

REPRESENTASI EMOSI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN *RHYTHMIC DESIGN* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI *KOMIK JAGOAN*

Dwitya Yoga Dharmawangsa¹, Arif Eko Suprihono², Antonius Janu Haryono³

^{1,2,3} Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

No. Tlp. : 087880213848, E-mail: ydwitya@gmail.com

ABSTRAK

Toxic masculinity menjadi isu menakutkan di masyarakat karena dapat memberikan dampak buruk dari rasa rendah diri hingga keinginan untuk mengakhiri hidup bagi laki-laki. Film *Komik Jagoan* secara jelas membahas soal isu *toxic masculinity* di masyarakat. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Wira. Ia berkeinginan untuk menjadi laki-laki kuat dalam pertarungan melawan teman nakalnya. Ia dan seluruh laki-laki dalam film memandang bahwa menjadi laki-laki berarti harus menjadi kuat dan tidak boleh menangis. Setiap karakter berangkat dari kepercayaan yang sama pada awal film sampai akhirnya semua karakter laki-laki dalam film menyadari bahwa menangis adalah hal wajar untuk dilakukan bahkan untuk laki-laki sekalipun. Film *Komik Jagoan* menitikberatkan konsep pada emosi tokoh utama. Emosi menjadi hal penting dalam film karena emosi menjadi unsur kausalitas dalam pergerakan cerita. Emosi tokoh utama akan direpresentasikan menggunakan *rhythmic design*. *Rhythmic design* merupakan proses merancang ritme dalam film menggunakan elemen-elemen dalam film seperti *pacing of shot*, *scene alternation*, *emotional rhythm*, *camera movement*, *sound*, *music*, dan *performance pace*. Perancangan ritme dalam film berfungsi untuk menciptakan ketegangan dan relaksasi ketika menyaksikan sebuah adegan sehingga emosi tokoh utama dapat diketahui dan dirasakan penonton. Ritme cepat digunakan untuk merepresentasikan emosi bahagia dan emosi tertarik. Sementara itu, ritme lambat digunakan untuk merepresentasikan emosi sedih, marah, takut, malu, dan terkejut. Elemen dalam film berupa *pacing of shot*, *camera movement*, *sound*, dan *performance pace* akan dirancang menjadi lambat atau cepat mengikuti emosi yang direpresentasikan dalam setiap adegan.

Kata kunci: *rhythmic design*, *toxic masculinity*, emosi, *Komik Jagoan*

ABSTRACT

Representation of the Main Character's Emotions Using Rhythmic Design in Directing of Fictional Film Komik Jagoan. *Toxic masculinity is a harmful value among society because it gives bad impacts, starting from low self-esteem to desire to end life for men. Komik Jagoan movie discusses toxic masculinity in the society. This movie tells about a boy named Wira; he wants to be a strong man in a fight against his naughty friends. All male characters in the movie and he thinks that being a man means being strong and not being allowed to cry. Each character starts from the similar belief until they realize that crying is a common thing, even for men. Komik Jagoan emphasizes on the emotions of the main character. Emotions become an important thing, since it is an element of causality within the story movement. The main character's emotions are represented by rhythmic design. It is a process of designing rhythms in movies using elements, like pacing of shot, scene alternation, emotional rhythm, camera movement, sound, music, and performance pace. It is essential to create tense and relaxation when watching a scene, so that the main character's feelings can be understood and perceived by the audiences. Fast rhythm is used to represent happiness and interest. Meanwhile, slow rhythm shows sadness, anger, fear, shame, and surprise. Some elements in the movie, like pacing of shot, camera movement, sound, and performance pace are designed slow or fast, depending on the emotions portrayed within each scene.*

Keywords: *rhythmic design*, *toxic masculinity*, emotions, *Komik Jagoan*

PENDAHULUAN

Toxic masculinity merupakan sebuah perilaku sempit yang terkait dengan perang gender dan sifat dominan laki-laki, serta cenderung melebih-lebihkan standar maskulinitas yang ada pada laki-laki (Fadhil Fikri Ramdani et al., n.d.). Standardisasi yang diciptakan oleh lingkungan menyebabkan seorang laki-laki harus mampu memenuhi batas-batas minimal untuk bisa disebut laki-laki sejati. Ketika standar itu tidak mampu dicapai oleh seorang laki-laki, ia akan dipandang sebagai laki-laki lemah atau tidak maskulin. Hingga saat ini, standardisasi terhadap laki-laki masih menjadi hal wajar di masyarakat.

Film fiksi memberikan pengalaman menonton, belajar, sekaligus hiburan kepada penontonnya. Penonton dapat mendapatkan hiburan sekaligus mempelajari pesan-pesan dalam film fiksi. Isu *toxic masculinity* ini menjadi pembahasan berat ketika hanya menjadi bahan diskusi di masyarakat, namun isu ini dapat dikemas dengan film fiksi untuk memberikan sentuhan menghibur. Dengan demikian, penonton tanpa sadar mempelajari tentang *toxic masculinity* dengan kemasan yang lebih mudah dicerna dan dengan bahasan yang ringan.

