

## **PERSPEKTIF PENDERITA SKIZOFRENIA DALAM REPRESENTASI FILM EKSPERIMENTAL “b;d”**

**Irham<sup>1</sup>, Yusrii<sup>2</sup>, Rustim<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Padang Panjang

<sup>3</sup>Dosen Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Email Korespondensi: [iam.28@hotmail.com](mailto:iam.28@hotmail.com)

### **ABSTRACT**

Schizophrenia is a mental illness characterized by indifference, hallucinations, delusions of punishment, and a feeling of power, but not reduced thinking power. Patients often experience hallucinations, illusions, and delusions that interfere with daily life both in terms of hearing and vision. This experience is represented through an experimental film entitled b;d. The purpose of the creation of the experimental film b;d is as a form of concern for mental illness which is a stigma for the wider community. This is due to the lack of available information on the explanation of schizophrenia. This experimental film presents a series of hallucinations, illusions, and delusions of people with schizophrenia or ODS (Orang Dengan Skizofrenia) from a first-person perspective. Viewers will be presented with a new experience in enjoying films that are not only built from audio and visuals, but other senses will also be stimulated in experimental film b;d..

**Keywords:** Schizophrenia, Experimental, New experience

### **ABSTRAK**

Skizofrenia merupakan penyakit mental yang ditandai oleh ketidakacuhan, halusinasi, waham untuk menghukum, dan mereasa berkuasa, tetapi daya pikir tidak berkurang. Penderita kerap mengalami halusinasi, ilusi, dan waham yang mengganggu kehidupan sehari-hari baik secara pendengaran dan penglihatan. Pengalaman ini direpresentasikan melalui film eksperimental yang berjudul b;d. Tujuan dari penciptaan film eksperimental b;d adalah sebagai wujud kepedulian terhadap penyakit mental yang menjadi stigma bagi masyarakat luas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi yang tersedia tentang penjelasan skizofrenia. Film eksperimental ini menghadirkan rangkaian halusinasi, ilusi, dan delusi penderita skizofrenia atau ODS (Orang Dengan Skizofrenia) dengan sudut pandang orang pertama. Penonton akan disajikan pengalaman baru dalam menikmati film yang tidak hanya dibangun dari audio dan visual saja, namun indra lain juga akan dirangsang dalam karya film eksperimental b;d.

**Kata kunci:** Skizofrenia, Eksperimental, Pengalaman baru

### **1. PENDAHULUAN**

Menurut Davison (2010, p. 319) Skizofrenia merupakan gangguan psikosis yang ditandai dengan gangguan utama dalam pikiran, emosi dan perilaku pikiran yang terganggu, berbagai pikiran tidak berhubung secara logis; persepsi dan perhatian yang keliru; afek yang datar

atau tidak sesuai; dan berbagai gangguan aktivitas motorik yang *bizarre*. Pasien skizofrenia menarik diri dari orang lain dan kenyataan, sering sekali masuk ke dalam kehidupan fantasi yang penuh delusi dan halusinasi. Berdasarkan bahasa Yunani, skizofrenia merupakan gabungan dari dua kata

yaitu *schizo* yang berarti terpisah dan *phren* yang berarti pikiran.

Penderita skizofrenia secara umum mengalami gangguan proses berfikir dan fungsi motorik, halusinasi, delusi dan tanggapan emosi yang lemah. Berbeda dengan gangguan jiwa pada umumnya yang akrab kita sebut dengan "orang gila", penderita skizofrenia masih memiliki kesadaran akan dirinya. Namun pada tingkat lanjutan, penderita skizofrenia akhirnya akan kehilangan kesadaran diri.

Penyakit mental yang kerap dipanggil "gila" biasanya dipicu oleh PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*) yang disebabkan oleh stress akibat paska trauma. Penyebab pasti skizofrenia masih belum diketahui sampai sekarang. Namun peneliti memprediksi salah satu penyebab skizofrenia adalah faktor genetik, trauma yang berkepanjangan, dan lingkungan yang mendukung seseorang untuk menderita skizofrenia.

Secara umum, skizofrenia dibagi menjadi 5 tipe, yaitu paranoid, katatonik, hebefrenik, residual, dan skizofrenia tak terinci. Karya ini mengambil skizofrenia paranoid sebagai bahan penelitian. Penderita skizofrenia paranoid merasakan halusinasi, ilusi, dan delusi atau waham secara auditori dan visual, namun fungsi kognitif dan afek masih baik.

Paranoid skizofrenia merupakan tipe dengan kasus terbanyak di Indonesia. Berdasarkan data dari jurnal Siti Zahnia, (2016, p. 163) dalam kajian epidemiologis Skizofrenia. penderita paranoid skizofrenia sebanyak 40.8% dari total keseluruhan pada tahun 2016. Mayoritas ODS didiagnosa menderita paranoid skizofrenia, yang berarti interaksi antara ODS dengan masyarakat lebih banyak terjadi pada tipe paranoid. Pandangan

buruk atau stigma yang terbentuk pada masyarakat umumnya terjadi pada kasus ini.

Stigma yang banyak terjadi biasanya berhubungan dengan faktor *spiritual quotient* atau keimanan. Masyarakat cenderung memandang penderita penyakit mental seperti skizofrenia merupakan orang yang memiliki kadar keimanan yang lemah. Hal ini tentu saja memiliki latar belakang tersendiri kenapa masyarakat dapat berfikir seperti itu. Namun, tidak sedikit kasus gangguan mental disebabkan oleh faktor lain selain faktor keimanan atau faktor internal. Faktor eksternal juga menjadi salah satu pemicu bagi seseorang untuk mengalami gangguan mental. TL Utomo (2013, pp. 14-15) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan penderita skizofrenia, salah satunya adalah faktor psikososial yang meliputi interaksi pasien dengan keluarga dan masyarakat. Timbulnya tekanan dalam interaksi pasien dengan keluarga, misalnya pola asuh orang tua yang terlalu menekan pasien, kurangnya dukungan keluarga terhadap pemecahan masalah yang dihadapi pasien, pasien kurang diperhatikan oleh keluarga ditambah dengan pasien tidak mampu berinteraksi dengan baik di masyarakat menjadikan faktor *stressor* yang menekan kehidupan pasien. Ketika tekanan tersebut berlangsung dalam waktu yang lama sehingga mencapai tingkat tertentu, maka akan menimbulkan gangguan keseimbangan mental pasien dan salah satunya adalah timbulnya gejala skizofrenia.

