

PERSEPSI SENTUHAN MELALUI INDERA PENGLIHATAN DALAM AT ETERNITY'S GATE (2018)

Muhammad Aditya Pratama

Abstract

As a term and related to the scientific field or study of the medium of film, the term haptic refers and responds to how film as a medium known for its audiovisual characteristics, namely vision and hearing can offer and activate other senses contained in the human body, one of them through touch, with eye perception, touch can be activated through haptic discourse.

This paper seeks to use the haptic theory approach in a film called At Eternity Gate's, elaborating the term on a film body how the medium of film can stimulate to activate the haptic term and emphasize the discourse of experience in watching.

Keywords: Perception | Touch | Vision | Haptic

Abstrak

Sebagai sebuah istilah dan terkait bidang keilmuan atau studi mengenai medium film, istilah haptic merujuk dan merespon bagaimana film sebagai medium yang terkenal dengan karakteristik audiovisual yaitu penglihatan dan pendengaran dapat menawarkan serta mengaktifkan indera-indera lainnya yang terdapat dalam tubuh manusia, salah satunya melalui sentuhan, dengan persepsi mata, sentuhan bisa diaktifkan melalui wacana haptic.

Tulisan ini berusaha menggunakan pendekatan teori haptic tersebut ke dalam sebuah film yang berjudul *At Eternity Gate's*, mengelaborasi istilah tersebut terhadap sebuah tubuh film bagaimana medium film bisa merangsang untuk mengaktifkan istilah haptic tersebut dan menekankan pada wacana pengalaman berketubuhan dalam menonton.

Kata Kunci : Persepsi | Sentuhan | Penglihatan | Haptic

Pendahuluan

Film dengan kekuatan medium audio visual yang menekankan pada penglihatan dan pendengaran seseorang, telah menjadikannya sebagai medium yang memiliki karakteristik khusus, di mana mata bekerja untuk menangkap visual terhadap apa yang ditampilkan dan telinga bekerja untuk menangkap suara yang diperdengarkan. Dalam perjalanan dan perkembangannya, kepuasaan untuk memaksimalkan kekuatan dari medium film tersebut pun semakin beragam. Ada usaha-usaha untuk mengaktifkan indera dari tubuh manusia dalam merespon medium tersebut.

Di berbagai banyak belahan industri film dunia, Hollywood terkhusus, berusaha mengedepankan wacana tersebut terhadap sebuah medium film untuk mengaktifkan indera lainnya seperti penciuman terhadap bau misalnya, eksperimen ini dicoba dalam film yang berjudul *The Scent of Mystery* (1960). Eksperimen ini sebenarnya dilakukan awalnya pada tahun 1939. Seorang tokoh bernama Laube yang membuat inovasi terkait kebauan yang dinamakannya dengan *Scenvision* yang bekerja dengan meletakkan pipa-pipa kecil pada setiap kursi penonton yang nantinya akan mengeluarkan bau. Tapi eksperimen tersebut gagal dan akhirnya datang seorang tokoh bernama Mike Todd Sr bersama anaknya Mike Todd Jr yang kemudian menginovasi teknologi buatan Laube yang akhirnya dinamakan dengan nama *Smell O Vision* yang bekerja dengan meletakkan beberapa muatan parfum ke dalam sebuah sabuk melingkar yang telah diurutkan sesuai urutan bau yang keluar dalam adegan film.

Lalu pada perkembangan terkini, melalui teknologi 3 dimensi yang mencoba untuk meniru pengalaman proprioseptif yaitu pengalaman yang berasal dari dalam tubuh manusia sehingga manusia dapat mengetahui dan mengenal bagian tubuhnya terhadap atmosfer ruang yang dirasakan, sehingga terciptalah sensasi yang berbeda dalam kenormalan menonton biasa, seperti ada efek yang membuat penonton semakin

