

**KARYA FILM “MATA”  
VISUALISASI *BIPOLAR DISORDER***

Epriliana Fitri Ayu Pamungkas, S.Sn., Prof. Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes., Dr. I Komang Arba  
Wirawan, S.Sn., M.Si.

Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

email: pamungkasayu645@yahoo.co.id

**ABSTRAK**

Gangguan *bipolar disorder* adalah gangguan pada perasaan seseorang akibat masalah di otak. Gangguan ini ditandai dengan perpindahan (*swing*) *mood*, pikiran, dan perubahan perilaku. *Bipolar disorder* merupakan salah satu masalah kejiwaan yang masih kurang dipahami. *Bipolar disorder* sering disebut juga *manic depression*. Depresi adalah krisis global yang merupakan penyakit pembunuh nomor satu. *Bipolar disorder* merupakan gangguan jiwa yang memiliki *impact* besar terhadap emosional. Berdasarkan hal itu, maka sangat menarik untuk dibuat sebuah visualisasi dalam bentuk karya film.

Karya film berjudul “Mata” memvisualisasikan seseorang yang lelah dengan gangguan *mood*, emosi, depresi, dan mania dengan unsur naratif, sinematik, dan estetika. Tokoh utama bercerita secara langsung kepada penonton seolah sedang berbicara di dalam hati tentang kondisi yang dialaminya. Gaya film ini bertutur melalui audio atau visual. Hubungan audio dengan visual tidak dibuat tumpang tindih. Judul “Mata” dipilih karena ingin melibatkan penonton pada kondisi emosional yang dihadapi tokoh utama melalui sudut pandang tokoh utama itu sendiri. Dengan demikian, penonton dapat melihat secara visual mengenai apa yang dirasakan dan apa yang sedang dilakukan oleh tokoh utama. Subjektivitas sutradara mendominasi seluruh aspek yang muncul pada film ini.

Untuk mendukung hal tersebut, film ini dibuat dengan pendekatan *subjective shot* dan monolog melalui audio untuk melibatkan penonton secara emosional. Film adalah suatu media komunikasi massa yang tepat untuk menyampaikan pesan dari realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari berdasarkan subjektivitas sutradara. Film mampu menceritakan realitas masyarakat. Karya film “Mata” merupakan sarana komunikasi sutradara terhadap masyarakat luas atau penonton berdasarkan sudut pandang sutradara dengan *subjective shot*. Kamera subjektif merupakan sebuah *shot* dari titik pandang seseorang. Dalam hal ini penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadi penonton.

Karya film ini sebagai media ekspresi dan mewacanakan kembali mengenai *bipolar disorder*. Penonton diharapkan mendapatkan pengalaman yang melelahkan, membingungkan, dan tertekan dalam posisi sebagai penderita *bipolar disorder*, baik melalui audio ataupun visual, dengan teknik *subjective shot* pada beberapa adegan di film “Mata”.

Kata kunci: *bipolar disorder*, visualisasi *bipolar disorder*, *subjective shot*

**ABSTRACT**

Bipolar disorder is a mental disorder due to obstruction in brain system that is diagnosed with unusual mood swing, shifted thoughts and altered behavior. Bipolar disorder is one of other kinds of mental disorder that is still unfamiliar among people. Bipolar disorder is also known as manic depression. Depression has emerged in becoming a global crisis besides as one kind of the most lethal disorder. While bipolar disorder is a mental condition that brings significant impact to emotions. Based on those facts, it is so interesting to depict it through visualization in form of a film.

The film titled “Mata” visualizes an exhausted person due to her mood disorder, emotion, depression and mania, with narrative and cinematic elements. The main character would directly narrate to audiences as if she is talking with her conscience about their mental condition. This film’s style narrates through audio or visual, since the sequence of audio and visual is not made overlapping each other. The title “Mata” has been chosen due to the objective in having audiences’ involvement

into emotional conditions that the main character experiences, through her point of view. Therefore, audiences would visually witness about what the character experiences and does. Director's subjectivity dominates all aspects that would be depicted in this film.

Due to those matters, this film is made with subjective shot approach and monolog in audio aspect, which would emotionally involve audiences. Film is a mass communication media that is suitable in delivering message from realities in everyday life from its director's subjectivity. Film could depict people's reality. "Mata" is a communication media of the director towards people through the director's perspective with subjective shot. Subjective camera is a kind of shot through a person's point of view. In this film, audiences would participate in scenes that they witness that become their own personal experience.

This film is made as an expression media in rediscussing bipolar disorder. Audiences would be expected in having exhausting, confusing and depressing experiences from the point of view of a person with bipolar disorder—whether through audio or visual with subjective shot techniques in acts of the film "Mata".

Keywords: bipolar disorder, visualization of bipolar disorder, subjective shot

## I. PENDAHULUAN

Dunia psikiater Indonesia mengalami perkembangan cukup pesat. Salah satu di antaranya adalah studi kasus artis bernama Marshanda mengidap *bipolar disorder* di Indonesia. Menurut Joseph Goldberg, M.D. dalam tulisannya di [www.webmd.com](http://www.webmd.com) mengenai *bipolar disorder* (2016), *manic depression* atau gangguan *bipolar*, yaitu gejala yang menyebabkan pergeseran ekstrem suasana hati (*mood*). Marshanda mengaku didiagnosis menderita *bipolar disorder* tipe dua oleh dr. Richard Budiman, seorang dokter ahli jiwa yang menanganinya saat diwawancarai dalam program televisi 'Just Alvin' di Metro TV (10/08/2014). Emosi Marshanda kerap dianggap tidak stabil. Marshanda pernah mengunggah video luapan kemarahan ke teman-temannya pada tahun 2009 (21/06/2015) dan kembali beredar video Marshanda di Youtube berjudul 'Letter to God'.