Fenomena skizofrenia menjadi menarik untuk diangkat sebagai film. Hal ini didasari oleh sudut pandang (perspektif) yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi pada saat bangku sekolah menengah pertama. Salah seorang teman ODS (Orang Dengan Skizofrenia) mendapatkan stigma

dari masyarakat. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi yang didapatkan masyarakat tentang penyakit mental, dan terus terjadi hingga saat ini. Oleh karena itu, karya ini hadir sebagai media untuk menyampaikan informasi. Menurut Alex Sobur (2012, p. 92) media merupakan *second hand reality* yang hanya menyajikan potongan-potongan realitas, bukan keseluruhan realitas. Oleh sebab itu, media lebih merupakan alat transformasi ketimbang menjadi semacam cermin bagi realitas.

Melalui pemilihan media audio visual, karya ini menyajikan pandangan penderita skizofrenia tentang pengalaman kehidupannya dalam bentuk film yang disajikan dengan gaya film eksperimental. Pemilihan eksperimental membuka peluang untuk eksperimentasi tanpa adanya ikatan baku film konvensional seperti fiksi dan dokumenter. Dengan kebebasan eksperimentasi inilah karya ini merepresentasi halusinasi, ilusi, dan delusi menjadi bentuk karya audio visual.

Pengalaman halusinasi, ilusi dan delusi direpresentasikan dalam bentuk rangkaian *montage* atau potongan-potongan gambar dan suara. Halusinasi, ilusi, dan delusi diwakilkan dengan penggabungan dari beberapa gambar yang memiliki makna atau simbol dan melalui suara yang kerap dialami oleh ODS. Karya ini menghadirkan distorsi realita baik secara auditori maupun visual. Distorsi yang terjadi dihadirkan dengan gabungan dua buah *shot* atau *montage*, dan perbedaan yang dihadirkan antara realita keseharian dan realita film, seperti adanya ketidakcocokan antara suara yang dihasilkan dengan sumber suara. Rangkaian distorsi ini memberikan pengalaman estetis baru bagi penonton tentang skizofrenia, baik secara klinis maupun estetis. Pengalaman penonton untuk merasakan

bagaimana menjadi seorang penderita skizofrenia walau hanya dalam waktu 5 menit.

Berdasarkan fenomena tentang penyakit mental yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dari karya ini adalah bagaimana menyajikan karya film tentang pengalaman penderita skizofrenia ke dalam karya film untuk memberikan pengalaman estetik dengan gaya eksperimental.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Penciptaan sebuah karya seni tidak terlepas dari referensi yang mempengaruhi bentuk dari akhir dari sebuah karya seni. Karya ini merujuk beberapa film yang memiliki kesamaan tema dan film yang memiliki unsur eksperimental dengan teknis *point of view* dan *montage*. Adapun film yang menjadi referensi adalah film *Enter the Void, un chien andalou*.

*Enter the Void* diproduksi tahun 2009 dan disutradarai oleh Gaspar Noe yang berkebangsaan Argentina. Film *Enter the Void* menceritakan tentang *point of view* Oscar yang tinggal dengan adiknya Linda. Oscar merupakan penjual dan pemakai narkoba yang ditembak mati dalam sebuah transaksi narkoba. Setelah meninggal, Oscar menjadi arwah gentayangan yang dapat menembus dimensi ruang dan waktu untuk mengawasi adik kesayangannya. Mulai dari kehidupan mereka bersama sejak kecil hingga kehidupan si adik paska kematian kakaknya.

Gaspar Noe berhasil menggabungkan *sequence* dalam membangun perspektif protagonis sehingga penonton dapat memposisikan diri menjadi Oscar. Konsep yang dihadirkan bagaimana sebuah media film dapat membawa audiens atau penonton untuk hanyut dan berperan ke dalam alur cerita. Seperti halnya film *Enter the*

*Void* yang membawa penonton dalam perspektif arwah, pada karya ini, penonton digiring ke dalam pengalaman penderita skizofrenia. Secara teknis penggunaan *point of view camera* terutama *first person point of view* memberikan dampak secara langsung kepada penonton. *Mise en scene* yang dihadirkan berupa mata dari tokoh itu sendiri.



Gambar 1 dan 2 : *Point of view* Oscar  
Sumber: *Enter the Void*, Irham 2022

Berdasarkan dua gambar di atas, *mise en scene* yang dihadirkan dengan *shot point of view* memberikan pengalaman baru kepada penonton. Penonton bisa merasakan langsung apa yang terjadi kepada Oscar. *Mise en scene* yang dibangun disesuaikan dengan ukuran ruang lihat manusia. Pergerakan kamera pun juga disesuaikan dengan gerakan kepala manusia secara natural, sehingga penonton bisa merasakan sudut pandang Oscar. Pada gambar 1 terlihat Oscar ingin menghidupkan bong. *Mise en scene* yang dihadirkan berupa tangan oscar memegang korek, dan pada bagian bawah *frame* terlihat bong yang sedang dihisap Oscar. Pada gambar 2 terlihat Oscar berlumuran darah setelah ditembak oleh polisi. Pada *shot* ini, pergerakan kamera menunjukkan kondisi Oscar. Penggunaan *shot point*

*of view* dihadirkan dengan cara yang berbeda dengan film *Enter the Void*. Penerapan *point of view* pada film *enter the void* terjadi diantara batas realita dan imajinatif yang mewakili kesadaran sebelum dan paska kematiannya. Gaspar Noe menggunakan *point of view* secara menyeluruh tanpa adanya intervensi dari luar perspektif Oscar. Karya ini menerapkan *point of view* sebagai perspektif protagonis yang berada dalam ruang imajinatif. *Point of view* dihadirkan sebagai bentuk halusinasi dan ilusi dari protagonis. Penerapan *point of view* sebagai wujud imajinatif merupakan bentuk penekanan perspektif protagonis dalam halusinasi dan ilusi secara visual. Gabungan *shot point of view* dengan *shot* lainnya menjadi simbol untuk membangun interpretasi penonton.

