

PENYUTRADARAAN FILM DRAMA "DUA PULUH EMPAT JAM LEBIH" DENGAN ANGLE KAMERA SUBJEKTIF UNTUK MENEMPATKAN PENONTON SEBAGAI TOKOH UTAMA

Hananda Praditasari
Dyah Arum Retnowati
Latief Rakhman Hakim

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km. 6.5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

ABSTRAK

Karya tugas akhir penyutradaraan film fiksi drama "Dua Puluh Empat Jam Lebih" merupakan sebuah karya yang dikemas dengan *angle* kamera subjektif. Menceritakan tentang sudut pandang seorang laki-laki yang sangat mencintai kekasihnya, namun tidak direstui dari pihak orang tua perempuan. Dirinya tidak dapat menerima kenyataan sehingga mengalami trauma dan stres berkepanjangan.

Film fiksi drama yang dikemas dengan *angle* kamera subjektif pada umumnya jarang digunakan. Konsep ini dipilih dengan pertimbangan akan memperlihatkan bentuk halusinasi seseorang yang mengalami gangguan jiwa *skizofrenia* yang penderitanya tidak dapat membedakan antara halusinasi dan kenyataan.

Konsep estetika film "Dua Puluh Empat Jam Lebih" dengan *angle* kamera subjektif secara menyeluruh dari awal hingga akhir cerita. Membuat perekam dari titik pandang tokoh utama yang bertindak sebagai mata penonton. *Angle* kamera subjektif adalah salah satu cara yang tepat untuk menempatkan penonton sebagai tokoh utama dalam setiap adegan.

Kata Kunci : Penyutradaraan, Film Fiksi, *Angle* Kamera Subjektif

Latar Belakang

Kesehatan jiwa merupakan bagian yang integral dari kesehatan manusia. Kesehatan jiwa bukan sekedar terbebas dari gangguan jiwa, melainkan merupakan suatu hal yang di butuhkan semua orang. Halusinasi merupakan bentuk gangguan yang paling sering dari gangguan persepsi pasca indera tanpa adanya rangsangan dari luar yang dapat meliputi semua *system* penginderaan, di mana terjadi pada saat kesadaran individu itu penuh atau dalam

kondisi yang baik. Bentuk dari halusinasi meliputi bermacam-macam, bisa berupa suara-suara yang bising atau mendengung, melihat pemandangan orang, binatang atau sesuatu yang tidak ada.

Skizofrenia merupakan psikotik atau gangguan jiwa. *Skizofrenia* berasal dari dua kata yaitu "*skizo*" yang berarti retak dan "*frenia*" yang berarti jiwa, sehingga *skizofrenia* adalah jiwa yang retak atau gangguan jiwa yang penderitanya tidak mampu menilai realitas dengan baik dan

pemahaman diri yang buruk. Penderita biasanya susah membedakan antara halusinasi dengan realita. Pada umumnya seorang yang terdiagnosa dengan gangguan jiwa *skizofrenia* disebut Orang Dengan *Skizofrenia* (ODS) (Hawari, 2001:67). *Skizofrenia* disebabkan faktor genetik, trauma psikologis selama masa kehamilan, disfungsi situasi *social* seperti trauma masa kecil, kekerasan dan hubungan interpersonal yang kurang hangat (Rudyanto, 2007:75).

Salah satu kasus *skizofrenia* yang ramai dibicarakan adalah kasus seorang anggota kepolisian Brigadir Petrus Bakus yang memutilasi anak kandungnya karena mendengar halusinasinya. Bakus diduga mengidap penyakit *skizofrenia*, karena Bakus merasa sering mendapat bisikan-bisikan yang pernah melanda dirinya saat usia 4 tahun. Kemungkinan yang terjadi pada diri Bakus saat membunuh anaknya akibat halusinasi pendengaran yang bersifat menyuruh dan memerintah dirinya (liputan6.com, 02/03/2016). Seperti yang dilansir dalam sebuah artikel media *online*, yaitu detik.com pada tanggal 29 Februari 2016, menurut dr. Andri, SpKj, halusinasi adalah gangguan persepsi dimana seseorang mengalami sensasi baik pendengaran (halusinasi auditorik), penglihatan (halusinasi visual), penciuman (halusinasi olfaktorik) dan perabaan (halusinasi taktil) yang sebenarnya tidak nyata. Sebuah ulasan yang menarik jika membicarakan tentang penyakit ini. Cerita

yang mengangkat tentang penyakit *skizofrenia* di dalam program cerita televisi mungkin terbilang sangat jarang sekali.

Film yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang luas dan menarik banyak penonton adalah *Genre* drama. "Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya." (Pratista, 2008:14).