Film *Komik Jagoan* bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Wira. Ia ingin membuktikan kepada ayahnya kalau ia tidak cengeng dan berani ketika menghadapi teman nakalnya dengan cara berkelahi. Dalam naskah ini ditunjukkan kekeliruan sudut pandang tentang menjadi seorang laki-laki. Wira menganggap bahwa untuk menjadi seorang laki-laki, ia harus memenuhi standar tertentu seperti tidak boleh menangis, harus menang ketika berkelahi, dan harus berani dalam segala hal. Film *Komik Jagoan* berfokus pada

perasaan dan kondisi emosional Wira ketika ia memandang sebuah maskulinitas dengan standar yang ia pelajari dari ayahnya dan buku komik *superhero* kesukaannya. Emosi Wira dalam film ini menjadi sebuah kunci pergerakan cerita dan pergerakan emosional dalam cerita. Kebebasan Wira dalam mengekspresikan perasaan juga menjadi pesan yang penting untuk disampaikan.

Konsep *rhythmic design* menjadi sebuah cara untuk menggambarkan emosi Wira dalam setiap adegannya. *Rhythmic design* adalah proses perancangan ritme dengan mendesain elemen-elemen dalam film seperti *shot*, pergerakan kamera, suara, dan tingkah laku karakter (*performance pace*). *Rhythmic design* dalam film *Komik Jagoan* ditujukan untuk merepresentasikan emosi tokoh utama Wira. Hal ini karena perubahan ritme dalam film mampu menaikkan atau menurunkan tensi dramatis. Adegan dapat dibuat menjadi penuh dengan ketegangan ataupun relaksasi dari ritme dalam film. “*You can also do this by varying your film’s dramatic pressure-increasing or relaxing the tension through rhythmic changes*” (Rabiger & Hurbiss, 2013:133).

a. Penyutradaraan

Dancyger (2008:3) berpendapat bahwa sutradara adalah orang yang bertugas menginterpretasi naskah ke dalam bentuk visual yang nantinya akan diserahkan kepada *editor* untuk digabungkan menjadi sebuah film. Setiap sutradara memiliki gaya dan pendekatannya masing-masing dalam membuat sebuah film. Dengan demikian, bentuk, gaya, dan aliran film dapat bervariasi serta sangat lekat dengan persona seorang sutradaranya.

b. Emosi

Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi di sini dan sekarang

dari manusia yang ditunjukkan keluar (Saptaria, 2006:86). Emosi dipengaruhi oleh lingkungan sekitar ataupun sebuah kejadian. Manusia meresponsnya dalam bentuk ekspresi. Izard, (1978:85-92) menjelaskan bahwa emosi manusia dibedakan menjadi 10 emosi dasar, yaitu *interest* (tertarik), *joy* (bahagia), *surprise* (terkejut), *distress-anguish* (kesusahan-kesedihan), *angry* (marah), *disgust* (jijik), *contempt* (menghina), *fear* (takut), *shame* (malu), *guilt* (perasaan bersalah). Ia membagi 10 emosi dasar ini berdasarkan tingkatan kejadian atau fenomena yang terjadi pada manusia. Sebuah emosi muncul dari reaksi seseorang ketika menghadapi sebuah masalah. Hal ini dapat terjadi begitu cepat bahkan tanpa disadari prosesnya. Emosi adalah reaksi terhadap masalah yang tampak menjadi sangat penting bagi kesejahteraan kita, dan kedua, bahwa emosi seingkali bermula dengan sangat cepat yang tidak kita sadari prosesnya dalam pikiran kita saat emosi itu keluar (Ekman, 2003:49).

c. Rhythmic Design

Rhythmic design adalah perancangan ritme dalam film dengan elemen-elemen yang terkandung dalam film. Variasi ritme dalam film mampu membangun impresi penonton melalui tensi. Penonton dapat merasakan ketegangan atau rileks melalui perancangan ritme. Ritme film tidak bisa digantungkan pada salah satu elemen dalam film saja seperti musik. Namun, harus menggunakan elemen lain seperti gerakan dalam shot, potongan antarsekuen, perubahan adegan, ritme emosi, pergerakan kamera, suara, dan tempo dari performa aktor.

d. Timing dan Pacing

Dalam proses perancangan ritme, *timing* menjadi salah satu aspek pertimbangan editor. Panjang-pendeknya pemotongan *shot*

tergantung pada *timing* yang sesuai. *Timing* bergantung pada pemilihan *frame*, pemilihan durasi, dan pemilihan peletakan *shot*. Sementara itu, *pacing* adalah tempo yang ada dalam film. *Pacing* tercipta dari tempo gerakan *shot* atau gerakan di dalam *shot* yang diedit.