dekat terhadap atmosfer dari dunia film tersebut, menyatu dengan karakter dan merasakan fantasi yang lebih jauh lagi, sehingga kalau ditelaah, efek-efek tersebut sebenarnya merupakan sebuah usaha-usaha yang prosesnya datang dari sebuah proses eksternal dari sebuah karakteristik medium film itu sendiri, yang membutuhkan karakteristik ruang baru lainnya, sehingga manifestasi yang dirasakan bukanlah kekuatan dari film itu sendiri namun yang diluarnya. Akhirnya melalui pemahaman dan perkembangan melalui studi-studi yang terkait, tokoh-tokoh semacam Laura Marks dan Jennifer Barker mengatakan bahwa bagaimana film dapat mewakili pengalaman non-audiovisual? Tidak ada teknologi yang dapat mereproduksi pengalaman sentuhan, bau, rasa, dan gerakan (Marks, 2000:211).

Melalui pendekatan filsafat fenomenologis, Laura Marks berusaha menggunakan wacana Haptic ke dalam studi kajian film yang berkaitan dengan bagaimana film dapat dipandang sebagai sesuatu yang memiliki hubungan antara visi dan sentuhan serta bisa membangkitkan indera-indera lainnya dalam tubuh seseorang melalui penglihatan sentuhan. Dalam bukunya "*Touch: Sensuous Theory dan Multisensory Media*" Laura Marks (2002:13) menerapkan hubungan dialogis antara penonton dengan sebuah film yang memungkinkan penonton turut ikut serta dalam berpartisipasi untuk memproduksi pengalaman sinematik, hal ini sebenarnya terkait dengan wacana dari Vivian Sobchack yang menjadi sumber inspirasi dari Laura Marks, seperti kata Sobchack dalam *The Address of the Eye : a phenomenology of film experience* menambahkan bahwa daripada menyaksikan sinema dalam seonggok bingkai, jendela, atau cermin lebih baik penonton berbagi dan melakukan ruang sinematik secara dialogis (Sobchack : 1991) sebab jika penonton memahami film yang melihat pertukaran antara dua tubuh yaitu penonton dan filmnya sendiri, maka karakterisasi penonton film sebagai pasif harus diganti dengan model penonton yang berpartisipasi dalam memproduksi sinematik. Artinya Wacana Haptic ini juga

memungkinkan munculnya kontradiksi dan berbeda dengan pandangan umum para analisator psikoanalisis yang menekankan persepsi bahwa penonton sebagai perwakilan pasif dalam kegiatan menonton.

Metodologi Penulisan

Tulisan ini berusaha menggunakan pendekatan studi literatur mengenai wacana haptic ke dalam film yang berjudul *At Eternity's Gate* (2018) yang menceritakan tentang hari-hari terakhir dari Vincent Van Gogh yang dilalui olehnya dengan terus berkarya sebagai pelukis, sembari Van Gogh juga berjuang melawan penyakit mental yang ia derita semasa hidupnya, bagaimana derita tersebut sangat berpengaruh terhadap sumber utama dan inspirasinya dalam menghasilkan karya yang nantinya akan menjadi karya fundamental dalam dunia seni lukisan serta juga menceritakan cerita lainnya seperti kejadian kontroversial ketika ia memotong telinganya, serta melihat bagaimana wacana haptic ini bisa dilihat tidak hanya diluar permukaannya saja tetapi ada respon yang terkait antara penonton dan film tersebut sehingga keduanya menjadi saling berhubungan dan menjadi entitas yang utuh dalam wacana haptic demikian.

Pembahasan

Menelaah Haptic dan Implikasinya terhadap *At Eternity's Gate* (2018)

Secara garis besar, istilah haptic sebenarnya merupakan kombinasi dari fungsi sentuhan, kinestetik, dan proprioseptif yang memungkinkan penonton untuk menentukan seperti apa rasanya permukaan layar dan hubungannya dengan tubuh penonton (Marks : 1998), singkatnya visualitas haptic memungkinkan mata berfungsi sebagai organ sentuhan, seolah-olah organ-organ tubuh manusia dapat menyentuh gambar dan bisa merasakan kualitas materialnya. Artinya Marks melalui Haptic sebenarnya berusaha untuk menekankan bahwa materialitas dari suatu

gambar merupakan ruang bagi pengalaman sebagai tahap untuk dipersepsikan yang berpusat pada kegiatan sentuhan melalui visualitas yang dirasakan, sebab marks melihat bahwa adanya tantangan, khususnya film sebagai media audiovisual sebenarnya harus dapat mewakili pengalaman indera non-audiovisual, sebab status film sebagai media audiovisual sering kali mudah diakui.