Peristiwa yang dialami oleh Marshanda mengindikasikan ciri-ciri *bipolar disorder*. Awalnya Marshanda tidak mengakui bahwa dirinya mengidap *bipolar disorder*, karena di Indonesia masih tabu dengan gangguan psikologi *bipolar disorder*. *Bipolar disorder* merupakan sebuah sindrom gangguan *mood* yang mencakup berbagai gangguan emosi yang membuat seseorang tidak berfungsi, mulai dari kesedihan pada depresi hingga euforia yang tidak realistis dan iritabilitas pada mania (Davison, 2012:372). Berdasarkan hasil data Riskesdas 2007 dikatakan ada 11,6 persen penduduk Indonesia yang berusia di atas lima belas tahun mengalami gangguan mental emosional atau berkisar Sembilan belas Juta penduduk atau 94% penduduk. Bahkan, di antaranya sekitar 0.46 persen menderita gangguan jiwa berat yang berarti sekitar satu juta orang. WHO (*World Health Organization*) (2012) menyatakan bahwa depresi adalah krisis global dan memprediksi pada tahun 2020 depresi penyakit pembunuh nomor satu. 350.000.000 orang berjuang menghadapi depresi di seluruh dunia dan 850.000 meninggal dunia dalam usahanya berjuang melawan depresi.

Sama halnya di negara maju Amerika Serikat. Sekitar empat puluh ribu psikiater di Amerika Serikat tinggal di daerah perkotaan dan sisanya sekitar lima ribu tinggal di daerah terpencil. Adanya ketidakmerataan psikiater di Amerika menjadi salah satu faktor kurangnya psikiater dibandingkan dengan populasi penduduk. Sebagai studi kasus dikutip dari [tempo.co](http://tempo.co) (31/01/2016), di Amerika seorang aktor kawakan *Hollywood* bernama Robin William dikabarkan bunuh diri akibat menderita *bipolar disorder*. Tidak heran hal seperti itu terjadi karena penderita *bipolar disorder* kerap mengalami halusinasi dan delusi. Halusinasi adalah suatu persepsi yang salah tanpa dijumpai adanya rangsangan dari luar. Walaupun tampak sebagai sesuatu yang "khayal", halusinasi sebenarnya merupakan bagian dari kehidupan mental penderita yang "terepsesi". Halusinasi dapat terjadi karena dasar-dasar *organic fungsional*, psikotik, dan histerik (Yosep, 2009:79).

*Bipolar disorder* merupakan salah satu masalah kejiwaan yang masih kurang dipahami masyarakat. Selain itu, penelitian, jurnal, karya videografi, dan film masih jarang mengangkat tema *bipolar disorder*. Menurut dr. Francis Mark Mondimore, gangguan *bipolar* adalah bunglon gangguan kejiwaan, artinya mengubah tampilan gejalanya dari satu pasien ke pasien lain, dan dari satu episode ke episode lain, bahkan pada pasien yang sama.

Pendapat Seyle, stres merupakan respons terhadap berbagai kondisi lingkungan dan didefinisikan berdasarkan kriteria yang sangat beragam seperti penderitaan emosional, deteriorasi kinerja, atau berbagai perubahan fisiologis, seperti meningkatnya konduktans kulit atau meningkatnya hormon tertentu (Davison, 2012:274). Stress yang pernah dialami oleh tokoh digambarkan melalui visualisasi film yang merupakan sebuah pengalaman pencipta/sutradara yang didapat berdasarkan data riset, observasi, dan wawancara. Hal ini merupakan subjektivitas sutradara dalam membentuk naratif untuk membuat visual/gambar berdasarkan pengalaman melalui media film.

*Bipolar disorder* merupakan sebuah sindrom psikologi yang sangat menarik untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya film. Terkait dengan itu, film “Mata” akan memvisualisasikan seseorang dengan gangguan *mood*, emosi, depresi, dan mania dengan unsur naratif dan sinematik. Karya film “Mata” merupakan sarana komunikasi sutradara terhadap masyarakat luas atau penonton berdasarkan sudut pandang sutradara dengan *subjective shot*. Menurut Sulastianto (2007), seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seorang seniman kepada masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya.

Konsep karya film “Mata” menggunakan *subjective shot* sudut pandang orang pertama. Jeremy Gilbert Rolfe berpendapat dalam buku *Abstract Video the Moving Image in Contemporary Art* bahwa sekarang ini mata manusia diibaratkan sebagai gambar video. “*The video screen is what the sheet of paper once was, and what the film screen never was*” (Gabrielle, 2015:67). Layar video dan selembar kertas memiliki kesamaan, layar film atau sebuah lukisan merupakan bagian dari seni, kita melihat segala sesuatu di video sekarang seperti halnya kita membaca sebuah buku.

Menurut H. Misbach Yusa Biran (2010: 20), menggunakan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah seorang pemain tertentu, yaitu penonton diminta untuk menyatu dengan pemain itu merupakan pengambilan kamera *subjective*. Pengambilan kamera *subjective* diibaratkan sebuah mata seorang manusia yang akan mengambil sudut pandang seseorang yang mengidap *bipolar disorder*. Upaya memvisualisasikan dengan pengambilan gambar mata kamera seolah sebagai mata pengidap *bipolar disorder* akan dirasakan mewakili apa yang dialami oleh pengidap *bipolar disorder*.

Ketertarikan pencipta terhadap tema *bipolar disorder* karena adanya fenomena berdasarkan riset dimana gangguan mental emosional merupakan masalah yang cukup serius. Selain itu, ketertarikan lain adalah *bipolar disorder* memiliki *impact* besar terhadap emosional. Visualisasi akibat/*impact* pada setiap manusia akan berbeda-beda. Kegiatan membuat sebuah karya seni memerlukan sebuah konsep untuk dapat menciptakan sebuah karya yang memiliki dasar teori dan konsepsi yang terstruktur.

