

## KABUT SEBUAH IMAJINASI PENCIPTAAN FILM

Alhadi Nelsa

Penciptaan Seni, Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia  
e-mail: nelsaalhadi@gmail.com

Diterima : 23 Mei 2022. Disetujui : 10 Desember 2022. Dipublikasikan : 15 Desember 2022  
 ©2022 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### ABSTRAK

Intuisi dan imajinasi adalah sesuatu yang tidak bisa dirancang, kedatangannya secara tiba-tiba diterima oleh seorang seniman. Kabut sebagai objek dirasa memiliki kecenderungan meyakini „sesuatu“ adalah penyebab ataupun hakikat. Faktor intuitif pada konteks film dijadikan landasan ide. Proses ide berawal respon individu pada kabut, intuisi terkait sejalan dengan imajinasi. Kabut didefinisikan sebagai anggapan dasar yang mengarahkan individu dalam menentukan kerangka ontologis. Paradigma muncul sesudah terjadi anomali pada fenomena kabut. Kabut dilihat sebagai objek, memiliki kejanggalan. Kejanggalan pada fenomena kabut yang hilang menandakan bahwa sebenarnya kabut itu masih tetap ada. Hakikat dari pembuatan film yang tidak konvensional mendorong terciptanya metode tersendiri yang berbeda dengan metode umum penciptaan film. Intuisi dan imajinasi sebagai bahan utama lahirnya karya film “Kabut” melebur menjadi karya utuh yang sebelumnya terurai dari tahapan-tahapan. Subjektivitas pada menginventarisir ide penciptaan karya berdasarkan imajinasi dan intuisi mendorong individu untuk melakukan observasi atau pengamatan langsung objek yang berkaitan dengan perubahan kehidupan sosial saat setiap orang mempunyai *handphone* sebagai perpanjangan panca indera. Esensi dari film eksperimental mengacu pada individu mengolah gagasan dengan capaian tertentu. Ciri khas dari individu pada penciptaan dalam mengekspresikan dirinya melalui film “Kabut” mengacu pada pemakaian *handphone*. Cara kerja eksperimental dihadirkan melalui *handphone* sebagai simbol-simbol pribadi.

**Kata Kunci:** Eksperimen, Eksplorasi, Film, Handphone, Imajinasi, Kabut,

### ABSTRACT

Intuition and imagination are something that cannot be designed, his arrival is suddenly accepted by an artist. Fog as an object is perceived to have the sense of believing 'something' is the cause or nature. The intuitive factor in the context of the film serves as the basis of the idea. The process of ideas begins with an individual response to fog, intuition related in line with imagination. Fog is defined as a basic presumption that directs individuals in determining ontological frameworks. The paradigm arises after an anomaly in the fog phenomenon. Fog is seen as an object, has an oddity. The strangeness of the missing fog phenomenon indicates that in fact the fog still remains. The fact that filmmaking is not conventional encourages the creation of its own methods that are different from the common methods of film creation. Intuition and imagination as the main ingredient of the birth of the film work "Kabut" fused into a whole work that had previously unraveled from the stages. Subjectivity in inventorying the idea of creation of works based on imagination and intuition encourages individuals to make direct observations or observations of objects related to changes in social life when everyone has a mobile phone as an extension of the five senses. The essence of experimental film refers to individuals processing ideas with certain achievements. The characteristic of the individual on the creation in expressing himself through the film "Kabut" refers to the use of mobile phones. Experimental ways of working are presented through mobile phones as personal symbols.

**Keyword:** Experimentation, Exploration, Film, Handphone, Imagination, Fog

### PENDAHULUAN

Landasan utama penciptaan film “Kabut” adalah perasaan saat merespon fenomena kabut. Kabut

didefinisikan sebagai anggapan dasar yang mengarahkan individu dalam menentukan kerangka ontologis. Paradigma muncul sesudah terjadi anomali pada fenomena kabut. Bentuk merupakan manifestasi

