

PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK “DUA RASA”

THE FILM DIRECTING OF SHORT FICTION FILM OF “DUA RASA”

Muhammad Rizki¹, Anggar Erdhina Adi, S.Sn. M.Ds.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Oi.rizki@gmail.com, ²Anggarwarok@gmail.com

Abstrak

Dua Rasa merupakan sebuah film fiksi pendek yang mengangkat tentang gangguan kesehatan mental *Bipolar Disorder*. *Bipolar Disorder* merupakan gangguan mental dimana penderita sulit mengendalikan peralihan emosi antara fase manik dengan depresif. Fase manik adalah kondisi pikiran dan perasaan yang bergembira secara berlebihan, sedangkan fase depresif adalah kondisi pikiran dan perasaan yang negatif, seperti sedih berkepanjangan yang bahkan mampu mengakibatkan keinginan melukai dirinya sendiri. Sayangnya, fenomena *Bipolar Disorder* masih jarang diketahui dengan tepat oleh masyarakat sehingga banyak terjadi stigma terhadap penderita *Bipolar Disorder*. Oleh karena itu, melalui film fiksi yang dirancang dengan menata unsur dramatik dalam alur film, diharapkan pesan fenomena *Bipolar Disorder* dapat diterima penonton dengan baik dan menarik untuk ditonton. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk mendapatkan data dan hasil analisis mengenai keadaan penderita *Bipolar Disorder* melalui pengalamannya sebagai penderita yang kemudian digunakan dalam penyutradaraan film ini. Hasil analisis berupa keadaan penderita *Bipolar Disorder* yang mengalami manik-depresif akibat pola asuh orang tua yang kurang baik kemudian menjadi dasar dalam konsep penyutradaraan. Dengan menampilkan latar belakang dan gejala yang dialami dari timbulnya kondisi manik-depresif pada penderita *Bipolar Disorder*, diharapkan masyarakat dapat memahami fenomena *Bipolar Disorder* dan mampu memberikan perhatian yang cukup kepada penderita.

Kata kunci: Sutradara, Film, *Bipolar Disorder*, Fenomenologi

Abstract

Dua Rasa is a short fiction film that raised about mental health Bipolar Disorder. Bipolar Disorder is a mental disorder that the patient is difficult to control the emotional transition between phases of manic and depressive. The manic phase is a state of mind and feeling merry to excess, while the depressive phase is a state of mind and feelings are negative, such as prolonged sad that even capable of resulting in a desire to hurt himself. Unfortunately, the phenomenon of Bipolar Disorder is still rarely known precisely by the public so a lot of stigma against people with Bipolar Disorder. Therefore, through fiction film that is designed to organize the dramatic element in film flow so that the message of phenomenon Bipolar Disorder can be accepted by audience with a good and interesting to watch. Phenomenological approach is used to obtain the data and analytical results on the state of patients Bipolar Disorder through his experience as a patient which is then used in concept of directing this film. The results of the analysis of Bipolar Disorder patients who experience manic-depressive due to the parents' parenting is not good then becomes the basis for the concept of directing. By displaying the background and the symptoms experienced from the onset of manic-depressive conditions in patients with Bipolar Disorder, hopefully people can understand the phenomenon of Bipolar Disorder and is able to give enough attention to the patient.

Keyword: Film Director, Film, *Bipolar Disorder*, Phenomenology

1. Pendahuluan

Bipolar Disorder merupakan yaitu salah satu gangguan kesehatan mental yang memperlihatkan peralihan dua kutub suasana hati yang berbeda secara drastis dalam diri seseorang. Kedua suasana hati tersebut adalah manik dan depresif. Manik adalah kondisi pikiran, perasaan, dan tingkah laku yang menunjukkan ekspresi kegembiraan secara berlebihan, sedangkan depresif adalah kondisi pikiran yang

negatif, putus asa, dan tidak ada ide. Kedua hal ini merupakan sebuah gangguan kesehatan mental yang sulit dikendalikan oleh orang yang mengalami *Bipolar Disorder* pada tingkatan tertentu (Semiun, 2006:106). *National Alliance of Mental Illness* (2013) melakukan riset di Amerika Serikat yang menunjukkan pada data statistik, yaitu sekitar 2,6% dari orang dewasa di Amerika Serikat atau sekitar 6,1 juta orang menderita *Bipolar Disorder*. Seperti halnya di Indonesia, *Bipolar Disorder* merupakan salah satu fenomena yang terjadi di sekitar kita, namun sulit dikenali gejalanya oleh masyarakat pada umumnya. Bila tidak ditangani dengan tepat, penderita *Bipolar Disorder* dapat mengalami depresi yang begitu dalam hingga bahkan menyebabkan kematian bunuh diri pada penderitanya. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang tepat dalam mengkomunikasikan penanganan yang tepat terhadap *Bipolar Disorder* kepada khalayak. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar perlunya dilakukan penyutradaraan dalam film fiksi pendek bertema *Bipolar Disorder*. Dalam mengembangkan naskah yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk film, sutradara juga harus mempertimbangkan alur cerita agar pesan dalam film dapat tersampaikan dengan baik dan menarik kepada penonton, maka dirancanglah konstruksi dramatik pada alur cerita film yang menjadi konsep perancangan dalam film ini.

