

SKIZOFRENIA DALAM KARYA FILM PENDEK BERJUDUL *MY EMPTY CROWDED MIND*

Adam Damaian Pandji Segara¹, Donny Trihanondo², Ranti Rachmawanti³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

adamsegara@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Karya tugas akhir ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan tentang penyakit mental bernama skizofrenia yang sering disalah-artikan sebagai orang gila oleh masyarakat luas. Walaupun memiliki beberapa gejala seperti: halusinasi, delusi, dan berperilaku tidak wajar, tidak semua pengidap skizofrenia kehilangan akal sehatnya. Adapun tujuan dari dibuatnya karya tugas akhir ini adalah untuk mengurangi mispersepsi tersebut dalam media film pendek yang dapat dimengerti oleh orang awam. Gejala Psikis yang ada pada penderita skizofrenia dapat direpresentasikan ke dalam media film pendek dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada. Mulai dari segi sinematografi yang meliputi warna, *shot*, pergerakan kamera, *framing*, sampai elemen suara untuk menggambarkan keadaan tertentu. Pemilihan media film pendek memiliki alasan untuk menjelaskan penyakit ini dengan pendekatan yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Secara garis besar, *My Empty Crowded Mind* merupakan karya yang menggabungkan elemen kreatif dari film pendek dengan tujuan edukatif untuk menyampaikan pesan kuat tentang skizofrenia. Film ini diharapkan dapat menginspirasi generasi mendatang untuk menghilangkan stigma, meningkatkan kesadaran, dan memahami kesehatan mental secara lebih baik dalam masyarakat.

Kata Kunci: Film Pendek, Psikologi, Skizofrenia, Sinematografi

Abstract: This thesis is based on a mental health problem known as schizophrenia, which is sometimes mistaken for a larger society as mental persons. Despite signs such as hallucination, delusion, and abnormal behavior do not indicate that everyone with schizophrenia has lost their mind. The purpose of describing these common misconceptions in a short film is to make it comprehensible to the general public. The psychological symptoms which exist in schizophrenic people can be representated in a short film using existing elements. Based on cinematic aspects that include color, shots, camera motion, framing, sound elements to describe certain situations. The choice of short films has reasons to explain this mental illness with a more comprehensive approach for the public. In essence, *My Empty Crowded Mind* is a work that combines creative elements from short films with educational objectives to convey a powerful message about schizophrenia. This film is expected to inspire future generations to eliminate stigma, enhance awareness, and achieve a better understanding of mental health within society.

Keywords: Short Film, Psychology, Schizophrenia, Cinematography

PENDAHULUAN

Penyakit mental merupakan suatu kondisi kesehatan yang memiliki pengaruh terhadap perasaan, pikiran, perilaku pada seseorang. Penyebab dari penyakit mental yang ada pada seseorang dapat diakibatkan oleh beberapa hal, diantaranya: penyakit pada otak, genetik, suatu peristiwa yang dapat memicu stres, penyakit fisik. Jika seseorang yang memiliki gangguan mental tidak mendapatkan dukungan yang baik, maka hal tersebut dapat memicu keinginan untuk melukai diri sendiri bahkan mengakhiri hidupnya.

Setiap individu tentu memiliki kesadaran terhadap emosi maupun tingkah lakunya yang secara tidak langsung membuatnya dapat bertahan hidup seperti orang normal pada umumnya. Arti “normal” yang dimaksud dalam lingkup ini adalah memiliki kualitas kesehatan mental yang tidak lebih dan tidak kurang ada pada dirinya. Tetapi bagaimana pandangan masyarakat terhadap orang yang berbeda dari mereka? Apa tindakan yang mereka lakukan jika bertemu dengan sebagian kecil dari orang-orang tersebut? Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada 2018, 19 juta penduduk berusia 15 tahun mengidap gangguan mental emosional dan lebih dari 12 juta orang mengalami depresi (Rokom, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa di Indonesia masih kurang akan kesadaran dalam menyelesaikan masalah kesehatan mental dan hal ini perlu menjadi peringatan bagi masyarakat untuk lebih banyak memahami hal tersebut sebagai makhluk sosial yang membutuhkan satu sama lain.

Dalam lingkup sosial, tidak sedikit masyarakat yang acuh dalam melihat kondisi kejiwaan seseorang tanpa mengetahui pasti penyebab dan ciri-cirinya. Maka dari itu, dibutuhkan literasi yang baik dari masyarakatnya untuk menunjang pengetahuannya seputar psikologi. Dalam karya penulis, selain membuat konsep secara artistik, penulis juga ingin mengedukasi para penontonnya untuk lebih memahami permasalahan yang diangkat khususnya penyakit mental.

Skizofrenia salah satu gangguan kejiwaan dimana pengidapnya mengalami halusinasi, delusi, dan perubahan perilaku. Penderita skizofrenia sering berhalusinasi tentang memiliki entitas buatan yang ia buat diluar kesadarannya dan tampak nyata bagi mereka. Dari pengalaman orang-orang yang mengalami gangguan ini bercerita bahwa mereka kerap melihat bayangan dan suara bisikan yang mengganggu mereka. Penderita skizofrenia akut harus dirawat secara khusus di rumah sakit jiwa dan jika dibiarkan, mereka bisa meresahkan, melukai bahkan mencelakai masyarakat umum karena tingkah lakunya.