fisik luar dari suatu obyek yang hidup. Bentuk akan dapat memiliki kualitas linier jika kita dapat fokus memperhatikan pada batas-batas. Kabut dilihat sebagai objek, memiliki bentuk dan kejanggalan. Kejanggalan pada fenomena kabut yang hilang menandakan bahwa sebenarnya kabut itu masih tetap ada, tetapi tidak dapat direpson oleh panca indra. Anggapan dasar yang telah ditafsirkan kemudian didefinisikan sehingga membentuk model pikir penciptaan suatu film. Perspektif filosofis, kabut ditandai sebagai peristiwa hilang dari penglihatan tetapi tidak dapat dirasakan, Visual warna kabut menyebabkan penglihatan menjadi buram dan kepulan asap menghalangi kondisi ruang yang lain. Hilang sebagai kata kunci, diimajinasikan menjadi benda, yaitu rekaman ingatan dengan *handphone* yang memiliki persamaan logika dengan kabut. Sebuah realitas alam yang diamati berulang-ulang dan lebih dalam menjadi daya estetis. Intensitas merekam ingatan dengan *handphone* dianalisa sebagai budaya ketakutan kehilangan momen. Ingatan terhadap peristiwa dengan intensitas emosi adalah bukti dari perekaman ingatan yang tidak membutuhkan bantuan teknologi. Memori diibaratkan sebagai peristiwa yang hilang secara visual, ibarat kabut ketika hilang masih dapat dirasakan keberadaannya. Perubahan *handphone* dari alat komunikasi menjadi alat perekam peristiwa keseharian sebagai simbol. *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan lawan bicara dan lebih fokus kepada *smartphone*. Perilaku yang kini cukup umum terjadi ini, berdampak buruk bagi interaksi sosial. Individu post modern tidak bisa lepas dari aktivitas pgunan *handphone*, berkembang pada kegiatan merekam dan berbagi peristiwa melalui media sosial. Terkadang tidak bisa mengkurasi peristiwa yang penting untuk dikonsumsi publik. Kebebasan dan akses gratis pada penggunaan media sosial menjadi pemicu untuk selalu mengabadikan peristiwa yang bias dalam kegentingan untuk dibagikan di media sosial. *Handphone* dan media sosial menjadi representasi dari identitas individu hari ini, mendorong gagasan eksperimental pada pendobrakan konvensi pengambilan gambar.

Pembuatan film “Kabut” berangkat bukan dari suatu cerita atau naskah. Film “Kabut” berangkat dari gagasan hasil imajinasi bagaimana aktivitas-aktivitas penggunaan *handphone* direkam oleh *handphone*. Penggunaan layar *handphone* media sosial yang berbentuk vertikal sebagai kebutuhan sehari-hari melahirkan estetika terkait dengan pemaknaan bingkai vertikal. Fitur media sosial terutama *instagram* dalam *handphone* ibarat galeri seni pribadi atau pameran arsip pribadi dengan kebebasan dalam memamerkan karya atau pengetahuan. Instagram dengan fitur-fitur dapat dimaknai sebagai platform *mainstream* yang memberi ruang untuk eksperimen gagasan. Pembentukan film pada umumnya memiliki konvensi tersendiri dalam penggarapan suara, gambar, dan pemilihan media penayangan yang sesuai dengan standar. Konvensi tersebut yang menentukan kualitas film dan sasaran pasar apresiator. Ketergantungan pada kualitas dan

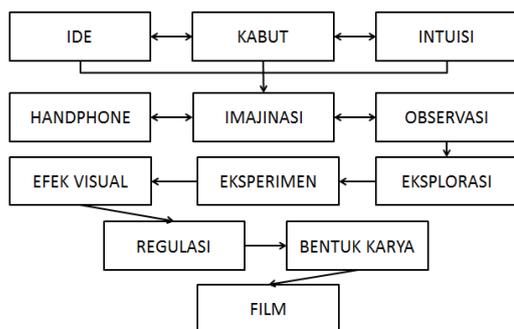
kecanggihan teknologi membuat film seperti tidak membumi pada proses eksperimen yang sederhana. Energi dalam membuat karya film tidak hanya bereksperimen pada kualitas dan kemapanan teknologi, film dapat menjadi media yang memberi ruang inovasi dengan apa yang hadir dan dekat dengan keseharian. Penggunaan *handphone* sebagai ornamen perpaduan fungsi representasi gagasan dan inspirasi estetis yang lahir dari keseharian. Ornamen adalah produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. maka dalam penerapan ornamen lebih khusus untuk memberikan sentuhan estetis. Karya “Kabut” mengisi ruang ekosistem seni audio visual lebih fleksibel dan terbuka dengan berbagai media dan teknik di luar dari standar kualitas. Seni dan estetika bagaikan kepingan mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Karena itu, seni merupakan unsur ekstrinsik yang dijadikan objek material dan estetika merupakan nilai intrinsik sebagai kajian formalnya. Keduanya memberikan harga suatu penciptaan dan sekaligus nilai sebuah karya. Jika seni (karya) mampu mewartakan ide dan keindahan, maka estetika sebagai nilai memberi kekuatan berupa ruh, sehingga karya seni mampu menggugah imajinasi orang yang menikmatinya.

