

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) disebut juga gangguan stress paska trauma adalah gangguan mental yang dialami seseorang setelah dia menyaksikan atau mengalami sendiri peristiwa yang tidak menyenangkan. Gangguan ini akan membuat penderitanya teringat kejadian traumatis yang pernah dia alami. Peristiwa yang dapat menimbulkan gangguan *PTSD* terjadi apabila si penderita mengalami atau menyaksikan perundungan, kecelakaan, bencana alam, pelecehan seksual ataupun kekerasan yang membuat dia kehilangan orang yang dia sayangi.

Seseorang dikategorikan menderita *PTSD* apabila gejala yang dialami paska peristiwa traumatis, berlangsung selama satu bulan atau lebih. Gejala yang dia alami akan mengganggu aktivitas sehari-harinya, terutama dalam hal menjalin hubungan sosial dan pekerjaan. Salah satu solusi untuk penderita *PTSD* adalah mencari psikoterapi, jika gejala yang di alami tergolong parah maka dokter akan menggabungkan psikoterapi dengan obat-obatan (Sumber Wawancara dr. Fadhli Rizal Makarim, Aplikasi Halodoc, 2021). Cara lain untuk pencegahan *PTSD* adalah terbuka dengan keluarga atau teman dekat dengan menceritakan kejadian traumatis yang pernah dialami atau dengan mencurahkan isi hati melalui tulisan seperti menulis catatan harian, cerpen ataupun novel. Mencoba untuk fokus dengan hal-hal positif dengan melakukan kegiatan yang menarik dan membuat suasana hati menjadi tenang. Cara terakhir dengan menghadapi ketakutan yang dirasakan (Sumber Wawancara dr. Kevin Adrian, Aplikasi Alodokter, 2021).

Penulis tertarik menyutradarai film fiksi tentang perjuangan seorang gadis penderita gangguan *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* yang berjuang untuk mengendalikan rasa traumatisnya di tengah tekanan yang sering dia alami. Penulis menjadikan *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* ini sebagai sebuah ide cerita agar pembaca dapat mengetahui apa itu *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* dan bagaimana cara penanganannya apabila kita mengalami gangguan *PTSD*. Untuk menuangkan ide cerita tersebut penulis menggunakan media film.

Pada skenario *Dandelion* penulis akan mewujudkannya dalam bentuk film yang *bergenre* drama dengan penerapan emosi traumatik melalui *visual element* yang bertujuan untuk mempertegas emosi tokoh Sandra agar emosi dari tokoh yang penulis ciptakan dapat dirasakan, bagaimana si tokoh merasa kalut, takut, tertekan dan putus asa akan penulis gambarkan melalui *visual element* yaitu sikap atau *pose*, gerakan anggota badan (*body language*), perpindahan tempat (*moving*), tindakan tertentu, ekspresi wajah serta hubungan pandang dari tokoh kepada penonton. Dari keenam *visual element* tersebut penulis akan lebih menekan tiga *element* agar tercapainya dramatik dari cerita yang akan penulis buat. Adapun ketiga *element* yaitu sikap atau *pose*, tindakan tertentu dan ekspresi wajah.

Sebagai seorang sutradara penulis akan menghadirkan sebuah konsep *visual element* dimana nantinya karakter yang penulis buat dalam berkomunikasi dengan lawan main tidak hanya menggunakan bahasa verbal seperti dialog tetapi juga menggunakan akting pemain sikap atau *pose*, tindakan tertentu dan ekspresi wajah. Semua itu dilakukan oleh tokoh secara jelas, logis, menarik, bertujuan dan benar, dengan penghayatan bentuk, tempo dan rasa dengan bantuan penulis. Dari pendapat

beberapa ahli *visual element* merupakan unsur-unsur visual akting yang terdapat dalam sebuah film dimana *visual element* tersebut dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. *visual element* akan memperlihatkan bagaimana emosi atau perasaan pemain.

Tokoh utama seorang gadis muda yaitu Sandra yang tempo tubuh akan berubah tegang apabila ia terkejut, merasa terintimidasi dan mengalami tekanan. Dia akan berkeringat apabila dia sedang takut dan cemas, untuk menenangkan emosi dan dirinya ia akan mengatur nafas dan memejamkan matanya serta menggenggam tangan. Menurut Darwis emosi sebagai suatu gejala psikologis dan fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan tingkah laku, serta memberi jawaban melalui ekspresi tertentu (Hude, 2006: 18).

