

Konsep visual yang penulis gunakan dalam penggambaran kecemasan karakter Stephen diawali dengan perancangan *shot* (*decoupage shot*). Singkatnya, *decoupage shot* membahas soal bagaimana penulis menerjemahkan naskah dalam bentuk rancangan *shot*, antara lain terkait arah kamera, *camera movement* dan *staging* pemain (Barnard, 2017). Jika *Decoupage* merancang saat sebelum produksi, menyusun *shot* yang telah dirancang terjadi pada tahap pasca-produksi. Dengan demikian, konsep sutradara tidak bisa lepas dengan meja *editing*. Melalui *decoupage shot* dan *editing*, sutradara menekankan permainan ritme dan tempo adegan demi menggambarkan suasana kecemasan karakter Stephen.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Perancangan Konsep Visual Director dalam Menggambaran Kecemasan Karakter Stephen pada Film Yang Dibuang yang Akhirnya Bertumbuh?

1.2. BATASAN MASALAH

Menjaga penulisan skripsi menjadi lebih terfokus, penulis membatasi bahasan tulisan pada perancangan konsep visual *director* pada adegan 9 dan 10 (Pertikaian Martha dan Stephen serta persalinan). Pembahasannya mencakup bahasan permainan ritme dan tempo dengan penyusunan *shot* (*decoupage shot*) yang terkait dengan *camera movement* dan *editing*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dengan maksud mampu memvisualisasikan perasaan karakter yang berada dalam situasi genting, dapat digambarkan lewat konsep visual *director* secara efektif

2. STUDI LITERATUR

2.1. Kecemasan

Kecemasan atau *anxiety* dalam Bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin yakni *angustus* berarti kaku, dan *ango/anci* berarti mencekik (Annis, D. F. & Ildil, 2016, dalam Widosari Y. W, 2010). Kecemasan adalah perasaan tidak nyaman atau khawatir yang sering muncul tanpa penyebab jelas, disertai

respons tubuh otomatis. Secara normal, kecemasan membantu individu beradaptasi, tetapi menjadi tidak wajar jika berlebihan. Gangguan kecemasan merupakan masalah psikiatri yang paling umum di berbagai usia (Rosyidawati, Sudrajat, Khairunnisa, dkk., 2021). Ketidakmampuan bersaing, kurangnya keterampilan yang sesuai dengan tuntutan, serta sulitnya beradaptasi dapat memicu kecemasan. Hal ini dapat berdampak pada gangguan psikologis, seperti stres, insomnia, kecemasan berlebihan, mudah emosi, frustrasi, hilangnya motivasi, hingga kebiasaan menunda pekerjaan (Hanim & Ahlas 2020).

Hamdani & Sabilah (2021, dalam Setyaningrum dkk., 2024) menyatakan bahwa harapan akademik yang tidak realistis dari orang tua berpotensi menjadi faktor penyebab stres dan depresi pada remaja. Tekanan yang dihasilkan sering kali mendorong anak untuk berusaha memenuhi ekspektasi tersebut, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental. Dampak yang ditimbulkan bergantung pada sejauh mana orang tua mampu menyesuaikan harapannya dengan kemampuan anak. Apabila harapan tersebut menyebabkan stres atau depresi, hal ini dapat berimplikasi pada penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan mental, serta perkembangan masa depan anak yang tidak selaras dengan potensi dan minatnya.

Menurut Qodriya, Putra, dan Winaya (2023), mahasiswa kedokteran, terutama tingkat satu, sering mengalami kecemasan saat menjalani Objective Structured Clinical Examination (OSCE). Kecemasan ini memengaruhi respons tubuh, termasuk perubahan denyut nadi. Normalnya denyut nadi berada pada kisaran antara 60–100 kali per menit, dapat diukur melalui palpasi pada arteri radialis atau dengan oksimeter. Faktor-faktor seperti emosi, suhu udara, posisi tubuh, indeks massa tubuh (IMT), dan penggunaan obat dapat memengaruhi tingkat kecemasan.

