

***ILUSI* Penyutradaraan Film Fiksi Fantasi**

Sito Fossy Biosa

Program Studi Penciptaan Videografi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sitobiosa@gmail.com

Film berjudul “ILUSI” menceritakan tentang alam bawah sadar dalam dunia anak-anak, penciptaan karakter tokoh utama gadis kecil yang sering berfantasi serta berimajinasi — menjadi ciri yang ditonjolkan dalam film ini. Penekanan karya penyutradaraan fiksi fantasi diaplikasikan dengan teknik *long take*, yakni pada perpindahan dari satu *scene* ke *scene* lainnya saling berhubungan dan animasi. Tujuannya adalah untuk menguatkan kesan fantasi dan unsur imajinatifnya. Fantasi merupakan sarana melalui jiwa (*psyche*) yang menetapkan hubungannya kepada ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Fantasi tidak bertentangan dengan ‘realitas’, namun justru sebaliknya, fantasi merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*). Selanjutnya, realitas berperan sebagai jembatan menuju *the real*, maka fantasi didudukkan di dalam realitas, sedangkan mimpi berada pada wilayah yang *the real*. “ILUSI” dipilih karena menyesuaikan karakter tokoh yang selalu mengalami fantasi dan mimpi — anti logika. Fenomena mimpi dan fantasi dalam film ini dipaparkan dengan cara mengungkapkan pengalaman-pengalaman dan kebiasaan mimpi tokoh utama yang berangan-angan, dengan memvisualkan secara imajinatif pada perpindahan tiap *scene*. *Premise* dalam film ini adalah bahwa anak-anak yang dipandang polos justru akan mudah menerima segala hal, baik berwujud realita maupun tak kasat mata. Ilusi menjadi satu sudut sentral untuk mengungkap kebebasan, kepolosan, akan pengalaman mimpi dan fantasi bagi anak-anak. Ilusi pula yang menjadi dasar bahwa sesuatu yang berada di angan-angan dan terkadang justru memberikan “ekstase kebahagiaan” bagi anak-anak.

kata kunci: *penyutradaraan, fiksi fantasi, ilusi*

Film entitled “ILLUSION” tells about the subconsciousness of children’s world. The existence of a little girl as the main character who is full of imagination and fantasy is being the dominant characteristic in this film. The emphasis of fiction fantasy directing applies long take technique which concerns from the movement of one scene to other related scenes and animations. The purpose is to strengthen the impression of fantasy and imaginative elements. Fantasy is a medium through psyche that determines its relationship to enjoyment (*jouissance*). Fantasy does not contradict with the ‘reality’, on the contrary, fantasy is a base to build reality structure and define the outline of desire. Moreover, reality has role as a bridge to the real, accordingly fantasy is placed in the reality, while the dream is positioned in the real zone. ILLUSION is chosen because it suits with the character who always has fantasy and dream-- anti logic. The phenomenon of dream and fantasy in this film is presented in the way of exploring experiences and the habit of the main character who likes to dream by doing imaginative visualising from the movement of each scene. The premise of this film is that children who are being seen as innocent can easily accept many things, whether visible in reality or invisible. Illusion is being a central to explore freedom, innocence of dream and fantasy experience for children. In addition, Illusion is being a base that something fantasy sometimes can provide ecstasy of happiness for children.

Keywords: *directing, fiction fantasy, illusion*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Layaknya sebuah “bahasa”, film harus terus dilatih untuk dituturkan (Nugroho, 2002:18). Artinya bahwa film merupakan media komunikasi massa yang mampu membawa gagasan-gagasan penting untuk diinformasikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Tontonan yang tentunya mampu memberikan tuntunan dan sarana penyampaian pesan yang bermanfaat.