Film *Enter the Void* secara keseluruhan merupakan suara ambient dan sumber-sumber suara yang bisa dikenali. Penggabungan dua jenis suara ini menciptakan suara yang ambigu dan terkadang menjadi sulit untuk dikenali sumbernya. Suara yang dihadirkan pada film ini bertujuan untuk meningkatkan posisi oscar yang berada diambang realitas dan imajinatif. Karya ini menerapkan konsep yang sama dengan bentuk yang berbeda dengan memfokuskan kepada distorsi audio yang dihadirkan pada rangkaian *sequence montage*. Sumber suara dihadirkan pada *montage* agar nantinya bisa menjadi acuan atau *gimmick* awal bagi penonton untuk merasakan distorsi itu sendiri.

Film kedua yang menjadi referensi adalah film *Un Chien Andalou* yang disutradarai oleh Luis Bunuel dan Salvador Dali. Film ini merupakan film bisu dari Prancis yang diproduksi pada tahun 1929. *Un Chien Andlaou* tidak memiliki plot, dan hanya gabungan dari beberapa sekuel yang melompat dan tidak berhubungan. Film ini merupakan salah

satu *avant-garde film* terbaik sepanjang sejarah perfilman dunia.



Gambar 3,4, dan 5 : Jukstaposisi 3 *shot* dengan persamaan framing

Sumber: *Un Chien Andalou*, Irham 2022

Film *Un Chien Andalou* merupakan gabungan dari beberapa adegan surealis yang memberikan multi interpretasi oleh penonton. Simbol yang dihadirkan bersifat ambigu dan di luar realitas sehingga terciptanya distorsi visual. Pada gambar nomor 3 merupakan *shot* tangan yang mengeluarkan semut, dilanjutkan dengan metafora bulu ketiak wanita di pantai (gambar 4), dan diakhiri dengan babi laut pada gambar 5. Gabungan dari ketiga gambar ini tidak memiliki keterkaitan satu sama lain. Jukstaposisi gambar *montage* yang dihadirkan pada film ini memberikan pengalaman estetis tersendiri bagi penonton. Pengalaman estetis yang diberikan dapat

berbentuk pemahaman yang dalam tentang *sequence* yang ada, dan juga sebuah adegan yang tidak berarti, tergantung pada interpretasi masing-masing penonton dalam mendapatkan kesan film ini.

Multi interpretasi yang dihadirkan film ini dalam rangkaian *montage*. Tanda dan simbol yang ditampilkan pada setiap *sequence* menjadi referensi dalam karya ini. Tanda yang dihadirkan pada *un chien andalou* berupa tanda surealis dan metafora. Seperti pada gambar empat yang menampilkan semut keluar dari telapak tangan. Hal ini merupakan salah satu contoh distorsi visual yang dihadirkan melalui *mise en scene*. Karya ini menghadirkan distorsi visual dan simbol dalam bentuk lain dengan menerapkan *montage*. Jukstaposisi akan dibentuk dari dua *shot* yang saling bertolak belakang satu sama lain atau *order and chaos* pada *mise en scene*. *Montage chaos and order* inilah bentuk representasi dari distorsi visual dan audio (halusinasi) yang dialami oleh penderita skizofrenia.

Film selanjutnya yang menjadi acuan dalam penciptaan karya ini adalah *Beautiful Mind* karya Ron Howard (2001). Film ini merupakan film biografi drama tentang seorang ahli matematika Amerika dan pemenang nobel, John Nash yang mengidap paranoid skizofrenia. John bekerja sebagai seorang dosen dan ahli enkripsi kode telekomunikasi di pentagon. Pada suatu saat John direkrut oleh Kementrian Pertahanan Amerika Serikat untuk memecahkan kode konspirasi yang dilakukan oleh Rusia. Kode ini tersimpan pada serangkaian surat kabar dan majalah.

Saat melakukan kuliah umum di Harvard, John merasa dikejar oleh agen Rusia yang sebenarnya merupakan seorang psikiater. Ia dibawa ke rumah sakit jiwa dan didiagnosa

mengalami paranoid skizofrenia. Pekerjaan dan temannya merupakan bentuk halusinasi dan delusi yang dialami oleh John. Dokter Rosen mengatakan jika ini tidak segera diobati, maka John tidak akan bisa membedakan antara realitas dan delusi.

Setelah melakukan pengobatan, kondisi John Nash semakin membaik. Namun ia memutuskan untuk berhenti meminum obat karena tidak bisa fokus akan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Sampai saat ketika ia hampir membunuh anaknya sendiri karena percaya bahwa salah satu tokoh halusinasinya menjaga anaknya. Akhirnya ia bertekad untuk mengalahkan penyakit yang dideritanya dengan mengikuti pengobatan dan terapi.



Gambar 6 dan 7 : Halusinasi John Nash

*A Beautiful Mind,*

Sumber: Irham 2022

John memiliki delusi tentang pekerjaannya dan keberadaan tiga orang karakter, yaitu William Parcher, Charles, dan Marcee. Gambar di atas merupakan bentuk halusinasi yang dialami John. Pada gambar 6 John melihat Marcee sedang bermain di rumahnya, tetapi pada realitanya, Marcee tidak pernah ada seperti gambar nomor 7. *A Beautiful Mind* memberikan perspektif penderita paranoid skizofrenia dengan menceritakannya secara naratif. Film ini memberikan bentuk halusinasi yang dialami oleh tokoh protagonis melalui *3<sup>rd</sup> person point of view* atau dengan kamera. Namun pada karya ini, halusinasi dihadirkan melalui *1<sup>st</sup> person point of view* atau mata protagonis itu sendiri.

### 3. METODE

Penciptaan karya dalam bentuk apapun selalu menggunakan metode sebagai sebuah solusi dalam memecahkan masalah. Metode berperan penting dalam proses berkarya. Tahap demi tahap dirancang untuk mempermudah dalam mencapai hasil yang diinginkan. Diagram di atas merupakan bentuk tahapan dalam proses realisasi karya ini yang akan diimplikasikan kepada metode produksi yang akan dijelaskan.

