

Temaram

Visualisasi *Thanatophobia* Menggunakan Konsep *Staging*

Ginna Syofany^{1)*}, Yusril²⁾

^{1,2)} Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia.

*Corresponding Author

Email : syofanyg@gmail.com

How to cite: Syofany, G & Yusril. (2023). Temaram: Visualisasi *Thanatophobia* Menggunakan Konsep *Staging*. *In Laboratory Journal*, 1(2): 133-145.

Article History : Received: Juni 23, 2023. Revised: Jul 16, 2023. Accepted: Aug 13, 2023

ABSTRACT

Gangguan kecemasan adalah gangguan jiwa dimana penderitanya merasakan kecemasan yang berlebihan bahkan untuk sesuatu yang tidak mengancam. Dalam penelitian ini mengangkat fenomena *thanatophobia*, yaitu kecemasan yang berlebihan terhadap kematian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat film fiksi yang berangkat dari fenomena *thanatophobia* pada penyintas gangguan kecemasan dengan menggunakan gaya realisme dan menerapkan pembuatan film dengan konsep pementasan. Konsep pementasan sangat penting dalam pembuatan karya film ini karena dapat menciptakan pengalaman sinematik yang menarik, mengarahkan perhatian penonton dan memperkuat pesan naratif melalui setting kamera yang strategis sehingga dapat menggambarkan dengan jelas bagaimana gangguan kecemasan tersebut.

KEYWORDS

Anxiety Disorder
Staging
Thanatophobia
Visualisasi
Film Temaram

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Mental Disorder adalah ketika seseorang memiliki pola perasaan, pikiran atau perilaku yang mengakibatkan stress pada dirinya sendiri. Pada akhirnya membuat dirinya menjadi kurang berfungsi secara baik di lingkungan dan kehidupan sehari-hari. *Mental Disorder* mempunyai banyak jenis, salah satunya adalah *Generalized Anxiety Disorder (GAD)*. Seorang penyintas *Generalized Anxiety Disorder* atau yang lebih dikenal dengan gangguan kecemasan, akan memberikan respons cemas terhadap sesuatu secara berlebihan. Kecemasan akan berlangsung secara terus-menerus dan cenderung tidak terkendali. Orang dengan *Generalized Anxiety Disorder* bisa sangat gelisah meski sedang tidak berada dalam situasi yang menegangkan. Rasa khawatir dan tegang yang berlebihan terkadang juga disertai dengan gejala fisik, seperti gelisah, sulit berkonsentrasi, dan jantung berdebar sangat kencang. Meski sulit menenangkan diri, orang yang sedang mengalami *Generalized Anxiety Disorder* umumnya hanya bisa merasakan kekhawatirannya sendiri tanpa mampu mengungkapkan kepada orang lain.

Mental Disorder adalah ketika seseorang memiliki pola perasaan, pikiran atau perilaku yang mengakibatkan stress pada dirinya sendiri. Pada akhirnya membuat dirinya menjadi kurang berfungsi secara baik di lingkungan dan kehidupan sehari-hari. *Mental Disorder* mempunyai banyak jenis, salah satunya adalah *Generalized Anxiety Disorder (GAD)*. Seorang penyintas *Generalized Anxiety Disorder* atau yang lebih dikenal dengan gangguan kecemasan, akan memberikan respons cemas terhadap sesuatu secara berlebihan. Kecemasan akan berlangsung secara terus-menerus dan cenderung tidak terkendali. Orang dengan *Generalized Anxiety Disorder* bisa sangat gelisah meski sedang tidak berada dalam situasi yang menegangkan. Rasa khawatir dan tegang yang berlebihan terkadang juga disertai dengan gejala fisik, seperti gelisah, sulit berkonsentrasi, dan jantung berdebar

sangat kencang. Meski sulit menenangkan diri, orang yang sedang mengalami *Generalized Anxiety Disorder* umumnya hanya bisa merasakan kekhawatirannya sendiri tanpa mampu mengungkapkan kepada orang lain. Terkadang diantara mereka ketika *panic attack* juga merasakan fenomena *thanatophobia* yaitu perasaan takut yang berlebihan terhadap kematian.

Ada tiga tahapan yang pada umumnya dialami oleh seseorang dengan gangguan mental, yaitu *Order*, *Disorder* dan *Reorder*. Tahapan pertama yaitu *Order*. Dalam psikologi, *order* mengacu pada keadaan atau proses mental dan emosional yang teratur, terorganisasi, dan berfungsi secara normal. Ketika seseorang berada dalam keadaan *order*, pola pikir, emosi, dan perilaku mereka sesuai dengan norma sosial dan memungkinkan mereka untuk berfungsi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. *Order* juga mencakup keteraturan dalam pola tidur, pola makan, dan aktivitas rutin lainnya yang penting untuk kesehatan mental dan kesejahteraan individu. Tahapan kedua yaitu *Disorder*. *Disorder* dalam psikologi merujuk pada kondisi atau gangguan mental yang menyebabkan ketidaknormalan dalam pemikiran, perasaan, atau perilaku individu. Gangguan ini dapat menyebabkan penderitaan yang signifikan, mengganggu fungsi sehari-hari, dan mempengaruhi interaksi sosial. Tahapan ketiga yaitu *Reorder*. *Reorder* mengacu pada proses atau upaya untuk mengembalikan keadaan individu dari *disorder* ke keadaan *order*. Ini melibatkan perubahan dalam pola pikir, emosi, atau perilaku yang tidak sehat atau *disfungsional*. *Reorder* juga mencakup upaya untuk memulihkan keseimbangan emosional dan psikologis seseorang agar dapat berfungsi dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjabaran di atas, penulis ingin membuat sebuah film fiksi yang mengangkat kondisi *Thanatophobia* tersebut sebagai inspirasi. Munculnya ide tersebut disebabkan oleh meningkatnya kewaspadaan penulis atas kesehatan mental apalagi dengan percepatan perkembangan zaman membuat penulis merasa apapun dapat dipercepat bahkan kematian itu sendiri. Berkaca dari sikap yang muncul dari diri penulis tersebut, penulis berkeinginan untuk memvisualisasikannya ke dalam wadah seni yang penulis kuasai yaitu film. *Temaram* merupakan judul yang penulis gunakan untuk mengabstraksikan kewaspadaan penulis dan manifestasi dari kerja kreatif penulis yang sekaligus berperan sebagai pengkarya.