Sampai disini, perlu untuk membedakan antara perbedaan dari visualitas 'haptic' dengan visualitas 'optik'. Visualitas Optik mengacu pada bagian gerakan dialektis antara dari yang jauh ke dekat (Marks, 2000:163) artinya visualitas optik lebih menekankan adanya jarak dan pemisahan antara layar sebuah film dengan pihak yang berpartisipasi yaitu penonton berdasarkan perspektif dan tindakan interpretatif, bagi Marks, visualitas optik adalah 'mengistewakan kekuatan representasi gambar' (Marks 2000:163) sementara visualitas haptic berkaitan dengan pendekatan sensorik terhadap sebuah film yang bergerak melampaui visualitas dari optik, membuat penonton tenggelam ke dalam lingkungan yang mengandung tatapan *caressing* atau lebih tepatnya tatapan belaian (Marks2000:169). Tatapan belaian ini lah yang mengkomunikasikan tubuh penonton melalui persepsi penglihatan dengan tubuh film dan materialitas dari suatu film yang memungkinkan tubuh dan pikiran penonton dapat diaktifkan secara bersamaan karena hubungan penonton dengan film sangatlah dinamis dan responsif, sebagai contoh dalam *At Eternity's Gate* (2018) adegan ketika Van Gogh bertemu seorang gadis penggembala domba, Van Gogh meminta gadis tersebut agar ia mau untuk menjadi objek sketsa dari Van Gogh, adegan ini mulanya ditampilkan sebagai adegan pembuka yang kemudian dikoneksikan dan ditampilkan lagi saat pertengahan film, istilah haptic disini dapat bekerja ketika gerakan kamera yang sebelumnya jauh dari gadis tersebut kemudian mendekat, pemandangan wajah dari gadis tersebut pun membuat fokus dari lensa menjadi terdistorsi, saat dimana Van Gogh menyuruh gadis tersebut untuk merebahkan badannya ke tanah, sesuai



Gambar 1. (Keterangan gambar)

dengan arahan Van Gogh, gadis itu merontak dan ini semakin ditambahkan ketika nafas Van Gogh yang sudah tidak beraturan ditambah dengan suara angin yang semakin menderuh bersamaan dengan suara domba yang semakin tak karuan dan suara anjing yang menggonggong semakin kuat, menurut Marks bahwa “suara dapat memiliki kualitas dari gambar haptic yang dapat membantu dalam persepsi dan intensitas pengalaman sensual dari suatu gambar” (Marks, 2000:xvi), kemudian kerapatan gambar diisi penuh oleh setengah badan gadis tersebut yang menolak arahan Van Gogh, pergerakan kamera semakin acak dan tak karuan, gerakannya tak stabil, disini rasa untuk membelai materialitas dari gambar pun semakin terasa, adegan tersebut telah menggunakan penglihatan penonton bahwa ada rasa sentuhan, dengan komponen-komponen seperti distorsi pandangan, suara-suara yang memberikan ketidaknyamanan telah membuat tubuh berperan untuk menyentuhnya daripada sekedar melihatnya dan membangkitkan memori atas ketidaknyamanan tubuh seseorang dan tubuh bereaksi cepat untuk menghindari rasa dari ketidaknyamanan tersebut, detil-detil kecil seperti helaian rambut dari seorang gadis tersebut yang berantakan, tersentuh Van Gogh, mimik wajah ketakutan dari gadis tersebut, seolah-olah tubuh bereaksi cepat, seperti yang ditegaskan oleh Marks bahwa “layar menjadi kulit lain bagi mata untuk dibelai.” (Marks, 2000:169).