Tujuan kegiatan menciptakan karya film “Mata” adalah menginformasikan kepada masyarakat luas mengenai penderita *bipolar disorder*. Ketertarikan kepada ide atau tema besar *bipolar disorder* adalah modal awal untuk membangun struktur naratif cerita. Melalui skenario cerita *bipolar disorder* menyampaikan tujuan kepada penonton. Masyarakat diharapkan setidaknya mengetahui beberapa hal tentang *bipolar disorder*, mulai dari ciri-ciri penampilan, gaya berbicara, bersikap, dan bagaimana yang dialami pada saat depresi.

Menurut Poespoprodjo (1985:85--89), dalam buku *Logika Scientifika*, pembagian konsep kompleks dan nonkompleks dan sebagainya merupakan logika sains. Logika seni tentu ada kekhasannya. Dalam bidang seni dan desain, Walker (1989) menjelaskan dua macam konsep. Pertama adalah konsep tertutup, sedangkan yang kedua adalah konsep terbuka. Konsep terbuka adalah konsep-konsep yang dikembangkan dalam seni, misalnya oleh kelompok seniman atau *designer avant garde* (pelopor) dalam berkarya. Karya film “Mata” menggunakan konsep terbuka, yaitu tidak menutup kemungkinan disiplin berbagai ilmu akan digunakan. Misalnya disiplin ilmu psikologi, seni peran, dan ilmu sinema.

Manusia merupakan individu yang tidak dapat hidup sendiri. Mereka harus saling bekerja sama untuk mencapai tujuan masing-masing. Hubungan antar-individu dapat terjalin dengan baik ataupun sebaliknya bergantung pada sifat tiap-tiap individu. Kehidupan berkelompok sering kali tiap individu mementingkan kepentingan pribadi sehingga dapat menyebabkan perselisihan. Tekanan yang ditimbulkan dari hubungan di luar antarindividu dapat menyebabkan beberapa hal, di antaranya depresi atau stres. Hal tersebut merupakan salah satu faktor munculnya *bipolar disorder*, yaitu penderita tidak mudah mendeteksi gejalanya.

Kegiatan mewacanakan suatu fenomena, khususnya menyangkut gangguan kejiwaan tidak cukup hanya melalui teks. Kekuatan teks dianggap belum mampu menjelaskan secara lebih terperinci suatu persoalan tanpa disertai dengan visual karena setiap individu akan menginterpretasikan berbeda sesuai dengan pengalamannya. Yasraf Amir Piliang dalam pengantar buku karangan A.D. Pirous (2003: xiii) mengatakan bahwa perkembangan budaya visual telah menggeser budaya tulisan atau budaya teks ke dalam budaya visual berupa citra (*image*).

## II. METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya seni dalam bentuk apa pun ada baiknya didasari oleh sebuah penelitian sebagai pijakan. Menurut R.M. Soedarsono (1999:57) observasi cermat terhadap subjek dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu sebagai pendekatan dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Mengingat karya film “Mata” memiliki beberapa unsur pendekatan yang tidak berhenti pada satu disiplin ilmu, maka diperlukan proses riset yang mendalam sebelum mulai melangkah lebih jauh ke dalam proses penciptaan karya seni. Dalam penciptaan karya, ada beberapa tahapan yang diterapkan. Salah satu di antaranya berupa eksplorasi, kemudian pembentukan/perwujudan.

Teori yang digunakan adalah teori Roger Sessions dan Alma W.Hawkins, yaitu tahap inspirasi atau rangsangan untuk membuat sebuah karya didapat pada saat melihat sebuah video Marshanda yang menunjukkan ketidakstabilan emosinya melalui sebuah video yang diunggahnya di akun *youtube* miliknya.

Tahap selanjutnya adalah eksplorasi. Di dalam tahap eksplorasi ini dikumpulkan beberapa sumber yang kredibel berupa buku-buku yang terkait dengan psikologi gangguan *mood*, psikologi abnormal, sinematografi, penyutradaraan, dan beberapa sumber referensi karya milik orang lain yang sudah di-*publis*. Proses eksplorasi penciptaan sebuah karya akan matang dengan mencari keorisinalitasan karya film “Mata” dengan menentukan konsep yang akan diwujudkan. Konsep film “Mata” ini terfokus pada visualisasi seorang wanita yang menderita *bipolar disorder* dengan satu plot untuk membentuk cerita. Selain itu, metode yang dipilih adalah metode subjektif *shot* untuk penekanan visual yang akan disampaikan.

Tahap konsepsi, yaitu merancang sebuah cerita dengan menulis tema besar yang akan diangkat dan sinopsis singkat cerita. Selain itu, tahap konsepsi bagaimana memikirkan secara matang konsep yang dipilih untuk memvisualisasikan emosi pada tokoh pengidap *bipolar disorder*.

Tahap improvisasi, yaitu pada pascasarjana tidak lagi menerapkan teori yang sudah ada, tetapi lebih kepada mengimprovisasikan teori ke dalam bentuk karya yang baru. Tahap akhir eksekusi atau *forming*, yaitu perwujudan karya dibentuk dengan teknik seperti apa untuk membentuk konsep yang sudah dirancang.

## III. PROSES PENCIPTAAN

### Eksplorasi

Eksplorasi adalah tahapan penetapan ide dan tema. Tahapan eksplorasi adalah tahapan imajinasi gagasan-gagasan yang muncul. Dalam proses imajinasi dibutuhkan media, yaitu *image*. *Image* adalah perhatian terhadap fenomena yang terjadi dalam beberapa waktu terakhir yang memengaruhi munculnya ide tentang *bipolar disorder*. Tahapan selanjutnya adalah proses riset untuk pengembangan data. Riset dilakukan di berbagai sumber. Pemilihan sumber riset *bipolar disorder* dilakukan langsung dengan mewawancarai dan mendengarkan kisah langsung penderita *bipolar disorder*.

