

Film: Kompleksitas Realitas dan Imaji

Arda Muhlisiun¹

¹ Dosen Program Studi S.1 FFTV-IKJ

E-mail korespondensi: ardamuhlisiun@ikj.ac.id

ABSTRACT

In visual arts, particularly in film, the relationship between reality and imagination creates a complex relation. Film, as a medium that amalgamates visual techniques, special effects, and cinematic direction, possesses the power to construct a highly realistic world. This enables the audience to experience emotional engagement with visuals, characters, and the narrative. This research aims to address the question: how does film establish engagement between reality and imagination? The proposed hypothesis is that the cinematic power and its creative elements generate a convincing representation of the world for the audience's perception, blurring the boundaries between reality and fantasy. The research methodology employs a narrative transportation approach and refers to a range of literature to highlight the intricacies of reality in film, where the emotional and cognitive involvement of the audience is crucial for a profound cinematic experience. This study seeks to provide an understanding of how films create complex relationships between images and reality. In conclusion, films not only produce visual images but also shape alternative realities that influence the perception and even behavior of the audience. Therefore, critical discussion of the boundaries between reality and imagination in films is very important).

Keywords: Reality and Imagine, Narrative Transportation, Hyperreality, Audience Perception

ABSTRAK

Dalam seni visual, terutama dalam film, hubungan antara realitas dan imaji menciptakan hubungan yang kompleks. Film, sebagai medium yang menggabungkan teknik visual, efek khusus, dan penataan sinematik, memiliki kekuatan untuk membangun dunia yang sangat nyata. Ini memungkinkan penonton merasakan keterlibatan emosional dengan visual, karakter dan cerita. Penelitian ini bertujuan menjawab pertanyaan: bagaimana film melibatkan hubungan realitas dan imaji? Hipotesa yang diajukan adalah bahwa kekuatan sinematik dan elemen kreatifnya menciptakan representasi dunia yang meyakinkan bagi persepsi penonton, membuat batasan antara kenyataan dan khayalan menjadi kabur. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan narrative transportation dan mengacu pada sejumlah literatur dalam menyoroiti kompleksitas realitas dalam film, di mana keterlibatan emosional dan kognitif penonton sebagai kunci untuk mendapatkan pengalaman sinematik yang mendalam. Penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman tentang bagaimana film menciptakan relasi kompleks antara imaji dan realita. Kesimpulannya, film tidak hanya menciptakan gambar visual, tetapi juga membentuk realitas alternatif yang memengaruhi persepsi, bahkan perilaku penonton. Oleh karena itu, pembahasan kritis terhadap batasan antara realitas dan imajinasi dalam film menjadi sangat penting).

Kata kunci: Realitas dan Imaji, Transportasi Naratif, Hiperrealitas, Persepsi Penonton

1. PENDAHULUAN

Film bukan saja menjadi media yang mampu menjembatani kutub realitas dan kutub imaji, akan tetapi juga menimbulkan ketiadaksadaran batas antara realitas dan imaji. Melalui teknik visual, efek khusus, dan pengarah

serta penataan sinematik, film dapat menciptakan dunia yang begitu nyata. Keterlibatan emosional penonton dengan karakter dan cerita juga memperkuat relasi ini. Hal ini setidaknya pernah terjadi pada penonton di Hindia Belanda, yang pertama kali beresepsi dengan sebuah film -bagi masyarakat kita dikenal dengan istilah gambar

idoep. Beberapa hal terkait fenomena itu bisa dilihat ketika bioskop berkembang dan mulai masuknya banyak film impor ke tanah Hindia Belanda pada awal abad ke-20.

Kehadiran film (gambar idoep) justru seperti menciptakan kecemasan, terutama di kalangan pejabat penguasa kolonial dengan masyarakat penonton pribumi. Kecemasan muncul karena berpotensi tumbuhnya pandangan negatif dari masyarakat pribumi terhadap individu berkulit putih, yang seringkali digambarkan dalam film dari Eropa dan Amerika, yang kerap kali menampilkan peristiwa perceraian, pesta minuman keras, dan gaya hidup mewah yang berlebihan (Azis 61). Fenomena ini tidak hanya menciptakan ketidaknyamanan di kalangan pejabat kolonial, bahwa suatu saat kelak masyarakat pribumi akan memiliki sebuah kesimpulan tertentu atas sikap dan perilaku sebuah bangsa kulit putih.