Film " Dua Puluh Empat Jam Lebih "akan dikemas secara visual dengan *angle* kamera subjektif sebagai visualisasi cerita tersebut. Penggunaan *angle* kamera subjektif di dalam pembuatan karya film fiksi ini dikarenakan mampu mengajak penonton agar merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita. Penonton tidak hanya sekedar menonton. D. A. Peransi (2005:6) dalam buku FILM/MEDIA/SENI menjelaskan bahwa proyeksi dan identifikasi adalah proses dimana penonton masuk ke dalam kejadian filmis yang ia lihat di layar. Ia diserap oleh layar bioskop sedangkan identifikasi merupakan suatu proses dimana penonton menyerap kejadian dilayar dalam dirinya. Sebenarnya proyeksi dan identifikasi merupakan dua muka dari proses yang sama.

Penonton ikut ditempatkan sebagai tokoh utama dalam setiap adegan, dan secara

tidak langsung akan merasakan emosi tokoh dalam film ini. Semua halusinasi yang dilihat, didengar, dirasakan akan menguatkan unsur dramatis *surprise* di akhir cerita. Selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita, pengambilan gambar juga akan mempengaruhi penyampaian pesan dalam film. Teknik pengambilan gambar akan ikut membangun alur serta emosi penonton dengan pengambilan gambar yang dinamis. Penggunaan *angle* kamera subjektif dengan satu sudut pandang akan di aplikasikan pada satu tokoh utama dalam film ini. Merekam dari titik pandang tokoh utama dan lawan pemain tokoh yang memandang ke lensa hal ini membuat penonton diajak untuk berinteraksi oleh lawan main dalam cerita, sehingga penonton merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tokoh utama.

Ide Penciptaan

Ide utama dalam pembuatan film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” melalui pengalaman beberapa teman yang menderita penyakit *skizofrenia* dan dari fenomena tayangan televisi, seperti acara “Karma”. Hal ini menginspirasi untuk membuat karya film fiksi yang berjudul “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.

Seseorang yang mengalami penyakit *skizofrenia* akut. Gangguan mental kronis yang menyebabkan penderitanya mengalami delusi, halusinasi, pikiran kacau dan perubahan perilaku. Seorang penderita penyakit yang akan sulit membedakan antara

kenyataan dengan pikirannya sendiri. Pemicu penyakit *skizofrenia* disebabkan oleh trauma dan stres berat yang berkepanjangan yang dialami oleh seseorang biasanya karena keinginan atau cita-cita yang tidak tercapai, kesedihan yang terlalu mendalam atau terus menerus. Penyakit ini bisa dialami siapa saja baik perempuan maupun laki-laki dan tidak mengenal usia. Tindakan-tindakan penderita tidak beralasan, fantasinya melayang kehal-hal yang tidak berlogika, sehingga orang sekitar yang menyaksikan memberi kesan aneh pada si penderita.

Pembahasan Karya

1. Penyutradaraan

Sutradara memiliki tugas utama yaitu mengarahkan pemain dan mengarahkan kru. Proses produksi sebuah karya audiovisual diperlukan komunikasi dan ketegasan dalam memimpin. Penerapan konsep menjadi tanggungjawab utama seorang sutradara, setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Menempatkan penonton sebagai tokoh utama dalam karya “Dua Puluh Empat Jam Lebih”. Peran artistik sangatlah penting dalam mempersiapkan kebutuhan pengadeganan. Karena tata artistik merupakan *mise en scene* visual. Pengambilan gambar dan pengadeganan menjadi pokok penting untuk dapat

tercapainya konsep menempatkan penonton sebagai tokoh utama dalam film "Dua Puluh Empat Jam Lebih".

Peranan tokoh utama yang ada di dalam naskah, akan dihubungkan dengan penempatan *angle* kamera subjektif untuk menyesuaikan sudut pandang penonton yang terbentuk dari setiap adegan dan juga penggerak cerita dalam film tersebut. Dari pergerakan pemain, *angle* kamera subjektif akan diletakkan sama seperti pemain utama lakukan yaitu berupa arah pandang dan gerakan anggota badan. Penonton akan ditempatkan sebagai tokoh utama dengan *angle* kamera subjektif melalui proses proyeksi dan identifikasi, dimana penonton akan masuk dalam kejadian film yang terlihat pada layar kemudian menyerap kejadian di layar ke dalam dirinya.

Proses ini memiliki tiga segi yakni proses proyeksi dan identifikasi optik imaji filmis yang dilihat penonton melalui lensa kamera hal ini secara tidak langsung membuat penonton mengidentifikasikan dirinya sebagai kameraman, yang kedua adalah proyeksi dan identifikasi emosional yang terjadi ketika perpindahan kamera dalam menyiapkan ruang kejadian berlangsung secara logis dan yang terakhir proyeksi dan identifikasi imajiner ketika penonton melihat film dirinya berada diantara

toloh-tokoh dan benda dalam ruang filmis itu sendiri, saat melihat kejadian-kejadian dalam ruang melalui seorang tokoh sama seperti kita berdiri dimuka cermin. Melalui "*double*" kita di ruang virtual dari cermin kita melihat diri kita yang sebenarnya dan barang-barang yang berada di belakang kita yang ada di dalam ruangan sebenarnya.