e. Montage

Montage sequence atau sering pula hanya disebut *montage*, adalah serangkaian shot yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa dari waktu ke waktu (Pratista, 2018:188). Biasanya *montage* digunakan untuk memangkas waktu dalam film serta menunjukkan proses berkelanjutan pada karakter yang berkembang. Misalkan pada proses latihan atau sebuah perjalanan panjang yang ditempuh karakter dalam film.

f. Slow motion

Slow motion merupakan sebuah teknik sederhana dalam pembuatan film. Hal ini karena teknik *slow motion* membantu membentuk dan menciptakan ritme film. *Slow motion is a simple technical device and can be quite useful in the shaping of rhythm and affect* (Pearlman, 2009:200). Selain itu, teknik *slow motion* dalam film juga memiliki tujuan. Dalam beberapa kasus, teknik ini digunakan untuk mempertebal sebuah makna. Sementara itu, dalam kasus lainnya teknik ini digunakan untuk membuat sebuah adegan menjadi lebih puitis.

g. Dynamic Camera

Rabiger & Hurbiss (2013:166) berpendapat bahwa *dynamic camera* merupakan sebuah pergerakan naik, turun, maju, menyamping, mundur, atau gabungan gerakan melalui ruang dalam sebuah adegan. Pergerakan kamera memberikan sensasi bergerak melalui ruang karena berasosiasi dengan isyarat gerakan berjalan, berlari, mendekat, mengikuti, naik, turun, menjauh, dan lain-lain.

h. Fixed-Frame Movement

Fixed frame merupakan posisi kamera menyorot pada satu arah tanpa pergerakan dari kamera (*still*). Pada posisi kamera *still* ini, ritme tetap bisa dirancang. Karena selain pergerakan kamera, pergerakan objek dalam *frame* juga bisa menciptakan ritme.

“The fixed camera frame approximates the effect of looking through a window. In fixed frame movement, the camera remains in one position, pointing at one spot, as we might look at something with a frozen stare. The director works movement and variety into the shot by moving the subject. This movement can be rapid and frantic (like physical action of a barroom brawl) or calm and subtle (like the changing facial expression of an actor speaking and gesturing normally)” (Petrie & Boggs, 2012:116).

i. Speech Rhythm

Proses perancangan ritme film juga dipengaruhi dari akting tokoh. Tingkat kecepatan pola berbicara tokoh menjadi salah satu kunci untuk merancang ritme. Selain itu, nada bicara seseorang bisa menggambarkan emosinya.

Speech also has a rhythm. People can be identified by voice prints that show not only characteristic frequencies and amplitudes but also distinct patterns of pacing and syllabic stress (Bordwell & Thompson, 2017:282).

j. Music Score

Music is commonly a transitional device, a filler, or something to set a mood. Better is to use it to suggest what may be hidden, such as a character’s withheld expectation, interior mood, or burgeoning feelings (Rabiger & Hurbiss, 2013:458).

Penggunaan musik dalam film merupakan hal yang sangat umum. Musik menjadi sebuah alat untuk menebalkan emosi dan adegan dalam film. Musik mampu mewakili emosi

tokoh dalam film dengan meningkatkan impresi penonton ketika menonton film. Selain itu, musik juga dapat membantu membentuk ritme dalam film.

k. Ekspresi dan Gesture

Ekspresi dan gestur tokoh merupakan hasil dari kondisi emosi tokoh. Ekspresi artinya mendorong keluar secara alamiah, baik itu perasaan maupun ide secara khas. Aktivitas ekspresi merupakan bagian dari pikiran dan perasaan kita. Impuls-impuls, perasaan aksi, dan reaksi yang kita miliki mengendap dan melahirkan energi dari dalam yang selanjutnya mengalir keluar dalam bentuk presentasi kata-kata, bunyi, gerak tubuh, dan infleksi (Saptaria, 2006:50).

Adapun gestur adalah gerak secara fisikal yang keluar dari motivasi emosi. “Gestur adalah kelanjutan fisikal dari impuls-impuls, perasaan, aksi-reaksi yang menimbulkan energi dari dalam yang selanjutnya mengalir keluar, mencapai dunia luar dalam bentuk yang bermacam-macam (Saptaria, 2006:51).

METODE PENELITIAN

Proses perwujudan karya film *Komik Jagoan* dilakukan dengan penelitian terapan yang mencakup beberapa tahapan antara lain praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Setiap proses perwujudan dilakukan dengan mengamati dan mengumpulkan data untuk nantinya dilakukan analisis. Di setiap tahapan, tugas dan tanggung jawab yang dimiliki sutradara akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Riset dan Penulisan Naskah

Ide cerita didapat dari proses merefleksikan diri dengan kejadian atau pengalaman pada masa lalu. Peristiwa pada masa lalu sering kali membuat resah, namun terlewat untuk diceritakan. Hampir semua anak laki-laki pasti pernah merasakan ketika dimarahi oleh orang

tua karena menangis. Ha-hal seperti ini sering ditemui ketika mengingat masa kecil sehingga proses riset dilakukan dengan cara mencari kesamaan cerita dengan pengalaman pribadi. Proses penulisan setiap adegan pun cukup melakukan *recall* terhadap ingatan-ingatan pada masa kecil. Unsur fiksi yang hadir dalam proses penulisan naskah disesuaikan dengan kebutuhan dramatis dan kebutuhan estetis. Penguatan unsur imajinasi dalam naskah juga membentuk dramatik dalam cerita.