Bagi orang awam, kondisi ini selalu dikaitkan dengan hal-hal yang mistis atau langsung menarik kesimpulan bahwa penderita skizofrenia merupakan orang “gila”, padahal dibalik kesimpulan tersebut terdapat makna lebih dalam pada kepribadian penderitanya. Menurut Hartini dkk., (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan yang lebih baik tentang kesehatan mental dikaitkan dengan rendahnya stigma masyarakat terhadap orang dengan gangguan jiwa. Perbedaan signifikan stigma terhadap orang dengan gangguan jiwa juga ditemukan pada kelompok umur, jenis kelamin, pengalaman kontak, riwayat gangguan jiwa, sikap terhadap pasung, status perkawinan, dan tingkat pendapatan. Sementara berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kemenkes pada tahun 2018 menunjukkan data prevalensi gangguan jiwa Rumah Tangga dengan penderita skizofrenia yang meningkat dari 1,7 permil menjadi 7 permil di tahun 2018, hal ini disebabkan oleh ketersediaan fasilitas pelayanan kesehatan dan tenaga psikolog yang kurang (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2022). Dapat digaris bawahi bahwa fasilitas yang diberikan oleh pemerintah masih belum cukup memadai untuk menangani kasus penyakit mental skizofrenia ini, oleh karena itu masyarakat juga turut memiliki peranan penting dalam membantu pemerintah menangani hal ini dengan memperbanyak literasi sebagai dasar pemahamannya.

Judul yang diberikan dalam karya penulis adalah *My Empty Crowded Mind*. Pemberian judul oleh penulis dirasa sangat mewakili karya yang nanti akan dibuat dimana penderita skizofrenia memiliki pikiran yang penuh akan suara dan selalu berhalusinasi walaupun ia tidak memikirkan suatu hal sama sekali. Selain sisi psikologi yang diangkat dalam film pendek *My Empty Crowded Mind*, penulis juga akan lebih menonjolkan sisi estetika secara visual (*mise en scene*) sehingga penonton dapat menerima pesan lebih baik. Dalam produksi film pendek ini, penulis akan memfokuskan teknik *movement*, *framing*, ekspresi pemain dan juga suara.

Karya film pendek yang akan dibuat penulis berorientasi pada perspektif dari penderita skizofrenia dengan tujuan untuk menghilangkan mispersepsi masyarakat terhadap penyakit mental tersebut. Film juga dirasa dapat media dalam menyampaikan pesan tertentu, hal ini dikarenakan penciptaan karya seni sendiri dapat terwujud salah berdasarkan pengalaman senimannya sendiri dengan melihat tanda konotasi, denotasi, dan mitos pada karya sebuah film. (Sari, Kusumanugraha, & Rachmawanti, 2022). Tujuan ini didasarkan pada pendekatan yang dilakukan penulis melalui film pendek yang mudah dipahami daripada pendekatan formal yang kurang menarik perhatian masyarakat. Dengan begitu masyarakat dapat lebih memahami dan memiliki rasa simpati terhadap skizofrenia.

Film ini dapat memberikan pandangan tentang pengalaman seorang penderita skizofrenia. Misalnya, perjuangan dan kemenangan mereka dalam menghadapi gejala-gejala skizofrenia. Film pendek ini dapat mengeksplorasi kontras antara realitas yang objektif dan dunia dalam pikiran karakter utama yang terpengaruh oleh skizofrenia. Penggunaan teknik sinematik seperti penggabungan gambaran yang surreal dan pengeditan non-linear dapat membantu menggambarkan perasaan kebingungan, ketakutan, dan isolasi yang seringkali dialami oleh penderita skizofrenia. Selain beberapa poin diatas yang menyebutkan konsep dari film pendek penulis, film pendek ini dapat menyoroti tantangan sosial yang dihadapi oleh penderita skizofrenia, termasuk stigma dan ketidakpengertian dari masyarakat sekitar. Cerita film dapat menampilkan bagaimana hubungan interpersonal terbentuk dan berubah ketika karakter utama mengungkapkan kondisinya. Melalui narasi ini, film dapat mengajak penonton untuk lebih empati dan menghargai penderita skizofrenia serta meningkatkan kesadaran tentang pentingnya dukungan sosial.

Dari semua masalah yang ada, penulis memfokuskan pada pengaruh hasil karya film pendek berdasarkan kesadaran masyarakat akan skizofrenia yang dibuat dengan menggunakan teori sinematografi dari David Bordwell dan Kristin Thompson. Pengidap skizofrenia selalu berhalusinasi dan seringkali mendengar suara bisikan yang aneh di sekelilingnya yang tampak nyata bagi mereka. Rentang usia dari pengidap skizofrenia ini berkisar antara 17-35 tahun dan tidak terkecuali penderita lanjut usia yang disebut dengan istilah *late onset Schizophrenia*. Hal tersebutlah yang menjadi poin utama pembuatan film pendek *My Empty Crowded Mind* yaitu merepresentasikan sudut pandang dari penderita skizofrenia agar penonton dapat merasakan sekaligus memahami apa yang dirasakan penderita penyakit mental ini sehingga berbagai mispersepsi terhadap para penderita ini berkurang di kalangan masyarakat.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh berdasarkan latar belakang yang telah disusun sebelumnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi skizofrenia ke dalam film pendek?
2. Bagaimana proses pembuatan film pendek *My Empty Crowded Mind*?

Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan dari karya ini yang berguna untuk menjawab rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah:

1. Merepresentasikan skizofrenia ke dalam film pendek.
2. Menunjukkan proses pembuatan film pendek *My Empty Crowded Mind*.

Landasan Teori

Teori Psikologi

Psikologi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang perilaku, fungsi, dan proses mental dari manusia yang disajikan dalam berbagai teori serta prosedur ilmiah. Beberapa manfaat psikologi secara umumnya ialah mengetahui emosi dan membahas tentang pandangan perilaku manusia secara teoritis, selain mempelajari perilaku tiap individu, psikologi juga mempelajari ruang lingkup sosial dari dampak perilaku individu tersebut.

Psikolog merupakan seorang praktisi profesional yang bekerja di ranah psikologi dengan pekerjaannya yang bersangkutan dengan pemahaman kognitif pada manusia. Selain sebagai praktisi, para psikolog juga berperan menjadi peneliti dalam mengeksplorasi proses neurobiologis dan fisiologis yang menjadi dasar fungsi dan perilaku kognitif pada manusia. Metode penelitian kualitatif menjadi metode yang penting bagi psikolog untuk mengetahui lebih jelas bagaimana kondisi mental yang ada di masyarakat dengan melakukan wawancara, observasi, dan kuisioner sehingga mempermudah psikolog dalam membuat hipotesis dan teori.

Dalam lingkup kesehatan, psikologi menjadi suatu ilmu yang dapat menangani kondisi mental seseorang untuk mendapatkan tingkat kesehatan yang optimal dengan upaya yang dilakukan oleh psikolog. Selain itu psikolog juga dapat memprediksi tingkah laku pada pasien saat melalui tingkatan penyakit tertentu sebagai upaya pencegahan dini terhadap masalah kesehatan yang lain. Penelitian dari psikolog juga meluas pada ranah sosial yang lebih spesifik seperti ketahanan keluarga dan juga hubungan interpersonal. Pada umumnya, peran psikologi tidak hanya bekerja dalam ruang lingkup sosial saja tetapi juga kesehatan jasmani yang ada pada masyarakat.

Teori Skizofrenia

Skizofrenia merupakan salah satu gangguan mental yang memengaruhi pikiran para penderitanya yang ditandai dengan gejala-gejala psikosis seperti halusinasi, delusi, dan pemikiran yang tidak beraturan. Gejala halusinasi membuat penderita melihat atau mendengar sesuatu yang muncul dari pikirannya yang sebenarnya sesuatu itu tidak nyata. Delusi membuat penderita skizofrenia memercayai apa yang sedang dia alami sehingga penderita sangat sulit membedakan antara realitas dan halusinasinya. Sedangkan pemikiran

yang tidak beraturan merupakan gejala yang berpengaruh pada kesulitan akan berkonsentrasi dan memiliki gangguan untuk berbicara secara teratur. Gejala-gejala tersebut membuat para penderita skizofrenia memiliki kesulitan untuk beraktivitas secara normal.

Belum ada pengobatan yang dinilai dapat menyembuhkan gangguan mental ini sepenuhnya, hanya saja pengobatan antipsikoptik dapat mengurangi gejala delusi dan konseling yang dapat mengontrol para pengidap skizofrenia. Sayangnya tidak semua pelayanan kesehatan jiwa dapat menangani para penderita skizofrenia secara menyeluruh, seperti yang disebutkan dalam laman berita *World Health Organization* yang menyatakan;

Saat ini, mayoritas pengidap skizofrenia di seluruh dunia tidak mendapatkan perawatan kesehatan jiwa. Sekitar 50% orang di rumah sakit jiwa didiagnosis mengidap skizofrenia. Hanya 31,3% orang-orang dengan psikosis menerima perawatan kejiwaan khusus. Sebagian besar sumber daya untuk layanan kesehatan jiwa dihabiskan secara tidak efisien untuk perawatan di rumah sakit jiwa. (World Health Organization, 2022).

Walaupun pelayanan kesehatan masih kurang, WHO berpendapat bahwa rumah sakit jiwa tidak efektif dalam menangani para pengidap skizofrenia karena hal tersebut melanggar hak asasi pada pengidap itu sendiri dalam memilih untuk dirawat atau tidak. Permasalahan ini dapat diatasi dengan upaya pengalihan perawatan pada institusi menjadi pelayanan berbasis masyarakat dengan bantuan komunitas yang ada seperti masyarakat luas dan lingkup keluarga dengan memiliki pengetahuan yang cukup dalam memahami dan menangani gangguan mental ini.

Tidak sedikit masyarakat yang memiliki gangguan mental ini dan tidak sedikit pula masyarakat yang paham akan skizofrenia. Dengan rendahnya tingkat pemahaman ini, masyarakat menjadi kurang mengerti akan bagaimana menanggapi dan menangani gangguan skizofrenia sehingga para penyandang sering dibilang gila dan menghubungkannya dengan hal-hal mistik, padahal belum tentu penderita skizofrenia merupakan orang yang gila. Berdasarkan data dari Jurnal Keperawatan BSI (Irawan, Tania, & Agustini, 2021) dari jumlah populasi 69 keluarga, terdapat 37 responden yang menjadi sampel untuk penelitian dukungan keluarga bagi penderita skizofrenia yang dimana 67,6% koresponden (25 koresponden) memberikan dukungan keluarga yang baik dan 59,5% memiliki kemandirian yang baik.

Teori Film

Film merupakan sebuah media komunikasi berupa visual dan audio dengan unsur penceritaan yang ditujukan untuk menyampaikan pesan kepada para penontonnya. Film

memiliki fungsi yang sangat penting untuk masyarakat seperti memberikan pesan, memberikan pembelajaran (edukasi), persuatif, dan sarana hiburan. Dalam menciptakan sebuah film, dibutuhkan beberapa orang yang bekerja di bidangnya masing-masing, seperti halnya dalam pembuatan naskah, sinematografer, editor dan lain sebagainya. Film juga memiliki tahapan-tahapan tersendiri dalam penyelesaiannya, yang pertama adalah pra-produksi dimana pembuatan ide dan konsep berlangsung sampai akhirnya dituangkan kedalam naskah, kemudian ada tahap *budgeting* sebagai tahap yang penting untuk film yang mengharuskan adanya pengeluaran dana tertentu untuk menciptakan karyanya, tahap ketiga ada produksi sebagai tahap yang fundamental dimana proses pembuatan film dengan merekam media visual dan audio yang sudah direncanakan sebelumnya mengikuti alur naskah, yang keempat adalah proses pasca produksi yang merupakan tahap penyuntingan gambar, dan terakhir ada *marketing* untuk film komersil yang membutuhkan pemasaran untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak ramai.

Sebuah karya film sangat melekat pada narasinya. Peran narasi dalam film sangat penting karena berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan cerita kepada penonton. Narasi dalam film melibatkan penggunaan kata-kata, dialog, dan narasi vokal yang membantu mengarahkan alur cerita, mengungkapkan karakter, dan menyampaikan informasi penting kepada penonton. Pembawaan narasi yang diangkat pada film memiliki tingkat relevansi yang sama pada suatu kondisi tertentu. (Hermawan, Zen, & Rachmawanti, 2023).

Teori Film Pendek

Film pendek adalah sebuah media film yang berdurasi lebih pendek daripada film pada umumnya atau yang biasa disebut *feature film*. Pada karya film pendek, *filmmaker* diharuskan untuk memiliki ide yang kreatif dan efisien demi membuat cerita yang tepat untuk diperlihatkan dalam film dengan durasi yang lebih pendek. Pada umumnya, film pendek berdurasi tidak lebih dari 45 atau 50 menit sedangkan *feature film* berdurasi antara 80 sampai 180 menit, walaupun demikian tidak ada aturan pasti mengenai durasi dari *feature film*.

Perbedaan yang paling signifikan pada film pendek dengan *feature film* yaitu dari segi narasi yang lebih sederhana dan tidak bertele-tele. Tidak seperti *feature film*, penceritaan dari film pendek diringkas sedemikian rupa tetapi tetap memiliki motivasi, konflik, dan konklusi yang telah ditentukan. Contohnya dalam film pendek, penulis tidak harus memperkenalkan latar belakang tokoh utamanya sehingga dapat menghemat durasi film pendek itu sendiri.

Keuntungan dari film pendek bagi para pembuat film adalah *budget* produksi yang tidak begitu banyak, walaupun semua bergantung pada penentuan tata artistik dan peralatan. Efektifitas dari film pendek juga dirasakan oleh penonton yang lebih memahami ataupun terhibur, hal ini dijelaskan dalam sebuah penelitian pada sebuah artikel dari Atlantis Press yang menyatakan;

"The researcher concludes that the use of short film improves a cause-effect paragraph writing ability of the second year students of English Literature Department after the students are given treatments. In addition, short film is also proven to be an effective teaching media in teaching of a cause-effect paragraph. The students' responses in the questionnaires show that most of students believe that short film is effective to be implemented in teaching writing in improving their ability in writing a cause-effect paragraph." (Manuhutu, et al., 2019).

Teori Sinematografi

Sinematografi diambil dari kata Yunani (kinema-graphein) yang memiliki arti yaitu menulis dengan gerakan. Berbeda dengan fotografi yang berarti menulis dengan cahaya, sinematografi didefinisikan sebagai ilmu dalam bercerita menggunakan bahasa visual yang memberdayakan kamera dan pencahayaan, Suyanto M. (2020, hal. 6) Dapat dikatakan bahwa dalam pengambilan gambar, setiap orang selalu menentukan posisi, arah, pergerakan dan hal-hal yang berkaitan dengan pengambilan gambar demi mendapatkan hasil yang baik, secara tidak langsung hal tersebut mencontohkan bagaimana kita menentukan unsur sinematografi dalam karya kita. Sinematografi juga menjadi hal yang fundamental dalam membuat karya film, sinematografi yang baik dapat mendukung kualitas visual yang baik pula, dengan begitu film dapat dinikmati oleh penonton. Di sisi lain, sinematografi dan fotografi juga berperan sebagai hobi yang memungkinkan orang-orang untuk mengkomunikasikan pesan secara visual mengenai pengalaman yang mereka alami (Trihanondo & Endriawan, 2022)

Dalam pembuatan film yang mengharuskan memakai teknik sinematografi tertentu tentunya tidak lepas dari peralatan-peralatan yang mendukung teknik itu sendiri. Faktor dari sinematografi yang perlu diperhatikan sebagai penunjangnya adalah peralatan kamera dan lensa, pencahayaan warna, skenario atau penyutradaraan, butiran film dan ISO. Seiring berkembangnya teknologi, penyimpanan video sebagai media dari pengambilan gambar mengalami penyesuaian dengan format digital daripada *video tape*. (Zen & Trihanondo, 2022).

Berdasarkan laman StudioBinder (2023), terdapat enam elemen yang ada pada sinematografi, diantaranya: pencahayaan, ukuran pengambilan gambar, fokus kamera, komposisi pengambilan gambar, peletakan kamera, dan pergerakan kamera.

Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu elemen yang menjadi kunci utama pada pengambilan gambar, tanpa pencahayaan yang baik, adegan dalam film tidak dapat dipresentasikan secara tepat.

Ukuran *Shot*

Pada suatu adegan, tentu ada hal yang ingin diperlihatkan dalam *frame*. Semua hal yang berkaitan dengan presentasi dari latar atau *setting* bergantung pada ukuran *shot* pada kamera.

Fokus Kamera

Fokus dari kamera digunakan untuk menekankan aspek yang ada pada cerita. Contohnya untuk memperlihatkan emosi dari suatu karakter, fokus mengarahkan para penonton untuk memusatkan perhatiannya pada karakter tersebut.

Komposisi *Shot*

Komposisi pada pengambilan gambar harus diatur sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan kepada penonton dengan baik. Peletakan properti dilakukan untuk membuat gambar yang ada pada *shot* terlihat oleh penonton.

Peletakan Kamera

Peletakkan kamera menjadi hal yang paling dasar pada sinematografi. Peletakkan kamera ditentukan untuk memperlihatkan objek atau latar dengan mengarahkan kamera pada sudut atau sisi tertentu.

Pergerakan Kamera

Pergerakan yang ada pada kamera dapat memperlihatkan pergerakan dari objek bahkan suspensi dan emosi pada suatu adegan. Dengan bergerakanya gambar, semakin besar perspektif yang diperlihatkan dan membuat penonton mengetahui keadaan pada adegan.

Teori *Mise-en-Scene*

Mise-en-Scene merupakan suatu istilah dalam perfilman yang digunakan untuk mengatur tata visual yang masuk dalam *frame* pada. *Mise-en-Scene* diambil dari bahasa Perancis yang berarti “meletakkan objek pada adegan”, maksudnya adalah dalam

penyampaian ceritanya, diperlukan suatu rancangan dan aksi yang dibuat sedemikian rupa untuk membuat penampilan pada suatu adegan terlihat alami. Tidak hanya di perfilman, *Mise-en-Scene* juga dipakai pada seni pertunjukan teater dengan tujuan untuk membuat penataan visual yang baik untuk disaksikan penonton.

Berdasarkan Bordwell & Thompson (2013, hal. 112-158), Beberapa unsur (komponen) yang termasuk dalam bagian *Mise-en-Scene* diantara lain:

Properti

Properti merupakan objek-objek yang ada pada film untuk mendukung jalannya cerita, beberapa benda menjadi suatu unsur yang dapat menjaga sifat realis dari film. Tidak jarang properti juga menjadi kunci utama pada sebuah narasi dan juga merupakan unsur yang fundamental untuk menjaga kontinuitas cerita. Dapat dibayangkan jika properti tidak teratur pada produksi film yang tentu saja memunculkan adanya kejanggalan yang tidak tepat untuk dilihat.

Setting

Dalam penceritaan, tentunya penonton harus dibuat percaya dengan apa yang sedang terjadi dalam cerita tersebut. *Setting* atau pengaturan latar merupakan hal yang sangat penting untuk mempresentasikan keadaan dalam sebuah narasi. Sebelum produksi dimulai, kru dari sebuah film harus menentukan dan membuat latar yang tepat yang didukung dengan properti-properti yang ada. Dengan adanya *setting*, nuansa yang diciptakan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Pencahayaan

Dalam pengambilan gambar di film, suatu rupa, warna, dan gerakan terlihat dengan adanya cahaya. Pengaturan cahaya yang baik juga memengaruhi kejelasan gambar yang ada dalam kondisi apapun. Sinematografer merupakan orang yang bertanggung jawab untuk mengatur komposisi cahaya baik sesuai letak, intensitas, dan hal-hal lainnya. Jika pencahayaan yang didapat tidak diatur, maka visualisasi tidak dapat disampaikan dengan baik.

Kostum & Make Up

Terlepas dari segi penampilan, kostum juga dapat menentukan identitas karakter yang berhubungan erat dengan penokohan. Kostum tidak dapat ditentukan secara mendadak atau tanpa pertimbangan melainkan harus dilakukan perencanaan terlebih dahulu. *Filmmaker*

seringkali menekankan penampakan visual dari pemeran yang memengaruhi *setting* menjadi latar belakang yang netral.

Shot

Peran kamera sebagai media rekam tentunya menjadi hal yang paling penting karena semua gambar diambil menggunakan alat tersebut. Tetapi jika pengambilan tersebut tidak memiliki konsep, maka hasil dari film yang dibuat tidak tervisualisasi dengan baik. Salah satu konsep dari pengambilan gambar adalah penentuan *shot* atau bidikan kamera yang berfungsi untuk menampakan objek atau keadaan dalam *scene* dari arah tertentu untuk menjelaskan suatu keadaan.

Movement & Performance

Mise-en-Scene tidak hanya bergantung pada segi teknis saja, tetapi juga penampakan dari pemeran (*talent*, aktor, aktris) film tersebut. Salah satunya adalah bagaimana performa dari tiap pemeran dalam bersandiwara, semakin alami akting yang dilakukan maka semakin baik pula kualitasnya.

Teori Warna

Teori warna merupakan bidang yang luas dan kompleks, dan penggunaannya dapat bervariasi tergantung pada konteks dan tujuan yang diinginkan. Memahami prinsip-prinsip dasar dalam teori warna dapat membantu dalam pengambilan keputusan kreatif yang efektif dalam penggunaan warna dalam berbagai bidang seni dan desain. Secara ilmiah, warna diciptakan dari unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda, sedangkan secara psikologis warna dapat didefinisikan sebagai suatu bagian dari pengalaman indera penglihatan. Teori pewarnaan yang ada dalam tiap karya seni memiliki sifat dan makna masing-masing, diurutkan dari warna hangat (merah, kuning, oranye) sampai warna dingin (ungu, biru, hijau) (Sanyoto, 2005).

Secara fisiologis warna merupakan sebuah sensasi visual yang ditularkan melalui cahaya dan diteruskan oleh mata (penglihatan) menuju otak. Warna yang selama ini kita lihat adalah hasil dari informasi yang masuk ke mata lalu diproses ke otak untuk dibedakan menjadi banyak warna, artinya semua warna yang kita lihat merupakan warna-warna yang telah kita lihat sebelumnya, mengingat fungsi dari memori otak adalah menyimpan hasil informasi yang ada.

Harmoni warna mencakup kaitan antara warna yang saling berhubungan dan menciptakan kesan visual yang menyenangkan. Beberapa jenis harmoni warna yang terkenal

termasuk harmoni komplementer (pasangan warna yang berlawanan di lingkaran warna), harmoni analog (pasangan warna yang berdekatan di lingkaran warna), dan harmoni triad (tiga warna yang memiliki jarak yang sama di lingkaran warna). Warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi suasana hati, emosi, dan persepsi kita. Beberapa warna memiliki konotasi yang umum, misalnya merah sering dikaitkan dengan keberanian atau kemarahan, biru dengan ketenangan atau kesedihan, dan hijau dengan keseimbangan atau kesegaran. Namun, penting untuk diingat bahwa persepsi warna juga dapat dipengaruhi oleh budaya, pengalaman, dan preferensi individu.

Teori Suara

Suara merupakan energi dari hasil getaran yang terhantar melalui udara atau medium lain yang dapat didengar. Dengan adanya suara, manusia dan hewan dapat mendengarkan bunyi-bunyi tertentu dengan indra pendengarannya. Suara juga dapat memengaruhi reaksi seseorang dalam melakukan sesuatu, misalnya jika ada orang lain yang memanggil, orang yang dipanggil akan merespon panggilan tersebut, begitu juga jika kita mendengar bunyi yang mendekat, dengan spontan diri kita akan bereaksi. Hal tersebut menandakan bahwa dengan suara, kita dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar kita.

Dalam perfilman, suara juga merupakan elemen fundamental yang berfungsi untuk mengiringi pergerakan gambar. Walaupun terkadang suara bukan menjadi fokus utama dalam film, tetapi jika pergerakan gambar tidak atau kurang akan suara, film tersebut akan terlihat dan terdengar janggal. Bordwell & Thompson (2013, hal. 270) dalam bukunya menjelaskan bahwa suara dalam film mencakup campuran dari ucapan, musik, dan kebisingan, sehingga *filmmaker* dapat menentukan jenis dan kerapatan bunyi beserta sifat-sifatnya.

Dalam perfilman, *score* merupakan unsur penting untuk membangun keadaan dalam suatu film dengan menciptakan alunan suara yang mendukung jalan cerita. *Scoring* dalam film adalah proses menciptakan dan mengatur musik orisinal yang disesuaikan dengan adegan dan alur cerita dalam sebuah film. Skor musik ini dirancang untuk meningkatkan dan memperkaya pengalaman penonton, menggambarkan suasana hati, mengarahkan emosi, dan menguatkan narasi film. Semua film setidaknya memiliki musik orisinal yang khusus dibuat untuk mengiringi film dari awal hingga akhir. Pada beberapa bagian tertentu, sebuah gambar pada film belum tentu dapat menyampaikan makna. Maka dari itu, *score* membantu apa yang tidak dapat disampaikan oleh gambar. (Phatorant, 2020).

PROSES PENGKARYAAN

Konsep Karya

Banyak orang yang mengira bahwa skizofrenia merupakan penyakit mental yang hanya dialami pada orang-orang tidak waras (gila), tapi bagaimana jika sebagian besar mereka sama seperti orang normal pada umumnya, hanya saja mereka memiliki semacam gangguan pada pikirannya yang membuatnya berbeda dari orang lain. Konsep yang diambil untuk membuat karya *My Empty Crowded Mind* ini memperlihatkan perspektif dari penderita skizofrenia, dan memberikan gambaran pada penonton bagaimana rasanya menjadi salah satu dari mereka.

Pada pengkaryaan nanti, warna gelap secara dominan akan dipakai sebagai warna yang menjadi kunci utama dan pergerakan kamera yang juga akan mendukung penggambaran suasananya. Alasan mengapa warna gelap akan sering dipakai adalah untuk memberi kesan misterius dan hampa, yang dimana misterius dalam pengonsepan ini bukan berarti secara personal penderita skizofrenia memiliki kepribadian yang sangat tertutup melainkan mengarah pada kondisi penyakit mental yang hanya penderita rasakan dan tidak semua orang dapat mengalami kondisi tersebut, sedangkan hampa adalah refleksi dari sisi emosional penderita.

Melalui konsep ini, film pendek *My Empty Crowded Mind* akan menggambarkan perjalanan emosional dan psikologis yang dialami oleh individu dengan skizofrenia. Film ini akan menekankan pentingnya dukungan sosial, terapi, dan penerimaan diri dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh penderita skizofrenia.

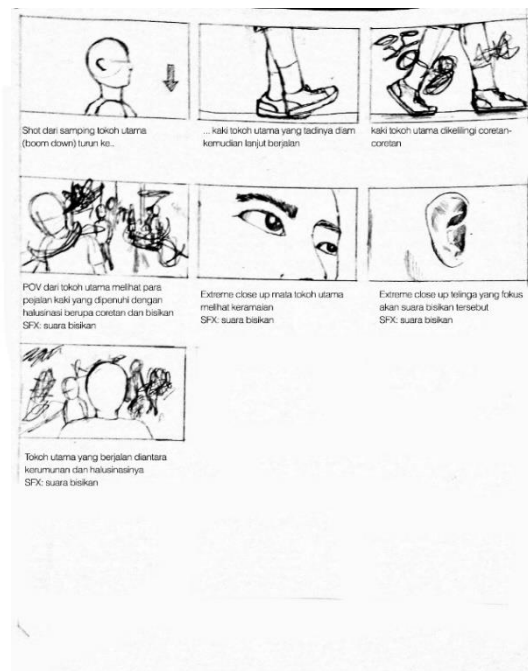
Proses Penciptaan Karya

Pra Produksi

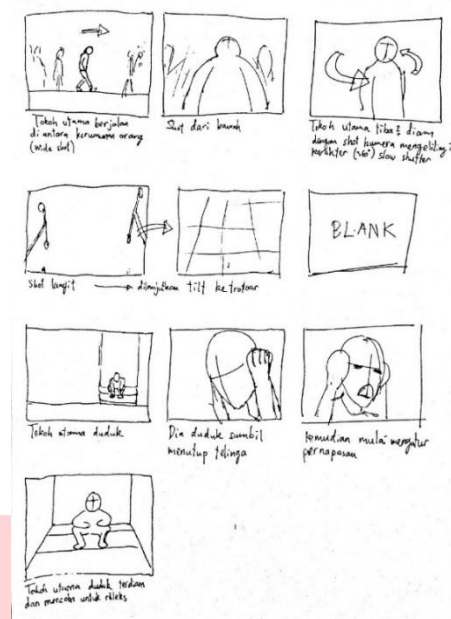
Sinopsis pada karya ini menceritakan tokoh utama yang memiliki gangguan mental yang membuatnya sulit untuk berkonsentrasi. Ia menjalani kehidupannya dengan normal walaupun dikelilingi oleh bayangan dan suara-suara aneh dari imajinasinya. *My Empty Crowded Mind* berdurasi selama kurang lebih 5 menit dengan aspek rasio 16:9 dan memiliki *mood* warna yang diterapkan berdominan warna biru dengan pencahayaan menggunakan penerangan jalan pada malam hari sehingga mendapatkan unsur *tone* yang lebih gelap.



Gambar 1. Storyboard 1
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Storyboard 2
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Storyboard 3
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Produksi



Gambar 1. Pengkoordinasian dengan Talent
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan gambar dilakukan pada hari Jumat 23 Juni 2023 jam 20.00 sampai Sabtu, 24 Juni 2023 Jam 01.00 dengan 6 orang kru (termasuk penulis) di Jalan Braga dan Jalan Asia Afrika.



Gambar 3. Proses Perekaman Suara
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Proses Shooting di Jalan Asia Afrika untuk
Establish Keramaian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

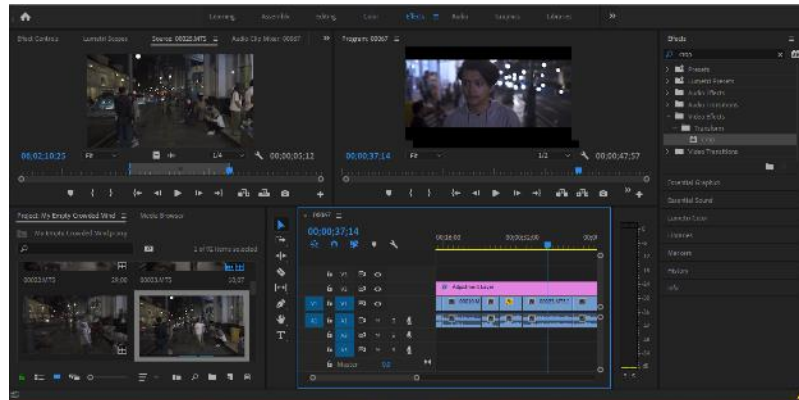
Setelah itu, penulis melakukan proses perekaman suara dengan peralatan sederhana.

Pasca Produksi



Gambar 7. Proses *Scoring* di FL Studio
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

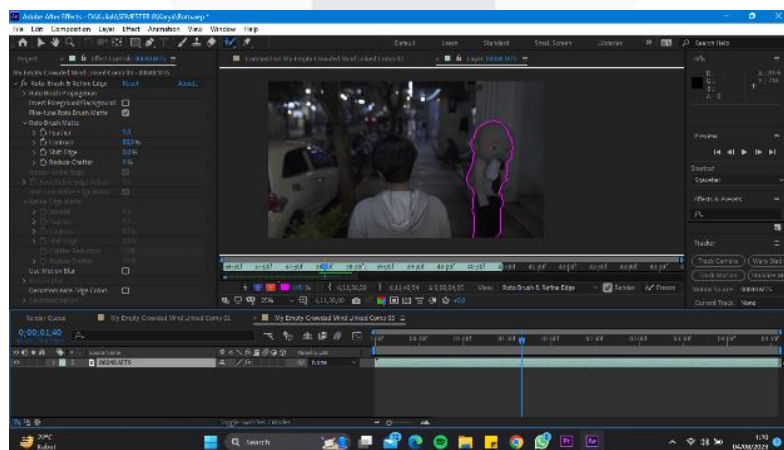
Penulis menggunakan FL Studio 20 untuk mengaransemen *soundtrack* dan *sound effect* untuk film pendek *My Empty Crowded Mind*. Beberapa suara yang dibuat di FL Studio 20 digunakan untuk musik *background* pada awal dan akhir karya. Adapun penggunaan musik ini berfungsi untuk menggambarkan suasana yang gelap dan *eerie*.



Gambar 8. Proses *Editing* di Adobe Premiere
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Adobe Premiere Pro 2019 dan 2023 menjadi salah satu perangkat lunak untuk proses *editing* untuk penulis dalam menyunting karya. Proses yang dilakukan di perangkat lunak ini adalah *cut to cut*, *masking*, *color grading*, transisi, dan lain-lain.

Selain proses *editing* untuk hasil rekaman gambar. Penulis melakukan proses lain untuk menciptakan efek visual yang menggambarkan halusinasi visual dari karya film pendek ini. Penulis menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect 2019 untuk menciptakan efek ini dengan menggunakan teknik animasi dan *Roto Brush* untuk menyeleksi gambar tertentu.



Gambar 9. Proses Seleksi Menggunakan Roto Brush di Adobe After Effect
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Tangkapan Layar Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah melaksanakan seluruh proses pembuatan film pendek (pra produksi, produksi, pasca produksi), penulis telah membuat karya yang sesuai dengan perencanaan yang menghabiskan waktu sekitar 2 bulan lamanya. Dalam karya ini, penggunaan suara dan musik secara efektif berkontribusi dalam menyajikan atmosfer dan suasana hati yang mencerminkan perasaan cemas, kebingungan, dan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh penderita skizofrenia. Dengan demikian, film ini bukan hanya sekadar karya seni visual semata, tetapi juga menjadi alat pengenalan yang kuat untuk menyampaikan pesan tentang kesehatan mental kepada penonton.

Beberapa unsur untuk merealisasikan konsep ini yaitu dengan menerapkan teori *mise-en-scene* yang dikemukakan oleh David Bordwell dan Kristin Thompson, teori tersebut disebutkan dalam beberapa unsur: properti, *setting*, pencahayaan, kostum & *make up*, *shot*, dan *movement & performance*, Bordwell & Thompson (2013, hal. 112-158). Dengan memasukkan unsur-unsur *mise-en-scene* tersebut, penulis dapat membuat film pendek dengan teknik dengan tujuan untuk membuat karya penulis agar tervisualisasi dengan baik.

KESIMPULAN

Dalam era modern ini, isu kesehatan mental semakin mendapatkan perhatian yang lebih serius dari masyarakat. Pendekatan film pendek *My Empty Crowded Mind* sangat relevan mengingat tantangan kesehatan mental yang seringkali rumit dan terkadang sulit dijelaskan hanya melalui teks. Penggunaan media visual dalam film *My Empty Crowded Mind* membantu menyampaikan pengalaman subjektif yang dialami oleh penderita skizofrenia dengan menghadirkan perspektif dari dalam pikiran dan perasaan dari karakter utama.

Selain itu, *My Empty Crowded Mind* juga menyoroti pentingnya edukasi publik tentang skizofrenia dan kesehatan mental secara umum. Dengan menyajikan informasi berbasis penelitian, film pendek ini berfungsi sebagai sarana untuk mendorong kesadaran masyarakat akan skizofrenia.

Sebagai kesimpulan akhir, *My Empty Crowded Mind* adalah sebuah karya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang kesehatan mental skizofrenia dengan menggabungkan aspek-aspek kreatif dari film pendek dan tujuan edukatif yang lebih luas. Harapannya, film ini dapat menginspirasi dan memberi pemahaman bagi generasi mendatang untuk terlibat dalam upaya melawan stigma dan mendorong kesadaran serta pengertian yang lebih baik tentang kesehatan mental pada masyarakat awam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction (10 ed.)*. New York: The McGraw-Hill Companies, inc.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Suyanto, M. (2020). *Cinematography of Oscar Winner and Box Office*. Yogyakarta: ANDI.
- Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). *Insan Kreatif: Dedikasi, Mata Pencapaian dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Jurnal

- Hermawan, R., Zen, A. P., & Rachmawanti, R. (2023). *Haunted Technology* pada Serial Film Pendek Berjudul *Phasmo*. e-Proceeding of Art & Design, 928.

- Irawan, E., Tania, M., & Agustini, A. (2021). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Kemandirian Penderita Skizofrenia di UPT Puskesmas Babakan Sari Kota Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 9(2), 291-299. Diambil kembali dari <https://www.ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/651>
- Manuhutu, N., Prihandoko, L. A., Winarsih, S., Narahawarin, M. F., Marnina, & Bawawa, M. (2019, November). *The Effectiveness of Short Film In Teaching A Cause - Effect Paragraph For English Literature Department Students of Musamus University*. Atlantis Press, 149-151.
- Phatorant, D. (2020, 1 31). Peran Musik dalam *Film Score*. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91-102.
- Sari, A. P., Kusumanugraha, S., & Rachmawanti, R. (2022, April). Representasi Karya "Niskala, Antara, dan Karmawibangga" dalam Scene Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini". *eProceedings of Art & Design*, 9, 1378-1398.
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022, Maret). Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi Serta Tantangannya pada Era Pasca Pandemi Covid-19. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 5, 33-41.

Website

- Hartini, N., Fardana, N. A., Ariana, A. D., & Wardana, N. D. (2018, Oktober 31). *Stigma Toward People with Mental Health Problems in Indonesia*. Diambil kembali dari National Center for Biotechnology Information: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6217178/#b21-prbm-11-535>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022, Oktober 11). Kemenkes Perkuat Jaringan Layanan Kesehatan Jiwa di Seluruh Fasyankes. Diambil kembali dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: <https://www.kemkes.go.id/article/view/22101200002/kemenkes-perkuat-jaringan-layanan-kesehatan-jiwa-di-seluruh-fasyankes.html>
- Rokom. (2021, Oktober 7). Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia. Diambil kembali dari Sehat Negeriku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>

StudioBinder. (2023, Januari 22). *What is Cinematography? Defining the Art and Craft*. Diambil kembali dari StudioBinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cinematography/>

World Health Organization. (2022, Januari 10). *Schizophrenia*. Diambil kembali dari World Health Organization: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>

