

## **BAB III**

### **PROSES PERWUJUDAN KARYA**

#### **A. Konsep Naratif**

##### **1. Deskripsi Karya**

Judul	: <i>Beneath The Surface Of The Mind's Eye</i>
Tema	: <i>Psychological</i>
Genre	: Fiksi
Sub Genre	: Horor <i>Psychological</i>
Durasi	: 20 Menit
Bahasa	: Indonesia
Resolusi	: 2049 x 871
Format	: 4K
<i>Fram Rate</i>	: 24fps
Aspek Rasio	: 2.35:1

##### **2. Target Penonton**

Usia	: 18+
SES	: B – C
Gender	: Laki-laki dan Perempuan

##### **3. Film Statement**

Banyak orang di Indonesia yang masih menganggap masalah kesehatan mental sebagai hal yang memalukan atau tabu untuk

dibicarakan. Hal ini membuat mereka yang mengalami masalah mental enggan mencari bantuan profesional dan membiarkannya terus menggerogoti dirinya. Film ini mengisahkan perjalanan seorang wanita yang terperangkap dalam kesendirian emosionalnya, mencari kedamaian dan mengusir kesepian dengan mengoleksi foto wajah-wajah orang mati. Sebuah kisah tentang bagaimana tekanan batin bisa

#### 4. *Director's Statement*

Sutradara tertarik untuk mengeksplorasi sisi gelap psikologis manusia yang seringkali tersembunyi, bagaimana tekanan batin dan ketidak mampuan seseorang untuk menghadapi kenyataan membawa seseorang pada masalah kesehatan mental dan mengubah cara mereka melihat dunia dan dirinya sendiri. Film ini adalah sebuah perjalanan ke dalam kegelapan batin manusia, melalui adegan, visual yang intens dan atmosfer yang mencekam, saya ingin mengundang penonton ke dalam dunia batin karakter utama, sehingga penonton merasakan ketegangan dan kecemasan yang mempengaruhi setiap tindakan yang ia ambil. Setiap detail dalam film ini, dari ruang khusus untuk menyimpan foto-foto jenazah yang ia punya hingga proses ritualistik dalam merias jenazah, adalah simbol perilaku kompulsif dari kecemasan yang membelenggu hidupnya. Saya berharap film ini bisa membuat penonton tau tentang pentingnya meninjau kesehatan mental, dan bagaimana trauma dan tekanan batin bisa mengubah cara kita melihat dunia dan diri kita sendiri.

### *5. Logline*

Michelle seorang perias jenazah berumur 25 tahun, mempunyai obsesi terhadap wajah jenazah yang sudah dirias, sehingga ia mengoleksi foto-foto wajah jenazah. Rasa ketidak puasan terhadap apa yang ia lakukan saat ini menyebabkan ia terjerumus kedalam pikiran gelapnya, ia memerlukan capaian yang lebih besar yang lebih memuaskan obsesinya. Karena kecemasan yang terus menerus mengganggunya, ia melakukan tindakan yang gila.

### 6. Premis

Michelle seorang perias jenazah yang mempunyai obsesi terhadap wajah-wajah jenazah yang sudah dirias, namun ia menginginkan pencapaian yang lebih besar untuk memuaskan obsesinya, tetapi halangan yang ia hadapi menjadikannya ia terjerumus pada pikiran gelapnya, dalam kecemasan, dan obsesi gelap dalam dirinya, ia memutuskan tindakan yang gila.

### 7. Sinopsis

Michelle adalah seorang perias wajah jenazah dengan sebuah kebiasaan yang sangat tidak biasa, ia merasa terhubung dengan orang-orang yang telah meninggal, atau lebih tepatnya, dengan wajah mereka yang telah diriasnya. Michelle memotret wajah setiap jenazah yang ia rias, mencetak foto tersebut, dan memasangnya dalam bingkai di kamar kecil khusus miliknya yang berukuran 3x3 meter. Michelle tinggal bersama adiknya yang masih sekolah, hubungan mereka kurang

baik. Adiknya yang seringkali membebani hidupnya, semakin lama semakin membuat Michelle merasa tertekan dan gelisah, di satu sisi, obsesi dan keinginannya untuk mencapai sesuatu yang lebih besar mulai mengganggu pikirannya. akankah Michelle melakukan sesuatu yang bahkan tidak kita bayangkan?