2. Praproduksi

a. Analisis dan *Breakdown* Naskah

Proses awal pada tahapan praproduksi adalah menganalisis dan melakukan *breakdown* naskah. Pada tahap ini, naskah akan dibahas bersama kepala departemen lain untuk mendapatkan berbagai sudut pandang tentang maksud dan tujuan dari cerita yang tertulis dalam naskah. Pembahasan dilakukan secara menyeluruh di setiap *scene* dan adegan dari pembahasan unsur kreatif hingga unsur teknis. *Statement* dan konsep penyutradaraan menjadi patokan utama untuk menetapkan *mood* keseluruhan film. Pada proses ini pula sutradara mendapat banyak masukan dan bahan diskusi untuk memperkuat seluruh aspek dalam film.

b. Pembuatan *Production Design*

Production design dibuat sutradara bersama *production designer* untuk menciptakan *look* dan *mood* film. Konsep penyutradaraan, konsep tata cahaya, konsep tata artistik, konsep sinematografi, konsep tata suara, dan konsep *editing* disimpulkan menjadi kesatuan konsep besar yang akan tertuang pada *production design*. Ide dan pandangan dari setiap kepala departemen menjadi penting untuk memperkuat konsep keseluruhan dalam film.

c. Pembuatan *Shotlist* dan *Storyboard*

Shotlist akan dibuat bersama dengan *Director of Photography* (DP). Di setiap *scene* akan dilakukan analisis per adegan untuk mendapatkan gambaran *shot* yang akan diambil pada tahap produksi. Pembuatan *shotlist* akan mengacu pada kebutuhan cerita, *statement* sutradara dan DP, dan efisiensi pada tahap produksi. Selain itu, pada tahap ini dilakukan penyesuaian dengan konsep *rhythmic design*. Setiap *shot* yang diambil perlu memenuhi standar teori utama dalam penciptaan ritme. Setelah *shotlist* dirasa matang, proses selanjutnya adalah dengan membuat *storyboard* bersama *storyboard artist*. Pembuatan *storyboard* akan mengacu pada *shotlist* yang sudah disepakati bersama.

d. *Scouting* Lokasi

Proses pencarian lokasi akan dilakukan bersama dengan produser, manager lokasi, dan seluruh kepala departemen yang bersangkutan. Proses pencarian lokasi dilakukan sesuai dengan gambaran sutradara terhadap kebutuhan naskah. Pertimbangan dalam menentukan lokasi adalah nilai estetikanya, keselarasan dengan kebutuhan naskah, aspek teknis, biaya sewa, dan ketersediaan pemilik lokasi.

e. *Scouting* talent

Pencarian *talent* dilakukan dengan *casting* secara tertutup. Sutradara dibantu dengan *casting director* akan mencari aktor yang sesuai dengan karakter dalam naskah, dari tampak fisik, kualitas akting, hingga kesamaan karakter. Seluruh calon aktor yang terpilih akan diseleksi kembali oleh sutradara untuk menentukan *talent* yang paling mendekati dengan tokoh di naskah.

f. Rapat Praproduksi

Pada tahapan rapat praproduksi, seluruh kru akan di-*brief* tentang cerita dalam naskah

dari unsur kreatif hingga unsur teknis. Semua probabilitas permasalahan yang muncul akan dibahas bersamaan dengan seluruh kru untuk menemukan solusi. Peran sutradara dalam memimpin seluruh kru menjadi poin penting yang harus diperhatikan. Rapat praproduksi *Komik Jagoan* dilakukan dengan membagi menjadi dua kelompok, yaitu rapat *chief* dan rapat *all crew*.

g. Reading bersama talent

Proses *reading* dilakukan untuk memberikan kedekatan antara *talent* dan karakter dalam naskah. Proses *reading* ditemani oleh sutradara untuk menyamakan visi tentang karakter dan perilaku tokoh. Arahan yang diberikan sutradara bertujuan untuk memberikan batasan eksplorasi *talent* terhadap karakter.

h. Recce dan rehearsal

Tahap *recce* dan *rehearsal* berguna untuk menyesuaikan hal-hal yang telah dikonsepsikan dan dicoba untuk direalisasikan di lapangan. Tahap ini diikuti oleh seluruh kru dan *talent* agar pada saat proses *shooting* berjalan lancar. Komando sutradara sangat penting dalam mengatur segala bentuk teknis dan kreatif. Pada tahap ini dilakukan percobaan *blocking talent* dan percobaan pengambilan gambar. Seluruh aspek teknis menjadi kunci untuk mencapai target estetika.