2.2 Konsep Visual

Menurut Kocka, konseptualisasi adalah proses kreatif awal di mana sebuah naskah dikembangkan menjadi visi artistik sutradara dan dasar-dasar film mulai dirancang. Dalam tahap ini, konsep visual memainkan peran penting

dalam memastikan film terasa konsisten dan kuat secara visual. Dia mengungkapkan, jika diterapkan dengan benar, konsep visual akan terasa alami tanpa disadari oleh penonton. Namun, jika ada kesalahan, hal ini akan menciptakan gangguan yang membuat film terasa tidak nyaman, meskipun penonton mungkin tidak tahu apa yang salah. Oleh sebab itu, penting untuk menetapkan aturan visual sejak awal sebelum syuting dimulai, karena konsep ini mudah rusak selama proses produksi. Menjadikan konsep visual sebagai bagian inti dari proses perencanaan akan meningkatkan kualitas keseluruhan film. (Kocka, 2019, hlm. 9-10)

Selanjutnya Kocka memberi perumpamaan misalnya dalam genre fiksi ilmiah. Jika konsep telah dirancang dengan elemen gaya dan narasi yang sesuai, seperti komedi *sci-fi* supranatural, dan dilakukan untuk mendukung alur cerita serta drama, maka penonton akan percaya dengan *twist* cerita yang disajikan. Mereka akan merasa seperti sedang menonton sebuah drama yang nyata. Dari situ, pembuat film bisa bebas berkreasi untuk menciptakan cerita yang meyakinkan penonton bahwa dunia cerita itu benar-benar ada. (Kocka, 2019, hlm. 11). Berikut adalah beberapa elemen konsep visual yang mampu membantu mencapai visi dari sutradara.

2.2.1. *Découpage* Shot & Kontinuitas

Barnard (2017) menjelaskan *découpage* merupakan mendetail dalam memecah naskah film untuk merencanakan pengambilan gambar sebelum syuting dimulai. Proses ini melibatkan penentuan *angle camera*, *camera movement*, dan *staging* dari aktor sehingga setiap adegan sesuai keseluruhan cerita. Istilah ini berasal dari Prancis pada sekitar tahun 1910-an. (hlm. 76-77).

Découpage merujuk pada komposisi dan pergerakan kamera, yang oleh Bazin (dalam Windyanto, 2023) digambarkan secara puitis sebagai "estetika yang menyatukan hubungan antar-shot." Teknik ini menekankan pentingnya pengurutan *shot* atau *sequencing*, yang dianggap sebagai inti dari *découpage*. Meskipun sering dilihat sebagai

bagian dari *editing*, Bazin berpendapat bahwa *shot* sudah dirancang sejak tahap awal produksi film, bukan sekadar hasil dari proses *assembly*.

Continuity style adalah pendekatan fotografi dan penyuntingan yang menciptakan ilusi alur ruang dan waktu yang mulus dalam film. Gaya ini memastikan bahwa urutan *shot* terlihat seolah-olah seperti peristiwa yang sedang berlangsung pada kehidupan nyata. Gaya ini merupakan gaya dominan dalam pembuatan film naratif, yang sering disebut sebagai gaya klasik Hollywood di Amerika Serikat, dan "*découpage classique*" di Prancis. (Katz, 2017, hlm. 288)

Menurut Rabiger (2020), salah satu cara dalam menjaga kontinuitas menerapkan *180-degree rules*. Prinsip ini menjadi aturan dalam pengambilan gambar yang memastikan kontinuitas orientasi spasial dalam adegan. *Master shot* berfungsi untuk menunjukkan jarak antar karakter dan perspektif dari mana kamera memandangi interaksi. Dalam adegan dengan dua karakter, posisi mereka menciptakan garis aksi 180 derajat, atau *axis of action*, yang menentukan sisi mana kamera harus berada.

Jika kamera tetap di sisi yang sama dari garis aksi ini, arah pandang antar karakter akan tetap konsisten. Misalnya, jika satu karakter menghadap kanan bingkai dan yang lain menghadap kiri, semua bidikan selanjutnya harus mempertahankan arah ini. Melanggar garis tersebut, seperti mengambil *close-up* dari sisi lain, akan membuat arah pandang karakter menjadi terbalik. Ini tidak hanya merusak hubungan spasial antar karakter tetapi juga mengacaukan elemen visual di latar belakang, sehingga mengganggu pengalaman menonton. (Rabiger & Cherrier, 2020, hlm. 208-209).

