

2. STUDI LITERATUR

Bab ini akan menguraikan kerangka teoritis yang menjadi landasan bagi pendekatan sutradara dalam menciptakan visual karakter psikopat pada film “*A Gift Called Crazy*ness”. Pembahasan akan diawali dengan teori fundamental mengenai karakter psikopat untuk membangun cetak biru psikologis yang menjadi acuan bagi setiap keputusan kreatif. Setelah fondasi karakter ditetapkan, kajian akan beralih ke metode utama dalam proses penyutradaraan, yaitu teori *rehearsal* sebagai tahap eksplorasi performa yang akan difokuskan pada perancangan gestur spesifik. Selanjutnya, pembahasan akan dilanjutkan dengan metode kedua, yakni *fitting*, sebagai tahap perwujudan identitas visual yang dianalisis secara mendalam melalui lensa semiotika kostum. Dengan alur pembahasan yang bergerak dari pemahaman psikologis ke implementasi performa dan visual, kombinasi teori-teori inilah yang membentuk pendekatan sutradara dalam menciptakan karakter psikopat Dr. Adrian.

2.1. KARAKTER PSIKOPAT

Karakter psikopat dalam film sering digambarkan sebagai individu yang manipulatif, kurang empati, dan memiliki daya pesona superficial, sesuai dengan ciri klinis yang dijelaskan dalam DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022). Hodge (2019) dalam *The Psychopath on Screen: A Media Analysis* mengamati bahwa penggambaran psikopat di layar media, termasuk film, kerap menampilkan kontras antara fasad normal atau menawan yang ditampilkan dan tindakan destruktif yang mendasarinya, mencerminkan esensi konsep "The Mask of Sanity". Studi oleh Black (2022) dalam *Journal of Film and Psychology* menunjukkan bahwa representasi psikopat di media cenderung hiperbolis, namun tetap mempertahankan elemen inti seperti impulsivitas dan narsisisme. Sementara itu, buku *The Psychopath on Screen* (Hodge, 2019) menganalisis bagaimana visualisasi gestur (kontak mata dingin, senyum tidak tulus) dan kostum (warna netral atau kontras) memperkuat identitas psikopat. Penelitian serupa oleh

Schneider (2017) dalam *Cinema Journal* menemukan bahwa karakter psikopat sering digunakan sebagai alat kritik sosial terhadap ketidakstabilan moral masyarakat modern.

Jika berbicara mengenai emosi karakter psikopat, mereka kerap menunjukkan pola emosional yang atipikal. Ekspresi mereka cenderung datar (*flat affect*) dengan kedangkalan emosi, bahkan dalam situasi yang secara normatif memicu respons kuat (Brazil et al., 2018). Studi neurobiologis menjelaskan bahwa ketidakmampuan psikopat dalam memproses emosi dasar seperti ketakutan atau kesedihan terkait dengan disfungsi pada sirkuit otak, terutama pada bagian amigdala (Kiehl & Loping, 2017). Sementara itu, ekspresi emosi pada psikopat, khususnya kesedihan, seringkali bersifat performatif dan tidak autentik, seperti yang dianalisis pada karakter fiksi dalam media (Gunter, 2018). Representasi ini konsisten dengan temuan klinis tentang defisit emosional atau *emotional poverty* pada individu dengan ciri psikopati yang kuat (Seara Cardoso & Viding, 2020). Menurut tinjauan sistematis oleh Zvi dan Vaskinn (2022), karakter psikopat menunjukkan kapasitas luar biasa dalam memanipulasi lawan bicara melalui strategi komunikasi yang terencana dan eksploitasi kelemahan emosional mereka.

Penelitian oleh Baughman et al. (2017) mengungkapkan bahwa individu dengan ciri psikopati yang tinggi memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi kerentanan emosional pada orang lain. Studi neuropsikologis menemukan bahwa psikopat menunjukkan aktivasi amigdala yang berkurang saat mengamati rasa takut pada orang lain, namun menunjukkan peningkatan aktivitas di korteks prefrontal saat merencanakan manipulasi, mengindikasikan sebuah pendekatan kognitif yang dingin dan terhitung (Korponay et al., 2017). Berbagai penelitian juga menjelaskan teknik verbal spesifik yang sering digunakan, termasuk *mirroring* (meniru pola bicara), *love bombing* (pujian berlebihan untuk mengikat target), dan *gaslighting* untuk menciptakan keraguan diri pada korban (Jonason & de Mello, 2021; Oeberst & Imhoff, 2023). Temuan ini diperkuat oleh studi yang menunjukkan bahwa individu psikopat sangat efektif dalam meyakinkan pendengar, terutama karena kemampuan mereka memanipulasi isyarat verbal dan

nonverbal secara strategis untuk mendukung kebohongan mereka (Leach & Vrij, 2020).