3. Produksi

Tahap produksi adalah ketika seluruh konsep kreatif dan teknis dieksekusi oleh seluruh departemen dengan segala persiapan yang sudah matang. Proses pengambilan gambar dilakukan satu per satu. Tanggung jawab sutradara sangat besar dalam unsur kreatif untuk menciptakan kualitas film yang baik. Dengan menggabungkan seluruh unsur film, sutradara harus bisa bekerja sama dengan

seluruh kru dan *talent* dengan baik demi kelancaran tahap produksi. Proses produksi ini berfokus pada pembentukan ritmenya dengan memerhatikan tempo pergerakan aktor, ekspresi aktor, dan pergerakan kamera.

Pada saat di lokasi *shooting* dan sedang dilakukan proses pengambilan gambar, sutradara akan berada di dekat operator kamera dan dekat dengan lokasi. Hal ini dimaksudkan agar proses *directing* aktor lebih mudah dan efisien jika diarahkan langsung oleh sutradara.

4. Pascaproduksi

a. Offline editing

Pada tahap *offline editing*, seluruh materi gambar yang telah diambil pada saat *shooting* akan diolah. Seluruh gambar yang telah diambil akan disusun berdasarkan ritme dan kebutuhan penceritaan. Aspek ritme menjadi aspek penting untuk dipertimbangkan. Setiap durasi *shot* menentukan seberapa cepat ritme dalam filmnya. Potongan *shot* pendek akan menciptakan ritme yang cepat pada adegan-adegan berlari, berkelahi, dan lain sebagainya. Potongan *shot* panjang menciptakan ritme lambat untuk memberikan penekanan pada adegan-adegan menegangkan dan sedih. Editor bersama sutradara akan berdiskusi mengenai seluruh bentuk penceritaan dari susunan gambar, susunan audio dan lainnya, hingga disetujui oleh produser dan disepakati sebagai *picture lock*.

b. Online editing

Tahap ini *timeline editing* yang sudah disepakati sebagai *picture lock* akan lebih disempurnakan. Penyempurnaan film ini dengan menambah visual efek dan koreksi gambar. Visual efek yang ditambahkan berguna untuk membentuk dunia komikal sesuai bayang tokoh utama dalam film ketika ia sedang berimajinasi. Penambahan

anamatopoeia menjadi unsur penting untuk menciptakan unsur komik. Selain itu, penambahan beberapa elemen 3D seperti semak belukar juga menjadi unsur pendukung dalam penciptaan suasana *wild west* dalam film. Koreksi gambar dilakukan untuk menutupi kesalahan pada *mise-en-scene* seperti menghilangkan beberapa objek yang mengganggu fokus penonton. Pada tahap ini sutradara bertugas *me-monitoring* proses agar sesuai dengan gambaran visualisasi yang direncanakan.

c. Color grading

Pada tahap pewarnaan seluruh gambar, sutradara bersama DP memantau seluruh warna agar sesuai dengan *look* dan *mood* yang ingin dicapai. Sampel warna capaian telah dibuat dan ditetapkan dari awal sehingga mempermudah proses pewarnaan film. Proses ini dilakukan dengan beberapa kali penyesuaian untuk mendapatkan warna yang sesuai. Konsep film *wild west* menjadi referensi warna yang cocok untuk memberikan kesan kasar dan gersang dalam beberapa adegan.

d. Audio mixing dan music scoring

Pada tahap ini, audio film akan di-*mixing* dan dirapikan agar film dapat dinikmati penonton dengan baik. Pada tahap ini pula, *sound effect* ditambahkan untuk menebalkan beberapa adegan. Sementara itu, penambahan *music score* bertujuan untuk meningkatkan *mood* adegan serta menciptakan ritme dalam adegan. Proses ini di-*mentoring* langsung oleh sutradara dan produser. Proses ini menjadi penting mengingat suara menjadi aspek yang krusial untuk menciptakan ritme film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan ritme film ini adalah dengan menganalisis naskah *Komik Jagoan* kemudian mengklasifikasikan seluruh adegan

menjadi dua kelompok, yaitu ritme cepat (*joy* dan *interest*) dan ritme lambat (*surprise*, *distress-anguish*, *angry*, *fear*, dan *shame*).

Sementara itu, untuk mendesain ritme digunakan elemen-elemen dalam film seperti durasi *shot*, pergerakan kamera, *editing*, efek suara, musik, dan pergerakan objek dalam *frame*. Setiap elemen dalam film yang digunakan untuk menciptakan ritme memiliki keterkaitan satu sama lain. Setiap elemen memiliki relasi kuat dengan elemen lainnya dalam proses membentuk ritme sehingga proses penciptaan ritme menjadi rangkaian yang utuh dan saling memengaruhi. Sebagai contoh, dalam adegan berlari digunakan potongan durasi *shot* pendek, pergerakan kamera cepat, dan musik dengan tempo cepat. Ritme cepat tidak akan terbentuk jika pemanfaatan elemen hanya pada *editing* durasi *shot*. Perlu adanya elaborasi dan keselarasan dengan pergerakan karakter, pergerakan kamera, dan tempo musik untuk menciptakan ritme dalam adegan.