Maka dengan demikian, gambar dan suara juga bisa bergabung untuk memberikan pengalaman sentuhan sensual. Marks menambahkan bahwa Haptic juga terlihat

pada medium film ketika adanya perubahan fokus, *graininess*, *under-exposure* dan *over-exposure*, distorsi, dan kerapatan piksel (Marks, 2000:172).

Contoh lain juga terjadi ketika Van Gogh yang saat itu kembali ke sebuah rumahnya, apa yang ditampilkan di dalam sebuah gambar adalah menunjukkan rasa dari suasana yang terjadi, mengutip apa yang dikatakan oleh Jennifer Barker dalam bukunya yang berjudul *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* bahwa “Menunjukkan bagaimana film dapat ‘masuk akal’ dan bagaimana mereka dapat ‘menggerakkan kita’ tidak hanya secara intelektual dan emosional, tetapi juga secara fisik dan sensual.” (Barker : 2009)

Hal ini bermula ketika ada sebuah jendela yang saat itu tidak tertutup rapat sementara dalam keadaan diluar, kuatnya energi dari udara angin berusaha untuk menerobos jendela, dinginnya suasana dari udara angin tersebut pun menyelimuti sepenuh ruangan, permukaan gambar akhirnya berubah menjadi suhu dingin. Van Gogh yang datang berusaha mendekatkan tangannya untuk menghangatkan tubuhnya, pengalaman sensorik ini melibatkan mata untuk merasakan rasa dari atmosfer ruangan tersebut. Hal ini juga ditambahkan oleh Barker bahwa “penonton dapat berempati dengan film secara kinestetik karena kesamaan dalam cara di mana baik film dan penonton dapat mengekspresikan hubungan mereka dengan kata melalui mode khusus dari gerak-gerik, melalui cara tertentu untuk mengambil, bergerak melalui dan memperluas ruang.” (Barker, 2009:3).



Gambar 2. (Keterangan gambar)

Cara-cara ini melibatkan mata bekerja sebagai tatapan yang menggenggam yang melibatkan otot dan tendon tubuh dari penonton yang membelai pada permukaan tubuh serta kulit dari film tersebut. Sebagai tambahan Barker menambahkan bahwa "Empati otot antara penonton dan film muncul dari pengalaman berketubuhan serta memori kinestetik dari hubungan ekspresif dan persepsi kita dengan dunia". (Barker 2009:3).

Subjektifitas dan Identifikasi dalam *At Eternity's Gate* (2018)

Fakta bahwa dalam *At Eternity's Gate*, kamera seringkali bertumpang tindih dengan subjektifitas milik Van Gogh sebagai karakter sentral, seringkali kamera mewakili pandangan Van Gogh terhadap dunia dan ruang yang ia tempati selama film berjalan, tetapi kamera juga sering berfungsi sebagai subjektifitas yang netral, mewakili keadaan penonton dalam membawa dan melihat kehidupan dari seorang Van Gogh, hal ini menyebabkan kamera bertumpang tindih dalam cara tukar pandang mengenai subjektifitas yang membawa ranah ini semakin menjadi masalah yang kompleks untuk mendapatkan citra dari wacana haptic. Dalam Haptic istilah yang terkait mengenai subjektifitas merupakan kemampuan mimesis tapi lebih menekankan diluar dari sekedar tahap imitasi dan identifikasi, dengan masalah seperti ini Barker merespon masalah tersebut dan mengatakan bahwa " Respon tubuh tidak selalu merupakan respon terhadap sebuah karakter, tetapi pada film itu sendiri." (Barker 2009:11) Artinya walau kamera sering berfungsi

sebagai sudut pandang dari seorang Van Gogh tetapi citra mengenai wacana haptic tetap bisa ditemukan, sebab kembali mengenai istilah haptic itu sendiri yang menekankan pengalaman berketubuhan antara keseluruhan tubuh film dengan tubuh penonton yang menekankan tidak adanya jarak antar keduanya, disinilah yang menjadi perbedaan subjektifitas dalam mengidentifikasi sebuah film yang dimiliki oleh haptic.