Sebagai respons terhadap kekhawatiran tersebut, akhirnya didirikannya Komisi Film pada sekitar tahun 1916. Ini menjadi langkah penting dalam mengawasi dan menyensor film di Hindia Belanda. Pemerintah kolonial Belanda memandang dengan cemas bahwa masyarakat pribumi yang dianggap kurang terdidik tidak mampu membedakan realitas yang dilihat di layar dengan ilusi visual yang nampak di layar. Hal itu dapat semakin terpengaruh pada pandangan dunia yang dihadirkan dalam film dari kulit putih yang menjajah mereka (Irawanto 72).

Namun upaya pembatasan film (baca: sensor film) ternyata bukanlah substansi persoalan sebenarnya. Pada sekitar tahun 1927, terjadi peristiwa menarik di sebuah kota kecil di pegunungan Jawa, di mana kedatangan pertunjukan gambar idoep mengejutkan anak-anak pegunungan itu, mereka menciptakan reaksi

ekstrem yang melibatkan teriakan penuh kegembiraan dan meloncat-loncat dengan antusias di seluruh panggung. Namun seketika kegembiraan itu mendadak menjadi kegemparan ketika dalam layar yang mereka saksikan ada sebuah adegan kuda-kuda berkeliaran, kuda lari, makan rumput, mengunyah, lalu ada kuda yang kencing. Sontak muncul teriakan suara dari arah depan: 'Awas kena kencing. Kencingnya mengalir menuju penonton'. Para penonton spontan bereaksi karena takut terkena kencing kuda tersebut. Keadaan berhasil diatasi ketika petugas bioskop berteriak keras: 'Tidak apa-apa. Hanyagambar'. Akhirnya mereka berangsur-angsur kembali ke tempat duduknya" (Masak 26- 27). Peristiwa ini mencerminkan kekhawatiran mendalam yang dirasakan oleh para kolonialis dan penguasa terkait dengan apa yang mereka gambarkan sebagai "bahaya sinematografis," menciptakan dampak yang luar biasa pada pemirsa, terutama anak-anak, dan memunculkan pertanyaan tentang pengaruh potensial dari media sinematik pada masyarakat sekitar (Masak 27).

Di sudut lain wilayah Hindia Belanda, kemampuan sinematik "mempengaruhi" masyarakat pribumi juga terjadi ketika komunitas masyarakat di Deli, Sumatera Utara, pada tahun 1934, menyaksikan film "King Kong." Setelah mereka menonton film tersebut, asumsi yang muncul di kalangan masyarakat adalah tentang kemungkinan adanya monyet raksasa berkeliaran di malam hari. Hal itu bahkan mendorong mereka untuk aktif berburu jimat sebagai langkah persiapan menghadapi kemungkinan tersebut (Azis 61-63). Keseluruhan pengalaman menonton film di Hindia Belanda tidak hanya memberikan hiburan semata, melainkan juga menciptakan ketegangan sosial dan kecemasan yang tumbuh

melalui interaksi rumit antara realitas yang dihadirkan oleh film dan imaji yang tercermin dalam pikiran masyarakat.

Bahkan ketika Indonesia sudah merdeka pun, film "Tamu Agung" (Usmar Ismail, 1951) juga diperlakukan dengan sangat hati-hati dalam konteks persepsi imaji dan realitas. Para penyensor film takut meloloskan film ini ke publik karena tokoh dalam film yang mirip dengan Presiden Soekarno, yang dikhawatirkan dapat menimbulkan kemarahan. Film tersebut akhirnya harus disajikan terlebih dahulu di hadapan Soekarno di istana Presiden Bogor (Michalik dan Coppens 18-19).