#### 3.1. Riset

Observasi dan pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penciptaan karya ini. Hasil observasi merupakan bentuk interpretasi dari ODS terhadap halusinasi, ilusi, dan delusi yang mereka alami yang merupakan bentuk subjektifitas dari ODS. Proses riset dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung kepada ODS. Bentuk observasi yang dilakukan dengan melakukan pengamatan bagaimana ODS melakukan kegiatan sehari-hari. Perekaman video juga dilakukan demi memperoleh data yang dibutuhkan.

Setelah melakukan observasi, wawancara dilakukan untuk mendapatkan testimoni secara langsung dari ODS tentang halusinasi, ilusi dan waham yang dialami. Wawancara direkam menggunakan *voice recorder* agar data yang didapatkan bisa dikumpulkan dalam bentuk bank data sehingga mempermudah dalam proses perwujudan karya.

#### 3.2. Eksperimentasi

Eksperimentasi dilakukan setelah data yang dibutuhkan terkumpul dalam bentuk bank data. Eksperimentasi yang dilakukan berupa rancangan eksperimentasi pada teknis pengambilan gambar, penyuntingan, dan juga

penyajian. Rancangan ini tidak berbentuk *storyboard* atau naskah, tetapi berupa rancangan-rancangan tertulis yang dipengaruhi oleh hasil riset. Tujuan dari perancangan eksperimen adalah untuk mempermudah tahap eksekusi. Kemungkinan untuk adanya improvisasi atau tambahan eksperimen pada saat eksekusi tidak ditutup, tetapi perancangan akan sangat membantu pada saat proses pengambilan gambar, penyuntingan, dan penyajian.

Eksperimentasi terus dilakukan sebagai bentuk *trial and error*. Hal ini bertujuan untuk mencari bentuk visual dan auditori yang bisa merepresetasikan pengalaman penderita skizofrenia. Eksperimentasi yang pertama dilakukan adalah dengan melakukan eksperimentasi shot dengan menggabungkan *montage* yang merupakan interpretasi dari halusinasi dan ilusi visual. Namun pada eksperimen ini, halusinasi dan ilusi auditori tidak dapat ditampilkan. Maka proses berlanjut pada tahap selanjutnya.

Eksperimen kedua yang dilakukan berupa penggabungan antara *montage* dan *point of view*. Dalam eksperimen ini, penggunaan *shot point of view* ditambahkan pada beberapa bagian dengan gabungan *montage* dan simbol. Hasil dari eksperimen ini membuktikan bahwa halusinasi dan ilusi auditori merupakan point utama dalam merepresentasikan pengalaman penderita skizofrenia. Hal ini juga dijelaskan Davison (2010, p. 322) 74% halusinasi dari penderita skizofrenia adalah halusinasi auditori dan merupakan faktor utama yang menyiksa penderita. Namun adanya *montage* yang diselingi di antara *point of view* membuat pengalaman yang diberikan masih berupa pengalaman film yang dibangun dari potongan-potongan gambar dan belum

merepresentasikan pengalaman *first person point of view* penderita.

Proses eksperimentasi selanjutnya yang dilakukan adalah menggunakan *shot point of view*. Shot point of view merupakan pengambilan gambar dengan sudut pandang kamera menjadi mata protagonis. Gambar ini selalu dikaitkan dengan teknik *one take one shot* atau pengambilan gambar tanpa jeda. Namun eksperimen yang dilakukan adalah menggabungkan *montage* dengan shot *point of view* dan tidak lagi menjadi *jump cut*. Selanjutnya dilakukan eksperimentasi pergerakan kamera untuk mendapatkan pergerakan natural seperti pergerakan mata.

Tahap penyuntingan, eksperimen akan berkembang jauh lebih luas jika dibandingkan dengan proses pengambilan gambar. Warna, bentuk, suara dieksperimentkan melalui proses ini. Warna yang tidak lazim, bentuk yang terdistorsi, suara yang tidak lazim, dapat melalui eksperimen untuk mendapatkan bentuk halusinasi, ilusi, dan delusi yang dialami oleh ODS. Eksperimen susunan shot juga menjadi kunci utama dalam proses penciptaan film ini.



Gambar 8 : Ilustrasi distorsi visual saat ilusi

Sumber: [bit.ly/3J7cfo8](https://bit.ly/3J7cfo8), Google, 2022

Gambar 8 merupakan contoh distorsi visual yang digunakan pada proses eksperimentasi. Adanya perubahan dimensi ruang pada visual pada *mise en scene* yang digunakan pada shot *point of view* penderita skizofrenia.

Selain melakukan eksperimentasi pada visual, eksperimen juga akan dilakukan pada ranah audio. Halusinasi yang diderita oleh ODS juga mempengaruhi fungsi auditori. Berdasarkan hasil riset, ODS tidak hanya mendengar suara-suara yang jelas seperti ajakan, suruhan, dan tuduhan, tetapi juga mendengar suara-suara yang dideskripsikan sebagai *noise*. Eksperimentasi yang dilakukan adalah bagaimana menciptakan *noise* dari sumber-sumber suara yang ada disekitar protagonis. Noise bisa berupa suara yang konstan dan bersifat mengisi, namun juga bisa berupa suara yang memiliki ritme dan memiliki arti dibalik ritme yang dihadirkan.

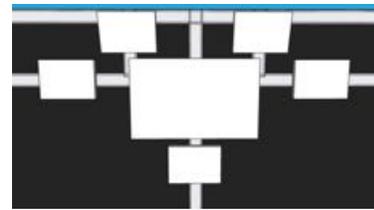
Eksperimentasi pada saat penyajian karya berupa penambahan elemen-elemen pendukung di luar film itu sendiri. Di sini eksperimentasi yang dilakukan adalah penambahan ransangan eksternal (audio visual) untuk meningkatkan sensitivitas panca indra yang lain atau intensifikasi dalam mendapatkan pengalaman estetik pada film ini. Permainan lampu menjadi salah satu unsur pendukung karya yang ditampilkan. Lampu akan mengikuti kedipan mata dari protagonis menggunakan alat arduino yang berfungsi mengatur arus sesuai dengan interval yang diperintahkan. Kedipan mata protagonis yang dibentuk senatural mungkin akan diinput dalam bentuk variabel ke dalam arduino menggunakan arduino IDE (*open-source Arduino code*).