Hal lain, yaitu untuk mencari data yang kredibel dilakukan pula riset wawancara dengan psikiater Dr. I Gusti Rai Putra Wiguna, yang diwawancarai pada 15/05/2016. Psikiater itu menyebutkan bahwa *bipolar disorder* dipengaruhi oleh gaya pengasuhan yang tidak konsisten terhadap anak, baik oleh orang tua maupun keluarga yang mengasuhnya. Dari data yang diperoleh memunculkan sebuah ide dasar penciptaan. Ide dasar penciptaan sebelum dikembangkan menjadi bentuk penciptaan secara menyeluruh. Data riset yang cukup akan menjadi modal untuk pencarian judul.

Pengembangan ide penciptaan dilakukan dengan mencari fokus utama karya yang dibuat, yaitu visualisasi *bipolar disorder*. Kemudian data yang diperoleh dari hasil riset dipilih dan disusun untuk menjadi suatu struktur yang utuh. Dari berbagai proses yang dijalani akhirnya didapatkan bentuk dan metode yang bisa digunakan untuk memvisualisasi permasalahan *bipolar disorder*.

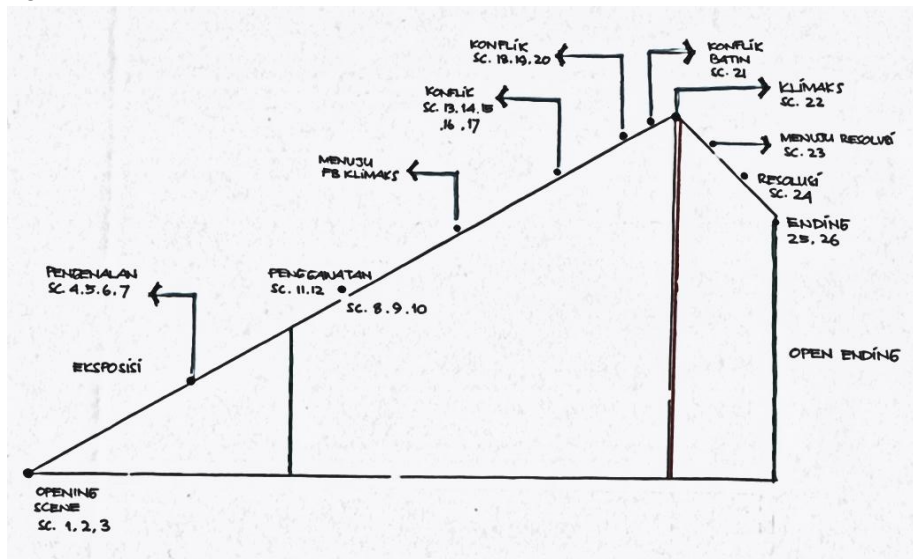
## Eksperimentasi

Hasil eksplorasi yang masih berbentuk dalam ide dasar dikembangkan melalui observasi terhadap karya yang sudah ada. Untuk perwujudan film “Mata” digunakan *angle* kamera lebih menguatkan konsep pesan yang disampaikan. Bentuk penciptaan didasarkan pada bidang yang sedang ditekuni yaitu videografi dan film. Sehingga secara umum dapat diketahui bahwa hasil akhir penciptaan adalah karya berupa film fiksi. Kemudian dilakukan observasi terhadap bentuk-bentuk penciptaan yang serupa mulai dari film dan video seni. Dari proses eksperimentasi ditemukan bahwa metode subjektif *shot* dirasakan cukup memengaruhi emosi penonton untuk merasakan *bipolar disorder*. Walaupun subjektif *shot* lebih sering digunakan pada film bergenre *action*, *sci-fi* dan *adventure*, kali ini subjektif *shot* dipilih untuk memvisualisasikan penekanan pada film bergenre drama.

## IV. WUJUD KARYA

Pada tahapan perwujudan diterapkan metode penciptaan lain yang umumnya digunakan dalam produksi video dengan terminologi yang lebih sistematis. *The three stage of production* digunakan sebagai metode dalam perwujudan karya yang terdiri atas *planning and preparation*, *production*, dan *post production*. *Planning and preparation* adalah tahap persiapan atau lebih dikenal sebagai *pre-production*, *production* menjadi tahapan eksekusi atau tahap produksi karya itu sendiri, dan *post production* sebagai tahap akhir untuk penyempurnaan, seperti *editing*, ilustrasi musik, publikasi, *mastering*, dan sebagainya. Dalam hal ini tahap *planning* merencanakan proses *casting*, *reading* hingga *rehearsal* pengadegan naskah yang akan menjadi tokoh utama dalam memerankan tokoh pengidap *bipolar disorder*.

Karya film “Mata” dibahas dalam bentuk struktur tiga babak. Struktur drama tiga babak adalah struktur *plotline* yang diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusi (Set, 2003: 26). Pertama, babak eksposisi (pengenalan), kedua bagian konfrontasi yang di dalamnya terdapat konflik/penggawatan dan klimaks, serta bagian akhir resolusi masalah hingga *ending* film. Struktur tiga babak ini merupakan fondasi dalam membentuk skenario yang solid untuk televisi dan film, baik yang panjang maupun pendek (Set, 2003:27). Struktur tiga babak pada film “Mata”, akan berwujud diagram sebagai berikut.



## Konsep film “Mata”

Seni berfungsi sebagai sarana pernyataan diri. Karya seni memungkinkan seseorang mengatakan kepribadiannya secara lebih leluasa. Karya seni merupakan sebuah ekspresi seniman untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat luas tanpa perlu malu-malu, tetapi selalu berkembang dari masa ke masa dengan pandangan manusia terhadapnya. Konsep, proses, dan bentuk seni cukup beragam dan terus berkembang, tetapi kebutuhan manusia pun berjalan mengikutinya. Tujuan menciptakan karya film “Mata” merupakan sebuah ungkapan atau sarana komunikasi sutradara kepada masyarakat luas. Karya film “Mata” menyertakan subjektivitas, interpretasi, dan sudut pandang sutradara. Subjektivitas sutradara terletak pada bentuk naratif dan gaya penyutradaraan dalam membuat film bertema gangguan *mood/bipolar disorder*.