Penerapan emosi traumatik melalui *visual element* ini dipilih karena dirasa dapat mempertegas emosi tokoh utama disepanjang cerita film dan dapat memvisualisasikan situasi yang dramatis serta emosional. Dengan konsep ini emosi atau perasaan pemain tidak hanya dapat disampaikan melalui dialog, tetapi dengan sikap tubuhnya, gerakan atau tindakan yang ia lakukan serta ekspresi dari wajahnya dapat menyampaikan pesan yang ingin penulis sampaikan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah adalah bagaimana menerapkan emosi traumatik tokoh Sandra melalui *visual element* dalam menyutradarai film fiksi Dandelion.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan.

a. Tujuan Umum

Tujuan umum penulis dalam menciptakan film fiksi ini adalah untuk memberikan pesan dan mengingatkan apa itu *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* dan bagaimana cara penanganannya apabila kita mengalami *PTSD*.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan film fiksi ini adalah untuk memperlihatkan bagaimana perubahan emosi Sandra saat dia mengalami tekanan *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)*.

2. Manfaat Penciptaan.

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk film, agar menjadi bahan rujukan dan referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam membuat karya dengan menerapkan emosi traumatik tokoh Sandra melalui *visual element* dalam menyutradarai film fiksi Dandelion.

b. Manfaat Praktis

1) Pengkarya

Dengan terciptanya film fiksi ini menjadi pembuktian untuk penulis dalam belajar menciptakan film fiksi drama selama perkuliahan dan menjadi hasil lebih baik dari karya sebelumnya dalam menerapkan emosi traumatik

tokoh Sandra melalui *visual element* dalam menyutradarai film fiksi *Dandelion*.

2) Institusi

Dengan terciptanya film fiksi ini dapat menjadi bahan rujukan dan referensi untuk penulis lainnya.

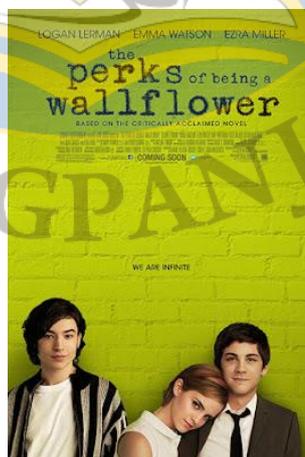
3) Masyarakat

Dengan karya film ini dapat memberikan wawasan dan pesan terutama pada orang-orang yang mengalami *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* dan bagaimana cara penanganannya.

D. Tinjauan Karya

Dalam penciptaan film *Dandelion* penulis memiliki beberapa tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi pembuatan film *Dandelion* diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *The Perks Of Being A Wallflower* (2012)



Gambar 1. Poster Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
(Sumber : [Google Search](#))

Film yang berjudul *The Perks Of Being A Wallflower (2012)* di sutradarai oleh Stephen Chbosky menceritakan tentang kehidupan Charlie, seorang *introvert* yang bersifat pemalu dan kaku. Charlie baru masuk SMA setelah dia mengalami tahun-tahun yang buruk di SMP. Saat SMA inilah dia berteman dengan Patrick dan Sam saudara tiri Patrick. Hal itu perlahan membuka mata Charlie, kemudian ia menjadi lebih baik. Tak lama terjadi perselisihan antara mereka yang menyebabkan hubungan mereka renggang dan Charlie kembali sendiri. Kenangan buruk kembali menghantui Charlie, kejadian traumatis yang ia alami berawal dari kematian bibinya serta pelecehan yang pernah dilakukan bibinya kepada Charlie. Hal itulah yang membuat Charlie merasa bersalah, semenjak kejadian inilah Charlie mengalami gangguan traumatis.

Dari segi penyutradaraan Stephen Chbosky dalam memvisualisasikan setiap adegan menjadi terkesan tidak biasa, dengan hadirnya pergolakan batin Charlie yang harus siap dengan keadaan yang membuatnya jadi berbeda dan menciptakan tempo permainan. Dengan adegan aktor membuat *dramatic* yang dihasilkan dari tempo adegan menjadi lebih dramatis serta emosional.

