

PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK “SAMAR”

THE DIRECTING OF SHORT FICTION FILM “SAMAR”

Muhammad Fariz Juliansyah¹, Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.², Yayat Sudaryat, S.Sn., M.Sn.³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹farizjul@gmail.com ²teddvhendriawan@tcis.telkomuniversity.ac.id ³umva2t@gmail.com

Abstrak

Samar merupakan film fiksi pendek yang mengangkat tentang penyakit prosopagnosia. Prosopagnosia atau buta wajah merupakan penyakit yang membuat penderitanya tidak dapat mengenali wajah siapapun. Hal ini menyebabkan penderita mengalami gangguan sosial berupa dijauhi dan dikucilkan oleh lingkungannya. Penggambaran penderita melalui media film dan penyutradaraan film yang tepat kemudian menjadi tujuan perancangan agar dapat menyampaikan pesan mengenai penyakit ini kepada audiens. Metode kualitatif kemudian digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dan model analisis psikologi kognitif digunakan untuk mendapatkan hasil analisa mengenai keadaan penderita penyakit prosopagnosia yang kemudian digunakan dalam penyutradaraan film. Hasil analisa berupa keadaan penderita penyakit prosopagnosia yang merasa sendiri dan kesepian karena gangguan sosial yang dialaminya kemudian menjadi dasar dalam konsep penyutradaraan. Maka dirancang film fiksi pendek dengan penyutradaraan yang tepat untuk menggambarkan penderita penyakit prosopagnosia yang merasa sendiri dan membutuhkan perhatian dari lingkungan terdekatnya kepada target audiens berupa remaja di wilayah perkotaan di Indonesia. Sebagai hasil dari penyutradaraan film ini adalah film fiksi pendek berjudul “Samar” yang dengan melalui media utama film fiksi pendek, pesan dapat tersampaikan dengan baik dan wacana mengenai kesendirian penderita prosopagnosia dapat tersampaikan dan lingkungan bisa memberikan perhatian yang cukup kepada penderita, karena mereka tidak dapat mengenali siapapun.

Kata kunci : Sutradara, Film, Prosopagnosia, Psikologi Kognitif.

Abstract

Samar is a short fiction film based on a disorder called prosopagnosia. Prosopagnosia, or face blindness, is a cognitive disorder that causes an inability to recognize faces. This causes patients to experience social disruption such as shunned and avoided by the neighborhood. Depictions of patients through the medium of film and the right directing then became the main objectives of the film. Qualitative methods then used to obtain the data and information and cognitive psychology approaches used to analyse the state of the prosopagnosia patients which then used in the directing of the film. The condition of the patients who feels lonely because of the social disruption became the basis of the directing concept. So the short fiction film is designed with the appropriate directing style to describe the patients who feel alone and in need of attention from the people closest to them. The message is carried to the public, especially young people in urban areas in Indonesia. As the result of the directing of the film is a short fiction film called “Samar” that through the main media of short fiction film, the message can be delivered properly and the message about the loneliness of face blindness can be delivered and people can start giving enough attention to the patients, because they cannot recognize anyone.

Keywords : Director, Film, Prosopagnosia, Cognitive Psychology.

1. Pendahuluan

Prosopagnosia merupakan salah satu penyakit yang menyebabkan penderita penyakit ini tidak dapat mengenali wajah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, faktor keturunan dan faktor kecelakaan pada otak, dimana faktor keturunan memiliki presentase yang lebih banyak daripada faktor kecelakaan. Melalui sebuah studi di Jerman diungkapkan bahwa 2% dari populasi dunia merupakan pengidap penyakit ini, secara sadar ataupun tidak sadar tanpa dipengaruhi faktor suku, usia, ataupun wilayah geografis. Pada sejumlah kasus penderita mengalami gangguan sosial berupa dijauhi dan dikucilkan oleh lingkungannya. Hal ini mengakibatkan penderita kesulitan dalam hidup keseharian dikarenakan lingkungan yang kerap menjauhi dan mengucilkan penderitanya. Perhatian dan bantuan dari lingkungan menjadi sangat diperlukan agar penderita dapat menjalani hidup selayaknya tanpa mendapatkan gangguan sosial dari lingkungan. Media film fiksi kemudian dapat dimanfaatkan untuk memberikan pesan kepada target audiens dengan baik. Film sebagai media komunikasi massa dapat

menyampaikan pesan kepada masyarakat umum secara luas dan cepat sehingga media film fiksi merupakan media yang efektif untuk menyampaikan keadaan penderita *prosopagnosia* ini kepada audiens. Perlunya penyutradaraan yang tepat juga perlu diperhatikan karena sutradara menurut Ken Dancyger (2006:3) adalah orang yang bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film dimulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh. Oleh karena itu, konsep penyutradaraan yang tepat perlu diperhatikan dalam merancang film fiksi agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