Film merupakan bagian dari proses kreatif seni. Film adalah gambar yang hidup. Film juga sering disebut *movie* (*moving picture*/gambar bergerak). Gambar yang hidup adalah bentuk seni, bentuk populer hiburan dan bisnis. Unsur seni yang terdapat dan menunjang sebuah karya film adalah seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni tari, seni puisi sastra, seni teater, dan seni musik. Kemudian ditambah lagi dengan seni pantomin dan novel. Semuanya merupakan pemahaman dari sebuah karya film yang terpadu dan biasa dilihat. Kegiatan membuat sebuah karya seni film memerlukan landasan konsep secara utuh untuk membentuk sebuah kesatuan film yang baik.

Konsep adalah abstraksi atau pengertian tentang satu objek/fenomena tertentu (Zajuli, 2001:26--27). Menurut Bruner dalam Lufri (2007:26), pemahaman pembentukan konsep dan pemahaman konsep merupakan dua kegiatan berbeda menuntut proses berpikir yang berbeda. Pada karya film "Mata" pemahaman konsep didapat dengan menganalisis rumusan ide penciptaan. Pembentukan konsep film "Mata" menjawab dan mampu memecahkan masalah penciptaan.

Konsep film "Mata" memvisualkan emosi pada penderita *bipolar disorder* dengan penekanan beberapa adegan dengan metode *subjective shot*. Menurut Pratista (2008:111), fungsi penggunaan kamera subjektif adalah agar penonton mampu melihat dan merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita filmnya. Upaya memvisualkan emosi penderita *bipolar disorder* menggunakan metode *subjective shot* dirasakan mampu membuat kedekatan penonton dengan tokoh utama. Emosi penderita *bipolar disorder* meliputi manik, hipomania, dan depresi. "Kondisi manik mendorong kreativitas melalui *mood* yang melambung, peningkatan energi, pikiran yang bergerak cepat dan kemampuan menghubungkan berbagai ide yang secara normal tidak akan terhubung" (Divison, 2012:378). Film "Mata" memvisualkan fase manik, hipomania dan depresi melalui *subjective shot*. Fase *manic* dan hipomania adalah ketika tokoh utama mengalami keputusan dalam menjalani hidup dengan kenangan masa lalu yang selamanya yang akan membekas. Hal ini seperti melakukan hal dengan terburu-buru tanpa berpikir, merusak barang, bahkan fase ketika akan melakukan percobaan bunuh diri.

Selain konsep metode *subjective shot*, dalam membuat karya film "Mata" ada beberapa unsur lain yang membentuk terciptanya karya film "Mata". Ada dua unsur pembentuk karya, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif, yaitu alur cerita bagaimana pembentuk cerita *bipolar disorder*. "Tidak akan ada cerita tanpa alur cerita atau plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat" (Sumardjo, 1986: 139).

Film "Mata" menggunakan alur nonlinier dengan *single plot*. Non-linier adalah pola yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista, 2008:37). Penggunaan *flashback* pada film akan memperkuat sebab dan akibat masalah yang terdapat pada alur cerita/plot cerita. Sony Set juga menjelaskan dalam bukunya mengenai struktur drama tiga babak. Struktur *plotline* yang diawali dengan konflik, komplikasi masalah, dan resolusinya biasa disebut dengan struktur drama tiga babak (Set, 2003:26). Film "Mata" berstruktur tiga babak dengan pengenalan konflik tokoh utama, kemudian komplikasi masalah untuk memperkuat klimaks. Pada tahap terakhir adalah resolusi konflik/masalah yang dihadapi oleh tokoh utama. Film "Mata" menggunakan *open end* untuk resolusi pada film. *Open ending* merupakan akhir cerita ditentukan oleh penonton dengan menduga-duga sendiri bagaimana kelanjutan cerita tersebut.

Unsur sinematik yaitu beberapa unsur untuk membentuk visual dari penderita *bipolar disorder*. Tema *bipolar disorder* dikembangkan ke dalam sebuah cerita menggunakan *angle* kamera *high level*, *eye level*, dan *subjective shot*. Di samping itu secara teknis akan banyak menggunakan teknik meletakkan kamera pada kepala pemain dengan menggunakan kamera dengan resolusi sama, yaitu *sony a7s mark II*. Sekitar 40% pengambilan gambar film "Mata" menggunakan metode *subjective shot* untuk beberapa penekanan pada fase tertentu, sedangkan 60% berupa *shot establish*, *montage shot*, *shot extreme close up*, dan *shot* lainnya. *Subjective shot* bertujuan mengajak penonton ikut merasakan seolah-olah sebagai orang yang mengidap *bipolar disorder*. Menurut Pratista (2008: 111), kamera subjektif atau juga diistilahkan *POV* (*point of view*) *shot* merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter atau objek dalam film. Penonton akan menyaksikan kejadian dari titik pandang pemain, seperti berdiri sendiri tepat di tempat pemain tersebut, bahkan sedang berlari dan tidur.

Konsep metode *subjective shot* dipilih untuk memvisualisasikan peristiwa yang dialami oleh mengidap *bipolar disorder*. Hal itu dilakukan dengan menggunakan *framing wide* dan teknik

meletakkan kamera pada kepala pemain. Keterlibatan penonton bertujuan agar lebih akrab dengan kejadian sehari-hari yang dialami oleh pengidap *bipolar disorder* dan akan merasa lebih dekat dengan peristiwa yang dialami oleh pengidap *bipolar disorder*. Selain itu, pengambilan konsep *subjective shot* memberikan penonton kilasan kejadian yang lebih intim. Visualisasi pengidap *bipolar disorder* dengan metode *subjective shot* merupakan cara sutradara untuk menginformasikan kepada masyarakat luas mengenai seseorang yang menderita *bipolar disorder*.