Jika *editing* berarti proses memotong kemudian menyusun adegan pada tahap pasca-produksi, *découpage* lebih berkaitan dengan proses perencanaan dari sebuah naskah, kemudian pengambilan gambar dan memastikan semuanya terstruktur dengan baik saat difilmkan.

2.2.2. Director to Editing Concept

Surya N (2019) menyebut *editing* film sebagai “*The Invisible Art.*” Proses ini merupakan manajemen/penyusunan *shot*, sehingga tercipta sebuah cerita yang terpadu dan mampu menyampaikan informasi serta emosi secara lebih baik. Menurutnya, setiap *shot* memiliki emosi masing-masing saat tahap produksi. Namun ketika di meja *editing*, *editor* harus mampu memiliki *editorial thinking* dalam memadukan setiap *shot* tersebut di tahap pasca produksi. Penonton kemudian akan mampu menikmati alur cerita dan *editor* harus menghindari susunan gambar yang membuat penonton terdistraksi di tengah film berjalan. Tidak hanya mampu merancang *shot* menjadi cerita yang terpadu, Surya berpendapat kemampuan seorang *editor* dalam memotong memicu orang mendapat “rangsangan emosional” dengan *output* penonton diajak tertawa, takut, sedih atau bahagia bersama karakter dan penonton yang lain.

Dalam masa amatir seseorang membuat video, tanpa disadari akan memiliki kemampuan untuk menyusun gambar sesuai dengan urutan serta memangkas durasinya agar adegan terasa tepat. Alam bawah sadar ini telah melatih seorang *filmmaker* untuk memutuskan gambar apa yang diperlukan dalam sebuah *frame*, jelas Bordwell dalam bukunya *Film Art an Introduction* (13th edition, 2024, hlm. 217).

2.2.3. Ritme dan Tempo

Teknik mengatur panjang durasi *shot* dalam *editing* atau sering disebut dengan *pacing* tidak bisa terlepas dari ritme dan tempo. Melalui tiga elemen ini, emosi ketegangan dalam sebuah film dapat dituturkan. *Pacing* kurang lebih mirip dengan tempo dalam irama *storytelling*. Dengan tempo yang pelan, orang lebih leluasa menjelaskan sesuatu secara lebih rinci, sedangkan perubahan ke tempo yang cepat terjadi dalam kondisi adegan yang genting. (Surya N, 2019).

Ritme dalam film layaknya manusia yang menghirup (*inhale*) dan menghembuskan nafas (*exhale*) untuk mempertahankan hidupnya.

(Rabiger, 2020, hlm. 157). Teori ini didukung oleh Pearlman K dalam bukunya *Cutting Rhythms: Intuitive Film Editing* (2016). Ritme dalam konteks penyuntingan film mengacu pada cara *editor* mengatur aliran waktu, gerakan, dan energi dalam sebuah film melalui pemotongan gambar. Ritme ini terbentuk dari berbagai elemen seperti *timing*, *spacing*, dan *trajectory phrasing*, yang semuanya digunakan untuk menciptakan siklus *inhale* dan *exhale* yang memengaruhi penonton (hlm. 50-51)

2.2.3.1. Pacing

Pearlman K menjelaskan *pacing* merujuk pada kecepatan perubahan dalam sebuah film, baik perubahan visual, gerakan, maupun emosi (2016, hlm. 55). Tiga aspek *pacing* meliputi:

- Kecepatan pemotongan (*rate of cutting*) – seberapa sering terjadi pemotongan dalam satu durasi waktu
- Kecepatan perubahan dalam *shot* – misalnya, seberapa cepat sesuatu bergerak dalam satu *shot*, seperti gerakan aktor atau objek.
- Kecepatan perubahan secara keseluruhan – ini terkait dengan bagaimana perubahan peristiwa, emosi, atau gambar memengaruhi ritme keseluruhan film.

2.2.3.2. Timing

Menurut Pearlman, *Timing* mencakup beberapa aspek, termasuk memilih *frame* yang tepat untuk memotong, durasi sebuah *shot*, dan penempatan *shot* dalam alur cerita. Pilihan kapan memotong (*cut*) pada *frame* tertentu akan mempengaruhi bagaimana makna atau emosi tersampaikan.