Elemen lain yang ditambahkan indra penciuman yang menggunakan aroma dari daun inggu. Tanaman ini memiliki aroma yang tidak sedap bagi beberapa orang. Aroma diberikan pada adegan protagonis untuk mencium aroma yang ada di lokasi. Pemberian aroma ini bertujuan untuk merangsang indra penciuman penonton sebagai bentuk ilusi penciuman.

Pola yang dibentuk dari seluruh eksperimentasi tersebut menciptakan alur yang berputar atau elips. Tidak akan ada *opening* dan *closing* dari film eksperimental ini. Film ditayangkan secara terus menerus tanpa ada awal dan akhir. Penontonlah yang menentukan dimana awal dan akhir dari film eksperimental ini.

### 3.3. Penyajian

Konsep penyajian film eksperimental ini berupa pameran. Setelah eksperimentasi eksperimen dilakukan, pada tahap pengambilan gambar dan penyuntingan, maka tahap selanjutnya adalah penyajian atau realisasi. Penyajian karya ini dilakukan dengan cara melakukan pemutaran tertutup pada sebuah kamar berukuran 3x3 meter.



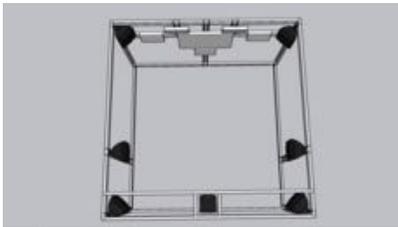
Gambar 9 : Monitor ruang pemutaran

Sumber: Google sketchup. Irham, 2022

Gambar 9 merupakan bentuk rancangan karya yang ditampilkan menggunakan *multi display* dengan jumlah 6 monitor. Terdapat satu monitor utama dengan ukuran besar sebagai *centre* dari karya ini. Jumlah monitor yang digunakan mewakili mata, telinga dan otak. Monitor tengah merupakan perwujudan dari manusia atau protagonis, dua monitor di atas merupakan mata, dan monitor sebelah kiri dan kanan merupakan perwujudan dari telinga. Monitor terakhir yang berada di bawah merupakan perwujudan dari alam bawah sadar seorang manusia. Monitor terakhir digunakan sebagai *live view* dari ruang pameran. *Live view* menggunakan kamera yang terletak di belakang

penonton sebagai bentuk perwujudan alam bawah sadar manusia.

Fokus penonton akan dipecah pada saat penyajian ini. Penonton bisa melihat monitor manapun yang mereka mau tergantung pilihan dari penonton itu sendiri. Tetapi fokus utama dari karya ini tidak terlepas dari keseluruhan layar yang terpampang dalam ruang pemutaran. *Montage* yang dihadirkan pada masing-masing monitor kecil akan mewakili halusinasi dan ilusi yang sesuai dengan rancangan.



Gambar 10 : Audio ruang pemutaran  
Sumber: Google sketchup, Irham, 2022

Gambar 10 merupakan rancangan tata letak sumber suara yang dibagi menjadi 3 sumber berdasarkan frekuensi, yaitu *low*, *mid* and *high*. Pembagian ini menggunakan teknik frekuensi *filtering* agar speaker menghasilkan frekuensi yang diinginkan. *Low* digunakan untuk menghasilkan frekuensi rendah seperti detak jantung, dan ditempelkan langsung ke kursi penonton, sehingga penonton dapat merasakan detak jantung protagonis.

*MID* digunakan untuk mengeluarkan suara halusinasi dan ilusi berupa bisikan, ajakan, dan seruan. Penempatan speaker *MID* berada di kiri dan kanan penonton. Dan yang terakhir *HIGH* digunakan untuk mengeluarkan suara lengking yang disatukan dengan speaker stereo untuk *ambience*.

Unsur lain yang ada dalam penyajian adalah properti yang digunakan pada saat

pameran. Penonton dihadapkan dengan cermin yang ditempelkan pada manekin. Penggunaan manekin dan cermin ini merupakan wujud dari cerminan diri dari penonton itu sendiri yang berhubungan dengan karya.

Elemen pendukung lainnya yang ditambahkan adalah permainan lampu dan ransangan indra penciuman. Lampu ruangan pameran disesuaikan dengan kedipan mata protagonis. Untuk realisasi rancangan ini, digunakan alat yang bernama arduino untuk mengatur interval antara kedipan lampu dan disesuaikan dengan kedipan mata protagonis.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1. Struktur Karya Seni

#### 4.1.1. Tema

Film eksperimental b;d mengusung tema skizofrenia sebagai tema sentral. Skizofrenia merupakan gangguan psikosis yang ditandai dengan gangguan utama dalam pikiran, emosi dan perilaku pikiran yang terganggu. Berbagai pikiran tidak terhubung secara logis; persepsi dan perhatian yang keliru; afek yang datar atau tidak sesuai; dan berbagai gangguan aktivitas motorik yang *bizarre*. Masyarakat cenderung melihat penderita skizofrenia hanya berdasarkan stigma tanpa ada pertimbangan lainnya. Hal inilah yang menjadi dasar dalam penciptaan karya film eksperimental b;d.

Film eksperimental ini menggunakan perspektif pertama penderita skizofrenia sebagai medium dalam menyampaikan bagaimana pengalaman ODS atau Orang Dengan Skizofrenia. Pengalaman ini diwujudkan berdasarkan halusinasi dan ilusi yang dialami ODS baik visual atau auditori.

#### 4.1.2. Alur / plot

Struktur pembentukan plot pada film eksperimental ini dibentuk dari halusinasi dan ilusi yang dihadirkan dalam membentuk delusi. Film eksperimental dengan durasi 5 menit ini menawarkan potongan kehidupan ODS yang akan berputar tanpa ada awal dan akhir atau *loop*. Penonton bisa menentukan awal dan akhir dari film ini sesuai dengan durasi awal dan akhir yang ditonton. Jika seorang penonton memasuki ruang pameran pada menit 2.00, maka inilah awal film bagi penonton tersebut. Ketika penonton memutuskan untuk keluar pada menit 01.00, maka inilah akhir dari film ini bagi penonton tersebut.

