

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang kompleks, tidak hanya secara biologis namun juga secara psikologis. Dalam teori psikologi, manusia sering kali digerakkan oleh suatu motif tertentu yang membentuk tindakan atau keputusan. Namun, seiring berjalannya waktu dan berkembangnya kehidupan manusia, sering kali terjadi suatu konflik tertentu yang datang dari dalam atau diri sendiri yang dapat berkembang menjadi pola pikir, hingga perilaku tertentu, termasuk obsesi.

Obsesi merupakan suatu kondisi psikologi di mana suatu individu mengalami pikiran berulang yang mendominasi kesadarannya dan sering kali terjadi di luar kendali individu itu sendiri. Dalam psikologi klinis, obsesi biasanya dikaitkan dengan gangguan obsesif-kompulsif (*Obsessive Compulsive Disorder*) yang berarti obsesi tidak hanya ketertarikan yang mendalam, tetapi lebih kepada pemikiran yang muncul di luar kendali dan dapat menyebabkan tekanan emosional yang signifikan. Namun, terlepas dari pengertian secara psikologi klinis, obsesi juga kerap terjadi dalam bentuk yang lebih umum dalam kehidupan sehari-hari seperti ketertarikan ekstrim terhadap pekerjaan, hubungan, atau bahkan suatu ideologi tertentu. Seseorang yang terobsesi terhadap sesuatu sering kali menunjukkan sikap perfeksionis di mana mereka merasa harus mencapai standar yang sangat tinggi, bahkan dengan mengorbankan suatu aspek tertentu.

Dalam dunia seni atau kreatif, obsesi sering menjadi pedang bermata dua, di mana hal tersebut dapat menjadi suatu dorongan kreativitas yang bisa

menghadirkan karya luar biasa, namun di sisi lain juga dapat menjadi obsesi juga dapat membawa kehancuran, baik secara mental maupun sosial. Pandangan akan kedua sisi obsesi ini sering kali menjadi bahan bahasan atau ide yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah tema dari karya seni itu sendiri, seperti dalam teater, musik, hingga film.

Film sebagai medium seni memiliki kekuatan besar dalam menggambarkan karakter dan psikologi manusia dengan kedalaman emosional yang kompleks dan sulit ditemukan dalam bentuk seni lainnya dengan menggabungkan berbagai elemen visual, audio, dan naratif. Seiring dengan perkembangan dunia perfilman, banyak film yang berusaha menggali kompleksitas psikologis karakter untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih imersif dan menggugah. Salah satu jenis karakter yang sering menjadi objek eksplorasi adalah karakter obsesif. Karakter semacam ini menarik untuk dieksplorasi karena sering kali berada dalam ambang batas antara suatu pendorong yang baik, namun juga dapat membawa dampak buruk pada diri sendiri maupun orang. Lain. Dalam konteks film, penggambaran karakter obsesif memerlukan pendekatan yang lebih subtil dan mendalam agar dapat menggambarkan ketegangan psikologis yang realistik serta memberikan dampak emosional yang kuat bagi penonton. Dengan demikian, pemilihan gaya realis sangat penting dalam merepresentasikan karakter semacam ini dengan autentik dan meyakinkan agar karakter obsesif pada film dapat terasa dekat, nyata, dan reflektif.

Realis secara umum memiliki arti sesuatu yang bersifat nyata, sesuai dengan kenyataan, dan tidak dilebih-lebihkan atau dimanipulasi. Dalam sejarah perfilman,