Untuk mengidentifikasi gangguan *Bipolar Disorder* yang akan dijadikan acuan dasar konsep perancangan film, penulis menggunakan pendekatan fenomenologi sebagai metode pengumpulan dan analisis data. Hal ini bertujuan untuk memahami pengalaman individu yang berkaitan dengan suatu fenomena *Bipolar Disorder* tersebut. Hasil dari analisis ini kemudian

2. Landasan Teori

2.1 *Bipolar Disorder*

Semiun (2006: 106) mendefinisikan bahwa gangguan *Bipolar Disorder* adalah perubahan-perubahan drastis pada dua kutub perasaan seseorang yang berbeda, antara manik dan depresif. Gangguan *Bipolar* dibagi menjadi tiga tipe, yaitu tipe manik, tipe depresif, dan tipe campuran. Seseorang yang dikatakan tipe manik apabila suasana hatinya didominasi oleh mania, dikatakan depresif apabila suasana hatinya didominasi depresi, dan dikatakan tipe campuran apabila gejala-gejala yang tampak mengindikasikan perubahan antara manik dan depresif dalam waktu yang relatif singkat.

Pada tahap manik (atau disebut mania berarti waham, gila, berang hati, mata gelap), penderita merasa bahagia yang begitu luar biasa hingga gaya bicarannya begitu cepat, bahkan kegiatan fisiknya tidak terkendali oleh dirinya sendiri. Perasaan bahagia yang berlebihan pada dirinya membuatnya menjadi orang yang mudah tersinggung, memaksakan kehendak agar terpenuhi sesuai dengan keinginannya. Jika sesuatu berjalan tidak semestinya, ia akan sangat mudah marah, menyerang orang lain, menghancurkan segala hal yang dekat dengannya, bahkan merusak dirinya sendiri.

Pada tahap depresif, penderita merasakan depresi yang begitu besar. Dirinya begitu tidak percaya diri, dirinya tidak responsif terhadap lingkungan, tidak mau menjawab pertanyaan-pertanyaan, perasaan sedih berkepanjangan bahkan tanpa diketahui sebab yang jelas. Penderita yang mengalami depresif dapat menimbulkan perasaan ingin bunuh diri, karena merasa dirinya ingin mengakhiri permasalahannya, atau sudah merasa tidak berharga untuk hidup.

2.2 Film Fiksi Sebagai Media Komunikasi

Mascelli (2010: 119) juga menjelaskan bahwa film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Film dihasilkan melalui reproduksi kehidupan yang sesungguhnya, dimana citra-citra yang ditampilkan dapat meyakinkan yang menontonnya.

Pratista (2008: 1) menjelaskan, pada dasarnya film memiliki dua unsur pembentuk utama, yaitu unsur naratif dan unsur *mise en scene*. Unsur naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang saling berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjalin dalam ruang dan waktu. Kausalitas merupakan salah satu hal yang membantu kita untuk memahami suatu peristiwa, karena segala sesuatu yang dituturkan dalam cerita akan saling berkesinambungan serta memiliki maksud dan tujuan satu sama lain. Disisi lain, *mise en scene* merupakan segala hal yang terekam dalam sebuah produksi film. Dalam hal ini, aspek visual dalam *mise en scene* sangat menunjang dalam terjalannya komunikasi yang baik kepada penonton. Seperti halnya yang dikatakan oleh Elfiky (2007: 119) bahwa "aspek visual mewakili 55% dari proses komunikasi keseluruhan". *Mise en scene* terdiri atas empat aspek utama diantaranya latar, pencahayaan, pergerakan pemain, serta kostum dan Tata Rias. *Mise en scene* merupakan salah satu unsur sinematik yang juga berkaitan dengan sinematografi, editing, dan suara. Hal ini lah yang membedakan pertunjukan panggung dengan film.

