

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk yang memiliki emosi dan rasa. Manusia sulit menikmati hidup dengan optimal tanpa memiliki emosi, karena emosi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh besar terhadap sikap manusia. Emosilah yang seringkali menghambat orang tidak melakukan perubahan. Ada perasaan takut, cemas, khawatir dan marah. Emosi pada prinsipnya menggambarkan perasaan manusia menghadapi berbagai situasi yang berbeda.

Mood merupakan salah satu unsur kekuatan dalam film. Untuk membangun *mood* sering kali berhubungan erat dengan visualisasi dalam film. Dimana hal-hal tersebut dapat memberi ruang berfikir kepada penonton. *Mood* adalah elemen efek emosional yang mendominasi elemen lain.

Gangguan *mood* merupakan sebuah kondisi yang terjadi pada mereka yang mengalami perubahan *mood* atau suasana hati dalam waktu yang singkat atau waktu yang lama. Umumnya gangguan ini muncul karena adanya kejadian berat yang telah individu tersebut alami. Dan *Mood* juga mempengaruhi perasaan, karena *mood* menggerakkan memori seseorang. *Mood* yang penulis maksud di sini adalah gangguan *mood aleksitimia* dimana selalu merasa sulit untuk mengungkapkan apa yang sedang dirasakan, alhasil cenderung memiliki emosi yang datar.

Perilaku yang sekarang dikenal sebagai alexithymia pertama kali dijelaskan secara rinci oleh psikiater Peter E. Sifneos dan John C. Nemiah, yang bekerja di Rumah Sakit Beth Israel dengan pasien yang menunjukkan gangguan psikosomatis. Banyak dari pasien ini menunjukkan kesulitan ekstrim dalam membicarakan tentang emosi mereka, dan pada tahun 1972 Sifneos menciptakan kata alexithymia artinya 'tanpa kata-kata untuk emosi' (dari bahasa Yunani a = kekurangan, lexis = kata, thymos = emosi) untuk menunjukkan kelompok perilaku yang dia saksikan.

Selama beberapa dekade terakhir, konsep alexithymia telah disempurnakan secara teoritis, yang saat ini ditentukan oleh fitur-fitur berikut:

1. kesulitan mengidentifikasi perasaan dan membedakan antara perasaan dan sensasi tubuh dari gairah emosional.
2. kesulitan menggambarkan perasaan kepada orang lain.
3. imajinasi yang terganggu.
4. gaya berpikir yang terikat pada dunia luar.

(Taylor, Bagby dan Parker 1997).

Secara umum, ciri utama dari *aleksitimia* adalah ketidakmampuan mengungkapkan emosi. Ketika berinteraksi dengan orang lain, mereka yang mengalami *aleksitimia* cenderung menunjukan perilaku sebagai berikut diantaranya: kesulitan untuk mengenali emosi dan perasaan, memiliki cara berpikir yang sangat logis dan kaku tanpa menyertakan perasaan, tidak mampu menyampaikan perasaannya dengan baik.

Tema tersebut penulis angkat menjadi sebuah karya film fiksi dengan judul naskah *Pulang Yang Begitu Kelam*. Naskah ini menceritakan kisah seorang bapak pensiunan tentara yang bernama Candra yang hidup sendirian yang sudah ditinggal mati istrinya dan ditinggal oleh anaknya karena pergi merantau. Candra menjalani hidup sehari-hari seperti orang tua biasa, dan pada suatu hari anaknya yang sudah tidak lama pulang akhirnya pulang ke rumah, dan kepulangan anaknya menjadi polemik bagi diri Candra. Penulis memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* karena tokoh bapak sulit untuk mengungkapkan apa yang sedang dirasakan.

Film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Rekaman dari satu peristiwa atas kenyataan selalu terdiri dari unsur-unsur yang membangunnya. Menurut, Himawan Pratista (2008: 1) dalam bukunya *Memahami Film* membagi film dalam dua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur tersebut saling berintegrasi dan berkesinambungan satu sama lain.