Pertanyaannya, bagaimana semua itu dimungkinkan terjadi? Sebagai hipotesa, ketidakmampuan penonton untuk membedakan antara realitas dan imaji dalam film bisa jadi timbul karena daya tarik luar biasa dari medium sinematik dalam menciptakan pengalaman visual dan emosional yang sangat mendalam. Gabungan teknik visual, efek khusus, suara, dan pengarahan sinematik mampu membentuk representasi dunia yang sangat meyakinkan, mengakibatkan garis tegak lurus yang membatasi kenyataan dan khayalan menjadi samar. Selain itu, pemanfaatan naratif yang kompleks, karakter yang menjiwai, dan atmosfer yang terbangun dalam film dapat memperkuat kesulitan penonton dalam membedakan dengan jelas antara apa yang terjadi di layar dan realitas sehari-hari. Aspek psikologis, seperti keterlibatan emosional penonton dengan karakter dan cerita, juga dapat memperkuat pengalaman sinematik, mengakibatkan penonton terlibat begitu mendalam. Dengan demikian, maka penelitian ini dilakukan untuk menemukan sejumlah penjelasan ilmiah tentang bagaimana film bisa dilihat dalam relasi: imaji dan realita.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sebuah artikel penelitian berjudul *Staged Reality in Cinema: Semantic Context* (2021) oleh Mykhailo Barnych dan kawan-kawan dari Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine memberikan sebuah hasil penelitian tentang realitas film. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengertian realitas yang dihadirkan dalam film merupakan hasil dari interaksi antara elemen-elemen sinematik, konsep sutradara, dan menyangkut interpretasi penonton.

Dalam penelitian ini terdapat pembahasan 2 (dua) konsep penting dalam teori film, yaitu hiperrealitas dan kematian pengarang. Hiperrealitas mengacu pada fenomena di mana realitas yang dipentaskan dalam film menjadi lebih nyata daripada realitas yang sesungguhnya. Sementara kematian pengarang mengacu pada fenomena di mana makna suatu karya seni tidak lagi ditentukan oleh sutradara, melainkan oleh penonton.

Berdasarkan kedua konsep tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa realitas yang dipentaskan dalam film merupakan fenomena yang kompleks dan ambigu. Realitas tersebut tidak hanya merupakan representasi dari realitas yang sesungguhnya, melainkan juga merupakan hasil dari interpretasi penonton.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah bahwa penelitian ini memberikan analisis yang komprehensif tentang realitas yang dipentaskan dalam film. Penelitian ini juga menggunakan berbagai teori dan perspektif dalam analisisnya, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena tersebut. Kekurangan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini hanya fokus pada film dokumenter dan fiksi.

Penelitian ini tidak membahas tentang bentuk film lainnya, seperti film animasi atau film eksperimental.

Penelitian lain yang bisa dilihat adalah mengenai hewan-hewan yang ditampilkan dalam film. Dalam artikel yang ditulis oleh Luciano Luis Rasia (2022) dengan judul *Killer Animals In Films: Reality Vs Fiction*, menemukan bahwa subgenre hewan pembunuh telah menjadi subjek eksplorasi sejak awal sejarah film, misalnya dalam "The Sea Beast" (1926) dan "King Kong" (1933). Melalui film "Jaws" (1975), eksplorasi hewan pembunuh mengalami peningkatan pesat. Perubahan terjadi dengan fokus pada hewan non-raksasa, mengeksplorasi ancaman yang lebih nyata.

Peneliti kemudian mempertanyakan, apakah hewan-hewan tersebut seberbahaya seperti yang digambarkan dalam film. Disimpulkan bahwa sejumlah hewan memiliki representasi yang tidak proporsional dalam film dibandingkan dengan tingkat kematian manusia yang sebenarnya. Film-film hewan pembunuh menunjukkan bahwa mereka sesungguhnya sering tidak mencerminkan risiko sebenarnya yang ditimbulkan oleh hewan-hewan tersebut. Akhirnya beberapa hewan dianggap mengalami dampak negatif dalam masyarakat karena citra yang diberikan oleh film, terutama film horor. Oleh sebab itu peneliti memberikan saran agar dilakukan edukasi tentang risiko sebenarnya sehingga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan antara representasi film dan kenyataan.