Seperti yang telah ditulis oleh Peransi dalam bukunya bahwa apabila proyeksi dan identifikasi imajiner terjadi, maka yang menjadi penting bukanlah jarak antara penonton dan layar bioskop, melainkan jarak antara kamera dan benda atau orang yang sedang di potret. *Angle* kamera subjektif akan memproyeksi dan mengidentifikasi penonton menjadi seorang aktor atau tokoh utama pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih". Penonton juga ikut merasakan apa yang dialami dan dirasakan seorang pengidam *skizofrenia* dengan halusinasi-halusinasi yang sedang terjadi.

2. Menempatkan Penonton Sebagai Tokoh Utama

Focal length mata umumnya 17 mm (ini dihitung dari nilai dioptri Optometric). Angka umum lainnya adalah 22 mm ke 24 mm (dihitung dari pembiasan fisik di mata), namun dalam situasi tertentu panjang *focal length* pada mata sebenarnya bisa lebih panjang, karena seperti yang kita tahu bahwa

perkiraan panjang fokus dan diameter pupil, menghitung aperture (f-stop) dari mata jadi relatif mudah. misalnya dengan *focal length* 17 mm dan pupil yang berukuran 8 mm, maka bola mata seharusnya berfungsi layaknya lensa dengan f2.1. dan jika kita menggunakan *focal length* 24 mm dengan ukuran pupil 8 mm, maka aperturennya jadi f/3.5. Terlepas dari hitung-hitungan tadi, sebenarnya sudah ada penelitian yang dilakukan dalam astronomi untuk mengukur f-stop dari mata manusia dan angka sebenarnya adalah f/3.2 ke f/3.5 (Middleton, 1958).

Film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” menceritakan tentang Bimo yang menderita *skizofrenia*. Penempatan *angle* kamera subjektif dipakai secara menyeluruh pada *scene* 1 sampai *scene* 21. Ciri-ciri *angle* kamera subjektif yakni, kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan dan kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak terlihat (Mascelli, 2010:7). Berikut penjabaran *scene* :

a) *Scene* 1

Subjektif Bimo yang sedang mengendarai mobil tiba-tiba memperlambat laju mobilnya sambil melihat sekitar rumah berpagar putih yang terlihat sepi dan tidak berpenghuni. Sesekali Bimo melihat

foto yang ada pada spion kaca mobil. Bimo terlihat sangat kecewa, diperlihatkan dengan gerakan tangan Bimo yang lemas, karena Bimo tidak melihat tanda-tanda ada orang di dalam rumah tersebut, Bimo kemudian menghidupkan stater mobilnya dan kemudian pergi. Adengan ini memberikan gambaran bahwa Bimo sedang mengawasi rumah tersebut dan penonton sudah ditempatkan menjadi tokoh utama dengan menggunakan *angle* kamera subjektif sejak awal *opening* film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” melalui proyeksi dan identifikasi bahwa penonton masuk ke dalam “kejadian filmis yang ada pada layar, imaji-imaji filmis yang penonton lihat dari lensa kamera akan mengidentifikasikan dirinya sebagai kameraman pada film.” (Peransi, 2005:6).

“Gerak dari kamera secara induktif dari (dari *long shot* ke *close shot* misalnya) menimbulkan perasaan pada penonton bahwa ia sendiri berada dalam pergerakan.” (Peransi, 2005:7). Seperti pada *long shot* rumah Hanum dan kemudian *close shot* foto Hanum dan *close shot* Bimo menyalakan mesin mobil untuk meninggalkan rumah tersebut, hal ini akan menimbulkan perasaan pada

penonton bahwa dirinya sendiri yang berada dalam suatu pergerakan tersebut. Foto seorang wanita yang dipandang oleh Bimo ditunjukkan pada *scene* ini untuk memberikan gambaran bahwa Bimo sedang mencari dan menunggu Hanum, seorang wanita cantik yang berada di foto spion mobilnya. Bimo sangat berharap dapat bertemu dengan Hanum ketika Bimo melewati rumah tersebut.

“Kamera yang berlaku sebagai mata penonton dapat menyaksikan kejadian-kejadian melalui mata tokoh utama. Penonton akan mendapat kesan bahwa ia berada dalam adegan-adegan, tidak hanya mengamati kejadian-kejadian sebagai pengamat yang tidak tampak.” (Mascelli, 2010:8). Ini adalah salah satu bentuk untuk melibatkan penonton pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.