#### 8. Identifikasi Ruang dan Waktu

Dalam film ini menunjukkan latar tempat di tengah kota Bandung, dengan set rumah Michelle yang cukup sederhana, set ruang rias jenazah, set rumah duka dan juga set gereja katolik. Film ini juga berlatar waktu di tahun sekarang, yakni 2024.

#### 9. Struktur Dramatik

##### a. Babak I

Film ini dibuka dengan adegan sedang merias jenazah di ruang rias jenazah, setelah itu ia menunggu bayarannya di ruang tunggu rumah duka, ternyata ada pengurus rumah duka yang dulu satu gereja dengan keluarga Michelle dan bertanya kepada Michelle mengapa sudah jarang ke gereja. Setelah diberi uang Michelle pamit dan meninggalkan rumah duka. Setelah pulang ke rumah ia memberi ikannya Mimu dan menuju ruang khusus foto jenazah yang ia punya, lalu adiknya, Grace meminta uang kepada Michelle.

##### b. Babak II

Setelah pengenalan konflik awal, masalah yang dibawa semakin kompleks yaitu ketika Michelle diketahui mempunyai gangguan

mental dan obsesi terhadap foto jenazah dan itu adalah salah satu *coping mechanism* yang ia lakukan agar tidak merasa kesepian dan cemas, lalu Michelle tidak dapat panggilan pekerjaan untuk merias jenazah, satu sisi obsesinya untuk mendapatkan hal yang lebih besar semakin menjadi-jadi, satu sisi adiknya Grace terus membebani perihal ia meminta terus uang. Ia mencari cara untuk memuaskan obsesinya dengan cara merias manekin namun ternyata berbeda rasanya ketika ia merias jenazah dan berbicara kepada jenazah dengan ia merias manekin dan berbicara pada manekin. Disinilah timbul pikiran-pikiran Michelle yang gila

### c. Babak III

Dibabak ini merupakan babak yang menegangkan, karena Michelle sudah tau untuk berbuat apa, ia menuju ke gereja untuk hanya sekedar melihat salib dengan perasaannya yang sudah tidak mempercayai tuhan lalu ia melihat bilik pengampunan dosa dan ia masuk untuk hanya sekedar bertanya, setelah pulang dari gereja ia langsung membawa tali tambang, awalnya ia ragu-ragu untuk membunuh namun akhirnya ia membunuh adiknya Grace dan meriasnya di ruang foto lalu memfotonya, namun diakhir ternyata Michelle bukan menambah koleksi foto namun jasad mayat adiknya sendiri, namun apakah obsesi Michelle terpuaskan? Ternyata tidak, ia terus mencari cara agar obsesinya terus terpenuhi.

## 10. Identifikasi Karakter

### a. Michelle



Gambar 4. Referensi Tokoh Michelle

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/YkHLtmzWBGXWVJ4V6>  
diunduh pada Februari 2025)

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 24 tahun

Peran : Tokoh Utama

1. **Psikologis** : mempunyai masalah mental pasca kematian orangtuanya pada tahun 2019, karena pasca kematian orangtuanya dunia dilanda covid batin Michelle semakin terisolasi dan menjadi obsesi terhadap foto wajah jenazah karena sering bercerita pada foto orangtuanya, perfeksionis (rencananya harus selalu berhasil), tak mau kalah (egonya

ingin selalu mengalahkan kecemasan yang ada dalam dirinya), pemendam masalah (tidak pernah dapat tempat bercerita jadi tidak terbiasa untuk bercerita sekalipun terasa mengganggu dirinya), selalu merasa cemas (karena ocd yang diderita), memiliki masalah tidur, memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang dia inginkan, detail.