METODE

Van Peursen dalam Rifandi (2022:130) menyatakan bahwa metode penelitian adalah penyelidikan terhadap sesuatu dengan rencana tertentu. Dalam memproses penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penulis menyelidiki makna dan memahami peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia sehingga baik secara langsung atau tidak langsung penulis akan terlibat langsung dengan latar yang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis berupaya mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara dan sebagai pendukung data adalah studi pustaka. Setelah data penelitian didapatkan, penulis akan melanjutkan kerja studio dengan menggunakan teori dari William B.Adam. Proses produksi film secara umum dilakukan dalam tiga tahap kerja produksi, yaitu praproduksi, produksi dan pasca-produksi (Adam, 1977: 2).

Berkaitan dengan capaian gaya film yang dihasilkan, penulis menitik beratkan pembahasan pada metode penyutradaraan dan pekerjaan spesifik yang menjadi cara dan langkah tercapainya film gaya realis. Layaknya sebagai sebuah gaya film ataupun seni yang lain, penulis memberikan perhatian khusus pada beberapa pekerjaan, tanpa mengabaikan pekerjaan lain. Rangkaian kerja yang penulis lakukan diantaranya adalah; (1) membuat konsep pendekatan penyutradaraan, terutama yang berkaitan dengan gaya film yang akan diciptakan, (2) mendiplomasikan kerja dan mengarahkan tim dalam membuat konsep setiap divisi, (3) menjaga proses persiapan *shooting* sesuai dengan konsep realis, (4) menjalankan proses *shooting* dan editing sesuai dengan konsep realisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Garis Besar Produksi

Pre-production

Tahap pra-produksi melibatkan proses pencarian konsep, perencanaan, dan persiapan sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. Pada fase ini, penulis melakukan seleksi skenario. Setelah memutuskan skenario yang akan diambil untuk produksi di tahap pra-produksi berikutnya, dilakukan

analisis dan *reading* terhadap skenario tersebut, sebagai panduan utama dalam proses pengembangan. Lalu, langkah berikutnya adalah penulis memilih produser eksekutif dan sutradara, merancang jadwal kerja, serta mengestimasi biaya produksi. Setelah tercapai kesepakatan, sutradara akan membentuk tim kerja (*crew*) dan memilih para pemeran. Selanjutnya, tim akan berdiskusi dalam berbagai divisi untuk mencapai kesepakatan bersama mengenai lokasi dan berbagai faktor pertimbangan lainnya. Setelah melalui proses pertimbangan sedemikian banyak, penulis melanjutkan ketahap penajakan di mana penulis menggambarkan konsep ide berdasarkan pengalaman pribadi, pemikiran, dan perasaan. Kemudian, ide-ide tersebut digabungkan menjadi kerangka cerita yang saling terhubung untuk membentuk film pendek dengan judul *Temaram*.

Ide cerita yang telah diperoleh dapat menjadi titik awal bagi sebuah tim untuk memulai proses produksi film. Ada situasi di mana produksi dapat dimulai dari awal, yakni ketika tim memiliki ide atau gagasan segar. Sebaliknya, produksi juga bisa dimulai dengan memiliki naskah skenario yang telah siap diproduksi. Dalam pengerjaan film ini, proses produksi berawal dari tahap *treatment* yang kemudian diperluas menjadi naskah skenario. Penulis sebagai sutradara, yang juga bertindak sebagai pengusul konsep, memilih anggota tim yang menulis skenario. Setelah penyelesaian naskah skenario *Temaram* oleh penulis, skenario tersebut diulas dalam tim yang terdiri dari beberapa kepala divisi (*chief*). Setiap kepala divisi akan bertanggung jawab atas bidang spesifik sesuai dengan isian skenario.

Produksi untuk film *Temaram* dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Juli 2023. Proses persiapan awal, pemilihan pemeran, serta pembacaan naskah dilakukan dari bulan Mei hingga Juni 2023. Tim produksi terdiri dari sejumlah individu dengan beragam keahlian dalam bidang perfilman dan aspek teknis yang mendukungnya. Mereka berkolaborasi dalam beberapa departemen atau divisi yang berbeda. Divisi-divisi tersebut mencakup Produksi, Sutradara, Artistik, *Sound*, *Make Up*, *Wardrobe*, *Lighting*, Kamera, dan Editing. Pada tahap permulaan, tim inti produksi biasanya dibentuk yang terdiri dari produser, penulis skenario, dan sutradara.