1. Merepresentasikan Emosi Bahagia dan Tertarik pada Tokoh Utama dengan Ritme Cepat

Pada awal film *Komik Jagoan* diperlihatkan tokoh utama Wira merasakan emosi bahagia dan tertarik ketika ia seolah mendengar bahwa temannya meminta pertolongan. Wira sedang duduk di sebuah pohon besar sambil membaca buku komik favoritnya dan ia langsung menutup buku komik lalu berlari sekuat tenaga menuju lapangan. Ekspresi wajahnya memperlihatkan raut wajah bahagia dengan senyum optimistisnya. Rangkaian beberapa *scene* dalam bagian ini didesain menggunakan ritme cepat. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan emosi bahagia Wira sehingga terkesan heroik sebagai seorang



Gambar 1 Wira Mendengar Suara Minta Tolong
Sumber: Arsip Pribadi



Gambar 2 Wira Latihan Berkelahi
Sumber: Arsip Pribadi

Ritme cepat dalam rangkaian *scene* ini didesain menggunakan elemen *pacing of shot*, *camera movement*, *sound*, dan *performance pace*. Pada elemen *pacing of shot* diperlihatkan durasi antar-*shot* yang pendek sehingga menciptakan

tempo *editing* yang cepat. Pola penyusunan *shot* juga berfokus pada *shot* kaki berlari dan ekspresi wajah untuk menekankan emosi bahagia Wira ketika hendak menyelamatkan temannya. Emosi bahagia Wira juga sangat jelas terlihat pada *scene* lain, yaitu pada saat Wira dan Aan berlatih untuk mempersiapkan diri melawan Devin dan Kevin.

Ritme cepat juga dibangun menggunakan *camera movement*. Ketika Wira berlari, teknik pengambilan gambar dilakukan dengan teknik *handheld*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan efek cepat dan tergesa-gesa pada karakter. Adegan dibuat cepat dengan *treatment* kamera *handheld* tadi. Selain itu, ketika Wira berlari digunakan juga teknik pergerakan kamera berupa *crabbing*, *panning*, dan *zooming*.

Elemen film berupa suara juga digunakan untuk mendesain ritme cepat dalam adegan untuk merepresentasikan emosi bahagia dan tertarik pada karakter utama Wira. Elemen suara dalam film bisa berupa musik, dialog, dan efek suara. Pada awal film ketika Wira hendak menyelamatkan temannya, ia berlari dengan kencang sambil diiringi musik *non-diegetic* dengan tempo dan nada energik.

Pergerakan cepat objek dalam *frame* juga dirancang untuk menciptakan ritme cepat. Salah satunya adalah performa aktor. Untuk menciptakan ritme cepat diperlukan gerakan cepat pula pada aksi karakternya. Dengan demikian, di beberapa adegan ketika Wira memperlihatkan emosi bahagia dan tertarik, ia bergerak dengan cepat. Gerakan itu bisa berupa berlari, melompat, dan memukul sehingga ritme cepat dapat dirasakan dan dilihat oleh penonton.

1. Merepresentasikan Emosi Terkejut dan Sedih pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat

Pada adegan saat Wira melihat ayahnya menangis, diasumsikan karakter Wira merasakan emosi terkejut dan sedih. Jadi, elemen-elemen

filmnya didesain untuk menciptakan ritme lambat. Secara teknis, durasi antaradegan akan dibuat lebih lama. Perpindahan antar-*shot* pun menjadi lebih lama. Ekspresi Wira merespons emosi terkejutnya ditahan lebih lama. Karakter Wira dan penonton sama-sama merasakan ketegangan dan rasa penasaran. Teknik editing *slow pace* ini juga memberikan efek kecanggungan antarkarakter dalam adegan. Menempatkan karakter-karakter dalam *frame* di posisi serba keliru. Penonton juga diharapkan dapat merasakan kecanggungan dengan kehadiran karakter Wira dan ayah ketika sedang menangis.

Di *scene* ini diterapkan pula *fixed-frame movement* sebagai teknik pergerakan kamera dalam elemen sinematografi. Kamera berada di satu titik dan menangkap objek bergerak. Secara teknis, *fixed-frame movement* memberikan efek lambat dan memberikan ruang kepada penonton untuk melihat keseluruhan gambar. Mulai dari interaksi antartokoh dan kecanggungan antarkarakter dalam gambar. Ekspresi setiap karakter dapat ditangkap tanpa ada intervensi dari pergerakan kamera.

Di elemen suara juga ditambahkan musik untuk menambah kesan sedih dalam adegan tersebut. Alunan *music scoring* dibuat dengan nada minor sehingga menimbulkan kesan sedih. Selain itu, tempo musiknya juga dibuat lambat sehingga mendukung ritme lambat.