Contohnya, memotong satu *frame* sebelum seseorang tersenyum dapat memberikan arti yang berbeda dibanding memotong setelah senyuman muncul. Pemotongan yang tepat dapat mengubah bagaimana penonton merasakan momen dalam sebuah adegan. (Pearlman K., 2016, hlm. 51)

2.2.3.3. Trajectory Phrasing

Trajectory phrasing adalah istilah yang digunakan Karen Pearlman untuk menggambarkan bagaimana energi antar-*shot* dikendalikan dan disusun. Ini adalah konsep yang lebih mendalam yang melibatkan penyatuan atau benturan energi dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Pearlman menjelaskan bahwa *editor* tidak hanya bekerja dengan *timing* dan *pacing*, tetapi juga dengan bagaimana energi yang ada dalam sebuah *shot* dialirkan ke *shot* lainnya.

1) Menyatukan atau membenturkan energi

Ketika *Editor* harus memutuskan apakah transisi antar-*shot* harus mulus dan natural atau tiba-tiba dan mengagetkan. Ini tergantung pada emosi yang ingin dibangkitkan. Transisi yang halus akan memberikan perasaan aliran yang alami, sedangkan transisi yang lebih tajam dapat menciptakan kejutan atau ketegangan.

2) Memilih variasi energi

Editor juga bertugas memilih *shot* berdasarkan kualitas energi yang terkandung di dalamnya. Misalnya, beberapa *shot* mungkin memiliki energi yang lebih tinggi karena gerakan cepat atau emosi yang intens, sementara *shot* lainnya mungkin lebih tenang dan penuh refleksi. Menyusun berbagai *shot* dengan energi yang berbeda ini akan membentuk dinamika ritmis yang kuat.

3) Penempatan penekanan atau aksen

Seperti dalam musik, ada titik-titik tertentu yang diberi penekanan atau aksen. Dalam penyuntingan, ini bisa berupa pemotongan yang tiba-tiba untuk menarik perhatian penonton pada momen penting atau mempertahankan durasi tertentu dalam *shot* untuk menciptakan ketegangan.

Setelah *pacing* dan *timing*, *rate of cutting* atau frekuensi pemotongan juga berperan dalam membangun intensitas atau

ketenangan sesuai kebutuhan cerita. (Pearlman K., 2016, hlm. 60-66).

2.2.4. *Rate of Cutting*

Bordwell (seperti dalam Glen & Billy, 2023) menekankan konsep *rate of cutting* sangat penting karena berhubungan langsung dengan *pacing* atau ritme dari sebuah film. *Rate of cutting* dalam penyuntingan film merujuk pada seberapa sering potongan gambar terjadi dalam rentang waktu tertentu, biasanya diukur dalam *cut per minute (CPM)* atau jumlah potongan gambar per menit. Film dengan *rate of cutting* yang tinggi akan terasa lebih cepat, lebih intens, dan penuh energi. Dalam hal ini, kecepatan pemotongan yang tinggi sering digunakan dalam adegan-adegan aksi atau ketegangan, di mana intensitas emosional atau peristiwa bergerak dengan cepat. Sebaliknya, film dengan *rate of cutting* yang lebih lambat akan terasa lebih tenang, santai, dan memungkinkan penonton untuk merenungkan adegan lebih dalam. Ini sering digunakan dalam adegan-adegan dramatis atau reflektif, di mana emosi atau peristiwa membutuhkan waktu lebih lama untuk dikembangkan.

Ada tiga kategori utama untuk *rate of cutting*:

- Pemotongan lambat (<10 CPM): Membuat tempo lebih tenang dan reflektif.
- Pemotongan normal (10-20 CPM): Menjaga tempo moderat dan biasa digunakan dalam film naratif.
- Pemotongan cepat (>20 CPM): Meningkatkan intensitas dan memberikan kesan urgensi atau ketegangan.

Dalam film, *rate of cutting* bukan hanya tentang kecepatan pemotongan, tetapi juga tentang bagaimana ritme tersebut digunakan untuk memperkuat narasi. Setiap film memiliki *rate of cutting* yang berbeda tergantung pada kebutuhan cerita dan emosi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, *editor* memainkan peran penting dalam menentukan kecepatan pemotongan untuk mencapai efek dramatis dan

emosional yang optimal. Adapun *camera movement* yang bisa turut serta memainkan intensitas adegan jika pilihan konsep visual yang ingin dieksplorasi bukan pada *rate of cutting* (Glen, Billy, 2023).