Dengan komposisi tim kerja atau tim kreatif yang telah terbentuk, langkah selanjutnya adalah pembuatan desain produksi atau jadwal kerja yang mencakup tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh proses dalam pembuatan film *Temaram* berjalan sesuai dengan *standard operational procedure* (SOP) yang telah ditetapkan. Pencarian lokasi dilaksanakan guna memilih lokasi pengambilan gambar yang sejalan dengan tema cerita yang ada dalam skenario *Temaram*. Hal ini penting agar sutradara, *cameraman*, dan kepala divisi lainnya bisa merencanakan *blocking talent*, *setting*, lampu, *wardrobe* serta *bloking* kamera yang sesuai saat proses produksi berlangsung. Oleh karena itu, proses pencarian lokasi menjadi suatu kebutuhan yang esensial.

Kehadiran tokoh dalam sebuah skenario atau drama merupakan unsur terpenting yang bertugas menyampaikan gagasan yang terkandung di dalam cerita dan menjadi penggerak jalannya cerita (Rifandi, 2020: 25). Oleh karena itu, penulis juga cukup selektif dalam memilih para aktor untuk film *Temaram*. Dalam proses *casting*, penulis melakukan pemilihan aktor yang memiliki karakter-karakter dengan ciri khas yang jelas, seperti karakter pria yang mengidap *anxiety disorder* untuk peran utama, satu karakter wanita dan dua karakter pria pendukung untuk berperan sebagai teman-temannya dan satu karakter wanita yang berperan sebagai penyiar radio. Pemilihan aktor tersebut mengutamakan kemampuan penokohan yang jelas sehingga dapat menyampaikan gagasan dan cerita yang ingin penulis terangkan di dalam film *Temaram*.

Latar belakang waktu dalam film *Temaram* adalah tahun 2022, dimana pembuatan setting dan pencarian properti dilaksanakan oleh tim artistik dengan mengikuti petunjuk naskah. Setelah lokasi syuting ditentukan, tim artistik membuat pengaturan visual yang dibuat setelah berdiskusi dengan sutradara. Peralatan yang digunakan dalam film *Temaram* ini menggunakan peralatan yang menyesuaikan dengan kebutuhan naskah.

Production

Dalam tahap produksi, kontribusi dari setiap divisi memiliki peran yang krusial dalam menentukan hasil akhir. Semua rencana yang telah dibahas selama tahap pra-produksi diterapkan saat proses produksi berlangsung. Pada tahap produksi, *DOP* bertanggung jawab untuk merekam atau mengabadikan elemen audio visual secara langsung. Tahap produksi adalah tahap di mana

naskah mengalami transformasi menjadi bentuk auditif dan visual, sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam domain pertelevisian (Nugroho, 2014: 108). Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari rencana produksi yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini, pelaksanaan proses pengambilan gambar (*shooting*) dan perekaman audio berlangsung untuk menghimpun materi visual dan audio. Beberapa langkah dalam tahapan produksi antara lain:

Langkah pertama dalam proses produksi adalah persiapan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kru, para aktor, dan kebutuhan logistik sudah disiapkan sesuai dengan jadwal produksi pada hari yang ditentukan. Setelah semua anggota kru dan aktor telah bersiap, sutradara memberikan penjelasan kepada seluruh tim terkait langkah-langkah produksi yang akan dijalankan pada hari itu. Menyesuaikan posisi aktor dan penempatan kamera sesuai dengan skenario dan rencana visual yang telah disusun dalam *storyboard*. Setelah selesai melakukan proses pengambilan gambar (*take*), sutradara melaksanakan tinjauan terhadap hasil rekaman. Pengambilan gambar untuk suatu adegan bisa dilakukan berulang kali jika sutradara merasa bahwa hasil yang telah diperoleh belum memenuhi harapan.

Postproduction

Langkah berikutnya adalah memasuki tahap pasca produksi. Pada tahap ini, semua materi audio dan visual yang dihasilkan dari keseluruhan produksi akan dikumpulkan dan digabungkan menjadi satu kesatuan film yang utuh. Tim penyuntingan (*editing*) akan bertanggung jawab atas tahapan pasca produksi ini.

2. Pembahasan Film Temaram

Film *Temaram* mengusung tema psikologi yang terjadi pada seorang penyintas *anxiety disorder* yang sekaligus juga merasakan fenomena *thanatophobia* disaat yang bersamaan. Fenomena *thanatophobia* umumnya terjadi pada penyintas *anxiety disorder*, namun dengan *trigger* yang berbeda-beda. Pada film *Temaram* yang menjadi *triggernya* adalah berita mengenai seseorang yang meninggal dunia pada saat tidur. Film *Temaram* menggunakan cerita dari narasumber sebagai medium dalam menyampaikan bagaimana seorang penyintas *anxiety disorder* menghadapi rasa cemasnya.