Gambar 1 Realisasi *storyboard* pada adegan Bimo mengawasi rumah Hanum pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”



Gambar 2 Realisasi *storyboard* pada adegan Bimo melihat foto Hanum pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”



Gambar Realisasi *storyboard* pada adegan Bimo membuka mata pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”

Adegan pada *scene* ini diawali dengan ketika Bimo membuka mata, hari telah berganti dan waktu sudah pagi, pada adegan tangan Bimo mengarah ke cahaya ini karena matahari telah menyilaukan pandangan mata Bimo. Bimo yang duduk di sudut kasur, seperti teringat

sesuatu dan segera mencarinya ternyata sesuatu yang dia cari adalah foto Hanum yang ternyata terselip di bawah bantalnya. Bimo menatap foto Hanum cukup lama sambil memegang wajah Hanum pada foto. Seperti sedang merindukan sosok wanita pada foto tersebut. Bimo beranjak dari tempat tidur untuk mengambil pakaian dan kemudian memakainya. Kamera menyaksikan objek-objek mati dan menyaksikan kejadian-kejadian yang berkaitan langsung dengan pemain.



Gambar 3 Realisasi *storyboard* pada adegan Bimo menatap foto Hanum pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”



Gambar 4 Realisasi *shot* pada adegan Bimo sedang bercermin pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”

Scene selanjutnya adalah adegan Bimo melihat ke arah cermin *angle* kamera subjektif berfungsi untuk memperlihatkan bagaimana fisiologis tokoh utama. Bimo terlihat sangat pucat, seperti orang sakit dan badannya penuh dengan tato. Pada *scene* ini penonton di ajak untuk menjadi tokoh Bimo sebagaimana dirinya sendiri sedang bercermin di depan cermin. “Proyeksi dan identifikasi imajiner adalah kenyataan bahwa pada saat penonton melihat film, ia secara imajinatif berada diantara tokoh-tokoh dan benda-benda dalam ruang filmis itu, dan bahwa sewaktu-waktu ia melihat kejadian-kejadian dalam ruangan itu melalui salah seorang tokoh sama seperti kita berdiri di muka cermin.” (Peransi, 2005:7). Kamera yang menempatkan dirinya di tengah-tengah sehingga tangan pemain terlihat memegang sebuah foto, dengan *shot* ini bisa meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan penonton.

Pergerakan kepala Bimo disamakan dengan pergerakan kamera. Pengambilan gambar pada adegan ini sedikit sulit, karena bermain dengan perspektif cermin dengan letak kamera. Gerakan tangan dan kepala Bimo saat memakai

pakaian harus sama persis dengan pergerakan kamera yang menjadi sudut pandang Bimo. Kepala yang sedikit miring disamakan juga dengan pergerakan kamera agar terlihat nyata bahwa sudut subjektif tokoh utama benar-benar dari pantulan cermin. Pada *scene* ini penonton benar-benar menjadi tokoh utama ketika proyeksi dan identifikasi imajiner digunakan seperti yang sudah dijelaskan pada *scene* sebelumnya, bahwa penonton melihat kejadian dalam film ini melalui tokoh utama yang berdiri di muka cermin. "Melalui "double" kita di ruang virtual dari cermin kita melihat diri kita yang sebenarnya dan barang-barang yang berada di belakang kita (yang ada di dalam ruang sebenarnya)." (Peransi, 2005:7). Adegan ini merupakan salah satu cara perwujudan *angle* kamera subjektif pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih".

b) *Scene 3*

Pergantian *scene* dari dalam kamar menuju mobil diawali dengan *jump cut* untuk memperpendek durasi, hingga Bimo masuk ke dalam mobil, arah kamera selalu mengikuti objek yang dipegang oleh Bimo seperti gagang pintu pada waktu membuka pintu, jaket yang di lempar ke jok mobil, hingga memutar kunci

untuk menyalakan mobil. "Apabila proyeksi dan identifikasi imajiner terjadi, maka yang menjadi penting bukanlah jarak antara penonton dan layar bioskop, tapi jarak antara kamera dan benda atau orang yang dipotret." (Peransi, 2005:7). Dengan terjadinya gerakan secara induktif yang akan memberikan kesan kepada penonton bahwa dirinya sendiri sedang berada dalam pergerakan yang berlangsung atau terjadi di dalam film "Dua Puluh Empat Jam Lebih". Pergerakan kamera cepat dari objek satu ke objek lainnya hal ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan terburu-buru agar penonton ikut merasakan bahwa Bimo terlihat tidak tenang. Kemudian Bimo melakukan perjalanan menuju rumah Hanum.

Ekspresi penjual angkringan menunjukkan keanehan saat memandang Bimo pada arah lensa, namun pergerakan kamera tidak berhenti terlalu lama di arah wajah penjual angkringan karena ingin menunjukkan bahwa Bimo tidak memperdulikan orang yang berinteraksi dengannya. Kamera diarahkan ke arah bawah dan sesekali melihat orang yang sedang berbicara di angkringan tersebut.