Berdasarkan pemaparan literatur di atas maka ada satu variabel yang bisa diteliti lebih jauh menyangkut relasi realita dan imaji dalam film, yaitu penonton -tentang cara penonton menangkap film dan memaknainya.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan berbasis literatur. Dari sejumlah literatur yang dipilih berdasarkan kata kunci: film dan dampaknya pada penonton, dalam prinsip persepsi imaji dan realitas. Dalam hal penelitian, semua ini diawali pada fakta sejarah ketika penonton di Hindia Belanda pertama kali berhadapan dengan media visual baru bernama film. Dari fenomena tersebut maka akan dilakukan analisa mengapa peristiwa menonton: yaitu penonton dan resepsinya terhadap film terjadi sedemikian rupa. Sejumlah literatur yang dikumpulkan kemudian akan dilakukan sintesis. Hal ini nantinya akan mampu menyusun pemahaman yang mendalam mengenai konsep mengenai topik yang telah dipilih. Secara umum langkah-langkah yang dilakukan adalah penentuan topik, identifikasi sumber (jurnal, buku, karya ilmiah), seleksi sumber yang relevan, pengutipan pernyataan dan sintesis berdasarkan sejumlah kutipan pernyataan tersebut. Kemudian akan dilakukan pembahasan dan kesimpulan penelitian.

Pendekatan metodologis yang digunakan adalah melalui penggunaan *narrative transportation*, untuk menunjukkan bagaimana seseorang bisa terlibat secara mendalam terhadap sesuatu yang sedang dialaminya melalui persepsi inderanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam domain seni visual, pengaruh realitas terhadap penonton merupakan dimensi yang sering dibicarakan. Film, sebagai medium yang mampu merekam dan menggambarkan gerakan, dianggap lebih dekat dengan realitas

sehari-hari. Seni film tidak hanya menciptakan gambaran visual, tetapi juga menangkap peristiwa dengan cara yang setara dengan pengalaman langsung manusia (Barnych dkk 1343).

J.K. Rowling, penulis kisah epik Harry Potter, menyampaikan pandangannya tentang keberadaan cerita dan pembaca, "There's always room for a story that can transport people to another place" (goodreads.com). Rowling merangkum esensi keajaiban dalam cerita, menekankan daya tarik naratif yang mampu membawa pembaca atau penonton keluar dari realitas mereka menuju tempat yang berbeda, menciptakan pengalaman transformatif - berpindahnya alam pikiran nyata ke alam cerita.

Termasuk juga seni visual lainnya adalah fotografi. Seiring masuknya abad ke-20, fotografi muncul sebagai pengganti lukisan. Fotografer modern menggeser fokus dari gaya piktorialisme yang cenderung penuh dengan unsur lukisan dan manipulasi, beralih ke sifat-sifat internal fotografi itu sendiri. Hasilnya adalah gambar-gambar yang lebih realistis (Loughnane 7). Pendekatan ini, yang kemudian diistilahkan sebagai "fotografi lurus," menunjukkan kecenderungan untuk menyajikan gambar langsung tanpa hambatan tambahan, menciptakan kualitas visual yang netral (Kata Pengantar dari Kurator Seni Moran dan Byrne; dalam Loughnane 7). Fotografi menjadi wadah untuk eksplorasi dalam menghasilkan representasi yang lebih mendekati realitas seiring berjalannya waktu. Oleh sebab itu fotografi dianggap sebagai alat yang mampu menghadirkan dunia dengan jujur, membedakannya dari ekspresi media lain yang cenderung bersifat subyektif, seperti lukisan. Pada dasarnya, fotografi memungkinkan penangkapan gambar yang tidak terpengaruh oleh interpretasi pribadi, memberikan representasi

visual yang dapat dianggap lebih obyektif, apa adanya. Penggunaan gaya fotografi yang 'lurus' menciptakan visualisasi yang dipandang sebagai 'fakta' secara netral dan ilmiah (Loughnane 15).

Hal ini mencerminkan kompleksitas antara realitas yang diabadikan dalam gambar dan perilaku imajinatif sang pemandang (penonton maupun penikmat foto), yang melibatkan pandangan yang beragam terhadap arti dan tujuan medium visual ini.

Akan tetapi ketidakmampuan untuk membedakan antara kenyataan dan fiksi dalam dunia maya merupakan fenomena yang dapat menimbulkan konsekuensi dramatis dalam kehidupan nyata, seperti yang dialami oleh tragedi "kencing kuda" -yang akhirnya mulai diistilahkan sebagai kelas kambing bagi tempat duduk bagi kaum pribumi karena kegaduhan yang ditimbulkannya. Termasuk juga pada suatu kejadian pada musim semi tahun 2014 di Amerika Serikat, dua gadis berusia 12 tahun terlibat dalam tindakan mengerikan karena pengaruh karakter fiksi, yaitu Slenderman (Gretter dkk 2). Pada situasi ini, ketidakmampuan untuk memilah antara realitas dan dunia imajinatif membawa dampak yang nyata. Inspirasi dari karakter fiksi Slenderman menggiring dua anak perempuan tersebut ke dalam suatu kepercayaan yang sangat tidak rasional. Mereka bukan hanya mempercayai keberadaan Slenderman sebagai sesuatu yang nyata, tetapi juga menganggapnya memiliki otoritas yang memerintahkan tindakan ekstrem, seperti upaya untuk membunuh teman mereka.