Film fiksi seringkali menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep adegan yang telah dirancang sejak awal; terikat plot; struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas (sebab-akibat); pengklasifikasian tokoh-tokohnya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis; adanya masalah dan konflik; penutupan; serta pola pengembangan cerita yang jelas. Film fiksi berada di tengah-tengah kutub: nyata dan abstrak, seringkali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik (Pratista, 2008:6).

Melihat perkembangannya, fiksi fantasi merupakan salah satu jenis film yang banyak digemari. Fiksi fantasi dikemas dengan perpaduan antara realita dengan suatu pencitraan di dalam sebuah angan-angan. Unsur hiburan dalam cerita fantasi dapat ditemukan pada penggambaran pengalaman tokoh yang ceria, lucu atau periang. Fiksi fantasi terkadang juga menghadirkan (misal: peri atau hantu) yang jelas tidak ada di dalam dunia nyata, tetapi sengaja dihadirkan dan dapat berinteraksi dengan manusia. Satu sisi, fantasi merupakan layar (*screen*) yang menjadi sekat tameng seseorang dari pertemuan dengan *the real* – di sisi lain, secara mendasar fantasi (seperti yang disebut Freud: *fundamental fantasy*) yang menyediakan koordinasi dasar kemampuan seseorang untuk berhasrat (*to desire*) – tidak akan pernah disubjektifkan dan terpresi agar dapat berfungsi Zizek dalam Ali, 2010:55).

Penciptaan karya film fiksi fantasi “ILUSI” ini didasarkan atas ketertarikan terhadap: (1) Luasnya tingkat khayalan anak-anak yang masih murni; adanya sifat-sifat kenai-fan, satir, lugas dan bebas. (2) Tokoh anak-anak dalam hal ini membahasakan secara verbal tuturan dalam berakting dengan bahasa khas *Pendalungan*. Adanya pelaguan atau nyanyian *Tanduk Majeng* yang dinyanyikan tokoh utama ‘Lusi’ untuk menunjukkan sisi keragaman musikalitas gaya nyanyian Madura dan ciri khas dialek daerah Jawa Timuran. (3) Melalui film fiksi fantasi dapat dimasukkan pula unsur-unsur penokohan yang ditujukan bagi anak-anak, yakni pengaplikasian hubungan kausalitas (sebab-akibat) yang ditunjukkan secara menyeluruh yakni fantasi yang dialami penokoh utama (Lusi) akan selalu bertabrakan dengan realitas yang dihadapinya pula. penyutradaraan ini cenderung memunculkan unsur visual fantasi tokoh-tokoh misterius (bukan manusia) dengan penambahan materi-materi animasi seperti kupu-kupu, pelangi dan kunang-kunang. Pada media (ruang) fantasi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap saja, melainkan

menjadi penguat sisi khayalan dalam film fiksi fantasi ini. Pengalaman-pengalaman manusia seperti *dejavu*, *nglindur* maupun *indigo* diungkapkan dengan aksi dan ekspresi tokoh utama seolah-olah seperti perjalanan proses bermimpi (alam khayalan) — ilusi.

Masalah yang muncul difokuskan pada bagaimana cara memvisualkan karya film berjudul “ILUSI” dengan penyutradaraan fiksi fantasi? Penciptaan film “ILUSI” ini bertujuan untuk menerapkan cara pandang yang berbeda dengan penekanan aplikasi teknik *long-take* dan editing animasi pada sebuah cerita film fiksi, yakni perpindahan dari satu *scene* ke *scene* lainnya memiliki keterikatan yang saling terhubung agar menguatkan kesan fantasinya.