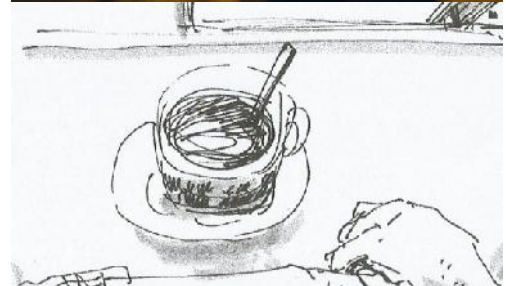
Gambar 5 Realisasi *shot* pada adegan Bimo masuk kedalam mobil pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”



Gambar 6 Realisasi *shot* dalam adegan penjual angkringan

“Menggunakan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah satu pemain tertentu, dimana penonton diminta untuk menyatu dengan pemain tersebut dan berhubungan dengan para pemain lainnya, mengandung permasalahan.” (Mascelli, 2010:20). Setelah beberapa saat Bimo sadar bahwa ada keterkaitan dengan apa yang

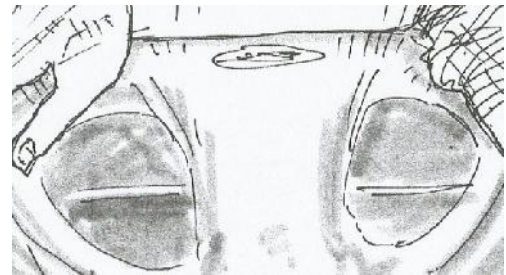
dibicarakan para pembeli. Sesekali memandang para pembeli dan sesekali memandang pedagang angkringan yang saling berbicara membicarakan isu di rumah Hanum. Bimo menyadari bahwa yang diperbincangkan mereka adalah Hanum. Arah pandang kamera diarahkan kebawah memandang gelas kopi dan terlihat gestur tangan Bimo yang terlihat tidak tenang. Pada *scene* ini sudut pandang kamera melihat ke arah bawah ingin menunjukkan bahwa Bimo sedang kacau pikirannya Bimo tidak memandang sumber suara yang ada di sekitarnya karena merasa tertekan dengan perbincangan orang-orang yang sedang berada di angkringan tersebut.



Gambar 7 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo memainkan tangannya pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”

c) *Scene 7*

Scene ini masih dalam pemunculan konflik atau *rising action*. Dimulai dari Bimo bangun tidur, posisi tangan masih memegang stang mobil karena pada *scene* sebelumnya Bimo tertidur menunduk. Setelah terbangun Bimo melemaskan lehernya. Pergerakan kamera miring ke kanan kemudian miring ke kiri ini agar terlihat bahwa Bimo sedang merenggangkan otot leher seperti yang dilakukan banyak orang ketika bangun tidur. Melalui proyeksi dan identifikasi optik, *angle* kamera subjektif dapat berhasil ketika "penonton secara optik mengidentifikasikan dirinya dengan kameraman". (Peransi, 2005:6). Kamera subjektif harus bergerak untuk memperagakan gerakan-gerakan pemain yang telah menjadi *cameraman*, maka dari itu penonton harus menyaksikan segala sesuatunya secara subjektif sebagaimana yang dirinya lihat pada layar.



Gambar 8 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo terbangun dalam mobil pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih"

Pada saat Bimo menoleh ke arah rumah Hanum, terlihat Hanum yang mengenakan dress merah berjalan keluar pagar. Hanum memakai dress yang sama seperti pada foto yang tertempel pada kaca spion mobilnya. Bimo keluar dari mobil kemudian berjalan dengan diam-diam membuntuti Hanum untuk melakukan aksi penculikan.



Gambar 9 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo melihat Hanum keluar rumah pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih"

Bimo mengambil sapu tangan disemprotkannya obat bius untuk membekap Hanum agar mudah untuk membawa Hanum masuk ke dalam mobil. Dalam adegan ini pengadeganan dibuat tempo cepat dengan bantuan *jumpcut* pada adegannya. Menurut Mascelli (2010:8) kamera bertindak sebagai mata penonton dan kamera menempatkan penonton di tengah-tengah dari tempat peristiwa. Ketika kamera bertindak sebagai pemain utama yang sedang berjalan membuntuti lawan pemain dari belakang kemudian pemain membungkam mulut lawan pemain dan menggendongnya membawa masuk ke dalam mobil. *Shot-shot* atau pengambilan *angle* kamera subjektif dalam adegan seperti ini akan menambah dampak dramatik pada penuturan cerita film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.