Seorang *Director of Photography* atau bisa juga disebut dengan D.O.P adalah seorang yang bekerja dalam sebuah film. D.O.P bertanggung jawab atas semua aspek teknis dan artistik gambar bergerak atau *motion picture*. Seorang D.O.P harus familiar dengan komposisi dan semua aspek konsep untuk pengendalian kamera dan haruslah orang yang berpengalaman dalam bidang kerjanya, cermat, konsentrasi dalam mengatur sebuah *frame*, dan

mempunyai penyelesaian atau jalan keluar bila terjadi masalah diproduksi. Pada penggarapan film fiksi *Pulang Yang Begitu Kelam* dengan penulis sebagai *director of photography* menyampaikan sebuah pesan dan kesan yang sesuai dengan cerita. Dalam penciptaan karya film ini penulis memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* yang dialami oleh tokoh utama.

Untuk memvisualisasikan gangguan *mood aleksitima* yang dialami oleh tokoh utama, penuliskan menggunakan komposisi informal. Komposisi informal digunakan secara seksama dalam pembuatan *close-up* di mana frame hanya berisi pemain tunggal. Pembentukan aspek sinematografi pada naskah *Pulang Yang Begitu Kelam* seperti penempatan *angle* kamera dan *Movement* akan tetap digunakan, namun lebih lanjut penekanan videografi lebih menekankan proses visualisasi gangguan *mood aleksitimia* tokoh utama dengan menggunakan komposisi informal dan *type shot* agar penonton langsung melihat dan merasakan gangguan *mood aleksitimia* yang dialami tokoh utama.

Pada film *Pulang Yang Begitu Kelam*, penulis merancang berbagai kombinasi komposisi gambar, dari beberapa *size shot*, *angle*, dan *movement*, sehingga tercipta kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar. Sebagai seorang *Director Of Photography*, penulis di sini memilih untuk memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* tokoh utama dengan menggunakan komposisi informal.

Ketertarikan penulis memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* pada tokoh utama menggunakan komposisi informal karena penulis ingin

memperlihatkan *mood* yang dialami oleh tokoh utama dengan *type shot* yang sesuai sehingga mata penonton langsung menuju objek yang ada pada *frame* dan dapat melihat langsung ekspresi si tokoh dengan *mood* yang sedang dirasakan. Pemilihan komposisi, *type shot* yang tepat untuk merealisasikan film *Pulang Yang Begitu Kelam*.

B. Rumusan Ide Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan ide dalam penciptaan ini adalah bagaimana memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* pada tokoh utama dalam film fiksi *Pulang Yang Begitu Kelam*.

C. Tujuan Penciptaan Karya

1. Tujuan umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah sebagai media edukasi *alternative* bagi remaja dan orang tua melalui media film fiksi, untuk segera mengungkapkan apa yang sedang dirasakan.

2. Tujuan Khusus

Menciptakan film fiksi dengan memvisualisasikan *mood aleksitimia* yang dialami tokoh utama dengan menggunakan komposisi informal

D. Manfaat Penciptaan Karya

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan ke dalam bentuk *audio visual* oleh penulis agar menjadi sebuah referensi mahasiswa dalam institusi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Terciptanya sebuah film yang menceritakan bagaimana pentingnya untuk mengungkapkan apa yang sedang dirasakan, jangan sampai menjadi masalah bagi diri sendiri.

E. Tinjauan Karya

Adapun beberapa film sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan sebuah karya film adalah:

1. *The Favourite* (2018)



Gambar 1
Poster film *The Favourite*
(Sumber : Google, 2020)

The Favourite adalah film biografi drama komedi tahun 2018 yang disutradarai oleh Yorgos Lanthimos diproduksi oleh Ed Guiney, Ceci Dempsey, Lee Magiday, dan Yorgos Lanthimos. Naskah film ini ditulis oleh Deborah Davis dan Mc Namara. Pada tahun 1708, Britania Raya sedang berperang Bersama Prancis dan ratu Anne duduk di kursi takhta kerajaan. Ketika kesehatannya menurun karena asam urat, sang ratu tidak mengungkapkan minatnya dalam memerintah kerajaan, sebaliknya sang ratu

lebih memilih kegiatan esentrik seperti balapan lobster dan bermain dengan kelinci, yang mewakili tujuh belas anak yang telah hilang selama bertahun-tahun.