Karya “ILUSI” berformat film pendek fiksi fantasi, mengambil tema “melihat yang tak terlihat”– berformat tayangan *tapping*, dengan sajian penerapan konsep penyutradaraan menggunakan *dramatic plot* Gustav Freytag. Sutradara juga mengacu pada prosedur produksi yang terdiri dari tiga tahapan *Standard Operation Procedure (SOP)* yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Konsep Penciptaan Film “ILUSI”

Orientasi pada film “ILUSI” mengisahkan tentang fenomena alam bawah sadar dalam dunia anak-anak. Kekuatan teknik penyutradaraan fiksi fantasi ini ditonjolkan melalui penciptaan karakter dan tokoh gadis kecil yang suka bermimpi serta menyukai hal-hal yang bersifat imajiner. Fenomena mimpi dan fantasi dalam film ini yakni dipaparkan dengan cara mengungkapkan pengalaman-pengalaman mimpi si tokoh utama serta kebiasaannya berangan-angan melalui pemunculan imajinatif dalam perpindahan tiap *scene*.

“ILUSI” menjadi satu sudut sentral sutradara untuk mengungkap kebebasan, kepolosan, akan pengalaman mimpi dan fantasi bagi anak-anak. “ILUSI” pula yang menjadi dasar bahwa sesuatu yang berada di angan-angan dan terkadang justru memberikan “ekstase kebahagiaan” bagi anak-anak.

Film dengan teknik penyutradaraan fiksi fantasi ini mengisahkan serunya perjalanan seorang anak kecil dalam dunia fantasinya. Alur ceritanya yang saling berkaitan (antara nyata dan kasat mata; atau yang sedang dialami si tokoh utama dengan kejadian dalam fantasi), sehingga menuntun penonton untuk terus selalu menyimak film ini. *Setting* lokasi terdapat di dua tempat yaitu *outdoor* dan *indoor*. *Setting outdoor* digambarkan dengan panorama alam pegunungan dan pesisir pantai, sedangkan *indoor* menggambarkan sebuah ruangan yang banyak menyimpan informasi tentang kegiatan di panti asuhan. Dalam adegan tertentu, dihadirkan penguat fantasi (kunang-kunang, kupu-kupu, hantu, pelangi) pada kedua tempat tersebut dengan cara menghubungkan kejadian masa lalu dengan yang sedang terjadi, atau menghubungkan apa yang sedang dialami si

tokoh utama dengan peristiwa mimpinya. Penyutradaraan fiksi fantasi dan pengalaman mimpi baru dapat ditebak, apabila penonton menyimak alur kejadian yang dialami secara utuh, lalu mempersepsikan secara ringan hubungan antara adegan-adegan dalam film tersebut. Penyutradaraan inilah yang ditonjolkan dalam film “ILUSI”.

Beralur maju, awalan tayangan film ini akan menampilkan pelukisan tokohnya atau prolog cerita, selanjutnya menceritakan kisah perjalanan tokoh utama yang penuh problema, kocak dan mengasyikkan tentunya akan membawa suasana yang berkesan. Pemilihan nama Lusi dalam karakter atau pemeran utama di film ini dimaksudkan untuk lebih mendekatkan antara (nama: Lusi) dengan (judul: ILUSI). Sutradara mencari aktor dan aktris melalui *casting* sesuai lokasi syuting di Probolinggo, Jawa Timur, karena diharapkan semua karakter lokal tersebut dapat membangun suasana film senatural mungkin layaknya produksi profesional yang mengutamakan dialek asli.

Berpijak pada fantasi yang merupakan sarana melalui jiwa (*psyche*) yang menetapkan hubungannya kepada ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Fantasi tidak bertentangan dengan ‘realitas’, namun justru sebaliknya, fantasi merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*). Selanjutnya, realitas berperan sebagai jembatan menuju *the real*, maka dalam hal ini fantasi didudukkan di dalam realitas, sedangkan mimpi berada pada wilayah yang *the real* (Ali, 2010:54-55).