2. **Fisiologis** : Wanita berumur 24 tahun, berambut panjang, berkulit putih, matanya sayu, tinggi 160 cm, berat badan 53 kg.
3. **Sosiologis** : lahir di Bandung 3 September 2000, virgo, kedua orangtua meninggal pada tahun 2019 ketika Michelle berusia 19 tahun karena kecelakaan, beragama kristen protestan, tidak memiliki banyak teman (karena kuliah hanya setahun terputus karena orangtua meninggal dan tidak ada yang membiayai, minoritas, dan tidak religius jadi sedikit teman gereja), bekerja sebagai perias jenazah pada umur 21 tahun pasca covid-19 (3 tahun bekerja sebagai perias jenazah), mempunyai adik perempuan bernama grace yang tidak akrab dengannya, kesehariannya hanya bekerja dan diam di rumah, mempunyai hewan peliharaan ikan ikan mas koki.

b. Grace



Gambar 5. Referensi Tokoh Grace

(sumber: : <https://id.pinterest.com/pin/601723200239120397/>

diunduh pada Februari 2025)

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 18 tahun

Peran : Adik kandung michelle

1. **Psikologis** : mudah bersosialisasi, tidak sabaran (jika menginginkan sesuatu), pendendam, cuek, suka mengeksplor diri.
2. **Fisiologis** : Wanita berumur 18 tahun, berambut pendek, berkulit putih, tinggi 155 cm, berat badan 50 kg.
3. **Sosiologis** : lahir di Bandung 7 November 2006, Scorpio, kedua orangtua meninggal pada tahun 2019 ketika Grace

berumur 13 tahun karena kecelakaan, beragama kristen protestan, memiliki banyak teman, menginjak bangku SMA kelas 3, selalu bermain (masa remaja), tidak akrab dengan kakanya Michelle.

## B. Konsep Sinematik

### 1. Visual

Dalam merealisasikan naskah kedalam visual, setiap sutradara memiliki konsep dan *treatment* masing-masing untuk memperindah serta menyampaikan pesan yang disampaikan kepada penontonnya. Pada film “*Beneath the surface of the mind's eye*” ini memanfaatkan Visual dengan elemen penting yang berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan cerita, membangun suasana, dan memengaruhi emosi penonton. Penggunaan sinematografi, pencahayaan, komposisi frame, warna, serta efek visual dapat menciptakan pengalaman mendalam yang memperkuat narasi dan karakterisasi. Setiap elemen visual dirancang secara hati-hati untuk menciptakan keselarasan antara gambar dan cerita, mulai dari penggunaan angle kamera yang memberikan perspektif unik hingga tata warna yang mencerminkan mood atau tema tertentu. Visual yang kuat tidak hanya menyampaikan informasi secara eksplisit tetapi juga memberikan makna tersirat, menciptakan pengalaman sinematik yang menggugah dan membekas di benak penonton.

Tampilan visual pada film “*Beneath the surface of the mind's eye*” dapat ditentukan oleh tone warna, tekstur, dan gaya sinematografi yang digunakan. Karena film ini mungkin termasuk ke dalam genre thriller atau misteri, palet warna yang lebih gelap, kontras tinggi, dengan saturasi warna yang lebih rendah bisa digunakan untuk menekankan ketegangan dan suasana yang mencekam. Efek visual yang halus seperti kabut, grain film, atau lighting yang natural juga bisa menambah estetika film.

## 2. Setting

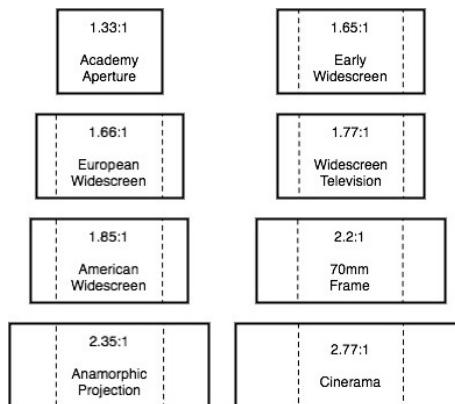
Latar yang digunakan adalah di daerah perkotaan kota Bandung, dengan strata ekonomi menengah keatas, maka gambaran set lokasi yang telah digunakan adalah Gereja, rumah duka dan rumah untuk tempat tinggal michelle.