Film *The Perks Of Being A Wallflower (2012)* memiliki kesamaan dengan film *Dandelion* yang dimana sama-sama berkisah tentang seorang remaja pengidap trauma karena kenangan masa lalunya, lalu ia berusaha bangkit dengan melakukan hal-hal positif. Tetapi karena tekanan-tekanan yang selalu datang membuat si tokoh utama kembali merasakan hal-hal buruk akibat pengaruh dari kejadian traumatis yang pernah dia alami. Pada film *Dandelion* memiliki beberapa perbedaan yaitu

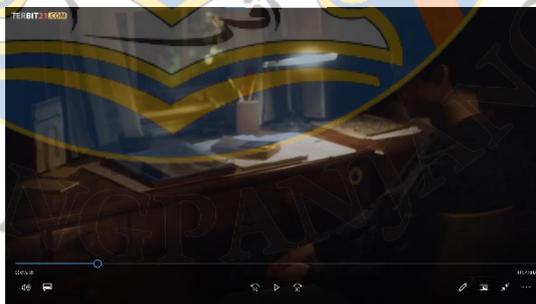
sang gadis tetap memiliki teman sejati disampingnya berbeda dengan Charlie yang ditinggal oleh teman-temannya yang membuat ia merasa kembali sedirian.

Adapun beberapa cuplikan film *The Perks Of Being A Wallflower* (2012) yang akan penulis terapkan pada film *Dandelion* diantaranya :



Gambar 2. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012 Saat Charlie Menatap Sekelilingnya Saat Ia Merasa Gugup (Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis tidak hanya mengambil bagaimana ekspresi Charlie yang nantinya akan penulis terapkan kepada Sandra, tetapi penulis juga mengambil bagaimana teknik pengambilan gambar yaitu *tracking* yang nantinya juga akan penulis terapkan pada film *Dandelion*.



Gambar 3. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012 Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup (Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan tindakan yang dilakukan Charlie saat ia gugup setelah melihat kekerasan, saat ia berusaha untuk menenangkan

dirinya, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya saat gugup.

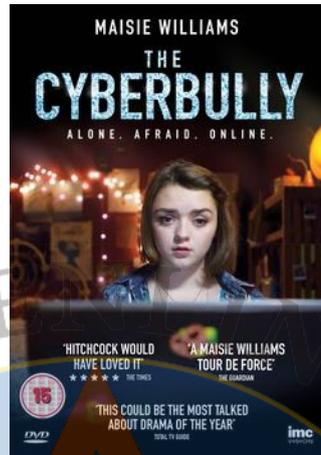


Gambar 4. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Charlie saat ia gugup yaitu menarik nafas untuk menenangkan dirinya, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya saat gugup.

Film *Dandelion* akan menerapkan emosi traumatik tokoh Sandra melalui *visual element* sama seperti film *The Perks Of Being A Wallflower* (2012), film ini juga menerapkan *visual element* sehingga film menjadi dramatis dan menciptakan tempo permainan pada *acting* pemain. Pada film *The Perks Of Being A Wallflower* (2012) mereka menerapkan enam *visual element* berbeda dengan film *Dandelion* penulis hanya akan menekankan tiga *visual element*.

2. *Cyberbully* 2015



Gambar 5. Poster Film *Cyberbully*
(Sumber : [Google Search](#))

Film *Cyberbully* disutradarai oleh Ben Chanan berkisah tentang Casey seorang penderita trauma dia mempunyai sahabat bernama Megan. Casey memiliki pacar bernama Nathan, tapi mereka akhirnya putus. Nathan yang tidak terima, lalu menyebarkan kejelekan Casey di akun Twitternya. Megan tidak terima temannya diperlakukan demikian akhirnya menghubungi Alex untuk meretas akun milik Nathan. Film ini menggambarkan bahwa satu kalimat yang kita tulis bisa membuat seseorang depresi bahkan bunuh diri karena kata-kata yang membunuh karakter. Film ini juga mengajarkan apabila kita diganggu oleh orang lain kita harus bisa melawan tidak hanya diam saja.