Kejadian tersebut menyoroti bagaimana dunia visual, terutama melalui media fiksi dan karakter-karakter yang diciptakan di dalamnya, dapat memiliki dampak yang serius pada perilaku dan keputusan di dunia nyata, terutama pada anak-

anak yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Ini juga memberikan sebuah kritisasi bahwa munculnya konsekuensi-konsekuensi dapat muncul dari ketidakmampuan membedakan keduanya.

Dalam konteks seni visual dan media, penonton dianggap memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterhubungan emosional dan kognitif dengan karakter dalam cerita. Proses ini melibatkan partisipasi aktif penonton dalam dunia naratif, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka terhadap konflik, dan karakter, kualitas visual, yang mungkin terjadi dalam cerita (Gretter dkk 3-4). Dengan kata lain, keterlibatan emosional dan kognitif penonton menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan mendalam dalam menyaksikan atau membaca karya seni visual.

Lebih lanjut, baik cerita fiksi maupun faktual memainkan peran krusial dalam membentuk pengalaman hidup seseorang. Cerita memberikan keterhubungan, membantu individu memahami diri mereka sendiri dan orang lain, serta menyampaikan pengetahuan yang mungkin sulit diakses melalui cara lain. Pandangan psikolog matematika Bruner yang melihat cerita sebagai adaptasi evolusioner menekankan bahwa pemahaman naratif adalah salah satu kekuatan pikiran paling awal yang muncul pada anak bayi dan salah satu bentuk pengorganisasian pengalaman manusia yang paling banyak digunakan. (Gretter dkk 4). Ini memberikan dasar bahwa sejak lahir manusia memang sudah teradaptasi dengan cerita dan memberikan sebuah pandangan bahwa cerita tersebut memiliki kemampuan mempengaruhi kebenaran dalam alam pikiran anak kecil tersebut sampai dewasa. Maka tidaklah mengherankan jika kerap kali kita

temui para orangtua yang sering menjadi pendongeng terhadap anak-anak mereka dikala menjelang waktu tidur.

Sebuah teori transportasi naratif mampu memperlihatkan sebuah konsep bagaimana penonton bisa terbawa lebih dalam ke dalam dunia cerita. Hal ini karena cerita dianggap memiliki kandungan dimensi psikologis dan logika yang mendalam. Saat penonton terlibat secara emosional dan kognitif dalam cerita, mereka cenderung meyakini kebenaran yang disajikan dalam narasi tersebut, meskipun menyadari bahwa itu adalah fiksi (Gretter dkk 5). Hal ini terjadi karena meskipun cerita fiksi tidak secara eksplisit mengklaim kebenarannya, namun kadangkali fiksi menawarkan logika-logika yang bisa diterima, dengan tujuan agar penonton mempercayai apapun -fiksi sekalipun. Misalnya "sayap" Superman yang bisa membawanya terbang ke langit, atau "efek radiasi gamma" yang bisa mengubahnya menjadi makhluk hijau bernama Hulk ketika dirinya sedang dilanda amarah dan sebagainya.

Sejak munculnya film pertama, seperti "Kedatangan Kereta di La Ciotat" (judul aslinya *Arrival of a Train at La Ciotat*) pada tahun 1896, peran film telah berkembang dari sekadar fenomena keajaiban penemuan teknologi. Film lambat laun mampu memindahkan penonton ke dimensi yang berbeda, mengungkapkan realitas dari sudut pandang yang unik dan tidak biasa (Barnych dkk 1341). Transformasi ini menciptakan pergeseran signifikan dalam peran film sebagai media, tidak hanya memvisualisasikan dunia nyata, tetapi juga merangsang penonton untuk menjelajahi realitas palsu.