Referensi film yang sesuai dengan konsep komposisi informal adalah film *the favourite*. Dengan penerapan komposisi dan variasi level *angle* yang dibuat untuk memberi maksud atau makna terhadap sebuah *shot* sangat banyak pada film tersebut. Karena film ini banyak menggunakan komposisi informal, maka penulis menjadikan film ini sebagai referensi karya dari karya yang dibuat, dimana *framing* yang akan penulis garap juga menggunakan komposisi informal yang hampir sama dengan komposisi yang ada pada film ini. Perbedaan dengan film ini terletak pada alur ceritanya.

2. Film *Toba Dreams* (2015)



Gambar 2
Poster film *Toba Dreams*
(Sumber: Google, 2020)

Film *Toba Dreams* merupakan film yang diadaptasi dari novel yang ditulis oleh TB Silalahi. Meski mengambil cerita tentang kehidupan keluarga Batak, tapi melihat plot cerita yang dihadirkan lebih kepada drama keluarga

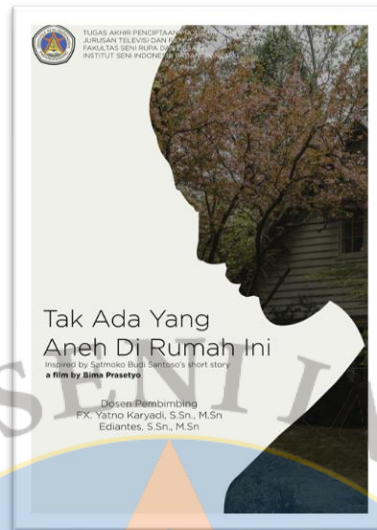
yang memiliki konflik dekat dengan kehidupan sehari-hari. Film yang disutradarai oleh Benni Setiawan ini dibintangi oleh aktor dan aktris besar Indonesia seperti Vino G Bastian, Marsha Timothy, Mathias Muchus dan Jajang C. Noer.

Film ini berlatar belakang tentang kisah cinta yang terlalu mencintai. Cinta yang kadang tersesat dalam menemukan kebenaran. Seperti Sersan Mayor Tebe yang mendidik anak-anaknya layaknya pasukan tempur karena cintanya yang luar biasa kepada mereka. Maka ketika Ronggur, anak sulungnya menjadi pemberontak dalam keluarga, terjadilah konflik mendalam antara ayah dan anak.

Film ini adalah tentang mimpi Sersan Mayor Tebe yang ingin hidup dengan tenang dan damai mengandalkan uang pensiunan tentara dan memilih pulang untuk membangun kampung halamannya. Tapi Ronggur menolak, ia ingin membuktikan bahwa selama ini ayahnya salah memilih jalan hidup. Dengan penuh siasat Ronggur menjelma menjadi pentolan mafia narkoba dan merebut Andini dari orangtuanya yang tak merestui hubungan mereka.

Persamaan film ini dengan film yang akan penulis garap adalah persamaan pada saat Ronggur tidak memilih jalan seperti yang dipilih ayahnya dia lebih memilih menjadi mafia narkoba. Pada film yang akan penulis garap si anak sama-sama memilih untuk menjadi mafia narkoba yang membedakan adalah alur cerita dan settingnya.

3. *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* (2020)



Gambar 3
Poster film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*
(Sumber: Bima Prasetyo, 2020)

Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* disutradarai oleh Yudi Leo bercerita tentang Nung dan Budya memilih hidup serumah semanjak kelahiran anaknya, kehidupan yang dijalani berdua semenjak lahirnya anak mereka mulai terasa aneh dikarenakan masalah silih berganti datang, mulai dari anak mereka yang menangis disepanjang hari. Nung beranggapan seperti itu karena ia melihat disamping rumahnya ada kuburan yang seperti baru diziarahi.