Gambar 6. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Casey setelah ia terkejut dan bingung yaitu mengerutkan keningnya, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra.



Gambar 7. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Casey saat ia gugup dan ketakutan yaitu menarik nafas dan memejamkan matanya untuk menenangkan dirinya, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya saat gugup dan ketakutan.



Gambar 8. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Casey saat ia ketakutan yaitu menarik rambutnya ketika frustrasi, nantinya

pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya saat takut.

Cyberbully memiliki kesamaan cerita dengan *Dandelion*. Pada film *Dandelion* Sandra di bantu oleh temannya Rian untuk menyelesaikan masalahnya. Sama halnya Megan yang membantu Casey untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara menemui temannya yang ahli dalam bidang teknologi. Film *Cyberbully* dalam proses visualisasi penyutradaraannya menerapkan tempo cepat dan lambat disepanjang filmnya. Baik dari tempo adegan pemain maupun tempo dialog, hal ini bertujuan untuk mendramatisir cerita. Seperti halnya dalam film *Cyberbully*, film *Dandelion* ini juga akan menerapkan tempo cepat dan lambat karna menerapkan tempo yang sesuai dengan emosional adegan tokoh.

3. *All The Bright Places* (2020)



Gambar 9. Poster Film *All The Bright Places*, 2020
(Sumber : [Google Search](#))

Film *All The Bright Places* (2020) disutradarai oleh Brett Haley bercerita tentang seorang gadis Bernama Violet yang mengalami trauma. Hal ini menyebabkan Violet sering merasa bersalah dan membuatnya ingin bunuh diri.

Lalu ia dipertemukan dengan Finch yang akhirnya menjadi teman Violet. Finch selalu berusaha menghilangkan kesedihan Violet dengan mengajaknya melakukan hal-hal yang menyenangkan.

Film ini menyuguhkan pesan tidak hanya dari dialog tetapi hanya dengan sorotan mata penonton sudah dapat mengetahui dialog apa yang ingin di sampaikan oleh tokoh. Sutradaranya juga menghadirkan tokoh Violet yang sensitiv sama halnya dengan film *Dandelion* yang akan penulis garap. Karakter Sandra juga penulis hadirkan sensitif dan penulis tidak hanya akan menyampaikan pesan melalui dialog tetapi juga dengan *visual element* di beberapa adegan di film *All The Bright Places* (2020). Sutradara film ini menerapkan *visual element* pengadeganan dengan tempo adegan yang cepat dan lambat. Hal ini lah yang mampu membawa penonton untuk ikut merasakan emosi yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 10. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana ekspresi Finch saat ia merasa kalut, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan ekspresi yang sama kepada Sandra saat ia kalut.



Gambar 11. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Finch saat ia kalut yaitu dia akan mencari tempat yang tidak ada orang lain di sekelilingnya, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya.



Gambar 12. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
(Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Finch saat ia ketakutan yaitu menarik nafas dan memejamkan mata, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya.

Perbedaan film *All The Bright Places* (2020) dengan film *Dandelion* yaitu karakter Finch dan Rian, dalam film *All The Bright Places* (2020) Finch ternyata juga mengalami gangguan mental akibat kekerasan yang dilakukan oleh ayahnya.

Sedangkan tokoh Rian tidak mengalami hal tersebut. Adapun kesamaan lain dari kedua film ini adalah pesan bagaimana cara mengatasi keterpurukan, salah satu caranya dengan keberadaan orang-orang terdekat yang saling mendukung dan berbagi masalah secara terbuka serta jujur.

4. *Silver Linings Playbook* 2012



Gambar 13. Poster Film *Silver Linings Playbook*, 2012
(Sumber : [Google Search](#))

Film *Silver Linings Playbook* disutradarai oleh David O. Russell bercerita tentang seorang pria yang berusaha memperbaiki hubungan dengan istrinya, namun disisi lain justru datang sosok wanita yang baru. Hal yang membuat ceritanya menjadi lebih berbeda adalah berkat karakterisasi yang diberikan pada tiap-tiap tokohnya. Mereka semua adalah penderita gangguan psikologis yang punya ketidak stabilan emosi dan perilaku masing-masing. Pat adalah pria yang mengidap gangguan bipolar, dia baru saja keluar dari rumah sakit jiwa. Dia berniat menjalani hidup yang baru. Dalam film ini kita akan tau bagaimana gambaran *bipolar disorder* yang sebenarnya. Kita akan tau bagaimana emosi yang sering dirasakan oleh penderita bipolar.