Bahkan pengalaman "cerita fiksi yang diyakini", dapat merubah atau memengaruhi

perilaku penonton, mengakibatkan perubahan dalam cara individu berinteraksi dengan dunia sekitarnya (Gretter dkk 10). Sehingga ketika masyarakat Deli mengalami perubahan dalam perilaku mereka terhadap makna hutan setelah menonton film *King Kong*, hal tersebut bisa dimaklumi. Ini menunjukkan bagaimana pengaruh cerita fiksi dapat meresap ke dalam kehidupan nyata mempengaruhi Tindakan dan pandangan masyarakat terhadap lingkungannya.



Poster film *King Kong* (1933) Sumber: static.greatbigcanvas.com

Secara keseluruhan, melalui seni visual, kekuatan dan pengaruh ilusi realitas memiliki daya tarik yang kuat. Kemampuan seni untuk membawa penonton lebih dalam ke dalam pengalaman cerita, bersama dengan ketidakmampuan manusia untuk memisahkan realitas dan imajinasi, menciptakan pengaruh mendalam pada persepsi individu terhadap dunia. Ini mencerminkan kompleksitas interaksi antara seni, psikologi, dan realitas, yang bersama-sama membentuk pengalaman manusia yang lebih kaya dan mendalam.

Realitas dalam visual ternyata tidak dapat dilihat semata-mata sebagai suatu entitas yang murni, melainkan sebagai hasil dari konstruksi imajinatif yang terbentuk melalui sejumlah elemen kreatif. Selama proses produksi film, terlibatlah

suatu sirkuit memori dan hasrat, di mana film-film tidak hanya menciptakan bentuk memori yang terkait dengan pengalaman pribadi penonton, tetapi juga dipengaruhi oleh apa yang telah dibaca, dipelajari, atau disaksikan dalam karya-karya film lain (Kolker 9).

Di era sekarang, klaim objektivitas ilmiah tentang realitas dalam seni visual mengalami degradasi dengan munculnya proses digital pada era 1990-an, yang akhirnya menimbulkan keraguan terhadap kebenaran realitas. Bahkan perubahan ini memodifikasi paradigma (terhadap fotografi, misalnya) yang sebelumnya dianggap sebagai pemegang kebenaran menjadi suatu medium yang dapat dipertanyakan karena manipulasi digital dapat menghasilkan gambar-gambar yang tidak selalu mencerminkan kejadian atau objek sesuai dengan keadaan aslinya (Loughnane 15). Hal ini menciptakan pergeseran dalam cara kita memahami otentisitas gambar, memunculkan pertanyaan mengenai batasan kebenaran yang dapat diakui dalam konteks fotografi dan film.

Bahkan mempertanyakan ulang kebenaran realitas visual itu juga bisa melibatkan prinsip-prinsip sosio-empirisme. Contoh konkret dari fenomena ini dapat ditemukan dalam film-film yang melibatkan hewan pembunuh. Bisa dilihat dari data sampai tahun 2020: hiu (80 film dan 10 kematian per tahun), buaya (37 film dan 1.000 kematian per tahun), dan laba-laba (18 film dan sangat sedikit kematian setiap tahunnya). Primata non-manusia (16 film), dinosaurus (tidak termasuk burung; lebih dari 15 film dan tidak ada korban manusia yang dikonfirmasi karena kurangnya hidup berdampingan dengan manusia), cephalopoda (lebih dari 10 film), burung (11 film), lebah (12 film), semut (9 film), piranha (8 film),

beruang (8 film dan sekitar 3 kematian setiap tahun), kucing domestik (7 film), babi (6 film), kelelawar (6 film), dan tawon (5 film). Meskipun hewan-hewan ini dapat menjadi ancaman dalam kehidupan nyata, dalam konteks film, ketakutan atau kekhawatiran yang seharusnya muncul dalam masyarakat tidak terjadi. Ini disebabkan oleh sifat representatif dan imajinatif film sebagai medium, ternyata mampu mengubah persepsi terhadap bahaya dan menghadirkannya dalam konteks yang ternyata aman (Rasia 25-26).