Alur linear merupakan garis besar alur yang digunakan dalam film ini dimana terdapat awal, tengah dan akhir yang bercerita sesuai urutan. Awalan cerita menampilkan pengenalan terhadap tokoh utama secara ringkas dan langsung masuk ke alur tengah dimana dua konflik terjadi dalam waktu yang hampir bersamaan, dan terdapat adegan halusinasi dari tokoh utama guna untuk menambah ketegangan dan memperjelas tentang ketakutan tokoh utama dan cerita akhirnya merupakan kejadian yang sangat berbanding terbalik dengan isi fikiran tokoh. Agar rancangan plot bisa dijalankan penulis merancang tokoh beserta karakternya secara detail.

Tabel 1. Penokohan dan Karakter

Tokoh	Karakter
Arkan	Arkan adalah seorang mahasiswa tingkat akhir. Kelebihannya ia adalah seorang yang kreatif, suka melukis, <i>easy going</i> , baik rendah hati suka menolong ke semua orang, periang, extrovert. Kekurangannya ia suka memendam, tidak bisa terbuka, kadang pesimis sama kemampuan diri sendiri, sensitif & emosional. Ketakutannya adalah takut ditinggalkan oleh teman-temannya, takut dipandang berbeda, takut di- <i>exclude</i> , <i>fear of rejection</i> . Cara berkomunikasi lebih ke <i>hold back</i> dulu, baru mengutarakan sesuatu jika memang itu dirasa momen yang pas.
Arumi	berusia 21 tahun. Arumi adalah seorang mahasiswa aktif di kampusnya. Kelebihannya pintar, <i>highly logical</i> , ambisius, <i>determined</i> , peduli dan perhatian dengan orang disekitarnya. Kekurangannya kadang kurang peka, sedikit egois, agak manja. Ketakutannya adalah takut gagal, takut tidak memenuhi ekspektasi diri dan ekspektasi orang-orang sekitar. Cara berkomunikasi <i>straight to the point and no sugarcoating</i> .
Zaki	merupakan teman kelas Arkan yang sudah mengenal Arkan cukup lama

	tetapi tidak mengetahui apapun tentang keadaan Arkan saat ini
Dika	merupakan teman kelas Arkan yang sudah mengenal Arkan cukup lama tetapi tidak mengetahui apapun tentang keadaan Arkan saat ini
Penyiar Radio	Tokoh pendukung yang juga mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam film ini adalah peyiar radio. Dari suaranya bisa menggambarkan bahwa ia adalah seorang wanita dewasa yang menyiarkan konten-konten mengenai kesehatan mental yang sering di dengarkan oleh Arkan.

Relasi Antar Tokoh

Relasi antar tokoh mengacu pada hubungan dan interaksi yang terjadi antara karakter-karakter dalam sebuah cerita, seperti dalam film, buku, atau drama. Relasi ini mencakup cara tokoh-tokoh berinteraksi satu sama lain, bagaimana mereka saling mempengaruhi, dan bagaimana hubungan mereka berubah seiring berjalannya cerita. Relasi antar tokoh dapat bervariasi dari yang positif hingga yang negatif, dan bisa melibatkan persahabatan, cinta, konflik, rivalitas, dan berbagai dinamika lainnya. Interaksi antara tokoh-tokoh ini merupakan salah satu elemen penting dalam membentuk alur cerita dan mengembangkan karakter.

Dalam film *Temaram*, relasi antara tokoh Arkan dan Arumi adalah adanya hubungan cinta. Arkan adalah pacarnya Arumi, dulu mereka menjalin hubungan komunikasi dengan sangat lancar, semenjak Arkan menjadi seorang penyintas *anxiety disorder*, banyak perubahan sikap dari Arkan yang terjadi, komunikasi mereka menjadi merenggang, dan mereka jadi jarang bertemu. Arumi sibuk kuliah sehingga juga tidak banyak bisa meluangkan waktu untuk Arkan. Namun relasi diantara mereka tidak menimbulkan konflik apapun. Arkan hanya menimbulkan konflik dari dirinya sendiri melalui perantara Arumi.

Selanjutnya 2 tokoh *utility* yaitu Zaki dan Dika. Relasinya dengan Arkan adalah hubungan persahabatan. Mereka sudah berteman sejak awal kuliah, jadi sudah banyak hal yang mereka tau untuk satu sama lain, mereka sangat dekat karena sering membuat tugas kuliah bersama. Lagi-lagi semua itu berubah semenjak Arkan yang menjaga jarak terhadap semua orang, namun Arkan juga enggan menceritakan kenapa ia melakukan hal itu. Teman-temannya yang kurang peka terhadap Arkan juga tidak berfikir apapun tentang perubahan Arkan tersebut. Terakhir, antara tokoh Arkan dan tokoh penyiar radio tidak memiliki relasi apapun. Hanya saja Arkan sering mendengarkan siaran tersebut karena kontennya berisi edukasi mengenai kesehatan mental dan terdapat kalimat-kalimat penyemangat yang disampaikan oleh sang penyiar radio.

Konsep Staging pada film *Temaram*

Proferes mengatakan *staging* dalam film juga dapat disebut *blocking*. Hal ini sejalan dengan Monta (2007) yang menyebutkan *blocking* mengacu pada pergerakan kamera atau aktor dalam sebuah adegan yang terlihat di layar. Berdasarkan pandangan kedua tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa *staging* kamera tidak memiliki makna yang sama dengan *staging* pada para pemain. Melainkan, istilah *staging* kamera merujuk pada keputusan kreatif pembuat film dalam mengatur posisi dan gerakan kamera untuk merekam penampilan para pemain dalam sebuah adegan dalam film. Dalam film *Temaram*, terdapat penyikapan khusus dalam hal *staging* kameranya untuk memvisualisasikan fenomena *thanatophobia*. Menurut Katz, pengambilan keputusan dalam menentukan staging kamera meliputi tiga aspek, yaitu pertimbangan naratif, dramatik, dan piktorial.