Gambar 14. Cuplikan Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2012
 Saat Charlie Meremas Tangannya Saat Ia Merasa Gugup
 (Sumber : Film *The Perks Of Being A Wallflower*, 2021)

Pada *scene* ini penulis akan menerapkan bagaimana tindakan lain yang dilakukan Pat saat ia ketakutan yaitu menarik rambutnya ketika frustrasi, nantinya pada film *Dandelion* penulis juga akan menerapkan tindakan yang sama kepada Sandra saat ia berusaha menenangkan dirinya saat takut.

Kesamaan dari kedua film ini adalah salah satu tujuan pesan yang ingin disampaikan oleh sang sutradara. Dimana pada film *Silver Linings Playbook* sutradara ingin menyapaikan bagaimana gangguan bipolar tersebut, lalu bagaimana cara mengatasinya. Sama halnya dengan tujuan yang ingin penulis sampaikan pada film *Dandelion*.

E. Landasan Teori

Film memiliki unsur yang berkaitan erat antara ekspresi dengan tingkah laku seorang tokoh dengan tokoh lainnya untuk menggambarkan perubahan emosional seorang tokoh dengan visual salah satunya adalah menerapkan *Visual Element*. Menurut pendapat Riezky Adrian yang dikutip dari buku Hartoko, ada enam *visual element* atau unsur visual yang harus diperhatikan, sikap *pose* (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas (*gesture*), perpindahan tempat

(*movement*), tindakan atau perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*) (Hartoko, 1997: 25).

Seperti yang dikatakan oleh Askurifai Baksim sebagai berikut:

- 1) Sikap/ *pose*, sikap pemain sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain di depan kamera. Sutradara harus mampu memperhatikan *pose* pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi.
- 2) Gerakan anggota badan (*gesture*), Sutradara harus mampu membentuk *gesture* yang dimainkan pemain harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul nyambung dengan gerakan anggota tubuh sebelumnya.
- 3) Perpindahan tempat, sutradara harus memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain secara wajar dan tidak dibuat-buat.
- 4) Tindakan tertentu, aspek ini berkaitan dengan dengan *casting* yang diberikan kepada seseorang. Seorang tokoh dalam film harus diarahkan sutradara agar melakukan tindakan tertentu yang memotivasi cerita.
- 5) Ekpresi wajah, karena unsur ini sering berkaitan dengan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin bagi jiwa seseorang (Baksim, 2004 : 15).

Adapun *visual element* menurut Eryne Lutfiana dalam salah satu karya tulisnya ada enam, diantaranya:

- 1) Sikap/*Pose*, Hal pertama yang menjadi arahan sutradara adalah sikap/*pose* (*posture*) pemainnya. Ini sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain di depan kamera. Dengan monitor yang tersedia, sutradara harus mampu memperhatikan *pose* pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi.
- 2) Gerakan Anggota Badan, sesuai dengan *shooting script*, tentunya seorang atau beberapa pemain harus menggerakkan anggota tubuhnya. Namun, *gesture* yang mereka mainkan harus betul- betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul nyambung dengan gerakan anggota tubuh sebelumnya. Misalnya, setelah seorang pemain minum air dari gelas tentunya gerakan berikutnya mengembalikan gelas tersebut dengan baik.
- 3) Perpindahan Tempat, Seorang sutradara dengan jeli akan memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain pendukungnya. Perpindahan pemain ini tentunya dalam rangka mengikuti *shooting script* yang dibuat sang sutradara sendiri. Di sini,

sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya melakukan perpindahan secara wajar dan tidak dibuat-buat.