Membuat perekaman film dari titik pandang seorang Bimo membawa masuk Hanum kedalam mobil kemudian mengikat erat tangan Hanum dengan tali. Bimo juga menutup wajah Hanum dengan jaket tanpa ragu-ragu Bimo langsung bergegas mengemudikan mobilnya menuju sebuah gubuk tidak jauh dari pantai, dari pergerakan *angle*

kamera subjektif penonton mungkin diajak tour kamera. Kamera diajak bergerak perlahan dalam mengedari mobil, memberikan kepada penonton mengenai pandangan yang lebih dekat pada proses. Adegan ini adalah keterlibatan yang hebat manakala penonton bergetar atau terhentak (Mascelli, 2010:7). Lokasi gubuk adalah tempat yang sering dikunjungi Bimo ketika Bimo ingin sendiri. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa botol air mineral yang kosong, tikar dan sebuah kursi panjang yang usang. Gubuk ini juga menjadi tempat penyekapan yang dilakukan Bimo terhadap Hanum.



Gambar 10 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo membius Hanum pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”



Gambar 11 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo mengikat tangan Hanum pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih".

d) *Scene 8*

Adegan ini sifat *skrizofenia* Bimo muncul, salah satu ciri *skrizofenia* adalah orang yang sering tertawa sendiri tanpa sebab ditunjukkan dalam *angle* kamera subjektif yang hanya memandangi foto Hanum dan Bimo tertawa sendiri. Ditambah lagi dengan halusinasi pendengaran pada saat Bimo mendengar Hanum berteriak, namun pada saat Bimo menoleh kearah belakang, Hanum masih tidak sadarkan diri. Penonton diajak untuk melihat sendiri kejadian yang di lihat Bimo dengan *Angle* kamera subjektif dan dibantu dengan suara yang tidak sesuai dengan kejadian atau kenyataan aslinya. Pada *scene* ini salah satu bentuk *skizofrenia* dalam keadaan *excitement* mulai di perlihatkan yaitu bentuk penyakit

jiwa yang datangnya secara tiba-tiba, berupa dalam bentuk banyak bicara, berteriak-teriak dan sebagainya. Halusinasi pendengaran yang dialami yakni memerintah penderita untuk melakukan sesuatu seperti berteriak-teriak, mencela-cela, atau perintah melakukan pembunuhan dan penculikan. (Suadirman, 1986:15).



Gambar 12 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo melihat Hanum pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih".



Gambar 13 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo mengejar Hanum pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih".

e) *Scene 10*

Pada adegan ini Hanum yang lepas dari ikatannya menendang tubuh Bimo hingga terkapar di lantai. Bimo yang kesakitan hanya bisa memandang Hanum dan berteriak agar Hanum tidak pergi, namun Hanum yang ketakutan terus berlari hingga kerjar kejaran antara Bimo dan Hanum tidak terelakkan. Ciri-ciri *angle* kamera subjektif pada *scene* ini kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan. Penonton diajak melakukan aksi lari-larian untuk membawa Hanum kembali karena telah melarikan diri. Penggunaan *angle* kamera subjektif terjadi melalui proyeksi dan identifikasi imajiner bahwa penonton ketika melihat film, secara imajinatif berada diantara benda-benda dalam ruang filmis. (Peransi, 2005:7).

Bimo terus mengejar Hanum hingga Bimo kehilangan jejak namun hal janggal terjadi, karena tiba-tiba Hanum muncul di belakang Bimo. Pada adegan ini *angle* kamera subjektif untuk menunjukkan *skizofrenia* pengelihatan Bimo, Seperti sifat *skrizofenia* yang dapat melihat hal aneh terlihat sangat nalar bagi dirinya sendiri dan dirinya tidak

bisa membedakan antara halusinasi dan kenyataan.

Saat Hanum jatuh Bimo mencoba menenangkan Hanum, adegan ini konflik yang memuncak hingga kemudian terjadi penurunan konflik, Pada *scene* ini mempunyai dialog sangat panjang antara Bimo dan Hanum sangat panjang karena Hanum mengungkapkan semua masalah yang terjadi hingga konflik mulai menurun dan timbul penyesalan Bimo terhadap sapa yang telah terjadi. Kemudian Bimo meminta maaf atas kesalahannya, Hanum pun mengerti dan luluh. Pemain dalam adegan harus memandang langsung ke arah lensa kalau sedang memandang ke arah mata pemain subjektif waktu bercakap atau berhubungan dengan dia. (Mascelli, 2010:14).



Gambar 14 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo berdialog dengan Hanum pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.