2.2. REHEARSAL

Rehearsal dalam konteks film adalah sebuah fase laboratorium kreatif pada tahap pra-produksi, bukan sekadar sesi untuk menghafal dialog. Tujuannya adalah untuk membongkar naskah, menggali subteks, dan menemukan kebenaran emosional karakter dalam sebuah ruang eksplorasi yang aman (Weston, 2015). Dalam fase ini, peran sutradara bukanlah sebagai diktator yang mendiktekan hasil akhir, melainkan sebagai fasilitator dan kolaborator utama. Sutradara bertanggung jawab untuk membangun fondasi kepercayaan dengan aktor, menyatukan visi, dan menjadi "audiens pertama" yang peka untuk memandu penemuan karakter. Menurut Travis (2017), sutradara berfungsi sebagai arsitek yang merancang kerangka kerja adegan, memberikan stimulus, dan menciptakan kondisi agar aktor dapat secara otentik menghidupkan perannya. Dengan demikian, peran sutradara dalam rehearsal adalah memandu, bukan memaksa, serta memastikan setiap pilihan akting yang lahir memiliki justifikasi kuat yang berakar pada cerita.

Untuk melatih dan membentuk gestur aktor yang terkonsep, sutradara dapat menerapkan berbagai teori dan teknik pelatihan. Salah satu teknik fundamental adalah improvisasi, di mana aktor didorong untuk mengeksplorasi situasi atau latar belakang karakter yang tidak tertulis di dalam naskah, sehingga memungkinkan lahirnya gestur-gestur spontan yang terasa otentik (Luurtsema, 2018). Pendekatan yang lebih akademis adalah melalui metode *embodied analysis of the screenplay* (analisis naskah yang diwujudkan), di mana naskah tidak hanya dianalisis secara intelektual tetapi digunakan sebagai stimulus untuk eksplorasi fisik. Dalam teknik ini, sutradara memandu aktor untuk "merasakan" teks melalui gerakan tubuh, postur, dan ritme untuk menemukan bahasa fisik karakter tersebut (Puczyłowska, 2021). Teknik lainnya dapat berupa "studi hewan" (animal work) untuk menemukan esensi gerakan primitif karakter, atau latihan berbasis objektif

dari Stanislavski, di mana setiap gestur harus lahir dari upaya karakter untuk mencapai tujuan spesifik dalam adegan.

Komunikasi yang efektif adalah kunci dalam rehearsal, dan sutradara yang handal jarang memberikan arahan berupa kata sifat (misalnya, "aktingmu harus lebih sedih"). Sebaliknya, mereka menggunakan kata kunci, analogi, atau arahan yang dapat dimainkan (*playable directions*) untuk memberikan bayangan akting kepada aktor. Seperti yang ditekankan oleh Weston (2015), arahan yang efektif adalah arahan berbasis kata kerja atau tugas spesifik. Contohnya, alih-alih meminta "lebih marah", sutradara mungkin berkata, "coba yakinkan dia bahwa kamu benar" atau "perlakukan kata-katamu seolah itu adalah senjata terakhirmu". Analogi juga menjadi alat yang kuat untuk mengarahkan, seperti: "bayangkan ada beban seberat 10 kilogram di pundakmu" akan menghasilkan postur dan gestur yang jauh lebih kaya daripada sekadar instruksi "terlihatlah tertekan". Kata kunci dan analogi ini berfungsi sebagai jembatan antara visi abstrak sutradara dengan tindakan konkret yang bisa dieksplorasi oleh aktor, sehingga memicu lahirnya performa yang orisinal dan berlapis (Travis, 2017).