2.2.5. *Camera Movement*

Menurut Brown, *camera movement* adalah salah satu aspek paling penting yang membedakan film dari bentuk seni visual lainnya seperti fotografi dan lukisan. Ia menambahkan bahwa *camera movement* adalah senjata utama yang dapat digunakan dalam berbagai skenario seperti mengubah *frame* pengambilan gambar, menambah energi pada suatu adegan, bahkan berkontribusi terhadap suasana dan emosi yang dirasakan penonton. Pergerakan kamera menambahkan lapisan makna dan subteks emosional yang sering kali lebih dalam dari apa yang terlihat (Brown, 2020, hlm. 168)

Dalam buku yang lain, Brown (2016) juga menjelaskan motivasi pergerakan kamera adalah prinsip utama yang menekankan bahwa gerakan kamera harus memiliki tujuan atau alasan yang jelas. Misalnya, jika seorang karakter bergerak dari satu tempat ke tempat lain, seperti dari kursi ke jendela, kamera seharusnya mengikuti gerakan itu karena secara logis akan memperkuat narasi. Motivasi ini bisa datang dari gerakan subjek itu sendiri atau dari keinginan untuk mengungkapkan informasi baru kepada penonton.

Di samping itu, penting juga bagi pergerakan kamera untuk “berhenti” di titik akhir yang bermakna, di mana *frame* baru memberikan informasi penting atau sudut pandang baru. Kamera harus tiba di titik akhir dengan cara yang halus, tidak tiba-tiba berhenti. Dalam konteks ini, kecepatan dan waktu pergerakan sangat penting. Pergerakan kamera yang terlalu cepat atau lambat tanpa tujuan bisa membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton sebuah fiksi dan mengganggu keterlibatan emosional (Brown, 2016, hlm. 567).

Bordwell (2024) menyatakan bahwa dalam situasi tertentu, pembuat film dapat memilih pergerakan kamera yang tidak stabil untuk menciptakan efek visual berguncang. Efek ini biasanya dicapai melalui teknik *handheld*, di mana kamera dipegang langsung oleh operator. Kamera dapat diletakkan di bahu, dekat tanah, atau di posisi lain sesuai kebutuhan (hlm. 198)

Menurut Brown (2016), awalnya *handheld camera* adalah metode utama untuk menghasilkan gerakan kamera saat *dolly* tidak tersedia atau sulit digunakan. Saat ini, meskipun sudah ada banyak teknologi baru untuk mendukung pergerakan kamera, teknik *handheld* masih sering digunakan untuk tujuan artistik karena memberikan rasa kedekatan dan energi yang khas.

Selain itu, Brown (2020) menambahkan bahwa *handheld camera* dapat menciptakan suasana yang lebih realistis dan dinamis pada adegan. Teknik ini sering digunakan untuk mengambil sudut pandang karakter (*point of view* atau POV) atau untuk memberikan kesan seperti dalam film dokumenter.

2.2.5. *Staging in Depth*

Menurut Kocka (2019) *Staging in depth* adalah teknik yang menciptakan *blocking* pemain lebih menarik dengan menempatkan mereka di sepanjang sumbu Z (dari latar depan hingga latar belakang). Teknik ini dapat dilakukan menggunakan *Deep Focus*, yaitu ketika lensa kamera memiliki kedalaman bidang yang besar sehingga seluruh elemen, dari depan hingga belakang, tetap tajam dalam satu *frame*.

Sebaliknya, teknik ini juga bisa dilakukan dengan *Shallow Focus*, di mana hanya satu bidang yang terlihat tajam. Untuk mengubah fokus ke subjek lain di bidang yang berbeda, digunakan teknik seperti *rack focus* atau *pull focus*, yang memungkinkan perpindahan fokus dari depan ke belakang atau sebaliknya (hlm. 64).

Sedangkan Brown (2016) memiliki pandangan terkait penempatan objek pada sumbu Z. Salah satu elemen utama dari teknik ini adalah