Sutradara juga menggunakan terapan dramatik agar film dapat membawa perasaan penonton masuk lebih dalam dan seakan-akan penonton juga mengalami hal tersebut dalam ceritanya. Karya ini menggunakan unsur naratif dengan mengaplikasikan *dramatic plot* Gustav Freytag (1816-1895), sebagai berikut:

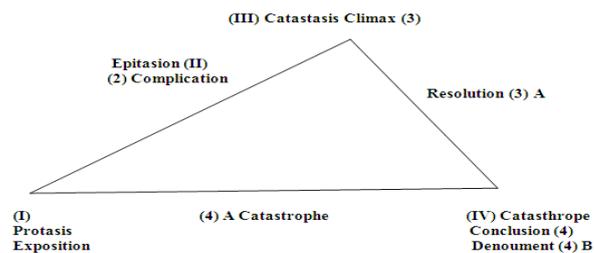
Protasis: Exposition (1): Permulaan, dijelaskan peran pelukisan dan motif lakon.

Epitasio: Complication (2): Jalanan kejadian dengan timbulnya kerumitan/komplikasi diwujudkan jalanan kejadian.

Catastasis: Climax (3): Puncak laku, peristiwa mencapai titik kulminasinya; sejak 1-2-3 terdapat laku sedang memuncak (*rising action*). *Resolution (3)A*: Penguraian, mulai tergambar rahasia motif. *Catastrophe: Conclusion (4)*: Kesimpulan. *Catastrophe (4)A*: Bencana. *Denouement (4) B*: Penyelesaian yang baik (*happy ending*) ditarik kesimpulan dan habislah cerita (Hermawan, 1986:18).

Unsur-unsur Pembentuk “ILUSI”

Konsep visual grafis dalam film ini diwujudkan dengan menghadirkan materi-materi animasi seperti kupu-kupu, kunang-kunang, gunung dan pelangi. Kupu-kupu melambangkan sebuah keindahan yang sesaat. Rentang waktu usia kupu-kupu relatif pendek. Masa hidup kupu-kupu dewasa sekitar satu minggu sampai kira-kira delapan bulan, tetapi rata-rata setiap jenis memiliki masa hidup dua atau tiga pekan (Imes dalam Utami, 2012:11). Rentang usia kupu-kupu sebagai pernyataan bahwa fantasi yang dikik-



Bangunan konsep *dramatic plot* Gustav Freytag (1816-1895)

sahkan dalam film “ILUSI” bersifat sementara. Pertemuan indah antara sosok misterius dengan tokoh utama (Lusi) hanya berlalu sekejap saja. Animasi kunang-kunang yang diadopsi ke dalam film ini atas dasar kepercayaan secara animisme bahwa hewan ini memiliki keterkaitan dengan penjelmaan roh orang yang telah meninggal. “Lepasnya roh dari raga memperkuat kepercayaan adanya binatang jadi-jadian... di Bali *kunang-kunang* dan di Lombok dikenal buaya... Roh orang mati dalam pandangan animisme, hidup terus dalam bentuk tersendiri di alam lain” (Isma’il, 1990:4). Animasi kunang-kunang yang dimunculkan dari tangan salah satu hantu adalah implikasi terhadap kepercayaan animisme bahwa kunang-kunang identik dengan kisah-kisah *folklore* yang erat dengan kematian – penjelmaan dari roh orang yang telah meninggal.

Materi visual perahu dan lagu *Tanduk Majeng* mempunyai keterkaitan erat terhadap makna filosofis lagu dengan implikasi perahu. Perahu identik dengan maritim, laut, pantai dan nelayan. Sedangkan lagu *Tanduk Majeng* merupakan cerminan ekspresi budaya masyarakat maritim pesisir Madura yang bermata pencaharian sebagai nelayan. Mengacu pada pernyataan (Holt dalam Dharsono, 2007:149) materi visual alam pegunungan yang menjadi *setting outdoor* dimaksudkan bahwa gunung diyakini masyarakat Jawa sebagai tempat bersemayamnya makhluk halus, dewa-dewi, jagat – tataran kosmis, bahkan disakralkan. Gunung dianggap keramat dan merupakan batas antara dua dimensi manusia dengan dimensi alam roh. Kemudian figur-figur misterius yang memakai semacam *cape* jubah berkerudung (hitam-putih) bukan dilambangkan sebagai watak tokoh hantu, melainkan sebagai representasi dari Dunia Metakosmos, yakni putih merupakan warna langit; atas; hidup. Sedangkan hitam adalah warna bumi; tanah; bawah; mati (Sumardjo, 2010:222).