Angle kamera subjektif membuat dialog ini terasa sangat panjang karena penonton akan berinteraksi langsung dengan pemeran utama kedua karena arah pandang Hanum tertuju pada arah kamera sehingga penonton akan merasakan bahwa Hanum seperti berbicara dengan penonton. Dengan *angle* kamera subjektif tiap anggota dari penonton mendapat kesan bahwa ia berada dalam adegan tidak hanya mengamati kejadian-kejadian sebagai pengamat yang tidak tampak (Mascelli, 2010:8). Kemudian ditambah dengan jarak dari jauh lama kelamaan mendekat yang membuat ke akrapan mereka terbentuk hingga terlihat ekspresi Hanum. *Frame* dapat memberikan informasi situasi dan karakter suatu objek dalam layar. *Frame* memiliki peran yang kompleks untuk menunjukkan hal apa yang penting diketahui penonton sebagai runtutan cerita yang jelas. (Bordwell 2008:182).



Gambar 15 Realisasi *shot* dalam adegan Bimo melihat laki-laki berpakaian lusuh pada film "Dua Puluh Empat Jam Lebih"

f) *Scene* 13

Bimo mulai mencari mobilnya yang tiba-tiba tidak ada di tempat Bimo memarkirkan mobilnya. Karena kamera menggantikan pemain, ia harus berwatak sebagai pemain yang bersangkutan dan terus-menerus melihat melalui matanya. Ini berarti menuntut seluruh perekaman kamera dilakukan secara *mobile*, yang akan memperlihatkan pemain tersebut bergerak, duduk, berdiri atau memandang pemain lainnya. (Mascelli, 2010:12). Bimo mencari kesana kemari di dalam hutan hingga akhirnya Bimo merasa ingin buang air kecil, Bimo pun mulai membuka resleting celananya, pada saat itu juga Bimo mendengar ada suara aneh di sekitarnya seperti ada seseorang yang mengikutinya. Bimo pun menoleh dan melihat ada laki-laki berpakaian

lusuh membawa potongan kayu berdiri memperhatikan Bimo. Bimo yang terkaget seketika jatuh hingga akhirnya berlari kembali ke gubuk tempat Hanum di sekap. Laki-laki berpakaian lusuh dalam *scene* ini untuk menggambarkan bentuk rasa kekawatiran yang berlebihan. Dalam adegan ini *angle* kamera subjektif juga digunakan untuk mengajak penonton melihat sesuatu yang tidak lazim dan terasa mengancam seperti pada tipe seorang *skrizofenia* dengan keadaan gelisah (*excitement*) yaitu penderita merasa diikuti, dibicarakan, merasa akan diracuni, merasa akan dibunuh oleh musuh, oleh sebab itu perasaannya berkembang sebagai curiga terhadap orang sekitar atau lingkungan.



Gambar 16 Realisasi *shot* dalam adegan arwah Bimo keluar dari jasadnya pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”

g) *Scene* 20

Ini adalah *scene* terakhir dalam film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” yang realitas sesungguhnya divisualkan dengan adegan *shot drone*. Pada film ini setiap *scene* untuh menggunakan *angle* kamera subjektif. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan (Mascelli, 2010:7). Adegan awal pada film ini merupakan *shot* yang sama seperti *scene* sebelumnya, yaitu Tokoh Bimo yang sedang tertidur menyamping, terlihat dihadapan hanya baju yang dikenakan oleh Hanum. Baju merah itu selalu dibawa kesana-kemari oleh Bimo bahkan yang selama itu diajak bicara dirinya. Ketika kamera bergerak beranjak dari posisi miring seperti posisi Bimo yang sedang tidur. Kamera bergerak keatas dan melayang, menyaksikan tubuh Bimo yang terbujur kaku di pantai dan dikelilingi oleh para nelayan setempat. *Shot* ini merupakan sudut pandang arwah Bimo yang terbang menjauhi tubuhnya. Dengan pengambilan gambar secara subjektif, Penonton benar-benar menjadi tokoh utama karena penonton telah mengalami sensasi-sensasi yang sama melalui mata pemain dan dirinya sudah bertukar posisi bukan lagi

menjadi dirinya sendiri, melainkan ia telah bertukar posisi menjadi pemain yang berada pada layar untuk menyaksikan kejadian sebagaimana dia melihatnya (Mascelli, 2010:9). Terdapat *Twist ending* pada film ini yang menceritakan bahwa Hanum adalah kekasih Bimo yang telah meninggal namun Bimo tidak bisa menerima keadaan, sehingga Bimo depresi dan mengalami gangguan *skizofrenia* yang tidak bisa membedakan antara halusinasi dan kenyataannya, gangguan yang dideritanya membuat Bimo lupa akan segala hal yang seharusnya dilakukan oleh kebanyakan manusia normal yakni lupa makan, minum, bepergian tanpa arah dan tujuan, hingga akhirnya Bimo juga meninggal akibat kedinginan. Dari awal hingga akhir pada film ini secara keseluruhan melalui proses penghayatan filmis yang memiliki tiga segi yaitu proses proyeksi dan identifikasi optik, emosional dan imajiner (kenyataan pada saat penonton melihat film). Menurut Peransi (2005:7) imaji-imaji film pada layar membangun suatu realitas imajiner, yaitu suatu titik pertemuan antara dunia luar dengan batiniah dari penonton. Film menjadi semacam stasiun antara kenyataan dan imajinasi, sifat paradoksal dari

film ini memungkinkan kontak antara penonton dan universum film. Suatu kontak dimana penonton sekaligus menghayati dirinya sebagai penonton dan pemain atau *outsider* dan *insider*.