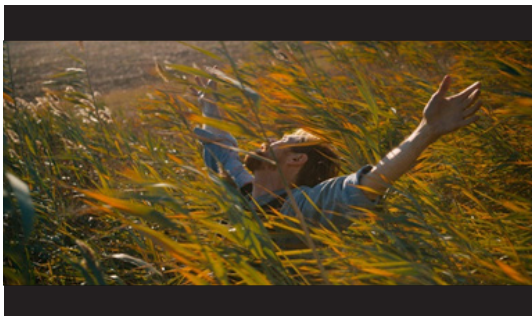
Sementara Laura Marks juga berpendapat bahwa Gambar haptic adalah erotis terlepas dari kontennya, karena mereka membangun hubungan intersubjektif antara yang melihatnya dan sebuah gambar (Marks, 1998:339). Sebagai contoh di dalam *At Eternity Gate's* penonton bisa melihat permunculan istilah haptic pada saat di mana Van Gogh berusaha menjelaskan detail-detail dari setiap tokoh pelukis, film membentuk tubuhnya menggunakan *shot close up*, gambaran mengenai lukisan ditunjukkan sedemikian rinci, seperti contoh di bawah gambar ini yang di ambil dari adegan film nya, tubuh film berusaha untuk menampilkan garis-garis dari materialitas nya, tekstur kanvas terhadap sebuah cat yang sudah mengering dan menyatu dalam geometri-geometri sehingga membentuk sebuah gambar yang indah, warna kuning nya berkilauan, kontur nya begitu rapat, disinilah peran tatapan belaian itu bekerja untuk menyentuh lebih jauh lagi terhadap lukisan ini sebagai perwakilan dari sudut pandang Van Gogh bahwa melalui sudut pandang siapapun visualitas haptic akan terus membangun hubungannya antara yang melihat dan dengan sebuah gambar terlepas dari kontennya.



Gambar 3. (Keterangan gambar)

Visualitas Haptic, Lanskap dan Lukisan

Menurut Giuliana Bruno, film merupakan 'lanskap penyerapan yang haptic' (Bruno, 2002:321). Lanskap menjadi ruang yang dirasakan, sebuah geografi haptic yang kerjanya sama seperti kinestetik, memungkinkan 'tubuh kita merasakan gerakan mereka sendiri di sebuah ruang' (Bruno, 2002:6). *At Eternity's Gate* yang merupakan film biopic, berusaha menceritakan kehidupan Van Gogh saat dimana ia sedang berada di sebuah kota bernama Arles di Perancis Selatan, tempat ini menjadi ruang sebagai sumber inspirasi yang akan dituangkannya ke dalam sebuah kanvas dan menjadikannya sebagai pengalaman yang berketubuhan.



Gambar 4. (Keterangan gambar)

Sepanjang film, gagasan lanskap ini seringkali mempengaruhi diri seorang Van Gogh, kehidupannya sebagai seorang melankolis dan kesendiriannya dalam hidup, gambar terkadang menampilkan Van Gogh menyatu dengan alam. Van Gogh banyak menghabiskan waktunya dengan menjelajahi lanskap kota kecil Arles ini dengan bervariasi, warna hangat dan dingin terhadap apa yang

ditampilkan dari *At Eternity's Gate* juga memungkinkan penonton untuk menyerap tekstur dari materialitas gambar yang ditampilkan sehingga ingatan indera bisa ditimbulkan melalui penyatuan-penyatuan baik melalui suhu yang ditampilkan atau visi yang dilihat oleh Van Gogh atau penonton terhadap tampilan lanskap yang ditampilkan.