#### METODE PENCIPTAAN

Film “Kabut” pada proses eksperimen dilakukan beberapa tahap-tahap untuk mendapatkan ekspresi artistik. Hal yang dilakukan individu dengan menjadikan tokoh sebagai perekam adegan dengan menggunakan *handphone* sebagai perpanjangan panca indra. Perekaman dilakukan dengan beberapa tahap, dan beberapa kali untuk mendapatkan sudut pandang natural. Sudut pandang yang dicapai berupa komposisi gambar dengan meminimalisir intervensi akal dan pikiran tokoh. Pada proses eksperimen, individu memastikan tokoh agar berperilaku natural tidak mengada-ngada. Eksperimen merupakan langkah kegiatan yang dilakukan individu dalam melakukan langkah proses kreasi artistik.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kabut diwujudkan melalui teks dan konteks memberi interaksi dari sudut pandang *handphone*, memberikan pada audiens untuk menafsirkan serta pemikiran. Kepentingan muncul pada proses sosialisasi ide, sebagai jalan untuk mengorganisir partisipasi penciptaan dalam mengekspresikan ungkapan artistik, berupa arahan-arahan sebagai manifestasi diri. Proses perenungan dilandaskan prinsip dan kepentingan, serta dilandaskan suara hati adil memberi informasi dalam menentukan prioritas. *Handphone* diimajinasikan sebagai simbol-simbol dari fenomena kabut, prioritas mewujudkan kreativitas artistik terbentuk dalam proses sistematis.



Gambar 1. Model Pikir

Intuisi dan imajinasi adalah sesuatu yang tidak bisa dirancang, kedatangannya secara tiba-tiba diterima oleh seorang seniman. Kabut sebagai objek dirasa memiliki kecenderungan meyakini 'sesuatu' adalah penyebab ataupun hakikat. Sesuatu yang dimaksud adalah kesan yang di respon individu. Intuisi didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memperoleh pengetahuan langsung atau wawasan langsung tanpa melalui observasi. Faktor intuitif pada konteks film dijadikan landasan ide. Proses ide berawal respon individu pada kabut, intuisi terkait sejalan dengan imajinasi. Imajinasi adalah hasil akal pikiran individu untuk menafsirkan respon dari kesan kabut. Hasil imajinasi berupa ide pembuatan film tentang kesan individual dari subjek artistik *handphone*. Individualitas diimajinasikan melalui penggunaan *handphone* sebagai media dokumentasi dari memori serta kenangan. Film termasuk dimensi estetis, dimensi intelektual dari kehidupan individu. Prinsip pada pembentukan film "Kabut" dilandasi dimensi pada proses imajinasi untuk memenuhi suatu kepentingan, tanpa disengaja tersusun secara otomatis sesuatu fenomena-fenomena tanpa disadari membentuk pandangan estetis. Pengetahuan yang terorganisir, preskriptif, dan rasional yang dapat dibuktikan secara eksperimental, berisi konsep-konsep, dan hubungan-hubungan bersifat preseptional adalah suatu bentuk proses cipta.