Arthur C. Clarke, penulis fiksi ilmiah yang ikut menulis *2001: A Space Odyssey* (1968) bersama Stanley Kubrick, dengan tegas menyatakan pandangannya bahwa film fiksi ilmiah yang menginginkan tingkat realisme lebih tinggi dengan menggunakan set langsung di lokasi sebenarnya, menandakan bahwa gambar dalam film fiksi sejatinya merupakan representasi manipulatif dan kebohongan terhadap kenyataan (Kolker 9-10). Pernyataan ini menekankan pentingnya penggunaan lokasi nyata untuk meningkatkan autentisitas film, sementara pada saat yang sama mempertanyakan kebenaran visual dalam dunia film. Pandangan ini juga didukung oleh Peter Hyams, sutradara *Capricorn* (1977), yang menyatakan bahwa film fiksi sebenarnya hanya menampilkan representasi dari realitas, yakni suatu simulakrum (Kolker 10). Pernyataan ini menguraikan bahwa film, sebagai medium artistik, tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan menciptakan tambahan-tambahan variabel yang disusun dengan hati-hati untuk mencapai efek visual dan naratif tertentu. Oleh karena itu, realitas yang disajikan dalam film bukanlah realitas murni, melainkan hiperrealitas yang cermat dibentuk oleh elemen kreatif seperti sinematografi, efek visual, dan narasi yang ditata

oleh para pembuat film (Barnych dkk 1341). Pemahaman ini menekankan bahwa film, meskipun dapat menampilkan citra yang menyerupai kenyataan, sebenarnya adalah konstruksi imajinatif yang dihasilkan oleh keahlian dan kreativitas para pembuat film.

Di bidang fotografi, visual yang dihasilkan juga ternyata tidak bebas makna. Penggunaan caption text dalam fotografi memainkan peran sentral dalam memberikan makna yang mendalam kepada gambar, menciptakan sejumlah rambu-rambu makna yang memandu pemirsa dalam mengartikan konten visualnya. Contohnya, dua karya seni dari Willie Doherty berjudul "Incident" (1993) dan "Border Incident" (1994) menampilkan gambar visual mobil terbakar. Terjadi politisasi makna dalam kedua karya ini karena judulnya mencakup kata-kata 'perbatasan' dan 'insiden,' yang langsung memunculkan citra kekerasan masa lalu di Irlandia Utara dan menimbulkan kesan bahwa kita sedang menyaksikan dampak dan konsekuensi dari konflik tersebut. Sementara gambar yang satunya menggambarkan mobil yang terbuang begitu saja secara ilegal. (Loughnane 15). Dengan demikian, caption text tidak hanya mempertegas makna visual, tetapi juga memperlihatkan bahwa foto adalah hasil dari interpretasi dan manipulasi, bukan representasi yang netral terhadap realitas.



Foto karya Willie Doherty berjudul Incident (kiri) dan Border Incident (kanan) Sumber: <https://imma.ie/collection>

Untuk itulah, konsep realitas tidak melulu terkait dengan dunia nyata, melainkan menjadi representasi dari dunia yang diciptakan oleh sutradara maupun fotografer. Pengalaman hidup sutradara dan perspektif pribadinya terhadap dunia memainkan peran kunci dalam menentukan cara realitas dihadirkan, termasuk pemilihan variabel representasi dan sarana artistik yang digunakan (Barnych dkk 1343-1346). Meskipun ide "pengarang sudah mati" muncul dalam kerangka postmodern, film tetap menjadi suatu bentuk manipulasi aktif terhadap informasi dan ide. Film bekerja dengan harapan dan hipotesis, merangkul peran sutradara sebagai perancang keseluruhan naratif dan pengontrol makna (Barnych dkk 1342). Dengan kata lain, film tidak hanya merekam realitas, tetapi menciptakan realitas alternatif yang dipandu oleh imajinasi dan interpretasi aktif para pembuatnya (sutradara ataupun fotografer).

Termasuk juga film dengan skala produksi yang besar (biaya produksi, artistik, teknik sinematografi), diyakini memiliki kemampuan luar biasa untuk menciptakan peristiwa nyata, untuk menciptakan suatu ilusi keterlibatan yang mendalam bagi penonton. Proses penyalinan realitas, baik yang bersumber dari kejadian nyata maupun imajiner, menghasilkan suatu struktur yang kompleks, meruntuhkan batas antara apa yang dianggap sebagai realitas dan representasi (Barnych dkk 1346-1347). Dengan demikian, realitas dalam film bukanlah suatu entitas yang statis ataupun stabil, melainkan sebuah konstruksi imajinatif yang mampu mempermainkan pemahaman kita akan kenyataan. Film, melalui penggabungan elemen- elemen visual, naratif, dan artistik, menciptakan suatu dunia yang tidak hanya memberikan gambaran tentang kehidupan nyata, tetapi juga merangsang (bahkan memaksa) pikiran

penonton menerima itu sebagai sebuah realitas. Ilusi keterlibatan penonton dalam realitas film menjadi semakin kuat, mengingat skala produksi yang megah menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan sering kali melebihi kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