2.2.1. Gestur

Dalam sinema, gestur berfungsi sebagai jendela menuju kondisi psikologis seorang karakter, dan peran ini menjadi semakin krusial dalam penggambaran karakter psikopat. Gestur menjadi penanda visual utama yang mampu mengekspos kontradiksi antara fasad menawan dengan kekacauan internal yang tersembunyi, sebuah konsep yang dikenal sebagai "topeng kewarasan" atau *mask of sanity* (Hodge, 2019). Gerakan tubuh yang tidak wajar, tidak selaras, atau justru terlalu terkendali sering kali menjadi isyarat nonverbal pertama yang dirasakan penonton untuk menandakan bahwa ada sesuatu yang "salah" dengan karakter tersebut. Oleh karena itu, perancangan gestur bukan hanya elemen performatif, tetapi juga menjadi alat naratif yang fundamental untuk membangun ketegangan dan mengkomunikasikan sifat asli karakter yang berbahaya (Barr, 2016).

Salah satu ciri khas utama dari gestur psikopat adalah pola gerakan yang tampak kaku, terukur, dan diperhitungkan. Detail nonverbal seperti postur tubuh yang rigid atau gerakan tangan yang terpotong dan tidak tuntas sering kali digunakan sebagai penanda naratif untuk karakter antagonis (Bordwell & Thompson, 2020). Selain itu, tatapan tajam yang dingin, intens, dan tidak berkedip (*predatory stare*) sering digunakan sebagai gestur intimidasi yang diperhitungkan untuk menunjukkan dominasi dan kontrol (Hodge, 2019). Kekakuan fisik dan tatapan ini dapat diinterpretasikan sebagai cerminan dari kemiskinan emosi (*emotional poverty*) yang mereka alami; karena tindakan mereka tidak didorong oleh perasaan yang spontan, gerak-gerik mereka dapat terlihat mekanis atau seperti sebuah pose yang disengaja.

Di sisi lain, ketika seorang psikopat mencoba untuk meniru atau menampilkan emosi, gestur mereka justru menjadi tidak konsisten dan sering kali berlebihan. Inkonsistensi ini sering kali muncul dalam bentuk ekspresi wajah yang asimetris, contoh klasiknya adalah senyuman asimetris yang hanya melibatkan otot mulut tanpa partisipasi otot di sekitar mata sebagai penanda kegembiraan yang tidak autentik (Prosper, 2019). Inkonsistensi ini juga tampak pada ketidakselarasan antara ekspresi wajah yang ditekankan dengan intonasi suara yang tetap datar, sebuah penanda kebohongan emosional yang kuat (Marsh, 2017). Fenomena serupa terjadi saat mereka berpura-pura sedih, di mana gerakan tangan yang teatrikal atau bahkan munculnya ekspresi mikro yang tidak sesuai, seperti senyum mikro (*microsmile*) sesaat, digunakan untuk menutupi ketidakmampuan merasakan emosi secara nyata (Leach & Vrij, 2020). Perpaduan antara kemiripan dengan ekspresi manusia normal dan kecacatan halus inilah yang menciptakan efek *uncanny valley*, sebuah lembah ketidaknyamanan psikologis yang membuat penonton merasa sangat terganggu (Barr, 2016).

2.3. FITTING

Dalam konteks film bergaya naturalis dengan latar waktu kontemporer (2024), proses *fitting* berfungsi sebagai tahap esensial untuk mencapai kewajaran psikologis dan sosiologis karakter. Tujuannya bukan lagi sekadar memastikan kostum pas di badan, melainkan untuk memvalidasi apakah pilihan busana tersebut terasa otentik dan "hidup". Proses ini menjadi sebuah ajang negosiasi karakter melalui praktik yang diwujudkan (*embodied practice*), di mana pertanyaan utamanya adalah apakah seorang karakter dengan latar belakang dan kepribadian spesifik akan benar-benar memilih dan mengenakan pakaian tersebut (Jones, 2022). Fase ini menjadi krusial untuk menambahkan detail yang menunjukkan "jejak kehidupan" pada kostum seperti lipatan pudar atau kancing yang sedikit berbeda guna menghindari kesan bahwa pakaian tersebut baru dan kaku. Dengan demikian, *fitting* untuk film naturalis adalah proses kurasi detail untuk memastikan kostum tidak terasa seperti "kostum", melainkan sebagai perpanjangan organik dari identitas karakter yang bisa dipercaya oleh penonton (David, 2019).