Tabel 2. Pertimbangan Staging Kamera

Pertimbangan Naratif	Pertimbangan naratif mengacu pada cara cerita atau aksi dalam skenario disampaikan melalui kamera. Implementasi pertimbangan naratif ini dapat diidentifikasi dari <i>script</i> pada <i>scene</i> 1, ketika Arkan mendapat telepon dan mendengar kabar bahwa ada orang yang meninggal saat sedang tertidur. Sesaat setelah itu Arkan langsung merasa cemas yang sangat berlebihan
Pertimbangan Dramatik	Pertimbangan dramatik berkaitan dengan tujuan

pembuat film dalam menyampaikan emosi kepada penonton melalui pengaturan kamera. Implementasi pertimbangan dramatik ini dapat diidentifikasi dari *script* pada *scene 1*, dimana saat *anxiety disorder* Arkan kambuh, terdapat perasaan ketakutan, perasaan cemas, perasaan panik, perasaan marah, dan perasaan bingung yang bercampur menjadi satu dengan tujuan menciptakan suasana yang menegangkan agar penonton juga bisa merasakan hal tersebut.

Pertimbangan Piktorial

Pertimbangan piktorial melibatkan elemen-elemen visual yang digunakan untuk membuat film menjadi lebih menarik dan mengundang minat penonton. Implementasi pertimbangan *pictorial* ini dapat diidentifikasi dari *script* pada semua *scene*. Elemen-elemen visual yang menarik itu bertujuan untuk membuat penonton tidak merasa bosan karena film yang monoton, akan tetapi adegan tersebut memiliki makna yang penting terhadap alur cerita.

Staging kamera, *camera placement* dan *camera movement* memiliki hubungan yang erat. Sebelum menentukan posisi kamera, seorang sutradara harus mempertimbangkan aspek dramatik dan naratif dari adegan. Berikut adalah penerapan kamera dengan memperhatikan pertimbangan dramatik, naratif dan *pictorial* yang telah diuraikan sebelumnya untuk memvisualisasikan fenomena *thanatophobia* pada penyintas *anxiety disorder*.

Arkan sebagai poros aksi

Sebagai faktor penggerak utama, Arkan sebagai karakter protagonis merupakan karakter yang paling menentukan terhadap jalannya cerita. Namun semua hal yang dilakukan Arkan tidak memberikan pengaruh dan perubahan terhadap teman-temannya. Dalam kaitannya dengan sudut pandang seorang penyintas *anxiety disorder*, ia akan amat susah untuk memulai menceritakan keadaan dirinya kepada orang lain, bahkan kepada orang terdekatnya ia membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat mengungkapkan semuanya. Itulah yang melatar belakangi karakteristik Arkan menjadi seorang yang tertutup dan memendam sendiri apa yang ia rasakan.

Camera Placements dan Camera Movements

Menurut David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith, penempatan kamera adalah aspek penting dalam film naratif. Sebagai contoh, pada film *The Arrival of a Train at La Ciotat* (1987), Lumiere menempatkan kamera pada sudut miring untuk menciptakan komposisi yang dinamis dan memberikan kesan bahwa kereta bergerak mendekat. Akibat dari pengambilan gambar tersebut, penonton di dalam ruang pertunjukan merasa seakan-akan kereta benar-benar bergerak mendekat, bahkan membuat mereka berhamburan. Dari situ dapat disimpulkan bahwa penempatan kamera dalam film memiliki peran besar dalam upaya mempengaruhi dan mengendalikan impresi penonton.

Berdasarkan interpretasi tersebut, dalam film ini penulis menggunakan penyusunan kamera secara strategis untuk menggambarkan karakter dari fenomena *thanatophobia* melalui penempatan kamera. Penempatan kamera untuk menggambarkan fenomena *thanatophobia* akan berfokus pada seluruh area kamar. Hasilnya adalah *imaji* subjek yang bergerak mengelilingi seluruh area kamar, menciptakan *screen direction* yang dinamis.

Tabel 3. Potongan Adegan *Scene 1*

<i>Shot</i>	: Memperlihatkan akuarium yang menjelaskan bahwa Arkan memiliki hewan peliharaan yang selalu ia urus.
<i>Camera Placement</i>	: Kamera terletak di tengah kamar menghadap ke akuarium yang letaknya di sebelah kiri.
<i>Shot Size</i>	: <i>Close-up</i> ke aquarium
<i>Angle</i>	: <i>Eye Level</i>
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still</i>
Lensa	: 14



Gambar 1. Potongan Adegan *Scene 1*

Tabel 4. Potongan Adegan Arkan Memilih Baju

<i>Shot</i>	: Arkan memilih baju yang akan digunakan setelah selesai mandi.
<i>Camera Placement</i>	: Kamera terletak di balik lemari. Penempatan kamera seolah-olah berada didalam lemari.
<i>Shot Size</i>	: <i>Medium Close Up</i> .
<i>Angle</i>	: <i>Eye level (frontal)</i> .
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still</i>
Lensa	: 14