### Observasi

Seni memang juga bertujuan memberikan pemahaman, bukan secara nalar, verbal, tetapi secara empirik, pengalaman dan penghayatan. Proses penciptaan film "Kabut" pada tahap observasi bertujuan untuk dapat mendefinisikan kabut sebagai masalah dan tujuan. Proses pertama dilakukan saat mendefinisikan kabut adalah mencari sebuah makna tersembunyi dari kabut. Langkah terpenting adalah daya analisis untuk mengetahui makna tersembunyi yang ada dibalik penglihatan. Kabut juga diartikan beberapa interpretasi berupa batas bias, penghalang pandangan, pembatas pergerakan dikarenakan pandangan yang terhalang, dan sebagai fenomena alam lain yang mempengaruhi kehidupan di bumi seperti kabut asap hasil pembakaran hutan. Hasil interpretasi dan penggabungan data-data terhadap kabut, dijadikan

inspirasi penggunaan *handphone* sebagai tanda-tanda. Kemunculan *handphone* membentuk tatanan budaya baru. Seseorang takut kehilangan kenangan, dengan mudah mengabadikan setiap momen pada *handphone* membuat perubahan perilaku. Proses ke-dua dilakukan dengan menuju tempat berkabut dan berada ditengah-tengah kabut meresapi hayatan-hayatan pada akal pikiran individu. Lokasi dipilih adalah dataran rendah mencari kabut di pagi hari, dan dataran tinggi didapati kabut di sore hari. Pemilihan lokasi bermaksud untuk mendapati perbandingan hasil respon individu. Dapat dirasakan gejala-gejala atmosfer terhadap responsif individu dilalui saat berada di tengah-tengah kabut. Rasa kesendirian merangsang imajinasi individu menjadi kegaduhan, kebimbangan, dan ketidakpastian. Pesan dari teks berupa mengingatkan individu tidak takut kehilangan jati diri. Kita lahir di bumi sendirian, mati sendirian, dan mempertanggungjawabkan perbuatan di dunia sendirian.

Sebuah teks (dalam pengertiannya yang umum) bukanlah sebuah fenomena kebudayaan yang berdiri sendiri dan bersifat otonom, dalam pengertian, bahwa teks tersebut, eksis berdasarkan relasi-relasi atau kriteria-kriteria yang internal pada dirinya sendiri, tanpa dilatarbelakangi oleh suatu yang eksternal. Ponsel cerdas mulai menyebar tahun 2000 ke seluruh dunia. Kekuatan dari ponsel cerdas adalah fasilitas perangkat lunak "internet" yang lebih kuat. Kata "cerdas" tersebut mengacu pada kemampuan membantu kinerja otak individu. *Handphone* sebagai perpanjangan alat indera dibedah dari fungsi panca indera yaitu sebagai alat sensor. *Smartphone* dapat dikatakan sebagai benda fisik yang terdiri dari kumpulan persepsi, bekerja dengan cara mengumpulkan informasi dan memberikan respon. Tanpa disadari, kemampuan *handphone* tersebut tidak bisa lepas dari tubuh individu dalam menjalankan proses kognitif. *Handphone* membantu penglihatan adalah cara kerjanya yang dapat mengakses informasi tanpa jarak dan batas. Kemampuan *handphone* dalam mengarsip memori, membantu merefleksikan ingatan kabur secara visual dengan cara yang cepat. Suara-suara yang tidak pernah terekam oleh telinga, *handphone* menyediakan ruang penjejahan aural, hanya dengan cara *meng-klik* atau *tap* tombol. Untuk mengecap, *handphone* menyediakan informasi perihwal rasa, misalnya dari rasa makanan yang tidak bisa dirasakan secara langsung dan dipercaya sebagai data yang akurat.

Kemajuan teknologi yang canggih sudah membuat remaja menjadi lebih individualis yang menyebabkan remaja bertindak hanya menurut kepentingannya sendiri. Komunikasi adalah cara individu menunjukkan eksistensinya. Dari zaman ke zaman, proses komunikasi individu, tidak luput dari bantuan teknologi. Pada hakikatnya, teknologi memang diciptakan untuk membantu kelangsungan hidup individu yang menyentuh sektor manapun, termasuk mendukung dalam kebutuhan berekspresi. Intensitas komunikasi yang dihidupkan dalam dua arah tidak