#### 4.1.3. Halusinasi

Menurut Stuart (2008, p. 91) halusinasi merupakan kesalahan sensori tentang kesan dan respon. Halusinasi yang dihadirkan pada karya ini terbagi menjadi dua, yaitu visual dan auditori. Halusinasi visual dihadirkan berupa wujud imajiner protagonis yang melihat dirinya sendiri duduk di depannya. Refleksi diri dari protagonis merupakan manifestasi wujud ideal yang diinginkan dibayangkan oleh protagonis. Gestur dan ekspresi dari refleksi diri merupakan wujud dari kegelisahan protagonis itu sendiri.

Pada gambar 11 dan 12 terlihat ada nya perbedaan ruang dan waktu pada *mise en scene*. Pada gambar 11 (02:05) protagonis melihat refleksi diri pada sebuah ruangan gelap tanpa pengunjung lain. Satu detik kemudian pada gambar 12 (02:06) terlihat ruangan terang dengan pengunjung. Jukstaposisi dari dua shot ini merupakan bentuk dari halusinasi ruang yang dialami oleh protagonis dengan menampilkan perbedaan ruang dan waktu pada adegan yang berkesinambungan.



Gambar 11 dan 12 : Dua shot di menit 02:05 dan 02:06

Sumber: Screenshot b;d, Irham, 2022

Halusinasi auditori dihadirkan dalam bentuk bisikan yang mengajak, menghakimi, dan seruan kepada protagonis. Halusinasi ini dihadirkan selama film diputar dan membentuk *noise*. Secara keseluruhan, seluruh adegan pada film ini akan menjadi halusinasi bagi penonton, tergantung penonton mempercayai adegan mana yang menjadi halusinasi bagi protagonis.

#### 4.1.4. Ilusi

Menurut Stuart (2008, p. 91) ilusi merupakan kesalahan sensori tentang mengartikan sebuah kejadian sehingga adanya kesalahpahaman. Ilusi yang dihadirkan pada karya ini terbagi menjadi dua, yaitu visual dan auditori. Ilusi visual yang dihadirkan akan dibangun dari pengadeganan ekstras yang salah di artikan oleh protagonis. Secara keseluruhan, seluruh adegan pada film ini bisa diartikan sebagai ilusi bagi penonton. Tergantung penonton mempercayai adegan mana yang menjadi ilusi bagi protagonis.

Ilusi auditori dihadirkan berupa kesalahpahaman protagonis dalam menangkap fenomena yang terjadi selama 5 menit tersebut.

Beberapa sumber suara akan mengeluarkan suara yang berbeda dengan yang seharusnya. Seperti suara dialog yang tidak terdengar oleh protagonis dan digantikan oleh suara suara lain.

#### 4.1.5. Delusi/waham

Stuart (2008, p. 92) mendeskripsikan delusi sebagai kepercayaan palsu yang dipegang teguh oleh seseorang meskipun itu tidak dibagikan oleh atau kepada orang lain, dan ditentang oleh realitas sosial. Delusi dibagi menjadi 4 yaitu delusi agama, delusi somatik, delusi kebesaran dan delusi paranoid. Film eksperimental b;d mengadaptasi delusi paranoid dimana protagonis memiliki kecurigaan yang tidak rasional terhadap orang lain dan dirinya sendiri. Halusinasi dan ilusi yang dialami oleh tokoh utama merupakan unsur yang membangun delusi. Sehingga protagonis atau penonton mempercayai segala bentuk halusinasi dan ilusi menjadi sebuah citra realitas. Seluruh adegan pada film ini menjadi delusi tergantung penonton meyakini bagian manakah yang menjadi ilusi, delusi, dan kenyataan.

#### 4.1.6. Relaps

Menurut Diny Rezki Amelia dan Zainul Anwar (2013, p. 56) relaps diartikan sebagai suatu keadaan dimana apabila seorang pasien skizofrenia yang telah menjalani rawat inap di rumah sakit jiwa dan diperbolehkan pulang kemudian kembali menunjukkan gejala-gejala sebelum dirawat inap. Setiap relaps yang terjadi berpotensi membahayakan bagi pasien dan keluarganya. Apabila relaps terjadi maka pasien harus kembali melakukan perawatan inap di rumah sakit jiwa (*rehospitalisasi*) untuk ditangani oleh pihak yang berwenang. Relaps yang dihadirkan dalam karya ini berupa *loop* yang terjadi pada protagonis berupa sequence POV yang diulang tanpa awal dan akhir.

#### 4.1.7. Karakter

Film eksperimental b;d menghadirkan beberapa karakter, yaitu:

##### 4.1.7.1. Protagonis

Protagonis dalam film eksperimental b;d adalah ODS. Film ini menghadirkan perspektif pertama (*first person point of view*) dari protagonis tentang rangkaian halusinasi dan ilusi yang menjadi delusi dan dihadirkan selama lima menit.

##### 4.1.7.2. Refleksi diri protagonis

Aktor yang duduk di depan protagonis merupakan bentuk halusinasi akan dirinya sendiri. Aktor ini merupakan manifestasi dari seluruh penolakan dari diri protagonis dan manifestasi akan wujud ideal dari pikiran protagonis. Ekspresi dan gestur yang dilakukan oleh refleksi diri protagonis merupakan bentuk halusinasi yang dialami oleh protagonis.

##### 4.1.7.3. Ekstras

Ekstras yang hadir pada film eksperimental ini dihadirkan untuk mengisi ruang kosong dan juga sebagai bentuk halusinasi dan ilusi yang dialami oleh protagonis.

##### 4.1.8. Lokasi

Lokasi yang digunakan pada film eksperimental ini adalah sebuah kafe. Pemilihan lokasi ini didasari oleh kebiasaan masyarakat yang cenderung menghabiskan waktu untuk bersantai di sebuah kafe. Film eksperimental b;d tidak memberikan identifikasi tempat secara spesifik. *Montage* yang dihadirkan mewakili ruang dan waktu yang sama dengan lokasi.