Gambar 2. Potongan Adegan Arkan Memilih Baju

Tabel 5. Potongan Adegan Arkan di Meja Belajar

<i>Shot</i>	: Arkan di meja belajar dari depan.
<i>Camera Placement</i>	: Kamera di depan meja belajar Arkan, memperlihatkan posisi Arkan dari depan agar aktifitas dan ekspresi Arkan dapat terlihat jelas
<i>Shot Size</i>	: <i>Medium Shot</i> .
<i>Angle</i>	: <i>Eye level (frontal)</i> .
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still</i>
Lensa	: 14



Gambar 3. Potongan Adegan Arkan di Meja Belajar

Tabel 6. Arkan di Meja Belajar dari Belakang

<i>Shot</i>	: Arkan di meja belajar dari belakang.
<i>Camera Placement</i>	: Penempatan kamera di belakag meja belajar Arkan, memperlihatkan posisi Arkan dari belakang. Memperlihatkan ketegangan dalam kesunyian.
<i>Shot Size</i>	: <i>Medium Shot</i> .
<i>Angle</i>	: <i>Eye level (back)</i> .
<i>Camera Movement</i>	: <i>Dolly Out</i>
Lensa	: 50



Gambar 4. Potongan Adegan Arkan dari belakang

Tabel 7. Kamar Arkan dari Depan Kasur

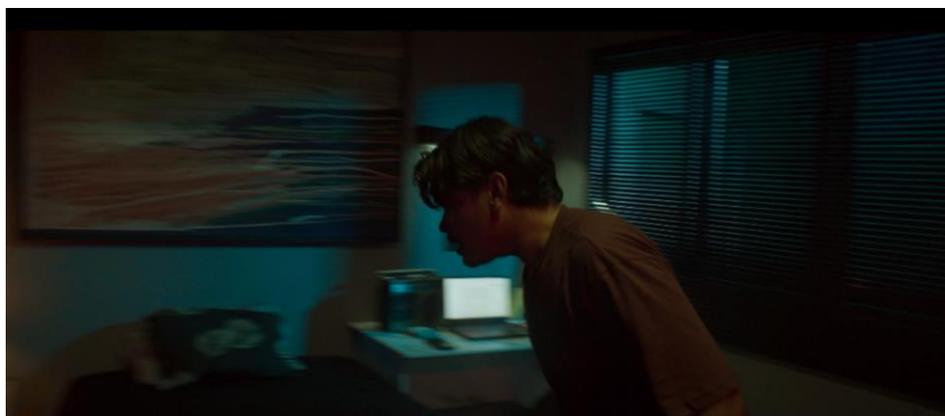
<i>Shot</i>	: Kamar Arkan dari depan kasur.
<i>Camera Placement</i>	: Penempatan kamera di depan tempat tidur yang memperlihatkan seluruh ruangan kamar, semua aktifitas yang Arkan lakukan di kamarnya akan masuk <i>frame</i> pada saat penempatan kamera disini. Penempatan kamera paling dominan adalah disini.
<i>Shot Size</i>	: <i>Long Shot</i> .
<i>Angle</i>	: <i>High Level</i> .
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still</i>
Lensa	: 14



Gambar 4. Potongan Adegan Arkan dari Depan Kasur

Tabel 7. Kamar Arkan dari Depan Kasur

<i>Shot</i>	: Arkan merasakan <i>anxiety disorder</i> nya yang kambuh dan ia merasa sangat cemas.
<i>Camera Placement</i>	: Penempatan kamera <i>follow</i> Arkan.
<i>Shot Size</i>	: <i>Medium Shot</i> .
<i>Angle</i>	: <i>High Level</i> .
<i>Camera Movement</i>	: <i>Follow Handheld</i>
Lensa	: 16



Gambar 5. Potongan Adegan Arkan Merasakan Anxiety

Tabel 8. Arkan Mengambil Alat Lukis

<i>Shot</i>	: Arkan mengambil peralatan lukisnya di bawah kasur.
<i>Camera Placement</i>	: Penempatan kamera di bawah kasur untuk memperlihatkan Arkan mengambil peralatan melukisnya yang ia simpan di bawah tempat tidur.
<i>Shot Size</i>	: <i>Medium Shot.</i>
<i>Angle</i>	: <i>Eye Level.</i>
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still.</i>
Lensa	: 35



Gambar 6. Potongan Adegan Arkan Mengambil Alat Lukis

Tabel 9. Adegan Menuju *Ending*

<i>Shot</i>	: Adegan menuju <i>ending</i> .
<i>Camera Placement</i>	: Penempatan kamera di atas sudut kamar, saat adegan terakhir hingga <i>credit tittle in</i> . memperlihatkan kesendirian Arkan di dalam kamarnya dan hanya melakukan aktifitas yang sama setiap harinya
<i>Shot Size</i>	: <i>Long Shot.</i>
<i>Angle</i>	: <i>High Angle.</i>
<i>Camera Movement</i>	: <i>Still.</i>
Lensa	: 14



Gambar 7. Adegan Menuju Ending

Konsep Naratif

Konsep naratif dalam film *Temaram* tidak mengalami perubahan pada story (sesuai *script*), segmentasi plot, karakter dan karakterisasi, konsep ruang, konsep waktu serta struktur dramatik.