Pelangi tergolong elemen fantasi. Terinspirasi pula lagu Indonesia dari seorang pencipta lagu anak-anak yaitu Mas Agus Abdullah atau lebih dikenal A.T Mahmud yang berjudul “Pelangi”, pada kalimat “*Pelukismu Agung*”, itu berarti pelangi dianggap sebuah karya “lukisan” yang sangat indah dan analogi fantasi yang luar biasa. *Setting* di air terjun, dalam cerita-cerita pewayangan air selalu dikait-kaitkan dengan fenomena *air suci amerta* (dari kata *a*, berarti tidak; dan *merta* yang berarti mati). Air dalam cerita wayang selalu berkaitan dengan *airsuciamerta* (dari kata *a*= tidak dan *merta*= mati), yakni air sebagai sumber penghidupan (Soekarto dalam Dharsono, 2007:160). Di dalam masyarakat Jawa dari dulu juga dikenal bermacam-macam



Gambar 1. Prolog pengkesanan tokoh utama Lusi istilah yang menyangkut air penghidupan (*banyu pangu-ripan*), antara lain: (a) *amranjiwani*, yang berarti mati tapi hidup kembali; (b) *tirtakamandalu*. *Kamandalu* artinya kendi tempat menyimpan air, sehingga makna *tirta kamandalu* berarti guci atau kendi *amerta*; (c) *maul khayyat*, dari bahasa Arab yang berarti air penghidupan. Selanjutnya pertemuan *swanita* (mani wanita, *ovum*) dan *sukla* (mani laki-laki, *sperma*), melalui *pradana* (alat kelamin wanita) dan *purusa* (alat kelamin laki-laki) juga menimbulkan kehidupan baru (Dharsono, 2007:160).

Dasar interpretasi sutradara mengambil *setting* di air terjun dimaksudkan sebagai sebuah representasi pertemuan dari yang hidup (manusia) dan yang mati (roh) di dalam film “ILUSI”. Dalam adegan cerita film ini si tokoh utama Lusi bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan para roh di sebuah suasana alam air terjun, bukan hanya menampilkan suatu keindahan panorama semata. Lebih dari itu, air terjun mengisyaratkan pertemuan dua fase — kehidupan sekaligus kematian (*merta*).

Konsep penataan audio (musik) dalam film ini sama pentingnya dengan penataan visual. Artinya hubungan fungsi secara audio-visual mempunyai peran dan pengaruh dalam membangun suasana dramatik. Musik tidak berdiri sendiri, namun saling beriringan dengan tiap-tiap adegan film (*scenic*). Sesuai fungsinya, musik dalam film, yakni memberikan sebuah efek dan sensasi bunyi yang selaras dengan citra yang divisualkan. Merujuk pada pernyataan (Harjana, 2003:228-229) peran musik di sini memberi tekanan warna dan mendukung dramaturgi peradeganan cerita, juga mempengaruhi sugesti film secara traumatis. Prosedur kerja yang dilakukan tidak bisa memisahkan hubungan-hubungan antara audio dan visual secara sendiri-sendiri, akan tetapi hubungan keduanya harus menyatu. Tujuannya jelas, yakni agar gambar adegan film dan suasana musik dapat mempengaruhi perasaan penonton.

Penyutradaraan “ILUSI”

Exposition: Permulaan, dijelaskan dengan peran pelukisan dan motif lakon. Sebagai prolog dalam cerita ini, pelukisan diawali dari gambaran kesunyian sebuah pantai yang hanya ada seorang anak sedang asik bermain pasir dan muncul sosok asing tidak dikenal berjubah hitam-putih. Adegan cerita ini merupakan pengenalan tentang seorang gadis kecil bernama Lusi.