cukup bagi peradaban individu. Kehadiran internet, menjangkau komunikasi global dan individu pun menjaga eksistensinya dalam domain yang lebih luas. *handphone* dengan kekuatan internet menyediakan ruang ekspresi-ekspresi jutaan individu tanpa batas jarak dan waktu. Menangkap, menyimpan dan menyebarkan peristiwa melalui *handphone* adalah bagian penting dari proses berkomunikasi individu post modern. Komunikasi pun dapat dimaknai sebagai cara individu merealisasikan rasa ingin tahu. Individu akan terus menerus menjalin komunikasi untuk mendapatkan pengetahuan. Genggaman tidak bisa lepas dari *handphone* merupakan hasrat ingin tahu yang tanpa henti. Informasi yang didapatpun beraneka ragam, sampai tidak bisa membedakan apa yang perlu dan tidak perlu. Cara berkomunikasi *handphone* dianggap sebagai ruang kreatifitas yang dapat bertumbuh. Pengertian tersebut mengacu pada cara kerja *handphone* yang memenuhi kebutuhan bereskspresi.

### Eksplorasi

Proses penciptaan film “Kabut” pada tahap eksplorasi adalah bentuk riset dengan melakukan penjelajahan atau pencarian yang bertujuan menemukan sesuatu. Sesuatu pada proses pencarian untuk mendapatkan bagaimana *handphone* melihat segala aktivitas-aktivitas individu. Proses dilakukan pada pendalaman penggunaan *handphone*. Tahap ini individu mengumpulkan pengalaman dan data-data empiris tentang penggunaan *handphone* pada aktivitas-aktivitas sehari-hari. Analisis pengamatan menghasilkan pola-pola kehidupan seseorang pada penggunaan *handphone*, kemudian dijadikan pendalaman individu untuk menginterpretasikan data-data empiris tersebut melalui *handphone*. Perekaman dari pendalaman karakteristik individu pada aktivitas sehari-hari menggunakan *handphone*, menjadikan beberapa sudut pandang pada *handphone* sebagai perpanjangan panca indra. Sudut pandang dibatasi oleh *frame*. Pembingkaiian vertikal menekankan potensi teknologi media baru yang akan digunakan untuk menangkap 'momen' dan menekankan objek pengamatan. *Frame* hasil perekaman *handphone* memiliki pengaruh pada pendalaman rasa untuk membangun imajinasi. Hasil berupa imajinasi individu sebagai mata kamera mendapat situasi intim terhadap segala aktivitas.



Gambar 2. Hasil Eksplorasi Penggunaan Kamera *Handphone*

Penjelajahan-penjelahan terhadap penggunaan *handphone* didapati kemampuan *frame* pada *handphone* terdapat dimensi-dimensi sudut pandang kemudian tanpa disadari sesuatu yang dipikirkan terprogram sendiri. Sudut pandang pertama berupa bagaimana *handphone* mewakili akal pikiran sebagaimana mengintsruksi mata, saat *handphone* difungsikan sebagai kamera. Sudut pandang kedua berupa keintiman aksi dari individu saat menggunakan *handphone* selai fungsi sebagai kamera. Sudut pandang kedua berupa pengamatan *handphone* secara alamiah seagai subjek yang memiliki mata pada kamera. Hasil eksplorasi menjadikan imajinasi, suatu pemikiran individu untuk menggunakan dua *handphone* memiliki fungsi berbeda kepada tokoh untuk tahap eksperimen. *Handphone* pertama memiliki fungsi untuk merekam segala aktivitas, dengan cara diletakkan di bawah *handphone* kedua. *Handphone* kedua, digunakan untuk aktivitas-aktivitas sehari-hari, untuk mendiskriminasikan akal dan pemikiran tokoh secara tidak langsung tidak mengintervensi sudut pandang *handphone* pertama pada saat pengambilan rekaman. Keterikatan respon emosional individu atas kabut dan fenomena *handphone*, membiarkan aktivitas ketergantungan penggunaan *handphone* dilakukan oleh tokoh dan direkam sendiri oleh tokoh dengan dibuat tanpa sadar melalui mata kamera *handphone*. Seringkali gagasan tersebut bersifat propaganda. Padahal kerumitan dalam pembuatan film eksperimental, nampak pada cara individu menghancurkan major konvensi dramatik dan merespon film konvensional yang komersial.