Konsep subjektivitas sutradara dalam membentuk struktur naratif pada film “Mata” adalah bagaimana proses interpretasi sutradara terhadap fenomena *bipolar disorder*. Interpretasi merupakan proses aktif menempatkan makna sesuatu yang diamati, seperti teks, tindakan, atau situasi terkait dengan pengalaman apa pun. “Interpretasi adalah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, tetapi dapat dipahami. Interpretasi berhubungan dengan jangkauan yang harus dicapai oleh subjek dan pada saat itu pula diungkapkan kembali sebagai identitas struktur yang terdapat dalam kehidupan, sejarah, dan objektivitas” (Kaelan, 1998:224). Konsep subjektivitas sutradara terdapat, baik pada proses riset teks maupun pengalaman yang dituangkan ke dalam cerita untuk membentuk sebuah film yang utuh.

### **Praproduksi**

Tahap praproduksi merupakan tahap perencanaan, yaitu mulai dari ide sampai perancangan desain program sebelum pada akhirnya dilakukan eksekusi produksi *shooting*. Pada tahap ini sangat penting dilakukan secara matang agar pada proses produksi akan terencana secara matang dan memperlancar ketika *shooting*.

### **Riset, Pengembangan Ide, Penulisan Skenario**

Ide yang didapat ditindaklanjuti dengan riset pustaka dan riset visual untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Data yang telah terkumpul dikembangkan dalam bentuk desain program dan disempurnakan dalam bentuk skenario untuk mendapatkan struktur dasar bentuk cerita yang ingin dicapai.

### **Pembuatan Desain Program Film “Mata”**

#### **a) Judul**

Judul karya ini adalah “Mata” yang merupakan visualisasi tokoh utama yang menderita *bipolar disorder* atau sering disebut *manic* dan *depression*. Judul ini dipilih karena mewakili visualisasi pengambilan sudut pandang sutradara dalam memvisualisasi *bipolar disorder* yang menggunakan metode pengambilan gambar subjektif. Selain itu, ketika pengambilan subjektif *shot* digunakan monolog untuk memberikan penekanan jalan cerita.

#### **b) Sinopsis**

Lara merupakan wanita 35 tahun yang berprofesi sebagai arsitek. Lara menderita *bipolar disorder* sejak umur 6 tahun. Lara mengalami masa tinggi atau *manic* dengan bekerja pagi hingga larut malam untuk menyelesaikan pekerjaannya karena janji-janjinya kepada atasannya bernama Rio. Akan tetapi Lara tidak bisa menyelesaikan semua pekerjaan yang telah Lara janjikan. Lara mengalami fase depresi dan membuat Lara mengingat kembali masa kecilnya. Ketika umur 13 tahun Lara selalu mengalami tekanan setiap hari karena orang tuanya bertengkar. Suatu hari ayah Lara mengajak Lara untuk dititipkan oleh tante Lara yang tak lain adik ayah Lara. Hal itu yang membuat Lara dan ibunya terpisahkan hingga besar. Lara diasuh dan tinggal bersama tante dan paman, hanya sesekali ayah Lara datang menjenguk Lara karena kesibukannya bekerja. Paman yang seharusnya menjaga Lara, justru melakukan pelecehan seksual terhadap Lara sejak kecil. Tekanan melihat pertengkaran orang tua, tidak adanya kasih sayang dan trauma mendapat pelecehan seksual membuat Lara menjadi pribadi yang tidak mudah ditebak, hal ini yang menyebabkan Lara mengalami depresi yang mengakibatkan Lara mengidap *bipolar disorder*. Selain itu masa remaja Lara sangat pahit, Lara harus mengalami *bully* karena Lara dianggap aneh dan sering ngamuk saat di sekolah. Ketika selesai kuliah Lara sempat berobat kepada psikiater, yang mengharuskan Lara untuk mengkonsumsi rutin obat untuk menstabilkan *moodnya*. Tidak adanya dukungan dari keluarga dan teman-temannya, membuat Lara sering menyendiri dan sengaja untuk tidak meminum obat tersebut. Lara mengalami tekanan depresi dengan pekerjaannya yang tak kunjung selesai. Pada akhirnya Lara dipecat oleh atasannya. Hal ini membuat depresi Lara semakin menjadi-jadi. Hidup sendirian dengan penyakit *bipolar disorder* membuat Lara semakin terpuruk untuk menghadapi masalah dalam kehidupannya.

#### **c. Durasi**

24 menit

**d. Tokoh**

1. Lara kecil

Nama: Larasati kecil

Umur: 11 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam lurus panjang, mata sayu, kulit putih.

Psikologis: pendiam, pintar, suka menggambar, mengalami sindrom *bipolar disorder*.

Sosiologis: Anak sekolah dasar (SD)

2. Lara besar

Nama: Larasati dewasa

Umur: 35 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam lurus panjang, mata sayu, kulit putih.

Psikologis: pendiam, pintar, ambisius, mandiri, bertingkah aneh mengalami sindrom *bipolar disorder*.

Sosiologis: arsitektur

3. Ibu Lara (Dewi Lestari)

Nama: Dewi Lestari

Umur: 37 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut hitam pendek, kulit putih, tinggi.

Psikologis: tidak setia, bertutur halus, melankolis.

Sosiologis: Ibu rumah tangga

4. Ayah Lara

Nama: Baskoro

Umur: 40 tahun

Fisiologis: wajah oval, berkumis dan berjenggot, kulit putih, badan berisi dan tinggi.

Psikologis: temperamental, *overprotective*, merasa benar/egois, suka menekan, suka memukul/ringan tangan.

Sosiologis: Pekerja keras, Bapak Lara

5. Rio

Nama: Rio

Umur: 42 tahun

Fisiologis: wajah bulat, rambut ikal, kulit sawo matang, badan berisi.

Psikologis: *perfectionist*, temperamental, berkuasa, tegas

Sosiologis: seorang direktur perusahaan

6. Tante Lara

Nama: Lastri

Umur: 30 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut lurus, kulit putih, badan kurus.

Psikologis: penyayang, baik, pekerja keras, ramah, melankolis.

