

2. STUDI LITERATUR

2.1. Film

Film, sebagai medium visual, memegang peran yang penting dalam menyampaikan makna dan merangkum berbagai elemen naratif ke dalam gambar bergerak. Menurut Bordwell (2023), keterlibatan elemen-elemen seperti *blocking*, ekspresi, dan gestur, film mampu memberikan dimensi ekspresif yang mendalam. Bordwell menjelaskan bahwa *blocking*, dan penempatan properti dan objek di dalam *frame*, menjadi pondasi penting dalam membentuk komposisi visual yang memandu penonton untuk menangkap fokus dan nuansa emosional. Ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan gestur dari para aktor berperan sebagai kunci utama dalam menyampaikan emosi dan pesan tersembunyi. Ketika digabungkan, elemen-elemen ini menciptakan varian ekspresi yang mencerahkan dan memperkaya makna cerita secara visual.

Noël Carroll (1999), seorang ahli teori film menjelaskan bahwa film adalah medium interpretatif yang memadukan suara dan gambar untuk membentuk naratif visual. Kombinasi elemen-elemen seperti *blocking*, ekspresi, dan gestur berperan sebagai instrumen utama dalam merinci kompleksitas dan kekayaan ekspresi dalam sebuah karya film. Film dapat menciptakan bahasa visual yang khas, memungkinkan penonton memahami dan merasakan makna di luar kata-kata. Dalam penelitiannya, Carroll menekankan bahwa ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penempatan objek di dalam bingkai bukan hanya unsur dekoratif, melainkan menjadi bahasa yang kaya. Dengan mengeksplorasi elemen-elemen ini, penelitian pada studi literatur dapat memberikan pemahaman mendalam tentang cara film.

2.2. Penyutradaraan

Sutradara dapat digambarkan sebagai arsitek utama yang mengarahkan dan merancang visi kreatif dari sebuah karya film. Seorang sutradara mengepalai dan bertanggung jawab dalam pembuatan karya selama proses pembuatannya. Menurut Dancyger (2006:3-4) dalam buku “The Director’s Idea: The Path to

Great Directing”, sutradara berperan sebagai perancang visual yang memiliki peran signifikan dalam mengubah sebuah naskah menjadi bentuk visual yang menarik. Dalam tahap pra produksi, perannya mungkin terasa lebih minim dibandingkan dengan penulis naskah. Selama fase pra produksi, peran sutradara melibatkan pemahaman mendalam terhadap naskah, menciptakan konsep visual, dan merencanakan setiap aspek produksi, termasuk penentuan lokasi pengambilan gambar, pemilihan pemeran, dan perencanaan teknis. Dalam fase ini, sutradara menjadi kunci dalam membimbing tim produksi menuju pencapaian visi artistik yang diinginkan.

Tapi seiring masuk ke tahap produksi, sutradara memegang kendali penuh dalam mengatur berbagai elemen seperti *screenplay*, *blocking*, *shot*, dan pengarahan aktor untuk mencapai visi kreatifnya (hal. 87). Sutradara harus mengatur segala detail yang terkait dengan pengambilan gambar, termasuk penataan *blocking*, penentuan *angle shot*, dan memandu para aktor untuk menghasilkan performa yang sesuai dengan karakter dan visi sutradara. Sutradara juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap pengambilan gambar sesuai dengan rencana produksi dan mencapai kesinambungan visual yang diinginkan.

Pada tahap pasca produksi, sutradara tetap terlibat dengan memantau proses pengeditan yang dilakukan oleh *editor* (hal. 97). Keseluruhan tahapan film, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, menjadi panggung kerja bagi sutradara, menggambarkan kompleksitas peran dan kontribusinya dalam membentuk karya film.

Menurut Naratama (2010), untuk mewujudkan visi penulis sebagai sutradara, penulis memiliki tugas penting dalam membimbing para aktor untuk menciptakan karakter yang meyakinkan dan sesuai dengan nuansa cerita. Penulis terlibat diskusi intensif tentang karakter, menyelidiki emosi, dan pembimbingan terhadap pemeran untuk memberikan interpretasi yang sesuai dengan visi sutradara. Sutradara harus memiliki keahlian dalam mengkomunikasikan ide-ide kreatifnya kepada para aktor dan mendukung

mereka dalam mengeksplorasi karakter-karakter dalam lingkungan yang terkontrol.

Berikut adalah beberapa aspek dari visi sutradara:

1. Penafsiran Karakter

Penulis memberikan dan menjabarkan pemahaman terhadap masing-masing karakter dalam cerita. Ini mencakup latar belakang, motivasi, konflik internal, dan segala aspek yang membentuk kepribadian karakter.