### Eksperimen

Tahap eksperimen bahan dipilih berupa alam dan individu dijadikan objek realitas, untuk mendapatkan efek-efek dari sudut pandang *handphone* sebagai perpanjangan panca indra. Aktivitas okoh pada alam bumi diolah dengan natural untuk mendapatkan efek-efek pada *frame*. Alam dijadikan objek sasaran perekaman dan individu sebagai objek sekaligus subjek pelaku perekaman. Individu memilih tokoh sebagai pengguna *handphone*, dengan pengamatan pola penggunaannya pada kehidupan sehari-hari. Pada proses eksperimen tahap pemilihan bahan, individu lebih fokus pada tokoh sebab unsur alam lain berperan semestinya untuk proses perekaman. Proses perekaman berulang agar mendapatkan efek-efek sudut pandang natural kamera *handphone*. Proses pertama dilakukan dengan menjelaskan situasi pada

tokoh, kemudian membiarkan tokoh beraktivitas melakukan perekaman sesuai situasi adegan. Hasil perekaman tokoh dibandingkan, dengan cara individu memberikan contoh perekaman pengadeganan kemudian diperlihatkan pada tokoh untuk mendalami hasil perekaman tujuan dari eksperimen untuk dilakukan perekaman lagi.



Gambar 2. Teksnis Penggunaan Handphone

Saat mengambil gambar dengan kamera ponsel terjadi pelepasan diri dari momen untuk menangkap pengalaman sehingga penyimpanan memori di dalam otak menjadi tidak maksimal. Teknik proses eksperimen dengan cara menumpuk dua *handphone* dalam satu genggam. Memastikan *handphone* bagian bawah sebagai alat perekam, dan *handphone* bagian atas sebagai fungsional *handphone* pada setiap aktivitas. Penumpukan *handphone* dipilih untuk meminimalisir intervensi tokoh pada perekaman aktivitas, seperti pengambilan *handphone* pada suatu tempat atau dipegang memberikan efek tertentu dari peralihan. Efek-efek sudut pandang ini yang dijadikan momen-momen untuk disusun menjadi suatu sekuen. Pada tahap teknis individu mencontohkan terlebih dahulu cara penggunaan *handphone* bertumpuk jika individu berperan sebagai pengguna *handphone*. Kesulitan tokoh pada tahap teknis berupa genggam yang terlalu besar dan tidak fleksibel pada penggunaan aktivitas dengan pergerakan cepat. Solusi pada aktivitas dengan pergerakan cepat dengan membuat tokoh terbiasa pada genggam dengan melakukan adegan berulang-ulang.

Objek artistik adalah segala hal yang berasal dari sensasi indera dan atau pemikiran, yang mempunyai eksistensi substantif. Proses pemilihan visual disusun menjadi suatu rangkaian. Pemilihan dilandasi shot-shot natural hasil perekaman tokoh. Ekspresi individu melalui penggunaan *handphone* berupa efek-efek sudut pandang kamera *handphone* dengan *frame* vertikal. Pada tahap ini individu membagi hasil perekaman pada tokoh menjadi tiga bagian berupa aspek sudut pandang kamera *handphone*, untuk kemudian dilakukan regulasi. Pembagian berupa sudut pandang pertama kamera *handphone* difungsikan sebagai aktivitas perekaman, sudut pandang kedua adalah kondisi *handphone* difungsikan sebagai aktivitas

sehari-hari selain penggunaan kamera, sudut pandang ketiga *handphone* tidak difungsikan dengan berada atau tidak berada pada genggam tokoh.

### Regulasi

Regulasi berupa aturan-aturan yang dibentuk untuk mengatur hubungan hasil dari perekaman terhadap fenomena-fenomena aktivitas individu. Aturan dibuat berlandaskan fenomena sosial media instastory pada instagram. Pada tahap ini individu mendobrak pemikiran konvensional perlakuan pada *shot*. Pembagian *shot* diatur dengan durasi tertentu untuk mendapatkan dinamika. Pada tahap ini individu melihat fenomena instastory dilihat sebagai kumpulan *shot*, menikmati visual *shot* tanpa tersusun durasi tertentu tetap membuat individu-individu betah dengan durasi lama untuk mengamati visual pada instastory. Dinamika terbentuk pada pergerakan natural pada tokoh visual dan fungsi tindakan penikmat instastory dengan adanya fitur *skip*. Pemikiran fenomena Instastory, individu menghasilkan akun *fake* instagram untuk penyajian film.