Ginna Syofany, Temaram: Visualisasi Thanatophobia Menggunakan Konsep...

Mise-en-Scene

Menurut Nicholas Proferes, *Mise-en-scene* merujuk pada semua komponen yang terdapat dalam bingkai gambar. Dengan demikian, *Mise-en-scene* dapat diartikan sebagai totalitas elemen visual yang terlihat melalui lensa kamera saat proses perekaman. Latar (*setting*) dalam film mengacu pada situasi waktu dan lokasi di mana peristiwa-peristiwa dalam film terjadi. Komponen *setting* dalam film memiliki signifikansi yang besar karena memengaruhi pilihan-pilihan kreatif dalam unsur-unsur pembentuk *Mise-en-scene* lainnya. *Setting* dalam film memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi mengenai tempat dan waktu dalam alur cerita. *Setting* bukan hanya sebagai latar peristiwa, tetapi juga secara dinamis terlibat dalam perkembangan naratif.

Film *Temaram* ini terjadi pada bulan Januari tahun 2022. Tepatnya yaitu pada saat setelah masa covid berlalu. Kemudian waktu kejadian dalam film ini berlangsung selama 12 jam, yaitu sejak pukul 19.00 pagi hingga pukul 07.00 pagi. Sedangkan untuk *setting*, peristiwa di dalam film ini terjadi di kompleks perumahan kota Padang untuk mencerminkan kehidupan di perumahan kota Jakarta yang jauh dari pusat kota. Pemilihan latar tempat di kota Jakarta adalah karena tidak terlepas dari budaya hidup di Jakarta yang terkenal individual. Budaya hidup di Jakarta yang individual ini mencerminkan gaya hidup dan nilai-nilai yang lebih fokus pada diri sendiri dan kepentingan pribadi. Itulah alasannya mengapa tidak ada dari lingkungan sekitar Arkan yang peka terhadap perubahan yang ia alami dan apa saja yang ia lakukan di dalam kamarnya.

Costume dan Make Up

Kostum dan *make up* adalah unsur-unsur yang terhubung dengan tubuh setiap karakter. Kostum mengacu pada segala atribut yang dikenakan oleh karakter, sementara *make up* menggambarkan tampilan wajah karakter. Kedua elemen ini berperan dalam membentuk citra karakter berdasarkan dimensi fisik, emosional, dan lingkungan sosial yang mempengaruhi mereka. Tidak hanya itu, pilihan kostum juga dapat menguatkan suasana dan situasi cerita yang ada dalam film (Bordwell, Thompson, dan Smith 119). Dalam film *Temaram*, penulis secara sengaja memanfaatkan peran kostum dan *make up* untuk menunjang aspek realisme dalam konteks karakter-karakter yang berinteraksi dalam lingkungan kamar kos.

Pada film *Temaram* ini, kostum yang dikenakan tokoh utama, Arkan adalah baju kaos lengan pendek berwarna coklat dan celana pendek berwarna hitam. Warna baju coklat merupakan warna *earth tone* guna memberikan kesan alami dan hangat, sering digunakan untuk menciptakan nuansa alamiah, sederhana, dan harmonis dalam seni. Sedangkan celana pendek hitam menggambarkan suasana yang santai dan memakai pakaian yang nyaman di dalam kamar. Sedangkan untuk *make-up* dalam film ini adalah dominan menggunakan *make up* yang tampak natural, namun pada scene 1 terdapat *make up* dengan wajah yang berkeriput dan wajah ngantuk dengan kantung mata yang hitam. *Costum* dan *make-up* tersebut bertujuan untuk menunjang realitas seseorang berada di dalam kamar dengan keadaan cemas dan menahan kantuk yang sangat berat.

Lighting

Pencahayaan merupakan elemen yang tergabung dalam *Mise-en-Scène* di dalam film yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian penonton. Fungsi pencahayaan ini tidak hanya itu saja, pencahayaan juga berperan dalam menciptakan tampilan visual yang sesuai dengan pencapaian efek dramatis yang diinginkan.

Film *Temaram* menggunakan konsep pencahayaan *Low-key lighting*. *Low-key lighting* adalah teknik pencahayaan yang digunakan untuk menciptakan suasana gelap, dramatis, dan misterius. Dalam teknik ini, pencahayaan dilakukan dengan cara membiarkan sebagian besar adegan atau subjek berada dalam kegelapan, sementara hanya sebagian kecil yang diterangi oleh sumber cahaya. Biasanya, sumber cahaya yang digunakan adalah pencahayaan rendah atau cahaya tunggal yang diarahkan secara spesifik untuk menyoroti bagian-bagian tertentu dari adegan. Karakteristik utama dari *low-key lighting* adalah kontras yang tinggi antara area terang dan area gelap dalam adegan. Adegan yang diberi pencahayaan rendah ini seringkali memiliki bayangan yang tajam dan detail yang tersembunyi di dalam kegelapan, menciptakan suasana yang dramatis dan misterius.

Sinematography

Sinematografi adalah usaha dari pembuat film untuk mengendalikan kinerja kamera yang telah diatur dengan teliti guna memengaruhi persepsi penonton. Dalam konteks sinematografi, kamera berperan sebagai alat pokok yang digunakan untuk merekam peristiwa dalam bentuk gambar bergerak dalam film. Konsep sinematografi pada film *Temaram* menggunakan *aspect ratio* 1920 x 1080 atau 16:9. Rasio aspek ini dikenal sebagai *widescreen* yang berarti lebar gambar lebih besar daripada tingginya, memberikan tampilan luas dan sinematik. Format gambar yang digunakan adalah 4K DCI 60fps.