Gambar 2. Alur peralihan ilusi yang dialami Lusi.

Complication: Jalanan kejadian dengan timbulnya kerumitan/komplikasi diwujudkan dalam jalanan kejadian. Timbulnya kerumitan atau komplikasi diwujudkan dalam jalanan kejadian antara realitas dengan rekaan imajinasi. Realitas kehidupan Lusi sebagai anak panti asuhan yang tidak mengenal orangtuanya sendiri, membuatnya menjadi gadis *linglung*. Sikapnya ‘asyik sendiri’ seolah-olah tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya. Fantasi dalam adegan ini diungkapkan dengan sebuah imajinasi Lusi bermain-main dengan seekor kuda putih di sebuah semak rerumputan.

Climax 3(A): Puncak laku, peristiwa mencapai titik kulminasinya; sejak 1-2-3 terdapat laku sedang memuncak (*rising action*). Peristiwa mencapai titik puncak saat Lusi tidur di kamar kemudian dalam mimpinya ia kembali mendatangi dua sosok misterius. Kedatangan keduanya bermaksud untuk memenuhi janjinya dengan mengajaknya mengarungi perjalanan di alam roh. Seketika Lusi tertidur, dalam sekejap, makhluk tersebut telah membawanya ke sebuah tempat di mana terhampar pasir yang sangat luas dengan pemandangan gunung-gunung dan air terjun.

Resolution (3)B: Penguraian, mulai tergambar rahasia motif dari makhluk misterius. Rahasia mulai terkuak ketika kedua makhluk misterius tersebut akhirnya mengaku bahwa mereka adalah orangtua Lusi hingga membuat Lusi bersedih. Kejadian tersebut dialami pada saat akan berpisah, salah satu sosok tersebut sempat berpesan kepadanya agar tidak melupakan ayah, ibunya, dan seketika membuat Lusi menangis.

Conclusion: merupakan kesimpulan atau jawaban dari jalanan cerita secara keseluruhan. Pada adegan ini kesimpulan cerita terpapar ketika Lusi terbangun dari mimpinya dan berada di antara teman-teman dan penjaga panti asuhan. Ketika tersadar, Lusi teringat kembali bahwa kedua sosok dari alam roh tersebut adalah orang tuanya dan apa yang dialaminya ternyata tidak berada di alam manusia.

Catastrophe: Merupakan bencana atau implikasi dari berbagai hubungan di dalam cerita menjadi sebuah akibat yang saling terkait. Bencana terjadi ketika Lusi memberontak dari realita hidupnya. Tak hanya berakhir di situ, Lusi belum bisa menerima kenyataan yang dialaminya tersebut. Ia lebih memilih untuk selalu bermimpi karena ia



Gambar 3. Lusi mengalami fantasi dengan dua sosok misterius yang memunculkan kunang-kunang



Gambar 4. Lusi mengalami fantasi di alam roh.

ingin terus bertemu dengan kedua orang tuanya.

Deneoument: Penyelesaian yang baik (*happy ending*) ditarik kesimpulan dan habislah cerita. Penyelesaian yang baik, yaitu ketika Lusi memutuskan untuk tidak melepaskan fantasi dan mimpinya bersama kedua orangtuanya.