Kesimpulan

Film ini memiliki maksud untuk menempatkan penonton sebagai orang yang istimewa dengan pengambilan gambar secara subjektif, penonton akan melihat kejadian yang sama seperti apa yang dilihat oleh tokoh utama dan merasakan menjadi orang yang menderita *skizofrenia* secara tidak sadar. Penonton tidak akan melepaskan perhatian pada layar karena akan terus ikut terbawa dalam cerita dengan pergerakan kamera secara subjektif dari awal hingga akhir film. Kelebihan lainnya film "Dua Puluh Empat Jam Lebih" adalah film fiksi yang menggunakan *angle* kamera subjektif secara utuh dari awal hingga akhir film. Adapun kekurangan dalam film ini, penonton akan sedikit terganggu akibat pergerakan kamera yang bergoyang pada adegan berjalan, berlari dan menaiki tangga sehingga membuat pandangan penonton menjadi tidak nyaman. Kekurangan lainnya penonton tidak mengetahui secara detail fisik pemain utama pada film ini.

Hasil dari representasi penggunaan *angle* kamera subjektif mampu melibatkan penonton dan menjadikan penonton sebagai tokoh utama, karena fungsi dari *angle* kamera subjektif sendiri selain berlaku sebagai mata

dari penonton untuk menempatkan mereka menyaksikan apa yang dilihat dan dilakukan oleh tokoh utama di dalam setiap adegan. Juga sesuai dengan proses proyeksi dan identifikasi di mana penonton akan masuk ke dalam kejadian filmis yang dirinya lihat pada layar dan akan diserap oleh layar, proyeksi dan identifikasi merupakan dua muka dari proses yang sama karena proses penonton menyerap kejadian di layar dalam dirinya. Pada film ini kamera juga terbukti bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak terlihat, sehingga pada setiap adegan kontak mata antara pemain dan penonton akan menghasilkan hubungan pribadi antar keduanya karena mereka saling memandang satu sama lain.

Daftar Pustaka

- Bordwell, David. 2008. *Film Art : An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Davidson, G.C. Neale, J.M. dan Kring, A.M. 2006. *Psikologi Abnormal*. Edisi ke- 9. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- DeKoven, Lenore. 2006. *Changing Direction : A Practical Approach to Directing Actors in Film and Theatre*. Oxford : Focal Press.
- Hanurawan, Fattah. 2012. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda.
- Hawari, Dadang. 2001. *Manajemen Stres, Cemas dan Depresi*. Jakarta: FKUP.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Livingstone, don. Terjemahan Masfil nurdin. 1984. *Film and The Director*. Jakarta: yayasan citra.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010. *The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta : FFTV IKJ.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Camera dan Multi Camera*. Jakarta : Grasindo.
- Peransi, D.A. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta Pusat: FFTV-IKJ Pres.
- Prabowo, Eko. 2014. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals Third Edition See Your Film Before Shooting*. Oxford: Focal Press.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. Oxford: Elsevier /Focal Press.
- Rudyanto Sinaga, Benhard. 2007. *Skizofrenia dan Diaogsa Banding*. Jakarta: FKUP.
- Saptaria, Rikrik. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Untuk Film & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Suardiman. 1986. *Menuju ke Kesehatan Jiwa*. Yogyakarta: Studing
- Subroto, Darwanto sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Thompson, Roy & Christopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the shot. Second Edition*, Oxford : Focal Press.
- Walgito, Bimo. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Pedoman Penyusunan dan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Program Sarjana Program Studi S1 Film Dan Televisi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2018.

Hananda Praditasari, Dyah Arum Retnowati, Latief Rakhman Hakim

Penyutradaraan Film Drama "Dua Puluh Empat Jam Lebih" Dengan Angle Kamera Subjektif

Daftar Online

Tinjauan karya film Hardcore Henry.
<https://www.imdb.com/title/tt3072482>
(diakses 11 September 2017).

Tinjauan karya film A Beautiful Mind.
<https://www.amazon.com/poster-abeautifulmind>. (diakses pada tanggal 11 September 2017).

Tinjauan karya film Swiss Army Man.
<https://www.imdb.com/title/tt4034354>

↳(diakses pada tanggal 11 September 2017).

<https://www.bintang.com/celeb/read/ricky-harun> (diakses 6 Januari 2018).

<https://dnewsstar.com/prisia-nasution-my-idol.html>, (diakses pada 6 Januari 2018).