Dalam sesi *fitting* untuk film naturalis, peran utama sutradara adalah menjadi filter keaslian (*authenticity filter*). Visi mereka terfokus pada pencarian kebenaran subtil. Sutradara akan secara aktif berkolaborasi dengan desainer kostum dan aktor, di mana komunikasi yang efektif menjadi kunci keberhasilan untuk menyatukan visi (Durbin, 2019). Lebih dari itu, seperti yang dijelaskan oleh Jones (2022), sutradara juga mengamati bagaimana kostum menjadi medium bagi aktor untuk "menemukan" dan menegosiasikan fisik karakternya. Memilih jenis sepatu yang tepat, misalnya, dapat secara langsung mengubah cara aktor berjalan, yang pada akhirnya mendukung performa yang lebih membumi. Keputusan final sutradara tidak hanya didasarkan pada apakah kostum sesuai dengan konsep, tetapi apakah kostum tersebut berhasil "menghilang" dan menyatu dengan sempurna ke dalam karakter dan dunianya, sehingga penonton dapat fokus pada cerita dan emosi yang disajikan.

2.3.1. Semiotika Kostum

Dalam analisis film, kostum dipahami bukan sekadar sebagai pakaian, melainkan sebagai sebuah sistem tanda yang kuat untuk mengkomunikasikan identitas karakter. Setiap pilihan mulai dari potongan, tekstur, hingga kondisi pakaian berfungsi sebagai penanda visual yang mengungkapkan latar belakang, status sosial, dan kondisi psikologis seorang tokoh (David, 2019). Perubahan kostum sepanjang narasi, misalnya dari pakaian rapi menjadi berantakan, dapat secara efektif merefleksikan perkembangan atau degradasi mental karakter. Lebih jauh, tekstur bahan dan aksesoris yang dikenakan juga berperan signifikan dalam membangun dinamika kekuasaan (*power dynamics*) antar karakter (Gaines, 2016). Pada karakter psikopat, kostum yang ditampilkan terlalu sempurna atau tidak sesuai dengan konteks adegan dapat menciptakan efek *uncanny valley* yang mengganggu, di mana penampilan yang tampak normal justru terasa janggal dan mengancam (Gibson, 2019).

Ikonografi kostum profesi medis pada karakter psikopat sering dimanipulasi untuk menciptakan ironi visual yang tajam antara citra "penyembuh" dengan perilaku destruktif yang mereka sembunyikan (Tait, 2016). Penggunaan baju kedokteran yang sering kali ditampilkan dalam kondisi terlalu sempurna (*immaculate*) menyimbolkan dualitas antara citra sterilitas medis dan kekerasan yang tersembunyi (Schubart, 2017). Ironi ini diperkuat melalui aksesoris medis yang dialihfungsikan maknanya. *headcap* medis, masker medis, dan sarung tangan lateks, yang secara konvensional melambangkan kebersihan dan keamanan, justru digunakan untuk menghilangkan identitas manusiawi (dehumanisasi), menciptakan jarak emosional, dan memberi kesan mekanis yang dingin pada karakter (Brophy, 2020; Hutchings, 2018). Bahkan aksesoris personal seperti kacamata dengan frame bulat kecil dapat berkontribusi dalam membangun citra intelektual yang menipu, seperti pada karakter Hannibal Lecter yang

kostum minimalisnya memperkuat citra cerdas sekaligus mengaburkan niat kriminalnya (Halberstam, 2020).

Paradoks makna pada kostum psikopat mencapai puncaknya melalui penggunaan warna putih secara dominan. Meskipun secara denotatif putih melambangkan kemurnian dan otoritas medis, dalam konteks karakter psikopat, warna ini secara konotatif sarat akan makna kematian, kekosongan emosi, dan niat kekerasan yang ditutup-tutupi oleh penampilan profesional (Tait, 2016). Penggunaan warna putih yang monokromatik dan total dari ujung kepala hingga kaki dapat menghasilkan efek *uncanny valley* yang kuat, di mana kesempurnaan visual yang ditampilkan justru terasa tidak manusiawi dan mengganggu bagi penonton (Gibson, 2019). Pada akhirnya, warna putih yang dikenakan karakter psikopat dalam film sering kali berfungsi untuk menegaskan superioritas intelektual mereka, sekaligus ketidakpedulian klinis mereka terhadap penderitaan korban (Church, 2019).