- 4) Tindakan Tertentu, Aspek ini tentunya dikaitkan dengan *casting* yang diberikan kepada seseorang. *Casting* disini diartikan peran yang dijalankan pemain film dalam menokohkan karakter seseorang yang terlibat dalam cerita film tersebut. Selain ada *casting* ada juga yang disebut *cameo*, yakni penampilan seseorang dalam sebuah film tetapi membawakan dirinya sendiri (tidak menokohkan orang lain). Dalam hubungan dengan *casting*, seorang pemain film harus diarahkan sang sutradara agar melakukan tindakan sesuai dengan tuntunan skenario.
- 5) Ekspresi Wajah, Unsur ini sering berkaitan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin bagi jiwa seseorang. Konsep inilah yang mendasari aspek ini harus diperhatikan betul oleh sutradara. Terutama untuk *genre* film drama, unsur ekspresi wajah memegang peran penting. *Shot-shot close up* yang indah dan pas dapat mewakili perasaan sang tokoh dalam sebuah film.
- 6) Hubungan Pandang, Hampir sama dengan ekspresi wajah, hubungan pandang di sini diartikan adanya kaitan psikologis antara penonton dan yang ditonton. Untuk membuat *shot-shotnya*, biasanya sutradara selalu memberikan arahan kepada pemain film agar menganggap kamera sebagai mata penonton. Dengan cara seperti ini, biasanya kaidah hubungan pandang ini akan tercapai. Dengan mengibaratkan kamera sebagai mata penonton, berarti pemain harus berlakon sebaik mungkin untuk berkomunikasi dengan penonton lewat lensa kamera. (Lutfiana, 2014 : 6).

Pada film *Dandelion*, penulis menerapkan emosi traumatik melalui *visual element* untuk mempertegas emosi tokoh Sandra, penulis terapkan ketika adegan Sandra merasa tertekan ia akan langsung tegang dan takut. Salah satu cara menenangkannya adalah dengan memejamkan mata dan mengatur nafas. Tidak hanya itu melalui sebuah sentuhan yang membuatnya tenang Sandra akan merasa rileks dan mengurangi rasa takutnya.

Penggunaan tempo akan lebih memperlihatkan perubahan emosional tokoh, yang dapat dihadirkan melalui enam *Visual Element*. Penulis menerapkan emosi

traumatik melalui *visual element* pada adegan tokoh Sandra dengan cara memperlihatkan, mengarahkan, mengibaratkan, dan mendengarkan kepada pemain. Penerapan enam *visual element* mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikan perubahan emosional tokoh.

Penerapan emosi traumatik melalui *visual element* pada adegan akan diterapkan pada akting pemain yang meliputi, sikap *pose (posture)*, gerakan anggota badan (*gesture*), perpindahan *tempat (movement)*, tindakan atau perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*) dan hubungan pandang (*point of view*). Penerapan emosi traumatik melalui *visual element* mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikan emosi dan sesuai dengan *psikologis* dan emosi karakter berdasarkan aksi tokoh pada aktingnya. Nantinya pada film *Dandelion* emosi yang akan tampil yaitu emosi takut, tertekan, marah, sedih dan sayang. Pada film ini penulis berperan sebagai sutradara.

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).

Tetapi pada film *Dandelion* ini penulis hanya akan menekankan tiga *visual element* untuk mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikan perubahan emosional tokoh. Adapaun ketiga *element* yaitu sikap atau *pose*, tindakan tertentu dan ekspresi wajah. Ketiga *element* tersebut akan penulis seimbangkan melalui tempo untuk mempertegas dan meningkatkan emosi pemain, baik itu tempo adegan, dialog, pengambilan gambar, editing dan suara dalam film untuk mempengaruhi

mood serta emosional film, agar nantinya terciptalah sebuah film yang estetik. Estetik menurut Herbert Read yaitu keindahan sebagai suatu kesatuan arti hubungan-hubungan bentuk yang terdapat di antara penyerapan-penyerapan inderawi kita (Read, 1959: 3).

Penulis mengambil *visual element* menjadi konsep yang akan penulis gunakan dalam pembuatan film nantinya karena latar belakang dari skenario *Dandelion* ini adalah menceritakan tentang *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* dimana menceritakan tentang trauma Sandra dan bagaimana cara ia mengatasinya. Sosok Sandra adalah seorang gadis yang pendiam, jadi untuk mewujudkan karakternya penulis menggunakan konsep ini agar informasi yang ingin penulis sampaikan dapat divisualkan dengan baik. Penulis menyampaikan informasi tidak hanya dengan dialog tetapi juga dengan visualisasi dari sikap Sandra, gerakan-gerakan yang ia lakukan dan juga ekspresi wajahnya.

Visual element ini penulis rasa dapat memaksimalkan karakter Sandra yang ingin penulis buat. Karena Sandra adalah sosok yang pendiam, susah untuk mengungkapkan emosi dan perasaannya melalui dialog jadi penulis mengambil konsep ini agar emosi dan perasaan Sandra dapat dirasakan walaupun ia tidak mengungkapkannya melalui dialog. Penulis akan memvisualkan emosi Sandra melalui tiga *visual element*, yaitu sikap, tindakan tertentu dan ekspresi wajah Sandra. Ketika Sandra mengalami tekanan sikap badannya akan langsung tegang, matanya akan sedikit membulat dan ia akan melakukan tindakan tertentu seperti meremas sesuatu benda yang ada di tangannya lalu ia akan memejamkan mata sembari mengatur nafasnya, tindakan ini ia lakukan untuk mengontrol emosinya.

Apabila ia merasakan sentuhan yang menenangkan maka ia akan sedikit rileks dan tenang. Dengan begitu tanpa dialog emosi yang Sandra rasakan sudah tersampaikan, dan manambah unsur dramatisnya.

Untuk teori pendukung penulis menggunakan beberapa teori yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam penggarapan film ini nantinya, adapun diantaranya adalah menggunakan teori *director as actor*. Teori ini diambil sebagai penunjang penulis dalam proses mengarahkan pemain nantinya.

Ada dua cara dalam mempengaruhi pemain, dengan cara menjelaskan dan dengan cara mencontohkan atau lebih sering dikenal dengan sutradara sebagai aktor. Sutradra sebagai aktor maksudnya bagaimana seorang sutradara memposisikan dirinya sebagai aktor dalam menginterpretasikan skenario kemudian memahami karakter dan kondisi jiwa tokoh yang ada didalam skenario dan mengarahkan kepada aktornya lalu mencontohkan adegannya (Harymawan, 1988: 78).

Ada 5 unsur yang harus diperhatikan oleh seorang sutradara dalam menjalankan tugasnya sat produksi nanti, adapun menurut pendapat Riezky Adrian yang dikutip dari buku Hartoko sebagai berikut.

Sebelum seorang sutradara mengarahkan semua pemain dalam sebuah produksi, ada baiknya seorang sutradara memiliki kepekaan terhadap rumus 5-C, yakni close up (pengambilan jarak dekat), camera angle (sudut pengambilan kamera), composition (komposisi), cutting (pergantian gambar) dan continuity (persmbungan gambar-gambar) (Hartoko, 1997: 17).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Pada tahapan ini penulis secara mendalam memahami tentang naskah apa yang akan penulis garap, karena naskah yang penulis garap bercerita tentang

masalah psikologi yaitu *Post Traumatic Syndrome (PTSD)* jadi terlebih dahulu penulis mencari referensi buku hingga film mengenai *PTSD* ini. Tidak hanya itu penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa dokter dan juga pengidap *PTSD* agar penulis dapat memahami bagaimana karakter para penderita *PTSD* sebenarnya, sehingga nantinya dari informasi tersebut penulis bisa menerapkannya kepada pemain.

Setelah itu barulah penulis menentukan konsep apa yang akan penulis gunakan. Penulis juga mencari referensi buku dan juga film yang berhubungan dengan konsep yang penulis gunakan. Setelah semuanya selesai barulah penulis lanjut ketahap selanjutnya.

2. Perancangan

Pada tahapan ini penulis menentukan bagaimana cara pengaplikasian konsep penulis nantinya terhadap naskah yang akan penulis garap. Tahap ini seperti menentukan *scene* mana saja yang akan penulis pilih untuk mengaplikasikan konsep yang akan diterapkan. Seperti pada *scene* 6, Penulis mengarahkan tokoh Sandra tersentak dan mundur kebelakang saat ia terkejut ketika dituduh maling yang sesuai dengan naskah.

3. Perwujudan Karya

Pada tahapan ini, penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah penulis tentukan sebelumnya terhadap naskah dan mempersiapkan beberapa bahan atau materi yang telah penulis siapkan untuk membantu tahapan pra, produksi dan pasca produksi.

Penulis melakukan eksekusi terhadap karya yang sudah dirancang sebelumnya. Selain itu penulis juga menerapkan tahap-tahap produksi yaitu :

a. Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis menganalisa naskah yang akan diciptakan dalam bentuk *audio visual*. Mencari bentuk-bentuk penunjang *mise-en-scene* film, beberapa tahapan yang akan pengkarya lakukan dalam merancang produksi film ini meliputi:

1) Analisis Skenario

Penulis selaku pengkarya melakukan penganalisaan naskah atau membedah naskah terlebih dahulu dan menentukan setiap konsep yang akan direalisasikan. Setelah itu penulis melakukan bedah naskah dengan semua kepala divisi untuk menyatukan ide, tujuan dan capaian yang diinginkan. Pada tahap ini penulis menyampaikan ke semua kepala divisi seperti apa set, *wardrobe*, *make up*, cahaya dan pemilihan warna yang penulis inginkan.

Skenario *Dandelion* terdiri atas 13 *scene* dan berdurasi kurang lebih 20 menit. Skenario *Dandelion* bercerita pada tahun dua ribuan, hal itu akan penulis perlihatkan melalui set, properti, *wardrobe*, lokasi dan warna sehingga penonton dapat merasakan bahwa skenario ini terjadi pada tahun yang telah ditentukan. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan media film fiksi untuk menyampaikan informasi. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Himawan Pratista, 2017).

Skenario *Dandelion* ini bergenre drama, karena dalam skenario ini akan memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari tokoh Sandra. Sasaran film ini adalah untuk kalangan remaja dan dewasa. Drama adalah tema film yang mengetengahkan aspek-aspek *human interest* sehingga yang disasar adalah peresaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya. Tema ini juga dikaitkan dengan latar belakang kejadiannya (Baksim, 2004 : 93).

Penggunaan *visual element* untuk menciptakan informasi sesuai naskah yang disampaikan melalui bentuk visualisasi gambar. Skenario *Dandelion* menggunakan *setting* lokasi kota Jakarta. *Setting* berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya (Himawan Pratista, 2017). Adapun setting waktu berlangsungnya cerita dalam skenario ini adalah pada tahun dua ribuan. Skenario *Dandelion* menggunakan bahasa indonesia yang tidak baku.

Dialog merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah film cerita. Bahasa bicara tidak lepas dari aksen, aksen dapat meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di wilayah tertentu (Himawan Pratista, 2017). Pada skenario ini menggunakan aksen bicara anak Jakarta zaman sekarang dimana di identikkan dengan kata “lo dan gue”.

b. Produksi

Tahap ini adalah proses pelaksanaan dari hasil perancangan semula pada waktu pra produksi. Tahap ini adalah tahap pembentukan karya menjadi audio visual atau syuting. Nantinya penulis akan mengarahkan semua element

yang terlibat, mulai dari mengarahkan semua *crew* maupun pemain yang terlibat.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari bahan, baik berupa pita *auditif* maupun pita *audio visual*. Disini, penulis sebagai sutradara akan mendampingi editor dalam melakukan proses editing dari awal proses *offline* sampai masuk ke proses *online*. Pada proses ini penulis membantu editor dalam menyusun gambarnya sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Pada film *Dandelion* penulis akan menerapkan konsep yang telah dirancang sebelumnya.

4. Penyajian Karya

Pada tahapan ini penulis melakukan penyajian karya dalam bentuk *screening* film fiksi .

G. Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Agustus 2021	September 2021	Oktober 2021	November 2021	Desember 2021
Pembentukan Ide					
Pembuatan Naskah					
Bimbingan Naskah					
Bimbingan Proposal					

Pendaftaran					
Proposal					
Seminar Proposal					
Revisi Proposal					
Pra Produksi					
Produksi					
Pasca Produksi					
Proposal Tugas Akhir					