Sebagai contoh ketika Van Gogh yang sedang mendaki gunung, ketika dia berusaha untuk mendapatkan objek yang akan ia lukiskan, tampilan gambar bermula ketika sebuah *shot close up* terhadap wajah Van Gogh memandang kosong terhadap apa yang sedang ia lihat, suara-suara angin mulai mendayuh untuk menandakan apa yang ia lihat, hanya ada suara angin dan wajah datar dari Van Gogh, seketika tampilan gambar berubah menjadi layar hitam tetapi diiringi oleh narasi *off screen* dari Van Gogh yang mengatakan bahwa :

When Facing a Flat Landscapes

I See Nothing But Eternity

Am I The Only One To see it ?

Existence can be without reason

Saat menghadapi bidang datar

Aku hanya melihat keabadian

Apakah hanya aku yang melihatnya

Keberadaan hadir tanpa alasan

Setelah gambar hitam ditampilkan, gambar hitam tersebut pun berubah menjadi pandangan alam yang disertakan dengan gerakan kamera yang bergerak menunjukkan alam tersebut, setelah itu *shot* berubah



Gambar 5. (Keterangan gambar)

acak, menampilkan Van Gogh yang sudah terlentang di atas bebatuan gunung tersebut dengan diselimuti oleh sinar matahari yang akan terbenam, seperti yang dicatatkan oleh Bruno bahwa “Sebagai fungsi kulit, maka haptic melalui indera peraba merupakan kontak timbal balik antara lingkungan dan kita. Dengan cara sentuhan itulah kita memahami ruang, mengubah kontak menjadi antarmuka yang begitu komunikatif (Bruno, 2008:23).

Catatan dari Bruno tersebut membawa kemungkinan mata untuk membelai pemandangan yang ditampilkan, sinar matahari yang tepat jatuh di permukaan kontur dari wajah seorang Van Gogh, membuat mata untuk membelai dalam merasakan kehangatan dari sinar tersebut, tekstur permukaan batu-batu gunung, ditambah dengan suara angin yang menderuh merasakan tingkat kesunyian tersebut dan membuat penyatuan antara tubuh dengan alam, disinilah haptic serta mata taktil atau mata bekerja sebagai indera peraba membuat penyatuan antara tubuh penonton dengan tubuh film tersebut, pencampuran antara subjek atau objek, ia menjadi total dan masuk ke dalam lanskap yang alamiah.

Seperti kata Jennifer Barker bahwa “Taktilitas adalah mode persepsi dan ekspresi di mana semua bagian tubuh berkomitmen

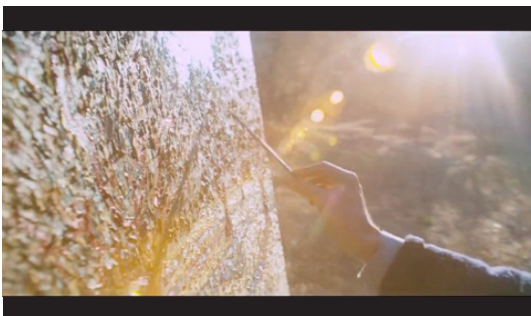
untuk, atau ditarik ke dalam, hubungan dengan dunia yang sekaligus merupakan hubungan kontak yang saling dan intim” (Barker, 2009:3). *At Eternity's Gate* kemudian menjadikannya sebagai film yang sangat menerlibatkan fungsi haptic sebagai perjumpaan ruang geografis dan fisik, ingatan-ingatan para penonton diaktifkan melalui berbagai interaksi spasial atau ruang.

“Dengan berinteraksi secara dekat dengan sebuah gambar, penonton melepaskan rasa keterpisahannya dari gambar, bukan karena untuk mengetahuinya, tetapi untuk menyerahkan keinginannya pada keinginannya” (Marks, 2000:183)