#### 4.2. Tekstur karya seni

##### 4.2.1. *Mise en scene*

Menurut Ed Sikov (2011, p. 5) *mise en scene* adalah fitur utama dari representasi sinematik. *Mise en scene* terdiri dari semua elemen yang ada di depan kamera seperti setting, properti,

lighting, kostum, dan pergerakan aktor. Setting pada film eksperimental b;d adalah ruang publik berupa kafe dengan setting dan properti yang natural. Lighting yang digunakan merupakan *natural lighting* dimana sumber cahaya adalah lampu pada lokasi itu sendiri. Tidak ada penambahan lighting tambahan pada proses eksekusi. Kostum yang dipilih untuk film ini adalah kostum *casual*. Pemilihan elemen diatas merupakan representasi kondisi ODS yang sebenarnya seperti manusia pada umumnya.



Gambar 13 : Rokok yang ada dalam frame  
Sumber: Screenshot b;d, Irham, 2022

Pergerakan aktor atau protagonis pada film eksperimental ini diwakili oleh pergerakan kamera yang disesuaikan dengan pergerakan kepala. *Mise en scene* yang dihadirkan mengikuti arah mata atau lensa kamera dan dihadirkan secara realistis, seperti pada saat adegan merokok pada gambar 13, ujung rokok diperlihatkan untuk memberikan kesan bahwa lensa kamera adalah mata protagonis.

Aktor kedua yaitu refleksi diri protagonis yang merupakan halusinasi dari protagonis. Refleksi ini duduk di depannya akan diarahkan berdasarkan emosi, halusinasi, dan ilusi yang terjadi di dalam kepala protagonis. Selain aktor, ekstras juga dihadirkan untuk mengisi ruang sebagai bentuk halusinasi dan ilusi dari protagonis.

Di dalam ruang pemutaran disajikan 5 monitor tambahan berupa media pendukung yang terlihat pada saat pameran. Dua monitor akan

menampilkan *montage* yang berhubungan dengan visual, dua monitor menampilkan visualisasi halusinasi auditori, dan monitor terakhir merupakan *live view* dari penonton itu sendiri. *Mise en scene* dari media pendukung akan berhubungan dengan ruang dan waktu pada film utama.



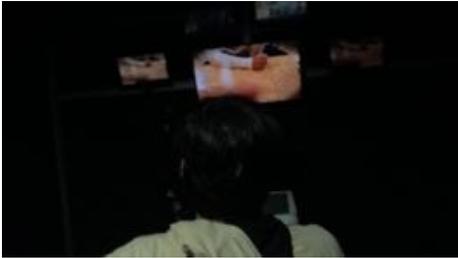
Gambar 14 dan 15: *Montage* Visual pada monitor mata  
Sumber: Screenshot b;d, Irham, 2022

Gambar 14 dan 15 merupakan salah satu bentuk *montage* distorsi visual yang berada di posisi atas ruang pameran. *Mise en scene* yang dihadirkan pada media pendukung ini berupa potongan distorsi, *shot* dengan handycam, dan beberapa *montage* lainnya. Pemilihan susunan shot didasari oleh eksperimentasi yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 16: *Montage* visualisasi auditori pada monitor telinga  
Sumber: Screenshot b;d, Irham, 2022

Gambar 16 merupakan cuplikan visualisasi halusinasi auditori yang merupakan bentuk ekspresi estetis dari karya ini. Monitor ini diletakan pada di kiri dan kanan ruang pameran. Selain menampilkan teks, *mise en scene* pada media pendukung ini juga berhubungan dengan ruang dan waktu yang sama dengan lokasi.



Gambar 17: *Display* kamera belakang atau monitor paling bawah

Sumber: Ruang pemutaran *b;d*, Irham, 2022

Gambar 17 merupakan *live view* dari penonton yang merepresentasikan alam bawah sadar seorang penderita skizofrenia. Monitor ini berada di posisi bawah ruang pameran. *Mise en scene* yang dihadirkan berupa *live view* dari ruang pameran, sehingga penonton bisa melihat dirinya sendiri dari belakang dan seperti diawasi oleh kamera.

#### 4.2.2. Sinematografi

Aspek sinematografi yang diterapkan pada film eksperimental *b;d* yaitu penggunaan shot *point of view* dengan pergerakan kamera natural yang didasari oleh pergerakan kepala protagonis. Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan metode *handheld* dan tidak menggunakan *gymbal*. Walaupun gambar yang dihasilkan tidak stabil seperti *gymbal*, namun pergerakan dan kecepatan yang diinginkan dapat dicapai menggunakan *handheld camera*.

Kamera yang digunakan adalah fujifilm XT-20 dengan sensor APS-C dan menggunakan lensa *fix 23mm*. Pemilihan lensa 23mm dikarenakan *field of view* (FOV) manusia pada sensor APS-C berada pada kisaran 16-35mm. Maka penggunaan lensa 23mm merupakan titik tengah diantara 16-35mm.

#### 4.2.3. Suara

Suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu dialog, *ambience*, *effect*, dan musik. Film eksperimental *b;d* menggunakan *effect* dan dialog sebagai sumber suara utama. Halusinasi dan ilusi auditori diwujudkan dalam bentuk bisikan berupa kata-kata dan kalimat yang diterapkan menjadi *noise*.

Efek lain yang digunakan adalah detak jantung (*low*) yang bertujuan memberikan *tension* tambahan kepada penonton. Detak jantung disesuaikan dengan detak jantung protagonis dan dihadirkan selama film diputar. Detak jantung akan semakin cepat ketika protagonis merasakan rasa cemas. *Output* dari detak jantung ini adalah *subwoofer* yang diletakan di depan kursi penonton untuk memberikan getaran detak jantung.

Pengaturan ritme pada halusinasi auditori berupa *noise* dan detak jantung diatur berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan. Volume dari *noise* ini berkesinambungan dengan aspek lainnya, seperti detak jantung, kedipan mata, dan pergerakan kamera.