SIMPULAN

Film fiksi berjudul “ILUSI” diharapkan tidak hanya selesai sebagai sebuah tontonan hiburan saja, melainkan dari isi cerita bisa tersampaikan, dimaknai dan diresapi pesan filmnya oleh khalayak, khususnya anak-anak. “ILUSI” menghadirkan cerita tematik tentang dunia anak-anak dihubungkan dengan gaya penyutradaraan secara fiksi fantasi. Mengambil isu-isu kehidupan sehari-hari dalam lingkungan panti asuhan. Pesan maupun kesan yang disampaikan sutradara lewat karya ini diinterpretasikan dalam bentuk audio-visual, artinya sutradara mempunyai pola dan cara tersendiri untuk mengungkapkan sebuah fantasi. Muatan pesan pendidikan disisipkan melalui gaya kebahasaan lokal Jawa Timuran sehingga bagi anak-anak yang berlatar belakang lokal *Pendalungan* mampu memahami makna bahasa tersebut, sedangkan bagi anak-anak dengan latar belakang dari daerah lain, hadirnya bahasa lokal tersebut akan memperkaya wawasannya dalam mengetahui keragaman kebahasaan daerah.

Judul film “ILUSI” merupakan hasil dari pemikiran



Gambar 5. Lusi akan berpisah dengan kedua sosok misterius (orangtuanya), sambil berpelukan.



Gambar 6. Lusi saat terbangun dan menangis dikerumuni teman-temannya.



Gambar 7. Lusi kembali mengalami fantasi dan bercengkrama bersama kedua orangtuanya di alam roh.

sutradara yang diwujudkan secara audio-visual berdasar pengalaman empiris yang dialami sutradara dan khalayak secara umum, karena disadari atau tidak fantasi selalu bersanding di dalam kehidupan setiap manusia. Keberhasilan penyutradaraan fiksi fantasi tercapai ketika elemen utama yang digunakan sutradara dalam penggarapan film ini menerapkan konsep ‘fantasi’ – yang merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*), sekaligus sebagai sarana jiwa (*psyche*) yang selalu mengikatnya kepada sebuah ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Artinya fantasi hidup dan melebur dalam sebuah realitas.

Penggarapan film ini tidak terlepas dari tahapan-tahapan penerapan mekanisme SOP (*Standard Operation Procedure*) yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Sutradara melaksanakan mekanisme tersebut secara terperinci yang berada di wilayah pra produksi, produksi, dan pasca produksi, karena sutradara membuat konsep film dari awal hingga akhir. Konsep fantasi dalam film “ILUSI” diwujudkan sutradara dengan penyutradaraan non realis atau tidak sesuai dengan kehidupan sebenarnya yang kasat mata, kemudian dimunculkan dengan visual imajinasi dari sutradara yakni dengan mengemasnya ke dalam bentuk mimpi yang dialami tokoh Lusi dan perwujudan visual grafis pada beberapa *scene*. Realisasinya adalah memainkan perpindahan *scene* ke *scene* lain yang sarat makna dan tanda-tanda yang memiliki keterikatan hubungan

atau dengan kata lain membuat kejadian secara beruntun. Akhirnya hasil film yang digarap sutradara merupakan hasil dari curahan pemikiran, pengalaman empiris yang tidak hanya dialami sutradara sendiri, namun juga orang lain. Proses fantasi tersebut merupakan hal yang manusiawi di mana melibatkan memori, emosi dan perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Matius. 2010. *Psikologi Film, Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan-Zizek*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV IKJ).

Dharsono. 2007. *Estetika dari Barat ke Timur*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Institut Seni Indonesia Surakarta.

Harjana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Hermawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.

Isma'il, Husaini. 1990. *Burong: Suatu Analisis Historis Fenomenologis dan Hubungannya dengan Animisme, Dinamisme dan Hinduisme dalam Masyarakat Islam Aceh*. Jakarta: Erlangga.

Nugroho, Garin. 2002. *Membaca Film Garin*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

Sumardjo, Jakob. 2010. *Estetika Paradok*. Bandung: Sunan Ambu, STSI Press.

Utami, Eka Nurlaila. 2012. Komunitas Kupu-kupu (Ordo Lepidoptera: Papilionoidea) di Kampus Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat. *Skripsi S1 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Departemen Biologi Depok, Universitas Indonesia*.