Faktor ekonomi yang bisa dikatakan di bawah rata-rata membuat Budya harus pergi pagi pulang sore demi menghidupi keluarganya. Disaat Nung sedang rebahan disamping anaknya Nung mendengar khotbah Jumat tentang pernikahan Nung kelu, Nung beranggapan kalau tidak menikahlah penyebab dari semua masalah yang terjadi pada anaknya dan kehidupan mereka

Pada film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* menggunakan komposisi informal untuk memperlihatkan keaneh-anehan yang dialami oleh keluarga

Nung. Dan pada film *Pulang Yang Begitu Kelam* penulis juga menggunakan komposisi informal untuk memperlihatkan gangguan *mood aleksitimia* tokoh utama, dan yang membedakan dari film yang penulis buat adalah dari bagian cerita dan setting.

F. Landasan Teori Penciptaan

Perilaku yang sekarang dikenal sebagai alexithymia pertama kali dijelaskan secara rinci oleh psikiater Peter E. Sifneos dan John C. Nemiah, yang bekerja di Rumah Sakit Beth Israel dengan pasien yang menunjukkan gangguan psikosomatis. Banyak dari pasien ini menunjukkan kesulitan ekstrim dalam membicarakan tentang emosi mereka, dan pada tahun 1972 Sifneos menciptakan kata alexithymia artinya 'tanpa kata-kata untuk emosi' (dari bahasa Yunani *a* = kekurangan, *lexis* = kata, *thymos* = emosi) untuk menunjukkan kelompok perilaku yang dia saksikan (Sifneos 1973).

Selama beberapa dekade terakhir, konsep alexithymia telah disempurnakan secara teoritis, yang saat ini ditentukan oleh fitur-fitur berikut:

1. kesulitan mengidentifikasi perasaan dan membedakan antara perasaan dan sensasi tubuh dari gairah emosional.
2. kesulitan menggambarkan perasaan kepada orang lain.
3. imajinasi yang terganggu.
4. gaya berpikir yang terikat pada dunia luar.

(Taylor, Bagby dan Parker 1997).

Director of Photography merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik dari sebuah film. Ia juga

melakukan supervisi personil kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Dengan pengetahuannya tentang pencahayaan, lensa, kamera, film dan imaji digital, seorang *sinematographer* menciptakan kesan atau rasa yang tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan sutradara. Pada dasarnya sebuah gambar memiliki unsur pembentuk, yaitu komposisi, *tipe shot*, *angle* kamera dan pergerakan kamera. Maka dalam proses penciptaan ini, penulis akan bekerja berdasarkan keempat konsep ini.

Lebih lanjut penjelasan di atas memperlihatkan secara jelas mengenai kerja *D.O.P* yang memiliki tanggung jawab atas kualitas gambar. *D.O.P* menjamin bahwa setiap *shot* tercahaya dengan baik, dan kemudian menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, penulis bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera.

Sinematografer harus mampu mengarahkan perhatian penonton terhadap cerita yang disampaikan melalui komposisi, ritme, dan perspektif (Blain, 2011: 4). Kerja *D.O.P* dapat memilih posisi objek tersebut dalam *frame* sesuai tuntunan naratif secara estetik. *D.O.P* bebas meletakkan objek dimanapun, mulai dari di dalam *frame*, di tengah, di pingir, di atas, di bawah sejauh komposisinya seimbang dan menyatu dalam *visual*. Sebuah objek tidak harus berada di tengah *frame* untuk mendapatkan komposisi seimbang, objek lain yang berada disekitar objek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan sangat bergantung dari posisi dan pergerakan objek lain (Prastista, 2008: 114). Secara umum komposisi *shot* terkait dengan posisi

objek dalam *frame* dapat di kelompokkan dua jenis, yakni komposisi formal dan komposisi informal, penulis tertarik dengan menggunakan komposisi informal untuk memvisualkan *mood aleksitimia* tokoh utama pada film fiksi *Pulang Yang Begitu Kelam*.