Untuk mengidentifikasi penyakit *prosopagnosia* dan keadaan penderitanya, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan model analisis psikologi kognitif dengan tujuan mendapatkan hasil yang sesuai untuk diangkat dalam penyutradaraan film fiksi ini. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk mendapatkan tema besar dan konsep pesan yang sesuai target audiens sehingga dapat diangkat ke dalam konsep penyutradaraan.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Utama

2.1.1 Sutradara

Ken Dancyger (2006:3) menerangkan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film. Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh.

Sarumpaet, Gunawan, dan Achnas (2008:63) kemudian menjelaskan prosedur dan teknik kerja seorang sutradara ke dalam tiga tahap, yakni pra produksi, produksi, dan paska produksi dengan lebih jelas.

- a. Pra Produksi
Interpretasi Skenario, pemilihan serta latihan pemain, dan perencanaan *director shot*.
- b. Produksi
Menjelaskan adegan kepada asisten sutradara dan kru utama lainnya perihal gambar yang akan diambil, koordinasi dengan asisten sutradara untuk melakukan latihan *blocking* pemain, mengarahkan pemain sesuai dengan gambar yang akan diambil, mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada masalah di lapangan.
- c. Paska Produksi
Melihat dan mendiskusikan dengan *editor* hasil *rough cut*, berdiskusi dengan penata musik perihal ilustrasi musik yang terlebih dahulu sudah dikonsepsikan pada pra produksi, melakukan koreksi gambar dan suara berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

2.1.2 Film

Pengertian mengenai film dijelaskan secara jelas dalam UU RI No.33 tahun 2009 tentang perfilman pasal 1 bahwa yang dimaksud dengan film ialah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Pratista (2008:4) menjelaskan bahwa film fiksi secara naratif terikat oleh plot. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas.

Gayus Siagian (2006:57) kemudian menjelaskan bahwa ada empat sudut pandangan yang berbeda yang digunakan dalam film yang disebut sudut pandang sinematik.

- a. Sudut pandang objektif, memperlihatkan peristiwa yang sedang terjadi.
- b. Sudut pandang subjektif, menggunakan kamera sebagai mata dari tokoh dalam cerita.
- c. Sudut pandang subjektif – interpretatif, sudut pandangan khusus seperti *slow motion* atau *speed motion*.

- d. Sudut pandang subjektif tidak langsung, mendekati penonton pada suatu peristiwa.

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Psikologi Kognitif

Maclin (2007:2) menjelaskan bahwa psikologi kognitif membahas persepsi terhadap informasi, membahas pemahaman terhadap informasi, membahas alur pikiran, dan membahas formulasi dan produksi jawaban. Psikologi kognitif dapat dipandang sebagai studi terhadap proses- proses yang melandasi dinamika mental. Sesungguhnya, psikologi kognitif meliputi segala hal yang manusia lakukan.

Dapat disimpulkan bahwa psikologi kognitif merupakan pendekatan dalam psikologi yang lebih menitikberatkan kepada bagaimana seseorang mengenali informasi dan mengolahnya sehingga memengaruhi pikiran dan perilaku.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Prosopagnosia sebagai gangguan pada otak yang membuat penderita tidak dapat mengenali wajah seseorang dan gangguan ini memiliki dampak negatif sosial kepada kepribadian penderita, hubungan sosial, serta pandangan penderita terhadap dirinya atau orang lain. Gangguan ini dapat menyebabkan penderita menjauhi interaksi sosial, mengucilkan diri, memiliki ketergantungan terhadap orang lain dan menjadi seseorang yang introvert. Dalam hubungan sosial, gangguan ini membuat penderita menjadi kesulitan dalam berinteraksi serta membangun hubungan khusus dengan orang lain, dan bahkan mempengaruhi pandangan penderita mengenai kehidupan sosial, ketidakpercayaan terhadap orang lain dan diri sendiri sehingga menjadi kurang percaya diri dan cenderung menjauhi orang lain.