4 SIMPULAN

Dalam domain seni visual, khususnya dalam konteks film, hubungan antara realitas dan imajinasi memiliki dimensi yang kompleks. Seni visual, terutama film, memiliki kemampuan untuk membawa penonton lebih dalam ke dalam pengalaman cerita, menciptakan realitas alternatif yang dapat merangsang emosi dan pemikiran. Meskipun film memiliki potensi untuk meresap ke dalam kehidupan nyata dan memengaruhi perilaku penonton, penting untuk diakui bahwa realitas dalam film bukanlah entitas yang statis atau murni. Sebaliknya, film merupakan konstruksi imajinatif yang dapat mempermainkan persepsi kita akan kenyataan, yang melibatkan banyak elemen kreatif. Film, dengan keahlian sutradara dan pengaruh unsur-unsur artistik, menciptakan realitas alternatif yang tidak hanya mencerminkan kehidupan nyata tetapi juga merangsang pemikiran dan emosi penonton. Meskipun ada klaim bahwa film bisa menciptakan ilusi keterlibatan yang mendalam dalam realitasnya sendiri, perlu diingat bahwa film sebenarnya adalah suatu bentuk manipulasi aktif. Sutradara memainkan peran penting dalam menentukan cara realitas dihadirkan, dan film merupakan konstruksi imajinatif yang dapat memengaruhi persepsi kita terhadap dunia. Begitupula seiring dengan perkembangan teknologi dan produksi film yang mampu menciptakan artistiknya dalam skala besar, film mampu menciptakan realitas alternatif yang

mempengaruhi pandangan dan perilaku masyarakat.

Dengan kata lain, melalui seni visual, terutama dalam medium film, kompleksitas hubungan antara realitas dan imajinasi menciptakan pengalaman manusia yang lebih kaya dan mendalam, terutama karena manusia secara evolusioner memang telah terbiasa berhadapan dengan cerita maupun naratif sehingga proses resepsinya menjadi lebih mudah. Namun, kesadaran akan perbedaan antara realitas film dan kehidupan nyata tetap penting, terutama dalam mengatasi dampak potensialnya terhadap penonton dan masyarakat.

Buku:

Aziz, M.A. (2019). "Dari Balik Layar Perak: Film di Hindia Belanda 1926-1942". Komunitas Bambu

Barnych, M., Balaban, O., Kotlyar, S., Saminina, H., & Venher, O. (2021). Staged reality in cinema: Semantic context. *Linguistics and Culture Review*, 5(S4), 1340-1351.

Gretter, Sarah; Yadav, Aman; and Gleason, Benjamin W., "Walking the Line between Reality and Fiction in Online Spaces: Understanding the Effects of Narrative Transportation" (2017). *Education Publications*. 99.

Irawanto, B. (1999). "Film, Ideologi dan Militer". Media Pressindo

Kolker, R. P. (2016). *Film, Form, and Culture*. Edisi keempat. Routledge

Loughnane, F. (2011). 'Image of Reality/ Image not Reality.' Essay for 'What Is?' series of booklets, Irish Museum of Modern Art

Masak, T. P. (2018). "Sinema Pada Masa Soekarno". FFTV-IKJ Press

Michalik, Y. & Coppens, L. (2011). "Asian Hot Shots: Sinema Indonesia. Bentang

Rasia, L. L. (2022). Killer animals in films: reality vs fiction. *Journal of Geek Studies*, 7(1): 23-27 (2020).

Karawitan pada Institut Seni Indonesia Surakarta. Djoko Santoso. 2007. *Kartolo Kreativitasnya dalam Kidungan Jula-Juli dan Lawakan*. Tesis untuk mencapai derajat Magister (S-2) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Internet:

<https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS4.1785>

https://lib.dr.iastate.edu/edu_pubs/99

<https://www.researchgate.net/publication/3619092>