Sosiologis: Karyawan swasta

7. Om Lara

Nama: Bagus

Umur: 35 tahun

Fisiologis: wajah oval, rambut berombak, kulit sawo matang, badan berisi, kumis dan jenggot.

Psikologis: pendiam, misterius, licik

Sosiologis: Pengangguran

8. Extras

Teman Lara kantor

**e. Sinematografi**

Menurut Pratista (2008: 89), sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya film "Mata" adalah subjektif *shot* dengan penempatan *angle* kamera *eye level*, komposisi gambar tertentu dengan *extreme close up*. Hal ini dipilih untuk lebih menekankan informasi yang harus disampaikan. Kemudian *high angle* merupakan *shot* yang dipilih ketika tokoh utama sedang mengalami tekanan dan dalam keadaan yang depresi.

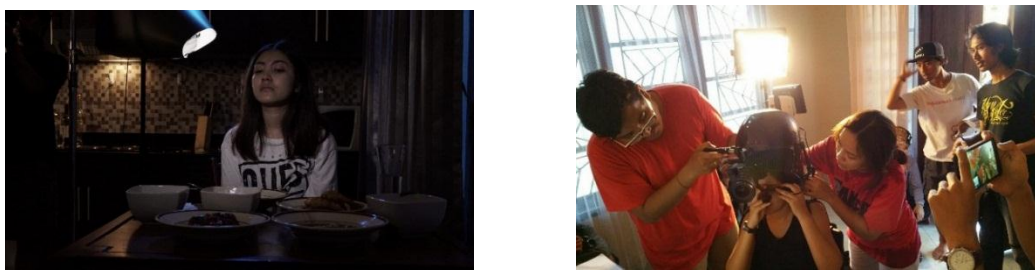


Artistik, dramatik, dan nada-nada tambahan secara psikologi bisa disumbangkan dalam penuturan cerita melalui penataan tinggi kamera terhadap subjek (Mascelli, 2010:49).

#### f. Lighting

Konsep *lighting* menggunakan *low key lighting*. *Low key lighting* digunakan untuk meningkatkan dramatik adegan dan memberikan *look* dan *mood* yang sesuai dengan naskah. *Low key lighting* merupakan cahaya kontras antara area gelap dan terang, biasanya digunakan untuk film bergenre drama berat, horror, *film noir*, misteri, dan *thriller*. Teknik pencahayaan ini memberikan efek mencekam, suram, dan menegangkan (Pratista, 2008:77).

Selain dominan dengan menggunakan pencahayaan *low key lighting*, pada film “Mata” tidak menutup kemungkinan pada beberapa *scene* menggunakan *high key lighting*, dimanateknik ini menciptakan batas yang tipis antara gelap dan terang. Teknik ini digunakan untuk adegan-adegan yang bersifat formal seperti kantor dan ruang public lainnya (Pratista, 2008:79).



**Gambar 1.** Gambar dokumentasi proses pengerjaan film “Mata”

Sumber: dokumen pribadi

#### g. Suara

Unsur-unsur suara yang digunakan dalam karya ini adalah ilustrasi musik dan atmosfer suara. Untuk *scoring music*, permainan tempo lebih ditekankan dalam setiap *scene*, untuk memengaruhi *mood* penonton. Tempo yang cepat digunakan untuk memberikan kesan keterpurukan, depresi dan keruwetan dari sebuah masalah yang dialami. Di pihak lain tempo yang lambat dan tenang digunakan pada beberapa *scene* adegan Lara termenung dan dalam keadaan kegelisahan. Musik ilustrasi yang digunakan adalah piano, biola, dan drum. Musik ilustrasi dibuat oleh Jorge Mendez seorang *composer music* asal Portugal. Album yang digunakan adalah *fragments* dan *silhouettes*.

Jenis suara dalam sebuah film dibedakan beberapa jenis, yaitu dialog, variasi dan teknik dialog, musik, efek suara. Film “Mata” akan menggunakan konsep variasi dan teknik dialog dengan monolog. Monolog adalah bukan dialog percakapan, namun merupakan kata-kata yang diucapkan seorang karakter (atau non karakter) pada dirinya maupun pada penonton (Pratista, 2008:152).

#### h. Artistik

Kegiatan membentuk artistik pada film adalah *setting* dan properti. *Setting* adalah waktu dan tempat di mana cerita sebuah film berlangsung. Faktor pembentuk *setting* adalah *temporal* (waktu), geografik, faktor ekonomi, adatistiadat, sikap moral, kebiasaan, dan tingkah laku (Boggs, 1992:68). *Setting* sebagai simbol dalam sebuah cerita film bisa juga memiliki keenderungan untuk memamerkan sifat-sifat simbolik jika *setting* tersebut digunakan tidak sekadar untuk menggambarkan tempat, tetapi juga menggambarkan suatu ide yang ada hubungannya dengan tempat tersebut (Boggs, 1992:72).

Konsep artistik didasari dari *setting* kelas menengah. Pemilihan properti yang ada dalam *setting* dan pemilihan rumah pada film “Mata” adalah membangun sebuah pribadi yang menyukai warna monokrom. Tokoh utama adalah pribadi yang tidak suka hal yang mencolok maka untuk property pada kamar, ruang tv, dapur dipilih gaya minimalis. Pemilihan warna cat tembok pada kamar Lara menggunakan warna abu-abu, hal ini mencerminkan bahwa pribadi yang tidak punya pendirian dan selalu berada di hitam dan putih.



**Gambar 2.** Setting kamar Lara pada film “Mata”  
Sumber: dokumen pribadi 2016

#### **i. Format**

Format produksi: Full HD

Format presentasi: Full HD, HD, dan DVD-PAL

#### **Pembuatan Director Shot**

*Director shot* merupakan tahapan yang wajib dilakukan dalam proses pembuatan karya video atau film. *Director shot* diperoleh dari *breakdown* setiap *scene* pada naskah. Penghayatan setiap *scene* dilakukan untuk mendapatkan *shot* yang dibutuhkan sehingga dapat membangun adegan yang sesuai dengan naskah. Film “Mata” memiliki beberapa *point* yang harus ada dalam *director shot* karena berhubungan dengan unsur sinematik sebagai bentuk visualisasi naratif. Subjektif *shot* dengan pengambilan gambar *eye level* juga disertakan pada *director shot*. Hal tersebut bermanfaat untuk memudahkan *director of photography* film “Mata” menerjemahkannya dalam bentuk visual.