Melalui analisis psikologi kognitif, penulis menganalisa dampak kepada penderita dan reaksi dari penderita itu sendiri merupakan rangkaian pemrosesan informasi yang didasarkan pada kebutuhan penderita untuk bertahan hidup dan untuk masuk ke dalam kehidupan sosial, serta menjadi orang normal yang fungsional bagi masyarakat luas. Kebutuhan tersebut melalui proses kemudian berkembang menjadi keinginan menjadi bagian dari suatu grup, mengenali orang terdekat, mencintai dan mengasihi orang lain, dan menyamakan persepsi sebagai bagian dari masyarakat sosial yang lebih luas. Keinginan-keinginan tersebut kemudian dihalangi oleh kegagalan rekognisi, kegagalan mengenali orang lain sehingga keinginan tersebut gagal terpenuhi. Hal ini mengakibatkan lingkungan sosial memberikan dampak yang negatif kepada penderita sehingga penderita membangun keinginan baru yang bertolak belakang, yaitu menjauhi kehidupan sosial sebagai upaya menjaga eksistensi dan kesadaran penderita.

Penderita kesulitan untuk bersosialisasi dengan orang lain karena perlakuan lingkungan yang cenderung menjauhi mereka serta persepsi mereka terhadap orang lain yang berbeda dengan lingkungannya sehingga mereka kurang percaya terhadap lingkungannya. Namun masalah itu dapat ditangani apabila penderita mendapatkan bantuan dari orang terdekat, orang yang mereka sayangi dan lingkungan terdekat mereka sehingga kebutuhan akan perhatian dan kasih sayang menjadi ide dasar dalam perancangan film fiksi pendek ini.

3.2 Segmentasi

- | | |
|----------------------|---|
| a. Geografis | : Wilayah perkotaan di Indonesia |
| b. Demografis | |
| Usia | : 18 – 24 tahun |
| Jenis Kelamin | : Laki-laki dan perempuan |
| Pendidikan | : Sekolah tinggi |
| c. Psikografis | : Remaja golongan menengah ke atas yang memiliki minat belajar tinggi |
| d. Perilaku Konsumen | : Terbuka terhadap hal-hal baru, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan terbiasa peduli terhadap sesama |

3.3 Konsep Pesan

Masalah mengenai *prosopagnosia* melalui film fiksi pendek ini diinformasikan dengan tema dasar mengenai kesendirian sang penderita, yaitu psikologis penderita yang merasa sendiri dan membutuhkan perhatian dari orang terdekat. Melalui media film ini disampaikan pesan bahwa penyakit ini ada dan dapat menyerang atau terjadi kepada semua orang serta mereka yang memiliki gangguan ini membutuhkan bantuan terutama dari orang terdekat mereka. Keluarga sebagai lingkungan terdekat sangat dibutuhkan bantuannya, namun sebagai remaja yang beranjak dewasa lingkungan pertemanan serta sahabat dan kekasih menjadi sumber perhatian yang dibutuhkan ketika jauh dari keluarga. Sahabat dan kekasih memiliki peran penting dalam memberikan perhatian dan dukungan terhadap penderita terutama saat berada di tempat umum atau tidak bersama keluarga. Kebutuhan akan orang lain ini kemudian berkembang menjadi kebutuhan akan kasih sayang yang menjadikan penderita membutuhkan seseorang yang menyayangi mereka. Hal ini memberikan harapan dan tujuan bagi penderita dalam menjalani hidup serta membuat penderita merasa bahwa dirinya diinginkan dan berguna bagi lingkungan. Maka dari itu, pesan utama dalam perancangan film ini ialah rasa kesepian dan kebutuhan penderita akan perhatian dari lingkungan terdekatnya.

3.4 Konsep Kreatif

Agar penyampaian pesan dalam penyutradaraan film ini efektif dan tepat maka dibutuhkan pendekatan serta sudut pandang yang sesuai.

a. Pendekatan verbal

Penyampaian dalam film ini menggunakan bahasa Indonesia agar lebih mudah dimengerti oleh khalayak sasaran dan lebih menitik beratkan pada monolog karakter utama walau tetap digunakan banyak dialog, sehingga penonton akan lebih mudah memahami dan mengerti konflik batin serta tujuan dan harapan tokoh utama.

b. Pendekatan visual

Tampilan visual yang diperlihatkan mengacu pada kejelasan tokoh, latar, maupun emosi dalam pengambilan gambar dan memakai sudut pengambilan gambar yang nyaman untuk dilihat agar penonton dapat lebih memahami penceritaan melalui visual.

c. Pendekatan psikologi

Film ini menitikberatkan pada psikologi tokoh utama dengan menggunakan teknik 'arus kesadaran' yang berusaha mengeksplorasi pikiran sang tokoh. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan pandangan, gagasan, dan kenangan yang membentuk kesadaran tokoh dengan cara penggunaan monolog interior dan kilas-balik yang menampilkan pikiran dan emosi sang tokoh. Pendekatan psikologi ini juga dicapai melalui penggunaan sudut pandang yang terfokus pada tokoh utama.

d. Sudut pandang sinematik

Dalam sudut pandang sinematik, digunakan sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif – interpretatif, dan sudut pandang subjektif tidak langsung yang digunakan untuk memperkuat narasi dan gagasan yang ingin disampaikan dalam film.

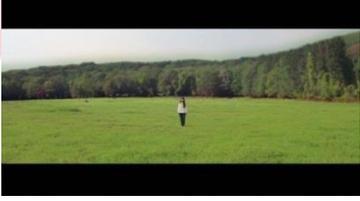
3.5 Konsep Media

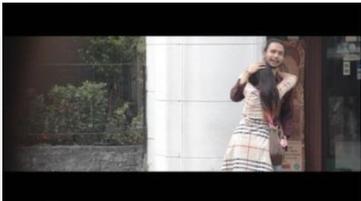
Media yang digunakan dalam perancangan ini ialah film fiksi pendek dengan judul "Samar" dengan durasi 12 menit. Judul film tersebut dipilih berdasarkan diagnosis penderita penyakit *prosopagnosia* yang sulit mengenal wajah sehingga orang lain terlihat samar dan asing bagi penderita, atau sebaliknya penderitalah yang terlihat samar oleh lingkungannya seolah tidak diperhatikan. Samar secara umum menandakan ketidakjelasan akan sesuatu yang sebenarnya ada, digambarkan dengan kebutuhan penderita akan perhatian seakan ada namun tidak jelas. Sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, tema dari film fiksi pendek ini ialah kesendirian penderita. Penggunaan genre drama juga digunakan untuk menampilkan kejadian keseharian sehingga penonton lebih merasa peristiwa narasi yang terjadi merupakan peristiwa yang nyata dan dapat terjadi di sekitar.

3.6 Hasil Perancangan

Produksi film kemudian dilakukan melalui proses pengambilan gambar hingga masuk ke tahap pra produksi. Dalam paska produksi, sutradara mengarahkan proses *editing* dan ilustrasi musik yang dilakukan dalam film. Setelah tahapan paska produksi selesai maka dicapailah hasil produksi dari film "Samar", berikut adalah beberapa *screenshot* dari film fiksi pendek "Samar".

Tabel 1. *Screenshot* Film 'Samar'

NO	HASIL FILM AKHIR	KETERANGAN
1	 <p data-bbox="325 483 742 555">Gambar 1. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p data-bbox="818 331 1054 360">Durasi : 00.00 - 00.53</p> <p data-bbox="818 376 1310 495">Film diawali dengan adegan monolog dengan gambar Maya yang sedang melukis dalam kesendiriannya.</p>
2	 <p data-bbox="325 792 742 864">Gambar 2. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p data-bbox="818 663 1054 692">Durasi : 00.00 - 00.53</p> <p data-bbox="818 707 1385 781">Monolog interior masih berlanjut seiring gambar yang berganti-ganti memperlihatkan kesendiriannya.</p>
3	 <p data-bbox="325 1102 742 1173">Gambar 3. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p data-bbox="818 949 1054 978">Durasi : 00.58 - 01.55</p> <p data-bbox="818 994 1366 1113">Cerita kemudian dimulai dengan adegan Maya dan temannya di taman dengan suasana yang masih tenang.</p>
4	 <p data-bbox="325 1411 742 1482">Gambar 4. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p data-bbox="818 1281 1054 1310">Durasi : 01.56 - 02.58</p> <p data-bbox="818 1326 1321 1400">Adegan berpindah ke rumah Maya saat sedang melukis ditemani oleh temannya.</p>
5	 <p data-bbox="325 1720 742 1792">Gambar 5. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p data-bbox="818 1568 1054 1597">Durasi : 02.58 - 03.26</p> <p data-bbox="818 1612 1385 1731">Di ruang kelas, Maya diganggu oleh teman kelasnya yang bercanda sesuka hati yang melukai perasaan Maya.</p>
6		<p data-bbox="818 1832 1054 1861">Durasi : 03.26 - 04.24</p> <p data-bbox="818 1877 1366 1995">Adegan langsung berpindah ke taman menandakan Maya secara tidak sadar melewati waktu yang berlalu.</p>

	Gambar 6. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)	
7	 <p>Gambar 7. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p>Durasi : 04.25 - 05.23</p> <p>Maya dan Raka berjalan-jalan berdua dengan senang, menumbuhkan perasaan Maya kepada Raka.</p>
8	 <p>Gambar 8. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p>Durasi : 05.24 - 05.40</p> <p>Setelah ditinggal Raka, Maya berjalan pulang sendiri melalui keramaian orang.</p>
9	 <p>Gambar 9. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p>Durasi : 05.40 - 05.59</p> <p>Di tengah jalan, Maya melihat Raka bersama wanita lain yang membuatnya kaget dan kecewa.</p>
10	 <p>Gambar 10. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p>Durasi : 06.00 - 06.20</p> <p>Maya menangis dalam kesendiriannya sehingga merusak lukisan dan kamar.</p>
11	 <p>Gambar 11. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)</p>	<p>Durasi : 06.21 - 06.35</p> <p>Esoknya, Raka mendapatkan telepon dari Fani secara tiba-tiba untuk segera ke rumah Maya.</p>
12		<p>Durasi : 06.36 - 09.10</p> <p>Raka dan Fani yang mendapati kamar Maya yang berantakan dan Maya yang menghilang pergi untuk mencari Maya.</p>

	Gambar 12. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)	
13	 Gambar 13. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)	Durasi : 09.10 - 09.40 Raka menemukan Maya di sebuah bangunan kosong setelah mendengar suara tangis dan menemukan gelang Maya.
14	 Gambar 14. Adegan dalam film 'Samar' (sumber: penulis)	Durasi : 09.40 - 12.12 Raka memberikan penjelasan kepada Maya dan menenangkan Maya dengan menyatakan perasaannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dengan model analisis psikologi kognitif, didapatkan bahwa penderita penyakit prosopagnosia sering mengalami gangguan sosial berupa dijauhi dan dikucilkan. Penderita kesulitan untuk bersosialisasi dengan orang lain sehingga mereka kurang percaya terhadap lingkungannya. Hal ini kemudian mengakibatkan penderita merasa sendiri dan kesepian. Namun masalah ini dapat ditangani apabila penderita mendapatkan bantuan dari orang terdekat sehingga dapat diketahui keadaan penderita yang membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari lingkungannya yang kemudian digambarkan dalam penyutradaraan film "Samar".

Penyutradaraan dalam film "Samar" ini menggunakan teknik monolog interior sebagai gaya ungkap sutradara yang digunakan dalam tugas akhir ini. Penggunaan genre drama untuk memperlihatkan peristiwa yang nyata, sudut pandang sinematik untuk memperkuat narasi dalam film, dan pola struktur naratif tiga babak kemudian melengkapi gaya ungkap sutradara sehingga konsep penyutradaraan dalam film "Samar" dapat dirancang dengan tepat.

Pada akhirnya, tugas akhir film fiksi pendek yang berjudul "Samar" ini dirancang dengan tujuan memberikan pesan mengenai adanya penyakit prosopagnosia sebagai penyakit yang benar ada dan penderita penyakit ini membutuhkan perhatian dari lingkungannya. Dengan pesan mengenai akibat dari gangguan sosial yang terjadi pada penderita diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat dan membantu mereka yang memiliki penyakit ini secara sadar ataupun tidak sadar.

Daftar Pustaka:

- [1] Dancyger, Ken. 2006. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press.
- [2] Himpunan Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia. 2014. *Undang-undang Republik Indonesia No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- [3] Institut Kesenian Jakarta. 2008. *Job Description: Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- [4] Maclin, O. H., Maclin, M. K. dan Solso, R. L. 2007. *Psikologi Kognitif: Edisi Kedelapan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [5] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [6] Siagian, Gayus. 2006. *Menilai Film*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.