Ada wacana yang menarik tentang apa yang dicoba ditempatkan oleh pembuat film *At Eternity's Gate* terhadap sebuah lanskap, seniman, dan seni lukis ke dalam film ini sebagai wacana untuk menghadirkan karakteristik haptic ke dalam nya, pertanyaan-pertanyaan filosofis tentang keberadaan atau masalah eksistensialisme ini membuat subjek dan objek masuk ke dalam perendaman total sehingga terputusnya jarak antar keduanya, Merleau-Ponty sebagai akar dari filsuf fenomenologis yang merupakan sumber utama dalam wacana haptic, Ponty mencoba memasuki permasalahan terhadap seni lukis bahwa Seni lukis, seperti halnya fenomenologi, adalah kesetiaan pada pengalaman langsung,

berhadapan dengan lukisan, penonton tidak diarahkan untuk melihatnya tetapi melihat bersamanya (Suryajaya : 2016). Artinya karya seni lukis menampilkan semesta yang belum tertematisasi oleh skema berpikir ilmiah. Ia menampilkan dunia yang dihidupi, dunia yang dialami oleh sang seniman dalam segenap momen kebertubuhannya dan dituangkan ke atas kanvas. Lukisan ialah dunia yang ditubuhkan di atas kanvas. (Suryajaya : 2016).

Dalam banyak karya dalam bukunya, fokus Merleu-Ponty terhadap dunia seni lukis, ia sangat mengacu pada lukisan aliran impresionisme sebab karya-karya lukis dari aliran tersebut banyak menghadirkan metafor tentang pengalaman perseptual yang langsung dan personal, mengedepankan sikap dinamis dan responsif, dalam *At Eternity's Gate* usaha-usaha untuk memisahkan dan mencoba meraih pengalaman perseptual, personal dan haptic ke dalamnya ini terjadi ketika Van Gogh yang sedang melukis, di sebuah hutan, tangannya memegang sebuah kuas, menggoreskan sebuah cat warna ke dalam kanvas nya, cat-cat tersebut menyatu sehingga yang terdapat dalam kanvas menjadi sebuah tekstur yang sangat kuat, tetapi masih ada pemisahan di antara kedua nya dan berjarak, matahari dari sebelah sudut kanan atas menyinari dengan terang lukisan tersebut, aroma-aroma dari sebuah cat tersebut menguat pada indera penciuman, tetapi penonton belum mendapatkan karakteristik haptic disini sebab kontur, tekstur dari tubuh film tersebut masih berjarak dan sebagai objek itu belum lenyap.



Gambar 6. (Keterangan gambar)

Tetapi ketika pembuat film nya menambahkan efek *monochrome* terhadap sebuah shot berikutnya, kontur serta tekstur tersebut menjadi lenyap, tak ada lagi batas antara tubuh film terhadap penonton di ruang-ruang tersebut, yang dirasakan hanyalah atmosfer atau dengan kata lain dunia.



Gambar 7. (Keterangan gambar)

Disinilah fungsi mata untuk membelai permukaan film, ada gerakan halus untuk merasakan kontur dari sebuah kanvas yang digunakan oleh Van Gogh, cat nya yang belum kering, ditambah suara goresan kuas ke kanvas menambahkan atmosfer tersebut dan ini menjadikan pengalaman berketubuhan bagi penonton dan mengalaminya langsung serta memisahkan jarak antar keduanya, tubuh penonton dan tubuh film membentuk satu sama lain dan bersatu, seperti kata Marks bahwa “ Dengan berinteraksi secara dekat dengan sebuah gambar, penonton melepaskan rasa keterpisahannya dari gambar, bukan untuk mengetahuinya, tetapi untuk menyerahkan keinginannya pada keinginannya (Marks, 2000:183).

Kesimpulan

Sebagai sebuah istilah dan studi terkait di bidang film, haptic menjadi studi yang sangat penting untuk memetakan bentuk model analisis film lainnya bahwa bagaimana cara membaca film bukan hanya saja mengandalkan mata dan telinga

sebagaimana karakteristik film sebagai medium audiovisual tetapi mencoba ikut merangsang serta mengaktifkan indera-indera lainnya, mengandalkan persepsi mata untuk membangkitkan sentuhan terhadap tubuh film bersamaan dengan tubuh penonton.