#### **Hunting lokasi**

Dalam hal ini menentukan lokasi yang akan digunakan sesuai dengan skenario. Lokasi *setting* yang digunakan adalah di Bali dengan latar kelas menengah, tetapi tidak memasukkan unsur bangunan khas Bali. Setelah proses *hunting* lokasi ditentukan lokasi Jl. Batuyang Gg. Bangau untuk rumah 1 dan rumah 2, dan kantor Kota Jati di Jl. Malbor.



**Gambar 3.** Gambar lokasi syuting film “Mata”  
Sumber: dokumen pribadi, 2016

Setelah lokasi ditentukan, tahap selanjutnya adalah desain artistik yang diinginkan. *Crew* artistik merancang dan menentukan segala properti yang akan digunakan dalam set. Pemilihan properti dilihat dari kesesuaian naskah yang ada, seperti meja, kursi, dan properti simbolik karakter yang ada di dalam naskah sesuai dengan subjektif sutradara.

## V. PENUTUP

### Simpulan

Karya film “Mata” secara luas berhasil mewacanakan atau memvisualkan penyakit *bipolar disorder* yang dialami oleh tokoh utama. Upaya mewacanakan suatu fenomena, khususnya menyangkut gangguan kejiwaan tidak cukup hanya melalui teks. Karya film “Mata” dirasakan mampu menjelaskan dengan visual gambar dan audio sesuai dengan subjektivitas sutradara. Sutradara atau pencipta karya film Mata menginterpretasi pengalaman melalui cerita naskah yang divisualkan melalui sebuah karya film.

Cara menyampaikan emosi, depresi, dan mania pada penderita *bipolar disorder* dilakukan dengan menentukan struktur, yaitu struktur tiga babak dalam cerita film “Mata”. Upaya menentukan di mana saja *scene* yang memerlukan visualisasi *action* adegan mania dan depresi dilakukan melalui *subjektif shot*. *Subjective shot* memiliki dampak keintiman antara tokoh pada film dan penonton. Teknik *high angle* digunakan untuk mengesankan efek tertekan pada tokoh yang sedang mengalami depresi. Hal itu dilakukan dengan memilih warna panas pada *setting* artistik untuk memvisualkan emosi. Pemilihan monolog pada sepanjang film bertujuan untuk menyampaikan informasi apa yang dirasakan oleh tokoh.

Faktor yang membentuk visualisasi film “Mata” terdiri atas beberapa unsur. Adapun unsur-unsur yang dimaksud adalah (1) unsur sinematik meliputi *mise en scene*, sinematografi, dan suara/*audio*, (2) unsur naratif meliputi naskah, dialog, dan monolog, dan (3) unsur estetika meliputi komposisi, keseimbangan, harmoni/selaras, kontras, gradasi, repetisi, proporsi, dan kesatuan.

Hal-hal baru yang dapat ditemukan dari penciptaan film ini adalah bagaimana membuat sebuah teknik pengambilan gambar *subjektif shot* dengan pembuatan alat sendiri. Selain itu, dari segi cerita yang mengangkat *bipolar disorder* di Indonesia sendiri masih jarang, bahkan dengan teknik *subjektif shot* belum ada. *Subjektif shot* banyak digunakan untuk sebuah film *action*, sedangkan film Mata ini merupakan film bergenre drama.

## VI. DAFTAR RUJUKAN

- Berger, Arthur Asa. *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*, Suatu Pengantar Semiotika. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005.
- Biran, H. Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2006.
- Boggs, Joseph M. *The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisiras*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Davidson, Gerald C, John M. Neale, Ann M. Kring. *Psikologi Abnormal Edisi-9*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Dradodo, Rachmat Dioko. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University, 2007.
- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya CV, 1986.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Yogyakarta: Panduan, 2006.
- Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo: 2004.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: FFTV IKJ, 2010.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography. Motion Picture Filming Technique*. Los Angeles: Silman-James Press, 1997.
- Monaco, James. *Cara Menilai Sebuah Film*. New York: Oxford University press, 1977.
- Murti, Krisna. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: Indonesia Visual Art Archive, 2009.
- Peransi, D.A. *Film, Media Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2005.
- Prasmadji, R.H. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta: PT. Balai Pustaka, 1984.
- Prastita, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Santoso, Puji. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa, 1993.
- Set, Sony & Sita Sidharta. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo, 2003.
- Siregar, Arshadi. *Jalan ke Media Film: Persinggahan di Ranah Komunikasi-Seni-Kreatif*. Yogyakarta: LP3Y, 2005.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Susanto, Mikke. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press, 2004.
- Sutrisno, S.J. Mudji. *Kisi-kisi Estetika*. Yogyakarta: Kanisius, 1999.
- Pustaka Online**  
Poster, Film. [http://www.shortfilmposters.com/2011/bipolar\\_a\\_narration\\_of\\_manic\\_depression\\_xlg.html](http://www.shortfilmposters.com/2011/bipolar_a_narration_of_manic_depression_xlg.html). Diakses pada tanggal 02 Maret 2016.

Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore\\_Henry](https://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_Henry). Diakses pada tanggal 02 Maret 2016.

Wikipedia, [https://id.wikipedia.org/wiki/Pintu\\_Terlarang\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Pintu_Terlarang_(film)). Diakses pada tanggal 02 Maret 2016.

Susanto, Gabriel Abdi dan Benedikta Desideria. <http://news.liputan6.com/read/2092728/misteri-marshanda-dan-bipolar-disorder>. Diakses pada tanggal 24 April 2016.