Dalam adegan Wira melihat ayahnya menangis ini, pergerakan dan tingkah laku karakter dirancang lambat sebagai bentuk respons atas emosi sedih dan terkejutnya. Wira berjalan dengan sangat pelan untuk menunjukkan betapa terkejutnya ia melihat ayahnya menangis. Selain itu, seringkali Wira hanya terdiam beberapa saat untuk mencerna rasa terkejutnya. Adegan ini mengisyaratkan pikiran kacau Wira ketika ia melihat ayahnya sehingga memberikan efek keputusasaan kepada karakter Wira dilihat dari kaca mata penonton.



Gambar 3 Ekspresi Wira Melihat Ayah Menangis

Sumber: Arsip Pribadi

2. Merepresentasikan Emosi Malu pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat

Karakter Wira dalam film *Komik Jagoan* juga merasakan emosi malu. Emosi ini terlihat dalam adegan ketika ia kali pertama melawan teman-teman nakalnya pada awal film. Ia menangis di depan rumahnya dengan pakaian tampak kotor oleh lumpur. Tidak lama ayahnya datang sepulang dari bekerja. Ia langsung terlihat memalsukan ekspresinya agar tidak dikira menangis oleh ayahnya. Pada rangkaian narasi ini, diasumsikan karakter Wira mengalami emosi malu karena ia kalah berkelahi dan ia malu ketika harus mengakui kekalahannya. Elemen *pacing of shot* digunakan pada *scene* ini untuk merepresentasikan emosi malu. Dengan demikian, ritme adegan akan dibuat lambat. Adegan dibuka dengan *shot close up* wajah Wira sedang menangis. Durasi *shot* dibuat lebih lama sehingga mengekspos ekspresi Wira ketika menangis. Selanjutnya, perpindahan *shot* pun dibuat lebih lama pada

saat ayah Wira memberikan nasihat kepada Wira. Hal ini memberikan penekanan kepada dialog Ayah Wira dan respons Wira ketika mendengar nasihat tersebut.

Teknik *fixed-frame movement* digunakan untuk menangkap objek bergerak dengan posisi kamera diam pada satu titik. Objek bergerak dalam frame dapat berhubungan dengan teknik *performance pace*. pergerakan karakter dalam frame membantu menciptakan ritme lambat pada adegan. Reaksi Wira ketika ia kalah dari teman nakalnya memberikan ia emosi sedih dan malu. Sehingga, respon gesturnya menjadi lambat dan lemas. Ketika ayahnya memberinya nasihat, Wira masih terlihat malu dengan menundukkan kepalanya tak mau menatap wajah ayahnya. Barulah ketika ayahnya memberi motivasi ia perlahan mengangkat kepalanya.



Gambar 4 Wira Menangis dan Ayah Datang
Sumber: Arsip Pribadi



Gambar 5 Wira Takut Menghadapi Teman Nakalnya
Sumber: Arsip Pribadi

1. Merepresentasikan Emosi Takut pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat

Emosi takut pada karakter Wira terlihat pada beberapa adegan dalam film *Komik Jagoan*. Wira terlihat takut pada saat ia sedang menghadapi teman-teman nakalnya dan pada saat ia berada di depan rumah anjing untuk membuktikan keberaniannya. Pada adegan saat Wira ketakutan menghadapi teman-teman nakalnya, durasi setiap *shot* tahan lebih lama. Terlebih pada ekspresi ketakutan Wira. Perpindahan antar-*shot* juga dibuat lebih lama sehingga memberikan ketegangan pada adegan secara konsisten.

Gestur dan ekspresi ketakutan Wira ditangkap menggunakan teknik *fixed frame movemet*. Objek bergerak dalam *frame* dibuat lambat sehingga memberikan ketidaknyamanan pada karakter Wira. *Treatment* ini diharapkan menempatkan penonton pada posisi tidak nyaman ketika melihat Wira sedang ketakutan. Dalam

adegan saat Wira ketakutan melihat teman-teman nakalnya, gesturnya dibuat salah tingkah. Ia sesekali menelan ludah tanda ia tidak nyaman dan ketakutan. Penyampaian dialognya pun terasa lebih ragu-ragu cenderung tidak lugas. Hal ini semakin memberikan isyarat kepada penonton bahwa Wira sedang tidak nyaman dan merasa katakutan.

Elemen suara dalam adegan ini menjadi elemen penting untuk membangun ketegangan dan menciptakan ritme. Penggunaan elemen suara dibagi menjadi dua, yaitu *music scoring* dan efek suara. *Music scoring* digunakan untuk mengiringi adegan-adegan dengan tensi tinggi. Contoh dalam adegan ketika Wira menghadapi teman-teman nakalnya untuk mengajak tanding ulang. Ketika teman nakalnya mendekat ke arah Wira, *music scoring* dihadirkan untuk membangun ketegangan. Di posisi ini emosi ketakutan Wira direpresentasikan dan coba disampaikan ke penonton. Efek suara juga merupakan hal penting dalam menciptakan ketakutan pada tokoh utama. Terlihat pada adegan ketika Wira ketakutan melihat teman nakalnya dan pada saat ia berdiri di depan rumah bertuliskan “awas anjing galak”. Suara dari tulang-tulang jari merupakan sebuah bentuk hiperbola dari rasa takut Wira.