2. Diskusi Kreatif

Sutradara berpartisipasi dalam diskusi kreatif dengan para aktor untuk menciptakan karakter, serta peran karakter pendukung lain. Sutradara menjelaskan suasana hati dan ekspresi yang diinginkan dalam setiap adegan. Dialog terbuka ini memungkinkan para aktor memberikan masukan mereka, dan bersama-sama mereka menciptakan interpretasi yang mendalam dan autentik.

3. Pemandu Emosional

Penulis membimbing aktor-aktris untuk mengeksplorasi dan menyampaikan emosi yang diperlukan dalam adegan. Ini melibatkan membantu aktor mengakses perasaan mereka, mengarahkan intensitas emosi, dan menciptakan keseimbangan yang sesuai dengan nuansa cerita.

4. Gestur dan Gerakan

Penulis bersama DOP dan Artistik terlibat dalam menentukan *blocking*, atau pengaturan ruang dan gerakan aktor di dalam bingkai. Ini termasuk memutuskan posisi, gerakan, dan interaksi antar aktor untuk mencapai efek visual yang diinginkan dan mendukung narasi.

2.3. Simbolisasi dalam Film

Simbolisasi dalam film dapat diartikan sebagai acuan untuk memberikan aba-aba tentang apa yang akan terjadi sebelum dan sesudah menonton. Contohnya adalah lampu lalu lintas, dimana merah menandakan berhenti, kuning berhati-hati, dan hijau berarti jalan.

Menurut Petrie dan Boggs pada buku berjudul "The Art of Watching Films (2021:72), simbol bisa dibedakan menjadi dua, yaitu simbol universal dan simbol buatan. Simbol universal adalah simbol-simbol yang sudah terisi sebelumnya dengan nilai dan asosiasi yang dipahami oleh sebagian besar orang dalam budaya tertentu. Misalnya, bendera Amerika yang berwarna merah, putih dan biru nya dapat memicu beberapa perasaan dan hal-hal yang berkaitan dengan negara Amerika, atau contoh lainnya adalah salib yang merupakan simbol yang dipeluk oleh agama Kristen. Dari dua contoh diatas, dapat disimpulkan bahwa simbol berfungsi secara efektif untuk *audience* yang luas. Dalam film, penggunaan simbol universal ini bisa memicu reaksi penonton terhadap simbol yang disajikan dalam film. Sebagian besar penonton dari latar belakang atau pengalaman yang sama akan memahami pesan simbolis universal.

Sedangkan simbol buatan adalah simbol yang diciptakan oleh pembuat film untuk mengkomunikasikan makna tertentu dalam konteks cerita. Menciptakan simbol yang khusus untuk film tertentu dapat mengaitkan makna dan pesan tertentu dengan simbol tersebut kepada penonton. Sebagai contoh, dalam film "Inception" karya Christopher Nolan, Cobb sebagai karakter menggunakan sebuah *spinner* menjadi simbol yang sangat penting dan sering muncul dalam cerita. *Spinner* tersebut menjadi simbol untuk membedakan mana yang nyata dan mana yang mimpi. Christopher Nolan secara cermat memanfaatkan *spinner* tersebut sebagai simbol untuk menyoroti tema-tema kompleks tentang realitas subjektif dan kontrol atas pikiran. Dengan menciptakan simbol-simbol buatan ini, sutradara dapat menghadirkan dimensi tambahan dalam cerita mereka, menggali tema-tema yang lebih dalam, dan memberikan kesan yang lebih kuat kepada penonton.

Petrie dan Boggs (hal.73) menjelaskan bahwa untuk memperkaya rasa dan *mood* pada film, *filmmakers* bisa memperkaya makna dari objek simbolis untuk mengkomunikasikan makna, perasaan, dan ide yang ingin disampaikan. Metode yang digunakan untuk memberikan makna ada empat:

1. Repetisi: Dengan menyoroti objek simbolis lebih sering daripada yang mungkin diperlukan merupakan cara yang paling jelas untuk memberikan makna simbolis pada sebuah objek. Tujuan dengan adanya repetisi adalah untuk meningkatkan signifikansi dan menarik perhatian penonton dari objek tersebut setiap kali disoroti.
2. Nilai Objek yang Digunakan Karakter: Karakter tertentu memberikan nilai dan pentingnya padanya. Dengan menunjukkan objek secara berulang kali, nilai objek yang digunakan karakter menunjukkan bahwa objek atau ide tersebut memiliki maksud yang lebih dari biasanya.
3. Konteks: Konteks objek pada cerita mempengaruhi nilai objek. Konteks pada cerita bisa dipengaruhi dari susunan *editing*, dan mempunyai korelasi objek dengan cerita.
4. Visual Spesial, Musik, dan Aural: Contoh yang dimaksud pada poin ini adalah dengan penggunaan *color grading*, *treatment camera*, atau penggunaan musik. Ketiga contoh ini memperjelas *mood* dan emosi yang disampaikan melalui objek simbolis tersebut. Sehingga, tujuan akhirnya adalah untuk memberi petunjuk bahwa objek simbolis mempunyai arti yang lebih.

Simbol juga merupakan salah satu petunjuk untuk memberikan metafora visual. Metafora visual adalah salah satu metode untuk membandingkan dan mengkorelasikan simbol dengan jalan cerita agar maksud yang disampaikan menjadi lebih jelas. Menurut Petrie dan Boggs (hal.78) Penggunaan metafora visual tidak cocok untuk diaplikasikan pada semua genre film. Metafora visual tidak bisa digunakan dalam genre film komedi karena jenis film pada genre ini punya tujuan yang berbeda; yaitu untuk membuat penonton tertawa. Misalnya dari film komedi tahun 1994 yaitu “Dumb and Dumber” tidak ada penggunaan

metafora karena fokus dari film ini adalah untuk melucu lewat adegan dan dialog. Sebaliknya, film drama lebih cocok dan lebih mudah untuk mengaplikasikan metafora karena penggunaan metafora ini bisa jadi hal yang penting meskipun objek yang di metafora terasa tidak biasa. Contohnya adalah film *The Shawshank Redemption* yang dirilis pada tahun yang sama, menggunakan metafora melalui simbolis batu yang diukir oleh Andy Dufresne yang mengartikan kebebasan dan harapan.

Teori simbol ini juga didukung oleh Roland Barthes dalam buku "Elements of Semiology". Barthes (1977:38) mengartikan simbol sebagai perujuk pada hubungan antara dua fenomena aksi-reaksi. Simbol dapat dikelompokkan dalam serangkaian istilah seperti sinyal, indeks, ikon, dan alegori. Namun, perbedaan antara istilah-istilah tersebut dapat dipahami melalui kondisi dan situasi. Sebagai contoh, sinyal dan indeks dianggap membentuk kelompok relata tanpa representasi mental, sementara simbol dianggap memiliki representasi tersebut. Perbedaan lain termasuk sinyal yang bersifat langsung dan nyata, sedangkan indeks tidak nyata dan semu.

Wujud simbol ini juga bisa direalisasikan dalam kehidupan nyata sekarang, dimana simbol bisa digunakan sebagai sifat semiologis dalam hubungannya dengan tanda linguistik. Tanda semiologis juga, terdiri dari penanda dan petanda. Misalnya warna merah kuning hijau pada lampu lalu lintas, yang hampir semua orang di semua kalangan dan di semua negara memahami makna ini.

Penggunaan simbol sebagai sifat semiologis juga berlaku kepada kegunaan mantel hujan. Dimana mantel hujan digunakan ketika orang membutuhkan perlindungan dari hujan, tetapi penggunaan ini tidak dapat dipisahkan dari tanda-tanda situasi atmosfer. Karena masyarakat kita hanya menghasilkan objek-objek standar, terstandarisasi, objek-objek ini tidak dapat dihindari sebagai realisasi dari suatu model, ucapan dalam suatu bahasa, substansi dari bentuk yang signifikan.

2.4. Gangguan Jiwa Skizofrenia

Skizofrenia merupakan penyakit gangguan jiwa kronis yang berpengaruh pada cara berpikir, berperasaan, dan berperilaku penderitanya. Meskipun jumlahnya lebih sedikit dibandingkan gangguan jiwa lainnya, National Institute for Mental Health (2016:2), berpendapat bahwa 7 hingga 8 dari 1.000 orang akan mengalaminya di suatu waktu dalam hidup mereka.

National Institute for Mental Health (2016) menjelaskan, gejala dini skizofrenia ini berkembang dalam beberapa tahap. Gejala awal bisa dilihat seperti perubahan perilaku dan kesulitan berkonsentrasi. Kemudian, gejala selanjutnya bisa timbul dari rasa kecemasan, paranoia, dan depresi. Gejala ini dapat berlangsung selama beberapa hari hingga tahunan. Akhirnya, gejala psikotik yang jelas muncul, seperti halusinasi, delusi, dan pemikiran yang tidak terorganisir.

Tahapan gejala skizofrenia bisa berupa bentuknya, dan tidak selalu berurutan, baik secara *mood*, perasaan, gangguan, dan sensori. Menurut Fitrikasari dan Kartikasari (2022), gejala skizofrenia bisa dibedakan menjadi tiga bentuk; gejala positif, gejala negatif, dan gejala kognitif.

Gejala positif merupakan gejala yang hanya ada di pasien dan tidak ada di orang normal. Biasanya ini terjadi kepada pasien yang memiliki gangguan dalam pemikiran dan presentasi. Gejala negatif adalah gejala yang bisa dilihat oleh orang normal, namun untuk pasien skizofrenia, mereka bisa melihat lebih dalam dan lebih berat. Gejala negatif ini bisa berpengaruh kepada motivasi yang hilang, tidak bisa merasakan perasaan senang atau sedih. Terakhir, gejala kognitif dimana gejala ini tidak bisa dilihat oleh orang normal, namun bisa mengganggu daya ingat dan fungsi otak yang terhambat.

Fitrikasari dan Kartikasari (hal.21) menjelaskan ciri-ciri gejala skizofrenia pada dasarnya bisa dilihat berdasarkan penilaian berikut:

1. Halusinasi

Halusinasi adalah salah satu gejala dimana adanya “pancingan” indra tanpa adanya rangsangan dari luar, dimana gejala halusinasi yang paling umum terjadi adalah halusinasi pendengaran. Halusinasi pendengaran dapat berupa suara yang terus menerus mengomentari perilaku pasien, mendiskusikan pasien, atau misalnya halusinasi suara orang lain yang sedang membicarakan pasien.

Selain itu, halusinasi visual juga dapat terjadi, dimana pasien bisa berhalusinasi dalam bentuk ilusi. Ilusi bisa dibedakan menjadi dua, depersonalisasi yang artinya ilusi asing terhadap diri sendiri, dan deralisasi yang artinya ilusi asing terhadap lingkungan yang tampak berbeda.

2. Delusi

Delusi merupakan sebutan lain untuk pasien yang bisa berhalusinasi dalam bentuk visual. Delusi adalah keyakinan yang salah dan tidak rasional, dan tidak dapat dikaitkan dengan gangguan kejiwaan lainnya.

Gejala utama dari gangguan delusi adalah delusi yang menetap. Delusi ini seringkali bersifat *non bizarre*, yang artinya delusi tersebut bisa berbasis dari situasi yang dapat terjadi dalam kehidupan nyata. Contohnya, pasien mungkin percaya bahwa mereka diikuti, diracuni, dicintai dari jauh, atau memiliki kemampuan khusus.

Pasien dengan gangguan delusi biasanya berpenampilan rapi dan berpakaian bagus. Namun, mereka mungkin tampak eksentrik, aneh, tampak mencurigakan, atau bermusuhan. Meski secara visual tampak “lain”, nyatanya pemeriksaan status mental

menunjukkan hasil yang cukup normal, kecuali untuk delusi yang sangat abnormal.

3. Tingkah laku

Gejala tingkah laku pada pasien skizofrenia umumnya mencerminkan tentang emosi yang berubah-ubah dengan cepat. Sehingga tingkah laku ini bisa bervariasi. Perilaku agresif misalnya, dimana pasien mengacu pada tindakan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik atau verbal. Perilaku ini dapat dimotivasi oleh berbagai faktor, seperti frustrasi, kemarahan, atau rasa terancam. Perilaku agresif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti kekerasan fisik, ancaman, atau intimidasi.

Kemudian gejala pasien bisa dilihat dari perilaku yang berulang, dimana perilaku berulang atau stereotipik mengacu pada tindakan yang dilakukan berulang kali tanpa tujuan yang jelas. Perilaku ini dapat berupa gerakan tubuh, seperti mengayunkan tangan atau memutar kepala, atau ucapan, seperti mengulang kata atau frasa tertentu. Perilaku ini mungkin merupakan tanda dari kondisi neurologis atau mental tertentu.

Penderita skizofrenia terkadang berbicara tentang hal-hal aneh dan sulit dimengerti. Mereka mungkin duduk diam selama berjam-jam tanpa bergerak atau berbicara. Dalam beberapa kasus, mereka mungkin menunjukkan perilaku yang tidak terduga dan berbahaya. Meskipun skizofrenia tidak dapat disembuhkan, ada pengobatan yang dapat membantu mengendalikan gejalanya. Dengan pengobatan dan dukungan yang tepat, penderita skizofrenia dapat menjalani hidup yang normal dan produktif.