Gambar 4. Fake Akun

Keteraturan dan keseimbangan susunan visual instastory memiliki ruang baru untuk dieksplorasi. individu dapat bertahan melihat atau *stalking* instastory dengan durasi yang sangat lama, memperlihatkan kekuatan lain media ini dalam penyusunan suatu *shot*. *frame verikal* pada instastory dan fitur *skip* menjadikan film tidak terfokus dengan alur cerita, tetapi konteks apa yang didapat pada sajian visual yang pada akhirnya menjadi suatu cerita.

### PENUTUP

Realitas maya dengan teknologi digitalnya mempunyai kemampuan memanipulasi cara penyampaian informasi yang interaktif tanpa mengurangi isi dari informasi sebelumnya. Film adalah sebuah media ungkap individu melalui audio dan visual

yang dibentuk dari berbagai unsur seperti tokoh, latar, dialog, dan ilustrasi. Proses penciptaan film “Kabut” tidak berpijak pada kisah-kisah, cerita, atau naskah. Proses penciptaan film “Kabut” bermula dari pemahaman individu pada fenomena alam. Penafsiran pada kabut menjadi landasan metode penciptaan film, tanpa disadari membentuk suatu alur pikir yang terstruktur seperti sinopsis sebagai penggambaran gagasan-gagasan pada penuangan eksperimen membentuk *frame* vertikal, pencahayaan alam yang ditangkap mata kamera *handphone*, ilustrasi yang memperkuat visualisasi, dan penyajian dengan menggunakan akun *fake* Instagram. Intuisi memberi individu imajinasi pada fenomena kabut. Imajinasi dieksplorasi dibentuk eksperimentasi. Pemahaman objek hasil observasi dan hasil eksplorasi menjadi gagasan penting perwujudan proses penciptaan film. Gagasan pada fenomena menjadi media eksperimen. Cara-cara pembentukan struktur film melalui eksperimen aktivitas-aktivitas individu dalam menggunakan *handphone*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Auliyah, Alan., & Flurentin, Elia. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP, *Journal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(1),19-26.
- Bliss, M. (1929). *The Organization Of Knowledge And The System Of The Sciences*, NewYork : Henry Holt and Company.
- Darmawan, Eko., & Pambudi, Fivin Bagus Septiya., (2020). Genteng Wuwung Berbasis Desain Komunikasi Visual dalam Pengembangan Branding Desa Mayon Lor, Jepara, *Jurnal Imajinasi*, 14, (2),131-140.
- Isrofin, BInti., & Munawaroh, Eem. (2021). The Effect Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 6(2),15-23.
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi Artistik Perjumpaan Tradisi Dan Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar, Citra Sains.
- Nugraha, Fuad Ardi. (2017). Provokasi Visual dalam Lukisan sebagai Pembelajaran dan Penyadaran Kehidupan Sosial Politik, *Jurnal Imajinasi*, 11(1),43-54.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalsutra.
- Rahmawati, Ani., & Pratiwinindya, Ratih Ayu.. (2020). Teknik, Visualisasi, dan Esensi Motir Kembang Suweg pada Batik Shuniyya, *Jurnal Imajinasi*, 14(1),25-32.
- Rees, A. L. A. (2019). *History of Experimental Film and Video*, Bloomsbury.
- Riezal, Chaerol., Joebagio, Hermanu., & Susanto, Susanto. (2020). Tari Ranup Lampuan: Eksplorasi Bentuk Penyajian dan Ragam Gerakan Tubuh Wanita Aceh dalam Budaya Pemulia Jamee, *Jurnal Imajinasi*, 14(1), 38-48.
- Ross, M. R. (2014). *Vertical Framing: Authenticity And New Aesthetic Practice In Online Videos*, Researchgate.
- Sumardjo, J. (2014). *Estetika Paradoks*, Bandung: Kelir.
- Sunarto, B.. (2013). *Epistimologi Penciptaan Seni*, Yogyakarta: IDEA Press.
- Widagdo, P. B. (2018). Penyajian Pameran Museum Melalui Realitas Maya, *Jurnal Imajinasi*, 12(1),11-15.
- Yu, A. Y. (2010). *Can Learning be Virtually Boosted? An Investigation of Online Socail Networking Impacts*, Compedu.