## 3. Mood and Look

Dalam film “*Beneath the surface of the mind's eye*”, *mood* dan *look* yang dihadirkan memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang mencekam dan penuh misteri. Dengan palet warna yang cenderung gelap dan desaturasi, film ini memancarkan nuansa suram dan kehampaan yang menggambarkan rasa isolasi dan ketegangan. Pencahayaan yang bermain dengan bayangan tajam serta pengambilan gambar dengan framing luas memperkuat rasa ketidaknyamanan, isolasi, ketegangan dan ketidakpastian. Elemen visual ini berpadu dengan musik latar yang *disturbing*, menciptakan pengalaman sinematik yang memikat sekaligus menegangkan, seolah mengajak penonton untuk masuk lebih dalam ke dunia penuh rahasia dan bahaya

yang dibangun dalam cerita “*Beneath the surface of the mind's eye*”.

#### 4. Aspect Ratio



Gambar 6. Aspek Ratio

(sumber: <https://filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/aspect-ratio/> diunduh pada 26 Desember 2024)

Aspect ratio 2.35:1 adalah format layar lebar yang sering digunakan dalam produksi film untuk menciptakan tampilan sinematik yang epik dan dramatis. Rasio ini mengacu pada perbandingan lebar gambar terhadap tingginya, di mana lebar gambar 2,35 kali lebih besar dari tingginya. Format ini populer dalam film layar lebar karena mampu menangkap lanskap yang luas, memperluas ruang visual, dan meningkatkan imersi penonton. Teknologi *anamorphic* sering digunakan untuk mencapai aspek rasio ini, dengan memanfaatkan lensa khusus yang memampatkan gambar selama perekaman dan mengembangkannya kembali saat diproyeksikan. Dalam sinematografi modern, 2.35:1 sering digunakan untuk memberikan nuansa elegan dan memberikan ruang bagi elemen visual yang kompleks, seperti adegan

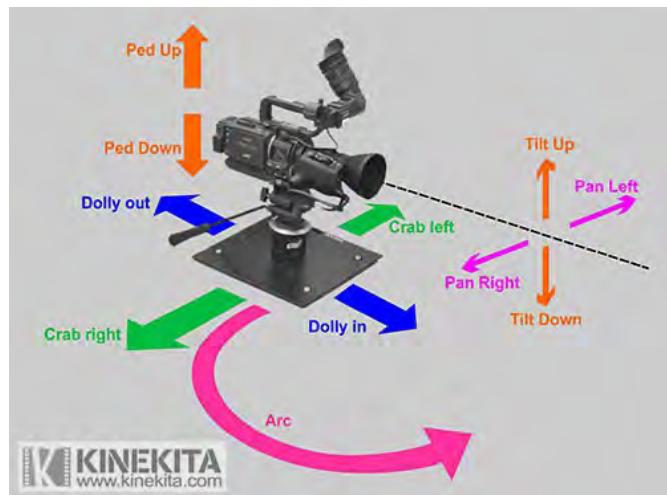
aksi, panorama, atau komposisi artistik. Sehingga aspek ratio ini yang akan di terapkan di film “*Beneath the surface of the mind's eye*”

## 5. Sinematografi

Sinematografi menggunakan gaya visual yang menciptakan atmosfer yang mencekam dengan menggunakan lensa sudut lebar di lokasi sempit atau padat , seringkali menampilkan pintu dan jendela yang memberikan kesan ancaman yang selalu mengintai. Pendekatan ini membuat penonton merasa rentan dan waspada terhadap bahaya yang mungkin muncul dari area yang tidak terlihat.

Pergerakan kamera berperan penting dalam membangun intensitas dan dinamika narasi. Untuk sebuah film “*Beneath the surface of the mind's eye*” Pergerakan kamera dinamis seperti track in/out atau handheld sering digunakan untuk memberikan kesan ketidakstabilan dan menambah rasa cemas. Slow tracking *Shot* s bisa digunakan untuk menciptakan ketegangan yang lambat dan terukur. Close-up *Shot* s bisa memberikan perhatian pada ekspresi karakter yang menggambarkan kecemasan atau ketakutan. Wide *Shot* s mungkin digunakan untuk memperlihatkan ruang atau lingkungan yang sepi,terisolasi, atau mencekam.

## 6. Pergerakan Kamera



Gambar 7. Rotasi Pergerakan Kamera

(sumber : <https://idseducation.com/jenis-camera-movement/>  
diunduh pada 26 Desember 2024)

Pergerakan kamera dalam film horor psikologis memiliki peran penting dalam membangun ketegangan dan menciptakan atmosfer yang mencekam. Teknik seperti tracking *Shot* yang lambat dapat menambah rasa waspada, seolah-olah ada sesuatu yang mengintai di luar bingkai. penggunaan handheld camera dengan gerakan goyah sering kali memberikan kesan tidak stabil dan mencerminkan keadaan psikologis karakter yang kacau. Selain itu, sudut kamera rendah atau miring (dutch angle) bisa menciptakan perasaan tidak nyaman dan membuat penonton merasa ada sesuatu yang tidak beres. Teknik close-up pada ekspresi wajah juga sering digunakan untuk menyoroti ketakutan atau kegilaan karakter, sementara long takes tanpa

pemotongan memperkuat rasa tak terhindarkan terhadap ancaman yang semakin mendekat. Semua elemen ini bekerja bersama untuk mempermudah persepsi penonton, membuat mereka tidak hanya melihat horor, tetapi juga merasakannya secara mendalam.

## 7. Type of *Shot*



Gambar 8. Type Of *Shot*

(sumber: <https://images.app.goo.gl/i4WQ41bfppW2NKdx> , 2025 )

Jenis-jenis *Shot* dalam sinematografi ditentukan oleh jarak kamera terhadap subjek, yang berpengaruh pada bagaimana pergerakan dan ekspresi karakter ditampilkan.

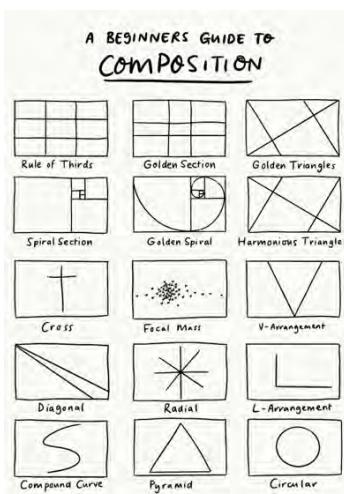
- a. *Extreme Close Up* (ECU) : Menyorot detail spesifik dari bagian tubuh, seperti mata atau mulut.
- b. *Big Close Up* (BCU) : Menampilkan wajah dari dahi hingga dagu, menekankan ekspresi karakter.
- c. *Close Up* (CU): Mencakup seluruh wajah dari atas rambut hingga dagu, memungkinkan pengamatan ekspresi sekaligus pergerakan rambut.
- d. *Medium Close Up* (MCU): Menampilkan bagian kepala hingga

dada, memperlihatkan ekspresi serta gerakan bahu.

- e. *Medium Shot* (MS): Merekam tubuh dari kepala hingga pinggang, menyoroti gestur tangan dan pergerakan tubuh bagian atas.
- f. *Knee Shot* (KS): Menampilkan tubuh dari kepala hingga lutut, memungkinkan penekanan pada pergerakan kaki.
- g. *Full Shot* (FS): Memperlihatkan tubuh secara utuh dari kepala hingga kaki, menekankan pergerakan keseluruhan karakter.
- h. *Long Shot* (LS): Menampilkan karakter beserta lingkungan sekitar, tetapi menunjukkan pergerakan tanpa fokus pada ekspresi.
- i. *Extreme Long Shot* (ELS): Menyoroti lanskap secara luas, dengan karakter yang tampak sangat kecil atau bahkan tidak menjadi fokus utama.

Struktur ini membantu memahami bagaimana setiap jenis *Shot* digunakan untuk mendukung penyampaian cerita visual dalam film.

## 8. Komposisi



Gambar 9. Komposisi Gambar

(sumber: : <https://uk.pinterest.com/pin/5699937022254566/>)

Bagaimana elemen visual disusun dalam sebuah frame untuk menyampaikan cerita, emosi, dan pesan secara efektif. Komposisi melibatkan pengaturan subjek, latar belakang, pencahayaan, warna, dan garis pandang agar menarik perhatian penonton dan menciptakan keseimbangan visual. Beberapa prinsip yang sering digunakan termasuk *rule of thirds* untuk memandu posisi subjek utama, penggunaan garis leading untuk mengarahkan mata penonton, dan pemanfaatan ruang negatif untuk menciptakan kontras atau fokus.