1. Merepresentasikan Emosi Marah pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat

Karakter Wira dalam adegan terakhir film memperlihatkan kemarahannya melihat temannya dipukuli oleh lawannya. Ia termotivasi untuk melawan meskipun ia dalam keadaan terdesak. Adegan ini menunjukkan ketika Wira akhirnya menunjukkan emosi marahnya.



Gambar 6 Wira Berkelahi Dengan Emosi Marah

Sumber: Arsip Pribadi

Dengan begitu ritme akan dirancang lambat untuk merepresentasikan emosi marah karakter Wira. Durasi setiap *shot* ditahan lebih lama dengan menggunakan teknik *slow motion*. Perpindahan antar-*shot* pun dibuat lebih lama. Teknik *slow motion* dalam adegan ini juga berhubungan dengan pergerakan karakter dalam *frame* yang melambat. Hal ini merupakan sebuah implementasi teknik *performance pace* untuk menciptakan ritme lambat dalam adegan. Adegan perkelahian akhir ini dibuat dengan teknik *slow motion* bertujuan untuk memberikan simbol secara narasi. Simbol ini mewakili makna bahwa sesungguhnya imajinasi mereka tentang perkelahian epik adalah ilusi semata. Anggapan mereka soal menjadi laki-laki sejati melalui perkelahian hanyalah sebuah imajinasi kosong. Realitasnya memperlihatkan bahwa mereka semua terlihat konyol dan kekanak-kanakan.

Penggunaan teknik *dynamic camera* ditujukan untuk menciptakan ruang gerak fleksibel dan tidak kaku. Teknik ini memberikan

ruang kepada karakter untuk mengeksplorasi gerakannya. Terlebih lagi, dalam adegan ini interaksi para karakter merupakan bentuk improvisasi tanpa arahan baku dari naskah sehingga aksi-aksi perkelahian pada adegan ini terasa begitu spontan dan natural.

Elemen suara diharapkan membantu menciptakan impresi kepada penonton melalui alunan musik tempo lambat. Selain untuk memberikan efek ritme lambat dalam adegan, alunan musik juga memberikan kesan dramatis ketika Wira berkelahi melawan temannya. Seluruh elemen dalam film dielaborasi untuk menciptakan ritme lambat untuk merepresentasikan emosi marah karakter Wira.

SIMPULAN

Perubahan ritme dalam film dalam menciptakan ketegangan dan relaksasi dalam adegan sehingga penonton diharapkan dapat merasakan emosi tokoh dalam film. Melalui teknik ini dapat disimpulkan bahwa perancangan ritme untuk merepresentasikan emosi dapat menimbulkan impresi ketika menonton. Hasil elaborasi dari beberapa aspek teknis dapat menciptakan suasana adegan dalam film menjadi lebih sempurna dan matang. Selama ini dalam proses penciptaan ritme film terpaku pada beberapa elemen saja. Hal ini membuat ruang gerak pembuat film menjadi terbatas. Penggabungan antara teknik sinematografi, *editing*, dan *mise-en-scene* menjadi pilihan tepat dalam menciptakan ritme.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berikut ucapan terima kasih ini diucapkan pada: (1) Almh. Sridar Yuliati dan Sadtata Noor Adirahmanta, orang tua yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas; (2) Kak Mitha, Mas Leo, Dek Leyla, Dek Aliya, saudara kandung yang selalu menemani; (3)

Diva Calista Permata Monris, *personal support system*; (4) Ica Qonita dan M. Andika Pratama, teman kolektif produksi film *Komik Jagoan*; dan (5) Om Vincent dan Tante Nia sekeluarga yang sudah membantu pembiayaan produksi film *Komik Jagoan*.

KEPUSTAKAAN

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Dancyger, K. (2006). *The Director's Idea The Path To Great Directing*. Focal Press.
- Ekman, P. (2003). *Membaca Emosi Orang: Panduan Lengkap Memahami Karakter, Perasaan dan Emosi Orang* (18th ed.). Think Jogjakarta.
- Fadhil Fikri Ramdani, M., Valent Irene Cahya Putri, A., & Ararya Daffa Wisesa, P. (2022). Realitas Toxic Masculinity di Masyarakat. *Universitas Negeri Surabaya*, 230.
- Izard, C. E. (1978). *Human Emotions*. Springer Science+Business Media, LLC.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms*. Focal Press.
- Petrie, D. W., & Boggs, J. M. (2012). *The Art of Watching Films* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Pratista, H. (2018). *Memahami Film* (2nd ed.). Montase press.
- Rabiger, M., & Hurbiss, M. (2013). *Directing Film Techniques and Aesthetics* (5th ed.). Focal Press.
- Saptaria, R. El. (2006). *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater*. Rekayasa Sains.