2.3 Penyutradaraan Film Fiksi

Tugas seorang sutradara adalah mampu dalam menerjemahkan naskah (tulisan) ke dalam bentuk visual (*shot*) serta bekerja sama dengan seluruh tim dan menjadikannya sebuah karya film. Berikut ini merupakan hal-hal apa saja yang harus dikerjakan seorang sutradara dalam tiga tahapan tersebut, yakni:

1. Praproduksi
 - a. Interpretasi skenario ke dalam bentuk visual.
 - b. Mengimplementasikan konsep kreatif ke dalam *director's shot*.
 - c. Menentukan lokasi yang tepat untuk syuting.
 - d. Breakdown skenario bersama *Director of Photography* menghasilkan *shot list*, *floorplan*, dan *storyboard*.
 - e. Pemilihan pemain yang sesuai dengan skenario.
 - f. Pelatihan Pemain dan *Reading*.
 - g. *Pre-Production Meeting* untuk menelaraskan visi tim produksi.
2. Produksi
 - a. Syuting, merealisasikan perencanaan praproduksi, bekerja sama dengan seluruh tim produksi yang terkait.
 - b. Evaluasi dalam proses pengerjaan syuting kepada seluruh tim.
3. Pascaproduksi
 - a. Menetapkan *picture look*, mengawasi, dan mengoreksi hasil *editing* hingga film jadi.

2.4 Konstruksi Dramatik

Widagdo dan Gora (2007: 3) menjelaskan bahwa untuk menghasilkan film fiksi yang menarik, maka unsur dramatik menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan keingintahuan penonton dalam mengikuti alur sebuah film hingga film tersebut berakhir. Unsur-unsur tersebut antara lain: Informasi cerita, konflik, *suspence*, *curiosity*, dan *surprise*.

2.5 Tinjauan Analisis Fenomenologi

Creswell (2014: 20) mengatakan bahwa penelitian fenomenologi mengutamakan hakikat pengalaman manusia mengenai suatu fenomena tertentu. Selain itu, Moustakas dalam Creswell (2014: 20) menambahkan bahwa fenomenologi mengharuskan peneliti untuk mengkaji sejumlah subjek dengan terlibat secara langsung dan relatif lama untuk mengembangkan pola-pola dan relasi-relasi makna. Dalam keilmuan psikologi, penelitian fenomenologi berusaha untuk mencari arti psikologi individu dari pengalaman hidupnya yang berkaitan dengan suatu fenomena dalam konteks kehidupan sehari-hari subjek melalui penelitian mendalam. Oleh karena itu dibutuhkan kedekatan dan kepercayaan antara peneliti dengan subjek sehingga dapat mendukung penelitian itu sendiri.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Dalam menelusuri fenomena *Bipolar Disorder* penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, yaitu studi literatur, observasi, dan wawancara. Dalam hal ini, penelitian dengan pendekatan fenomenologi menjadikan wawancara sebagai hal yang paling utama dilakukan, karena dibutuhkan subjektivitas individu dalam mengungkap dan mempelajari suatu fenomena.

Penulis melakukan wawancara terhadap pihak yang terkait dengan *Bipolar Disorder*, mulai dari penderita, psikiater, psikolog, *caregiver*, dan orang yang berada dilingkungan tersebut. Semua subjek yang dipilih merupakan bagian dari hal yang memperkuat keakuratan data dalam perancangan film bertemakan *Bipolar Disorder*.

3.2 Konsep Ide

Ide besar dari pembuatan karya ini merupakan hasil dari analisis penulis dimana sebagian besar masyarakat belum mengetahui tentang gangguan mental *Bipolar Disorder*. Hal ini menyebabkan sebagian besar penderita *Bipolar Disorder* sering mendapatkan stigma dari masyarakat. Perilaku dari kondisi manik dan depresif sering menimbulkan permasalahan dengan orang lain, sehingga menyebabkan penderita *Bipolar Disorder* tersudutkan atas kesalahannya, lalu sulit untuk mendapatkan kenyamanan dalam berinteraksi sosial. Apabila penderita mengalami depresi yang sangat dalam tanpa

adanya penanganan yang tepat dari lingkungan sekitar, akan berdampak pada hal yang lebih lebih buruk, seperti berkeinginan untuk melakukan bunuh diri.

3.3 Konsep Pesan

Dari tema besar yang telah didapat yaitu “manik-depresif pada anak akibat pola asuh yang kurang baik,” terdapat beberapa pesan utama yang ingin penulis sampaikan dalam cerita tersebut, dua diantaranya ialah: Pertama, penulis menampilkan gambaran gejala-gejala yang dialami oleh penderita *Bipolar Disorder* dalam kehidupan sehari-hari, yaitu dua fase manik dan depresif. Kedua, setelah mengetahui gejala *Bipolar Disorder*, penulis menggambarkan sumber pemicu gejala *Bipolar Disorder* dari lingkungan terdekat yaitu keluarga. Dari kedua hal tersebut diharapkan penonton dapat memahami fenomena *Bipolar Disorder* secara tepat, memahami gejala, sebab dan akibat yang dapat timbul dari gangguan mental tersebut, sehingga dapat menjadi pelajaran untuk menyikapinya. Selanjutnya agar lebih menguatkan unsur naratif tersebut dan menjadi lebih menarik, penulis mengedepankan unsur dramatik yang menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan keingintahuan penonton dalam mengikuti film hingga film tersebut berakhir. Hal inilah yang menjadi konsep penyutradaraan dalam perancangan film fiksi pendek “Dua Rasa.”

3.4 Praproduksi

3.4.1 Interpretasi Skenario

Dalam penyutradaraan film ini diperlukan penyusunan dan pengembangan skenario dari naskah yang telah dibuat oleh tim penulis naskah. Dimana unsur naratif dibuat berdasarkan hasil penelitian mengenai *Bipolar Disorder* yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum mengembangkan atau menginterpretasi skenario ke dalam bentuk visual, sutradara mengklasifikasi dua hal, diantaranya:

1. Struktur faktual cerita yang terdiri atas karakter, alur, dan latar
2. Struktur tiga babak yang menjadi penentuan alur dan konstruksi dramatik dalam film

3.4.2 Pemilihan Pemain

Sutradara dibantu oleh *casting director* untuk melakukan pemilihan peran dengan cara *casting*. Dalam pemilihan tokoh utama sebagai penderita *Bipolar Disorder*, pemeran harus mampu memerankan kondisi emosional manik dan depresif, dimana dua kondisi yang saling bertolak belakang antara gembira dan sedih bergantian dalam waktu singkat. Setelah pemain terpilih, maka dilanjutkan *reading* dan pelatihan pemain hingga pemain menguasai tokoh yang diperankan.

3.4.3 Pemilihan tempat atau *hunting* lokasi

Melakukan pencarian dan perizinan lokasi yang akan digunakan sebagai lokasi syuting menyesuaikan interpretasi skenario yang telah dilakukan.

3.4.4 Perencanaan *director's shot*

Sutradara yang menjabat sekaligus sebagai *Director of Photography*, membuat daftar pengambilan *shot* secara lengkap berdasarkan skenario yang telah dibuat.

3.4.5 *Preproduction meeting*

Menyelaraskan visi keseluruhan tim produksi agar saling mengetahui tugas dan divisi tim satu sama lain.

3.5 Produksi

Total pengerjaan yang dilakukan pada tahap produksi mencapai sepuluh hari. *scheduling* secara rinci hingga menentukan durasi setiap *shot* yang akan di ambil telah dipersiapkan oleh astrada 1 dengan

mempertimbangkan kemampuan pemain, kru, penggunaan tempat, dan efisiensi mobilisasi dalam perpindahan tempat.

Saat melakukan pengambilan gambar, sutradara dibantu asisten sutradara 2 dalam menata *blocking* dan *acting* pemain. Sebelum melakukan *take*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai sutradara, diantaranya:

1. Memastikan lokasi yang akan digunakan syuting pada saat itu telah ditata sesuai dengan konsep yang telah direncanakan oleh production designer.
2. Memastikan pemain telah mengetahui *blocking* dan pengadeganan yang akan dilakukan dalam *take* tersebut.
3. Sutradara yang berperan sekaligus menjadi *Director of Photography (DoP)* harus memastikan bahwa kamerawan telah memosisikan kamera sesuai dengan angle dan komposisi yang benar sesuai *director's shot*.
4. Memastikan pula bahwa *soundman* telah berada di posisi yang tepat dalam merekam suara.

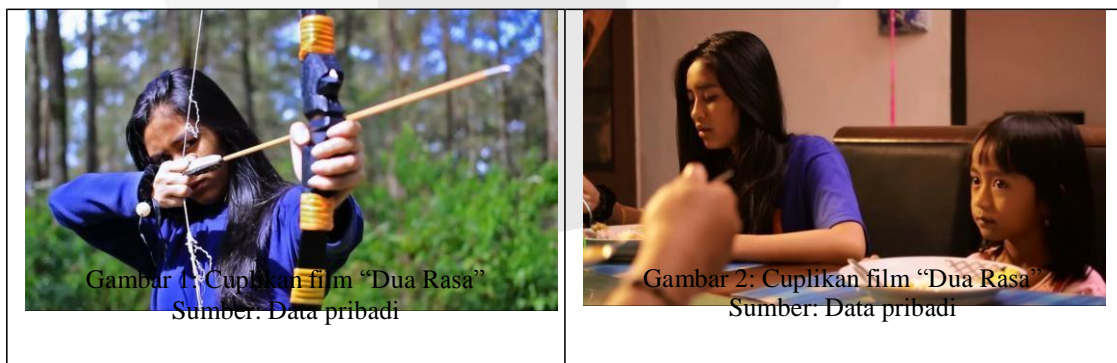
3.6 Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan tahap penggabungan video yang sudah direkam menjadi sebuah film dengan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Editing offline yaitu tahap penggabungan potongan-potongan video hingga membentuk sebuah alur film sesuai dengan skenario yang telah diinterpretasi oleh sutradara. Tidak jarang, sutradara melakukan improvisasi antara pengurangan atau penambahan adegan untuk membuat menghasilkan film yang dirasa lebih baik sesuai dengan konsep sutradara.
2. Editing *online*
Setelah gambaran kasar mengenai film di edit, kemudian proses pemberian visual efek untuk menyesuaikan konsep atau menutupi kekurangan-keurangan hasil syuting. Setelah itu, menyesuaikan *color correction* dan *color grading* sesuai dengan *picture look* yang telah ditetapkan oleh sutradara sebelumnya. Setelah itu mengatur level suara yang telah di rekam saat bersamaan dengan syuting agar sesuai dan seimbang dengan suara keseluruhan film.
3. *Sound Mixing*
Penggabungan antara sound yang telah di rekam, sound effect, dan ilustrasi musik yang telah dibuat oleh *scoring artist*, diedit sedemikian rupa sebagai tahap final dalam proses editing film.

3.7 Hasil Perancangan

Judul film “Dua Rasa” diserap dari kata *Bipolar Disorder* yang artinya dua kutub perasaan manik dan depresif. Film ini berdurasi 22 menit, dengan aspect ratio 16:9 dengan resolusi 1920x1080 dan format MP4. Berikut merupakan beberapa *screenshot* dari film fiksi pendek “Dua Rasa”.





4. Kesimpulan

Penulis melakukan pengumpulan dan analisis data dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Wawancara mendalam dilakukan untuk memahami sudut pandangnya sebagai penderita *Bipolar Disorder* mengenai fenomena yang dialaminya. Dari ketiga objek penelitian sebagai penderita *Bipolar Disorder*, didapatkan bahwa penderita sangat sulit dalam mengontrol perilaku dan pikirannya. Pada saat manik, penderita dapat melakukan tindakan-tindakan berbahaya demi mengutamakan emosi dan pikirannya yang di luar rasional. Pada saat depresif, pikiran negatif berlebihan membuatnya merasa memiliki masalah hidup yang sangat berat yang bahkan memicu berkeinginan bunuh diri.

Film ini juga mengedepankan konstruksi dramatik dalam memperkuat unsur naratif dalam film. Dengan menyisipkan unsur dramatik dalam penataan alur cerita, seperti konflik, informasi cerita, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*, bertujuan untuk mengikat perhatian penonton agar dapat mengikuti film hingga akhir dengan terhibur dan mampu memahami pesan yang disampaikan.

Pada akhirnya, pesan yang ingin disampaikan melalui penyutradaraan film fiksi pendek “Dua Rasa” ini berusaha menggambarkan fenomena penderita *Bipolar Disorder* yang terjadi di masyarakat dimana terdapat sisi kesendirian atau latar belakang sang penderita yang mungkin jarang orang lain ketahui yang terkadang justru menjadi stigma di masyarakat. Dengan film ini, penulis berharap akan lebih banyak lagi masyarakat yang memahami penyebab dan gejala gangguan kesehatan mental *Bipolar Disorder* agar kesalahan pola asuh anak dalam keluarga tidak terjadi dan tidak beresiko menimbulkan gangguan kesehatan mental pada sang anak.

Daftar Pustaka

- [1] Creswell, John. 2014. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [2] Duckworth, Ken. 2013. *Mental Illnes Facts And Numbers*. Arlington: National Alliance of Mental Illness.
- [3] Elfiky, Ibrahim. 2007. *Terapi NLP: Menciptakan Master Komunikasi yang Komunikatif*. Bandung: Hikmah
- [4] Mascelli, Joseph. 2010. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta
- [5] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [6] Semiun, Yustinus. 2006. *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta: Kanisius
- [7] Widagdo, Bayu & Winastawan. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah!*. Yogyakarta: ANDI