Film “*Beneath the surface of the mind's eye*” ingin menonjolkan teknik komposisi visual yang memikat, Penggunaan format aspek rasio 2.39:1 secara keseluruhan menciptakan variasi visual yang memperkaya narasi. Kombinasi teknik ini menghasilkan estetika sinematik yang mendalam dan atmosferik, memperkuat pengalaman menonton secara keseluruhan.

#### 9. Pencahayaan



Gambar 10. Referensi Penggunaan Cahaya

(Sumber : <https://uk.pinterest.com/pin/221239400438511175/>  
diunduh pada 26 Desember 2024)

Pencahayaan adalah sebuah elemen kunci untuk membangun *mood* dalam film “*Beneath the surface of the mind's eye*” Pencahayaan adalah elemen kunci dalam membangun mood dalam film Longlegs, menciptakan atmosfer yang mendalam dan menegangkan. Dengan permainan cahaya dan bayangan, film ini mampu menghadirkan nuansa mencekam yang memperkuat ketegangan psikologis penonton. Teknik pencahayaan rendah (*low-key lighting*) digunakan untuk menambah elemen misteri dan horor, sementara kontras tajam antara terang dan gelap mempertegas perasaan isolasi dan ketidakpastian. Dengan pendekatan ini, *Longlegs* tidak hanya mengandalkan alur cerita dan karakter, tetapi juga visual yang efektif untuk menggugah emosi dan membangun suasana yang menghantui.

#### 10. Warna



Gambar 11. Referensi Warna Warm  
(sumber : <https://id.pinterest.com> diunduh pada 26 Desember 2024)

Warna hangat di set kamar dan ruang foto yang membuat karakter michelle merasa nyaman.Konsep penggunaan warna ini bisa memperkuat emosi dan dinamika karakter dalam film ini. Warna hangat di tempat yang membuat karakter utama merasa nyaman bisa menciptakan kontras emosional yang lebih dalam.



Gambar 12. Referensi Warna Cold

(Sumber <https://id.pinterest.com> diunduh pada 26 Desember 2024)

Warna bernuansa dingin di tempat atau ruangan yang membuat karakter utama merasa gelisah dan tidak nyaman, karena warna tersebut melambangkan kesedihan, kehilangan, serta kesepian yang dirasakannya.

#### 11. Pemilihan Kamera

*Sony FX3* merupakan pilihan ideal untuk proyek ini berkat kombinasi antara kualitas gambar sinematik dan fleksibilitas produksi. Kamera ini mampu merekam dalam resolusi 4K hingga 120fps, serta memiliki rentang dinamis yang luas, sehingga mampu menangkap detail halus dan kontras yang kaya dalam berbagai kondisi pencahayaan. Ditenagai

oleh sensor *full-frame* dan teknologi warna dari lini *Cinema Line Sony*, *FX3* menyajikan reproduksi warna yang akurat dan tampilan visual yang natural sesuai kebutuhan estetika film. Keunggulan lainnya adalah performa luar biasa dalam kondisi *low-light*, memungkinkan pengambilan gambar tetap jernih dan minim noise meskipun dalam pencahayaan redup.

## 12. Pemilihan Lensa

Dalam pembuatan film *Beneath the Surface of the Mind's Eye*, lensa Canon Sumire Prime digunakan sebagai salah satu perangkat utama dalam membentuk gaya visual yang mendukung atmosfer horor psikologis. Ciri khas optiknya, seperti transisi fokus yang lembut dan efek bokeh yang alami, menghasilkan tampilan visual yang halus namun sarat emosi—merepresentasikan kondisi mental karakter yang rapuh. Bukaan diafragma yang besar (T1.3) memungkinkan penggunaan *depth of field* dangkal, sehingga subjek dapat dipisahkan secara dramatis dari latar belakang untuk memperkuat kesan isolasi dan ketegangan. Selain itu, karakter warna yang hangat serta transisi fokus yang mulus mendukung penciptaan suasana visual yang intens dan penuh kedalaman emosional.

## 13. *Blocking*

*Blocking* dalam film “*Beneath the surface of the mind's eye*” menjadi elemen kunci yang mendukung penggambaran suasana dan emosi dalam cerita. *Blocking* merujuk pada penempatan dan

pergerakan aktor di dalam frame, yang dirancang dengan hati-hati untuk menciptakan dinamika visual yang menarik serta menyampaikan makna tertentu.