Konsep videografi yang penulis terapkan dalam film fiksi *Pulang Yang Begitu Kelam* antara lain adalah komposisi, Mascelli mengatakan Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Komposisi merefleksikan selera pribadi. Seorang juru kamera yang berbakat seni (berselera bagus; memiliki *feeling* yang baik terhadap keseimbangan, bentuk, irama, ruang, garis, dan nada; punya penilaian yang baik atas nilai-nilai warna; punya rasa dramatik) bisa menciptakan komposisi-komposisi yang bagus secara intuitif. Komposisi dibagi atas dua bagian yaitu komposisi formal dan informal, dan penulis lebih tertarik untuk menggunakan komposisi informal.

1. Komposisi Formal

Kalau kedua sisi dari komposisi simetris, atau hampir sama daya tariknya, menghasilkan keseimbangan formal. Keseimbangan formal biasanya adalah statis, tidak hidup, kurang dalam kekuatan konflik atau kekontrasannya. Sebuah gambar dengan keseimbangan formal memberi kesan damai, tenang dan kesamaan (Mascelli,2010:438).

Komposisi formal juga bisa disebut dengan komposisi simetris atau keseimbangan simetris adalah suatu keadaan *equilibrium*. Kalau semua

kekuatan adalah sama, atau saling mengimbangi, dikatakan “dalam keadaan seimbang (Mascelli,2010:432)



Gambar 4
Gambar komposisi formal
(Sumber: Google, 2021)

2. Komposisi Informal

Komposisi Informal merupakan keseimbangan tidak formal. Keseimbangan tidak formal adalah dinamis karena menyajikan penataan yang kuat, yang menentang unsur-unsur pengkomposisian. Pada gambar keseimbangan tidak formal, pemain atau objek yang menonjol di tempatkan pada pusat perhatian, keseimbangan yang tidak simetris digunakan secara seksama dalam pembuatan *close up* dimana frame hanya berisi pemain tunggal dengan menempatkan kepalanya sedikit bergeser dari titik pusat, hingga tersedia ruang sedikit besar pada arah pemain itu memandang (Mascelli, 2010:412).



Gambar 5
Gambar komposisi informal
(Sumber: Google, 2021)

Untuk merealisasikan konsep videografi yang ingin penulis capai, penulis juga menarapkan beberapa konsep pendukung pada film fiksi *Pulang Yang Begitu Kelam*, di antaranya adalah:

3. *Angle*

Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Pemilihan *angle* kamera bisa memposisikan penonton lebih dekat atau lebih jauh. Memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan *angle* kamera yang seksama mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita (Mascelli, 2010:60).

Level *angle* kamera sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. *High Angle*

High angle adalah segala macam shot di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada dibawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka shot itu sudah dinamakan *high angle*.

b. *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah di mana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk.

c. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah setiap *shot* mengarah ke atas dalam merekam subjek, sebuah *low angle* tidak usah harus berarti demikian rendah seperti pandangan mata cacing melihat setting atau *action*.

4. *Type Shot*

Skenario-skenario film cerita dilengkapi dengan tipe *shot* yang dibutuhkan tiap adegan dalam satu *sequence* (Umbara, 2010:6). Secara teknis, *shot* adalah ketika kameramen mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* itu kembali. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar. Beberapa tipe *shot* yang penulis gunakan yaitu:

a. *Close Up* (CU)

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala, CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang “fokus kepada wajah” maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama. Dan di sini penulis ingin memvisualisasikan gangguan *mood aleksitimia* ketika si bapak sedang bersama anaknya.

b. *Medium Shot* (MS)

Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik serta ekspresi wajah.

c. *Full Shot* (FS)

Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan shot ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek dengan apa yang dilakukannya dan lingkungannya

5. Pergerakan Kamera

a. *Complex Shot*

Complex Shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya yaitu terdapat pergerakan lensa kamera, ada pergerakan kamera, tidak ada pergerakan badan kamera, ada pergerakan dari objek, *Complex Shot* diakhiri dan diawali dengan *simple shot* (Umbara, 2010:103)

b. *Developing Shot*

Developing shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya adalah terdapat pergerakan lensa kamera, pergerakan kamera, pergerakan badan kamera, dan pergerakan dari objek.