Ini memungkinkan penonton ikut aktif bersamaan dengan film untuk memproduksi sinematik yang lebih luas dan merasakan serta menekankan pengalaman berketubuhan ketika menonton melalui laku persepsi sentuhan mata penonton yang berasal dari proses internal itu sendiri tanpa membutuhkan proses eksternal yang membutuhkan bantuan ruang-ruang lainnya yang berada di jangkauan film untuk menghasilkan pengalaman berketubuhan tersebut sehingga usaha-usaha ini membuat penonton merasa dekat dengan film, tidak ada jarak pemisah antara keduanya, semuanya menyatu ke dalam kesatuan entitas yang berketubuhan, tetapi terlepas dari keunggulan dari studi haptic yang menekankan pengalaman berketubuhan ketika menonton, penulis mencoba menarik kesimpulan antara hubungan studi haptic terkait implikasinya terhadap film *At Eternity's Gate* bahwa :

1. *At Eternity's Gate* berusaha mengaktifkan indera-indera tubuh penonton melalui gabungan kompleksitas teknik film seperti distorsi pandangan, kerapatan gambar bersamaan dengan teknik suara yang digunakan, hal ini berfungsi agar layar sebuah film menjadi kulit lain bagi mata untuk dibelai
2. Pemaparan mengenai penonton dapat berempati dengan film secara kinestetik mengartikan penonton dapat mengaktifkan gerakannya terhadap ruang dan suhu yang ditempati oleh dunia film nya bersamaan dengan karakter yang menempatnya, artinya mata bekerja sebagai tatapan yang menggenggam
- yang melibatkan otot dan tendon tubuh dari penonton yang berusaha membelai pada layar tubuh serta kulit dari film *At Eternity's Gate*.
3. Masalah subjektivitas terkait studi haptic terkadang menjadi problematika sendiri atau sering sekali kompleks, karena hubungannya terhadap identifikasi, bahwa studi haptic menolak gagasan identifikasi memang benar, tetapi dalam menumbuhkan citra haptic itu sendiri, setidaknya haptic masih membutuhkan satu karakter namun bersifat labil sebab ada dan dengan tidak adanya karakter, gambar-gambar haptic ini masih bisa ditemukan dalam sebuah tubuh film.
4. Ruang atau Spasialitas dari suatu film adalah dimana gambar haptic bisa tumbuh, lanskap dalam film *At Eternity's Gate* menunjukkan bahwa hubungan antara subjek dan objek harus dilepaskan dan dileburkan menjadi kesatuan serta menjadi entitas yang satu.
5. Pemahaman Eksistensialisme Merleau-Ponty terhadap cara pandangnya kepada seni lukis telah membantu penyerapan dari istilah haptic itu sendiri dan seperti halnya fenomenologi, bahwa kesetiaan pada pengalaman langsung, berhadapan dengan lukisan, penonton tidak diarahkan untuk melihatnya tetapi melihat bersamanya, hubungannya semakin terikat ketika mengetahui bahwa *At Eternity's Gate* sangat berkaitan dengan dunia seni lukis, bagaimana sang pembuat film juga mempersepsikan dirinya sebagai penampil gambar-gambar haptic tersebut membelah lapisan-lapisan tersebut agar penonton menjadi dekat sedemikian rupa terhadap gambar yang ia tampilkan kepada penonton sehingga melihat 'bersamanya'.

Daftar Pustaka

- Marks, L.U. (2000) *The Skin of the Film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. London: Duke University Press.
- Marks, L.U. (2002) *Touch: Sensuous Theory dan Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Barker, J.M. (2009) *The Tactile Eye: touch and the cinematic experience*. London: University of California Press.
- Sobchack, V. (1991) *The address of the eye : a phenomenology of film experience*. Princeton, N.J: Princeton University Press.
- Suryaja, M. (2016) *Sejarah Estetika*. Yogyakarta: Gang Kabel.
- Marks, L.U. (1998) *Video Haptics and Erotics*. *Screen*.
- Bruno, G. (2008) *Motion and Emotion: Film and the Urban Fabric*. London: Wallflower.
- Bruno, G. (2002) *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. London: Verso.