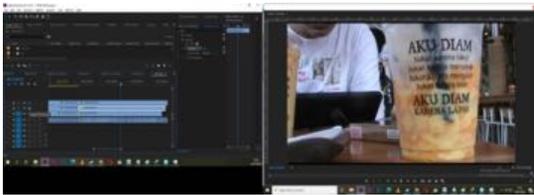
#### 4.2.4. Warna

Warna yang dihadirkan pada karya ini merupakan natural tone pada tahap normal. Namun pada episode halusinasi dan ilusi, akan ada perubahan warna pada film sebagai bentuk distorsi visual yang dirasakan oleh ODS atau protagonis. Distorsi dan perubahan warna merupakan tahapan kerja pada saat penyuntingan berlangsung.

#### 4.2.5. Editing

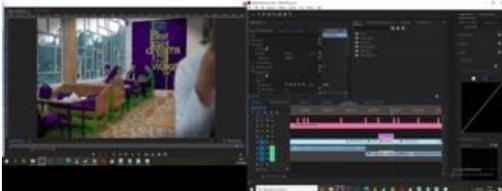
Proses editing pada film eksperimental b;d menitik beratkan pada penambahan *visual effect* untuk mewujudkan distorsi visual. *Invincible cutting* diterapkan pada beberapa bagian terutama saat kedepan mata yang menjadi *cutting point* yang digunakan dalam menyambung dua materi yang berbeda. Shot POV normal yang digabungkan dengan shot POV halusinasi dipadukan dengan *cutting point* pada saat kedepan mata.

Proses editing untuk media pendukung seperti *montage* dilakukan dengan menerapkan *time remaping*, *color change*, *superimpose* dan masih banyak effect lain yang diberikan guna mendapatkan bentuk yang sesuai dengan rancangan.



Gambar 18 : *Montage* tanpa *Superimpose* dan efek lain  
Sumber: *Screenshot*, Irham, 2022

Gambar 18 merupakan contoh pemberian efek yang diterapkan pada rangkaian *montage*. *Superimpose* merupakan teknik mengekspos dua kali atau lebih frame yang sama. Lalu frame teratas diberikan efek tambahan untuk memberikan kesan *unreal* atau *bizzare* pada potongan *Montage*.



Gambar 19 : Perubahan warna pada shot ilusi  
Sumber: *Screenshot*, Irham, 2022

Gambar 19 merupakan bentuk distorsi tambahan pada tahapan editing atau penyuntingan. Bentuk distorsi yang disajikan adalah perubahan warna dan bentuk dari wujud yang sebenarnya. Hal ini merupakan perwujudan dari ilusi yang dialami oleh ODS.

#### 4.3. Desain (Tata ruang pertunjukan dan Pameran)

Ruang pameran berupa sebuah kotak berukuran 3 x 3 meter yang dibalut oleh kain hitam. Di dalam ruang pameran dipasangkan *exhaust fan* yang berguna untuk mengeluarkan asap dan bau dari dalam ruang pameran. *Display* luar dari ruang pameran berupa arah petunjuk pintu masuk dan keluar, lalu sebuah peringatan kepada penonton. Peringatan yang dituliskan adalah bagi yang memiliki diagnosa gangguan mental, disarankan untuk tidak masuk. Pemberian peringatan ini untuk meminimalisir penonton yang nantinya terpengaruh setelah menonton pameran ini.

Di dalam ruang pameran diletakan 6 monitor yang disusun berdasarkan posisi mata, telinga, dan otak dengan visual yang merepresentasikan masing-masing bagian. Monitor utama menampilkan representasi penderita skizofrenia berupa *shot point of view*, dua monitor kiri-kanan menampilkan visualisasi halusinasi auditori, dua monitor atas sebagai visualisasi halusinasi visual, dan monitor di bawah digunakan sebagai *live view* dari ruang pameran.

Selain tata letak monitor, penonton akan melihat sebuah cermin yang ditempelkan pada manekin dan disejajarkan dengan level kepala penonton. Fungsi dari manekin ini adalah sebagai tanda atau simbol dari monitor utama yang menampilkan refleksi diri dari protagonis. Penonton akan melihat refleksi dirinya terlebih dahulu sebelum memasuki ruang delusi yang diciptakan

dari film ini. Jumlah penonton pada rancangan sebanyak 5 orang, tetapi akhirnya penonton dibatasi hanya satu orang agar penonton dapat merasakan teror dan pengalaman baru secara fokus.

## 5. PENUTUP

Pelahiran karya sebuah film pada setiap masanya tentu sangat melalui banyak perkembangan. Salah satu perkembangannya yaitu menciptakan sebuah karya audio visual eksperimental yang memberikan sajian selain unsur audio dan visual. Hal ini terlahir berdasarkan keinginan beberapa penggiat film untuk keluar dari ranah konvensional, yaitu anah yang selalu berbicara tentang nilai estetika yang dibentuk dari keindahan shot, struktur cerita, dan teknik lainnya.

Eksperimentasi dilakukan untuk mendukung penciptaan karya ini. Film eksperimental b;d diciptakan atas banyaknya stigma yang hidup di masyarakat tentang penderita gangguan mental skizofrenia. Halusinasi, ilusi, dan delusi direpresentasikan menjadi karya film dan menjadi ide utama dalam eksperimentasi karya ini. Sudut pandang orang pertama penderita skizofrenia atau ODS (Orang Dengan Skizofrenia) dihadirkan agar penonton atau masyarakat awam dapat merasakan menjadi seorang penderita skizofrenia dalam waktu 5 menit.

## DAFTAR ACUAN

### Buku :

- Davison, G. C., Neale, J. M., Johnson, S. L., & Kring, A. M. (2010). *Abnormal Psychology Eleventh Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Ed, S. (2011). *Film Studies : An Introduction*. New York: Columbia University Press.

- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Stuart, G. (2008). *Principles and Practice of Psychiatric Nursing 10th Edition*. Amsterdam: Elsevier.

### Laporan Penelitian/Jurnal :

- Amelia, D. R., & Anwar, Z. (2013). *Relaps Pada Pasien Skizofrenia*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan , 53.
- UTOMO, T. L. (2013). *Hubungan antara faktor somatik, psikososial, dan sosio-kultur dengan kejadian skizofrenia di instalasi rawat jalan rsjd surakarta (skripsi)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zahnia, S., & Sumekar, D. W. (2016 ). *Kajian Epidemiologis Skizofrenia*. MAJORITY , 160.