Editing

Editing dalam film merupakan aktivitas meninjau, memperbaiki, memodifikasi, mengeliminasi serta menyatukan gambar dan suara sehingga membentuk suatu maksud atau makna baru yang dapat diterima oleh penonton. Konsep *editing* dalam film *Temaram* secara dominan menggunakan konsep *alternative to continuity editing*. Konsep ini merupakan pendekatan *editing* yang berbeda atau tidak konvensional dalam menyusun urutan adegan dan bingkai dalam sebuah film. Dalam *continuity editing*, tujuannya adalah untuk menciptakan aliran cerita yang mulus dan kohesif, di mana adegan dan tindakan berlangsung secara terus-menerus dan logis. Terdapat gaya editing *montage*, Arkan yang sedang melakukan beberapa aktifitas untuk menahan kantuknya dan *montage* yang menunjukkan perubahan jam yang bertujuan untuk memberitahu penonton berapa lama adegan dalam film tersebut. Juga terdapat metode editing *Cut to cut saat scene Arkan menyibukkan dirinya dengan membersihkan kamarnya dan melakukan aktivitas lainnya*. *Cut to cut* adalah metode editing dengan perpindahan antar *shot*-nya terjadi secara langsung.

Sound

Seperti dalam teknik lainnya, suara dalam film juga memberikan peluang yang beragam untuk eksplorasi kreatif. Keputusan mengenai penggunaan kreatif suara ini didasarkan pada keselarasan dengan keseluruhan bentuk film dan tujuan yang ingin diungkapkan kepada penonton. Dalam film *Temaram*, menggunakan *sound stereo* yaitu mengacu pada penggunaan beberapa saluran audio yang terpisah untuk menciptakan pengalaman suara tiga dimensi. Dalam sistem stereo, suara direkam dan direproduksi melalui dua atau lebih saluran yang berbeda, sehingga menciptakan kedalaman, ruang, dan dimensi yang lebih nyata dalam hal posisi dan pergerakan suara. Hal ini dapat memberikan penonton pengalaman mendengarkan suara yang lebih imersif dan realistis, serta mampu meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Setiap era memiliki perkembangan sendiri dalam menciptakan karya film, termasuk menciptakan karya audio visual. Karya film tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang pemikiran, menyebarkan pesan yang mendalam, dan menyatu dalam ingatan kolektif sebagai karya seni yang abadi. Penggalan yang cermat dalam penelitian ini telah mengarahkan penulis pada penemuan berarti tentang bagaimana konsep *staging* memvisualisasikan fenomena *thanatophobia* pada penyintas *anxiety disorder*. Konsep *staging* sangat penting pada pembuatan karya film ini karena dapat menciptakan pengalaman sinematik yang menarik, mengarahkan perhatian penonton dan memperkuat pesan naratif melalui pengaturan kamera yang strategis sehingga dapat menggambarkan dengan jelas bagaimana kehidupan seorang penyintas *anxiety disorder*. *Trigger* kambuhnya *anxiety disorder* pada seseorang berbeda-beda, namun pada penelitian ini mengangkat fenomena *thanatophobia*. Akan tetapi pesan yang ingin disampaikan penulis pada film ini tujuannya sama adalah agar manusia dapat membuka wawasan lebih luas lagi mengenai kesehatan mental dan bisa menjaga kesehatan mental diri sendiri serta orang disekitar untuk meminimalisir terkena gangguan mental.

REFERENSI

- Ascher, S., & Pincus, E. (2007). *The filmmaker's handbook: A comprehensive guide for the digital age*. Penguin.
- Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (1993). *Film art: An introduction* (Vol. 7, p. 437). New York: McGraw-Hill.
- Mascelli, J. V. (1965). *The five C's of cinematography* (Vol. 1). Hollywood: Grafic Publications.
- McQuail, D., & Pengantar, T. K. M. S. (1987). diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram. *Penerbit Erlangga*.
- Pertiwi, G., & Yusril, Y. (2019). Penciptaan film fiksi “Siriah Jadi Karakok” dengan fenomena lesbian di Sumatera Barat. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 192-196.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Yogyakarta: Montase press.
- Rifandi, I. (2022). The Development Of Makyong Acting Training Method For Environment Of Traditional Theater Courses. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(2).
- Rifandi, I. (2020). Pemeranan Tokoh Joseph Garcin Naskah Lakon Pintu Tertutup. *Creativity And Research Theatre Journal*, 2(2), 24-32.
- Stanley, J., & Monta, M. (2007). *Directing for Stage and Screen*. Springer.
- Suisno, E., & Wenhendri, W. (2023). Naskah Lakon Siti Nurbaya (Wajah di Sebalik Punggung) sebagai Alih Wahana Roman Siti Nurbaya (Kasih tak Sampai) Karya Marah Rusli. *Creativity And Research Theatre Journal*, 5(1), 63-86.
- Whiwanda, N. D. (2015). *Analisis Fungsi Monolog Sebagai Pendukung Dramatik Cerita Pada Program Cerita Seri Malam Minggu Miko 2* (Doctoral dissertation, Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta).