

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan kesehatan jiwa merupakan salah satu masalah kesehatan yang terjadi di dalam masyarakat. Salah satu gangguan kesehatan jiwa yang umum terjadi adalah skizofrenia. Skizofrenia bisa terjadi pada siapa saja. Pasien skizofrenia akan mengalami gejala dan tanda seperti delusi (waham) dan halusinasi. Penderita skizofrenia akan mendengar, melihat, merasa, mencium sesuatu yang sebenarnya tidak ada.

Halusinasi merupakan gejala yang paling sering muncul pada pasien skizofrenia. Halusinasi adalah suatu pengamatan yang salah, seperti mendengar suara atau melihat sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Halusinasi auditoris (mendengar suara) merupakan jenis halusinasi yang paling umum dialami pasien skizofrenia. Orang yang mengalami halusinasi mungkin mendengar suara berbicara tentang mereka dalam bentuk orang ketiga, memperdebatkan kebaikan-kebaikan atau kesalahan-kesalahan mereka (Nevid, 2005: 115).

Salah satu penyebab terjadinya halusinasi adalah perasaan kesepian yang dialami oleh seseorang. Di dalam jurnal *Loneliness in Psychosis* dijelaskan “*There are several possible mechanisms linking loneliness to psychotic symptoms such as hallucinations*” (da Rocha, 2017: 115). Yang dapat diartikan, kesepian bisa memiliki mekanisme yang menghubungkan dengan gejala psikotik seperti halusinasi.

Pada salah satu kasus, kematian seseorang akan memberikan rasa kesepian bagi orang yang ditinggalkan. Peristiwa kematian akan berdampak pada psikologis seseorang. Kematian pasangan hidup menempati urutan teratas penyebab stres dalam kehidupan karena adanya perasaan kehilangan terhadap orang yang dicintai yang telah hidup bersama selama bertahun-tahun (Santrock, 1995: 271). Apalagi jika peristiwa kematian pasangan terjadi saat menginjak usia tua atau lanjut usia (lansia).

Kurangnya dukungan dan peran keluarga adalah salah satu faktor yang menyebabkan lansia merasa kesepian. Kesepian yang nantinya bisa menyebabkan masalah kesehatan jiwa seperti halusinasi. Kondisi penderita sering terlambat disadari keluarga dan lingkungannya karena dianggap sebagai bagian dari tahap penyesuaian diri. Bagi lansia yang ditinggalkan oleh pasangannya, keluarga terdekatnya adalah anaknya. Sehingga anak berperan penting dalam mengurus orang tuanya.

Akan tetapi pada zaman sekarang penulis melihat anak lebih mementingkan pekerjaannya dan kebahagiaannya sendiri dari pada orang tuanya. Ini yang akan menambah rasa kesepian pada lansia. Jika anaknya selalu berada disisi orang tuanya yang sedang mengalami keadaan berduka, maka kecil kemungkinan akan terjadinya stres yang berlarut-larut pada orang tua tersebut.

Dari penjelasan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat fenomena tersebut kedalam media audio visual dalam bentuk film fiksi dengan judul *Bersamamu*. Penentuan judul ini penulis sesuaikan dengan masalah yang terjadi dalam skenario. Dalam skenario ini bercerita tentang seorang lansia bernama Yosdar yang memiliki halusinasi terhadap istrinya yang telah meninggal dunia. Yosdar memiliki seorang anak yang lebih fokus terhadap pekerjaannya dari pada mengurus orang tuanya, sehingga Yosdar harus hidup sendiri.

Penulis memilih media film untuk menyampaikan pesan karena film dapat digunakan sebagai media komunikasi yang paling efektif pada saat sekarang ini. Penulis ingin memperkuat karakter tokoh dalam film *Bersamamu* dengan menekankan akting realis. Metode akting realis atau presentasi mengutamakan identifikasi antara jiwa aktor dengan jiwa karakter. Secara sederhana akting merupakan ekspresi dan gerakan (*gesture*) yang dilakukan oleh pemain untuk mewujudkan peran yang dimainkan. Pendekatan ini mempermudah penulis untuk menciptakan akting yang terlihat natural dan tidak berlebihan. Akting realis harus mampu meyakinkan penonton bahwa apa yang dilakukan oleh aktor adalah sesuai dengan realita. Penulis merasa tertarik untuk menerapkan halusinasi pada akting realis. Sehingga pemain yang memainkan karakter yang memiliki halusinasi tersebut dapat menghadirkan ekspresi natural, serta akting yang proporsional.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan ide penciptaan karya adalah bagaimana menyutradarai film *Bersamamu* dengan menggunakan akting realis untuk memperlihatkan halusinasi yang dialami oleh tokoh utama.

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya ini

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan film ini adalah untuk menciptakan karya film yang terinspirasi dari problematika kehidupan lansia yang kehilangan pasangannya.

2. Tujuan Khusus

Terciptanya film fiksi *Bersamamu* dengan memperkuat karakter tokoh untuk menarik emosional penonton.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yakni :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penulis dapat menyutradarai film fiksi dengan menekankan akting realis dalam film *Bersamamu*.
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama dibangku perkuliahan.
- c. Dapat mewujudkan sebuah film mengenai psikologis lansia yang kehilangan pasangannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

1. Terciptanya sebuah film fiksi *Bersamamu* dapat menambahkan pengalaman beraktivitas bagi penulis.
2. Penulis dapat memperkuat karakter tokoh untuk menarik emosional penonton.
3. Dalam penciptaan film fiksi *Bersamamu* penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan dibangku perkuliahan.

b. Bagi Institusi

1. Terciptanya film fiksi *Bersamamu* menambah arsip visual institusi dan prodi televisi dan film.
2. Terciptanya sebuah film fiksi *Bersamamu* yang dituangkan dalam bentuk *audio* visual agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa dalam Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

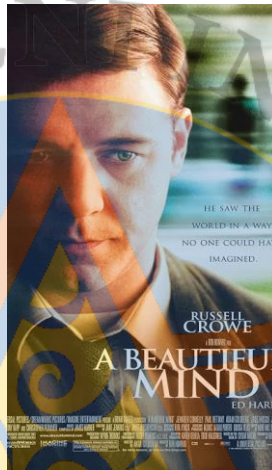
c. Bagi Masyarakat

Terciptanya sebuah film fiksi *Bersamamu* dapat memberitahu setiap penonton bagaimana psikologi lansia yang kehilangan pasangannya. Serta peranan penting keluarga terutama anak, dalam membantu kesembuhan orang tuanya.

E. Tinjauan Karya

Pada penggarapan film fiksi *Bersamamu*, penulis sebagai sutradara memiliki beberapa referensi yang memiliki kesamaan genre, tema dan konsep. Referensi penulis dalam penggarapan film fiksi sebagai berikut:

1. *A Beautiful Mind* (Tahun 2001)

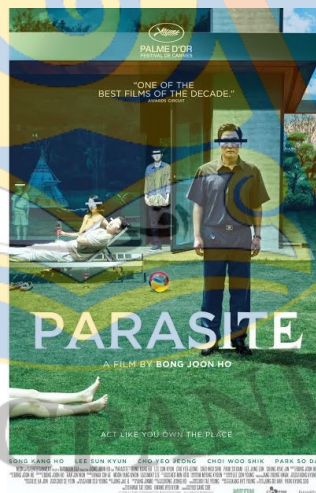


Gambar. 1
Poster film *A Beautiful Mind*
(Sumber: www.Imdb.com)

Film *A Beautiful Mind* disutradarai oleh Ron Howard, bercerita tentang John Nash, seorang matematikawan jenius asal Amerika yang harus berjuang melawan penyakit skizofrenia. Sekilas, kehidupannya terlihat seperti orang kebanyakan. Pekerjaan sebagai matematikawan menuntutnya untuk memecahkan kode atau yang disebut kriptografi dan bekerja sama dengan agen rahasia William Parcher. Hidupnya mulai berubah saat penyakit skizofrenia mulai menggerogoti pikirannya. Waham, halusinasi, dan delusi mulai hadir di hidupnya yang kemudian menyebabkan hubungan dengan istrinya dan hubungan dengan orang sekelilingnya terganggu.

Kesamaan film *A Beautiful Mind* dengan film yang penulis garap adalah karakter utama sama-sama mengalami masalah kesehatan mental atau psikologis. Karakter yang diperankan oleh pemain menghadirkan akting realis yang diperlihatkan dengan kuat, sehingga dapat menarik emosional penonton. Persamaan lain yaitu sama-sama memperlihatkan subjek halusinasi, sehingga penonton baru akan menyadari jika sebenarnya karakter utama sedang mengalami halusinasi di akhir cerita. Sedangkan perbedaan dari film yang penulis garap adalah dari segi genre. Film yang penulis garap memiliki genre drama keluarga. Genre ini penulis pilih karena pada umumnya bersifat ringan dan mudah untuk dipahami oleh penonton.

2. *Parasite* (tahun 2019)



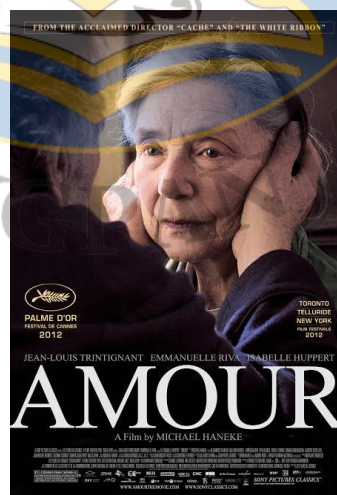
Gambar. 2
Poster film *Parasite*
(Sumber: www.imdb.com)

Parasite adalah sebuah film yang disutradarai oleh Bong Joon Ho dan diproduksi oleh Kwak Sin Ae, Moon Yang Kwon, Bong Joon Ho, Jang Young Hwan. *Parasite* mengisahkan kehidupan keluarga Kim Ki Taek seorang supir panggilan yang menikah dengan Choong Sook bersama dua anak mereka yang

telah dewasa di sebuah apartemen bawah tanah yang tidak layak huni. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, mereka mengumpulkan uang dari melipat kotak pizza. Namun suatu hari, putra dalam keluarga itu, Ki Woo mendapat pekerjaan mengajar les bahasa Inggris, yang memungkinkan dia untuk memiliki pekerjaan tetap. Antara kedua keluarga yang berbeda strata ekonomi pun terjalin simbiosis. Namun simbiosis itu tidak bertahan lama.

Kesamaan film *Parasite* dengan karya yang penulis garap yaitu, sama-sama menonjolkan pengadeganan karakter saat mengalami permasalahan, dengan menghadirkan akting yang kuat yang diperankan oleh pemain. Sedangkan perbedaan dari karya yang penulis garap adalah dari segi genre. Film *Parasite* memiliki genre *comedy thriller* sedangkan film yang penulis garap memiliki genre drama keluarga. Genre ini penulis pilih karena pada umumnya bersifat ringan dan mudah untuk dipahami oleh penonton.

3. *Amour* (Tahun 2012)



Gambar 3.
Poster film *Amour*
(Sumber: www.imdb.com)

Amour adalah film dengan genre drama romantis. Film ini disutradarai oleh Michael Haneke dan diproduksi oleh Stefan Arndt, Veit Heiduschka, Michael Katz dan Margaret Menegoz. Film ini mengisahkan Anne dan George yang merupakan pasangan lansia yang menghadapi kesulitan dimasa tuanya. George harus merawat Anne yang menderita *stroke*, hingga akhirnya maut memisahkan mereka.

Persamaan film *Amour* dengan film yang penulis garap adalah dari segi genre dan tema. Pertama dari segi genre, sama-sama memiliki genre drama keluarga, kedua dari segi tema, sama-sama memiliki tema tentang kehidupan lansia dan *mood* yang disajikan dalam film tersebut. Perbedaan film *Amour* dengan film yang penulis garap adalah dari segi skenario. Film yang penulis garap memiliki alur *linear*, sedangkan film *Amour* memiliki alur *non linear*.

F. Landasan Teori Penciptaan

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya (Pratista, 2008: 1). Himawan Pratista membagi film menjadi tiga buah format film, diantaranya film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Selanjutnya Himawan Pratista mengartikan bahwa film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang. Cerita biasanya juga memiliki karakter antagonis dan protagonis (Pratista, 2008: 21).

Sutradara merupakan orang terpenting dalam produksi sebuah karya audiovisual. Seorang sutradara berperan sebagai kreator, pemimpin, seniman, sebagai penasehat teknik dan sebagai organisator. Sutradara harus bisa berbaaur dengan kru dan harus menjaga *mood* kru. Sutradara bertugas sebagai orang yang mengkoordinir semua usaha mulai dari menerjemahkan cerita film yang tertulis kedalam gambar dan suara (Livingston, 1953: 45).

Naratama mengemukakan dalam bukunya, sutradara adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar yang tampak di layar. Ia bertugas mengontrol penampilan pemeran, mengontrol teknik sinematik dan kontinitif cerita yang disertai dengan elemen-elemen dramatik pada produksinya (Naratama, 2008: 9). Tomaric menjelaskan bahwa sutradara memiliki dua pekerjaan utama. Yang pertama adalah membaca naskah dan mengembangkan citra mental yang kuat tentang bagaimana film akan terlihat, terdengar, dan terasa. Pemahaman sutradara terhadap skenario tentu mempengaruhi maksimalnya hasil akhir sebuah film. Sutradara memiliki tanggung jawab atas sinematik dan penampilan pemeran yang akan tampak dilayar. Kedua adalah berkomunikasi dengan para pemain dan kru selama pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi (Tomaric, 2011: 251).

Penjelasan lain menurut Ken Dancyger, bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film. Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai.

Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh (Dancyger, 2006: 3).

Menurut Sitorus akting dibagi atas dua yaitu, akting *formalisme* (*representasi*) dan akting *realisme* (*presentasi*). Akting *realisme* adalah:

Akting yang berusaha menyuguhkan tingkah laku manusia melalui diri si aktor, melalui pengertian terhadap dirinya sendiri dengan hasil mengerti karakter yang dimainkannya. Aktor *presentasi* percaya bahwa dengan mengidentifikasikan diri dan aksi-aksinya dengan peran yang akan dimainkan maka satu bentuk karakter akan tercipta, bentuk karakter yang diharapkan dan sesuai dengan situasi-situasi yang diberikan oleh penulis naskah (Sitorus, 2002: 19).

Akting merupakan gerakan dan ekspresi yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkannya. Akting adalah sebuah proses, cara, perbuatan, memahami perilaku yang diharapkan dan dikaitkan dengan seseorang (Sitorus, 2002: 37). Pemain harus berakting sesuai dengan karakter yang diinginkan dalam sebuah skenario.

Ada beberapa karakter pemain yang dihadirkan untuk menekankan akting realis yaitu protagonis dan antagonis. Biran menjelaskan bahwa protagonis adalah pemain utama yang menggerakkan sebuah cerita dalam sebuah skenario dan antagonis adalah pemain yang menjadi lawan protagonis. Yang membedakan karakter protagonis dengan antagonis secara kontras adalah karakter protagonis akan menarik simpati penonton sedangkan karakter antagonis akan membuat penonton merasa antipasti (Biran, 2006: 89-91).

Dalam produksi sebagai seorang sutradara, penulis telah menerapkan unsur-unsur *visual* untuk memperkuat akting pemain, yang meliputi ekspresi

wajah (*facial expression*), hubungan pandang (*eye contact*), sikap pose (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas gestur, perpindahan tempat (*movement*). Dirgagunarsa dalam Alex Sobur mengelompokkan ekspresi menjadi tiga macam:

Ekspresi itu terdiri atas tiga macam 1) Ekpresi reaksi terkejut merupakan reaksi yang ada disetiap orang yang dibawa sejak lahir dan tidak dipengaruhi oleh pengalaman dan sama pada setiap orang seperti menutup mata, mulut melebar, kepala dan leher bergerak kedepan. 2) Ekpresi wajah dan suara. Ekspresi seseorang bisa diluapkan melalui wajah dan suara. Perubahan wajah dan suara dapat membedakan orang-orang yang sedang marah, bahagia, gembira, sedih dan sebagainya. Ekspresi wajah ketika marah seperti yang telah dilihat biasanya wajah memerah, kening berkerut, lubang hidung membesar, rahang mengatup dan gigi tampak terlihat jelas. 3) Ekspresi sikap dan gerak tubuh. Ekspresi ini dipengaruhi oleh lingkungan, kebudayaan dan pendidikan yang didapat dari orang tuanya. Ekspresi seperti ini berbeda pada setiap orang seperti contoh ekspresi marah pada seseorang dapat mengepalkan tangan, memukul meja atau menarik-narik rambut (Sobur, 2003: 424).

Halusinasi adalah suatu pengamatan yang salah, seperti mendengar suara atau melihat sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Halusinasi auditoris (mendengar suara) merupakan jenis halusinasi yang paling umum dialami pasien skizofrenia. Orang yang mengalami halusinasi mungkin mendengar suara berbicara tentang mereka dalam bentuk orang ketiga, memperdebatkan kebaikan-kebaikan atau kesalahan-kesalahan mereka (Nevid, 2005: 115). Da Rocha menjelaskan “*There are several possible mechanisms linking loneliness to psychotic symptoms such as hallucinations*” (Da Rocha, 2017: 115). Yang dapat diartikan, kesepian bisa memiliki mekanisme yang menghubungkan dengan gejala psikotik seperti halusinasi.