realisme telah menjadi salah satu pendekatan utama yang digunakan untuk menangkap realitas dengan cara yang lebih natural dan jujur. Realisme dalam film bertujuan untuk menghadirkan dunia yang lebih dekat dengan pengalaman nyata, sering kali menghindari dramatisasi berlebihan serta efek sinematik yang terlalu artifisial. Dalam sejarah perfilman, realisme telah menjadi salah satu pendekatan utama yang digunakan untuk menangkap realitas dengan cara yang lebih natural dan jujur. Dari banyak pemahaman mengenai realis dalam film, André Bazin, seorang kritikus dan teoritikus film terkemuka, menyatakan bahwa sinema yang terbaik adalah yang memungkinkan realitas berbicara sendiri, tanpa manipulasi teknis yang berlebihan. Pendekatan ini memungkinkan karakter dan konflik yang ditampilkan menjadi lebih dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah penonton untuk terhubung secara emosional dengan cerita yang disajikan, ditambah dengan pendekatan gaya akting oleh Stanislavsky.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan gaya realis dapat diterapkan dalam membangun karakter obsesif, dengan studi kasus pada film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan”. Film ini mengisahkan seorang sutradara teater bernama Sirrah yang memiliki obsesi mendalam terhadap naskah *Catastrophe* karya Samuel Beckett. Obsesi ini tidak hanya menciptakan tekanan bagi dirinya sendiri, tetapi juga memberikan dampak psikologis yang besar bagi para aktor yang terlibat dalam produksinya. Dengan menggunakan pendekatan realis, film ini berusaha menyajikan ketegangan psikologis yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan naratifnya, menciptakan atmosfer yang memungkinkan penonton

untuk memahami dan merasakan dampak destruktif dari obsesi karakter utama. Pendekatan ini tidak hanya dilakukan melalui aspek penceritaan, tetapi juga melalui elemen visual seperti *long take* salah satunya, dan teknik penyutradaraan yang diterapkan dalam film, seperti pada pengarahan akting.

Ketertarikan penulis terhadap sifat-sifat manusia, khususnya obsesi, serta pengalaman tumbuh besar dalam lingkungan seni pertunjukan teater menjadi landasan utama dalam pembuatan film ini. Sejak kecil, penulis sering menyaksikan proses di balik layar sebuah pertunjukan teater melalui orang tua yang berprofesi sebagai seniman teater. Dari pengalaman tersebut, penulis menyadari bahwa di balik setiap pertunjukan, selalu ada dinamika emosional yang intens, di mana panggung tersembunyi menjadi tempat bagi obsesi muncul dari para pelaku seni yang terlibat. Selain itu, isu obsesi juga memiliki kedekatan personal bagi penulis. Dalam perjalanan hidupnya, penulis mengalami bagaimana kecintaan yang mendalam terhadap sesuatu dapat berkembang menjadi obsesi yang justru merugikan diri sendiri dan memengaruhi hubungan dengan orang lain. Ketertarikan ini semakin diperkuat oleh pengalaman menonton film, di mana penulis selalu terpikat oleh karakter-karakter yang memiliki kedalaman psikologis dan mampu membangun hubungan emosional dengan penonton, baik melalui kedekatan personal maupun penciptaan simpati dan empati. Oleh karena itu, film ini lahir dari keresahan dan refleksi personal penulis terhadap obsesi, baik sebagai fenomena psikologis maupun sebagai dinamika yang nyata dalam dunia seni pertunjukan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membawa keresahan tersebut dengan menganalisis bagaimana pendekatan realis dapat digunakan secara

efektif dalam membangun karakter obsesif dalam film ini. Dengan memahami bagaimana pendekatan realis dapat memperkuat representasi karakter obsesif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan estetika film di Indonesia, khususnya dalam ranah penyutradaraan dan penciptaan karakter berbasis psikologi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembuat film yang ingin mengeksplorasi lebih jauh bagaimana membangun karakter kompleks dengan pendekatan yang lebih autentik dan mendalam.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian dari paparan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan ide penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sutradara menggambarkan karakter obsesif secara realis?
2. Bagaimana sutradara menggunakan teknik pengambilan gambar *long take* dalam merepresentasikan karakter?
3. Bagaimana sutradara merepresentasikan unsur repetisi pada obsesi melalui *mise en scene*?

C. Keaslian/Orisinalitas Karya

Orisinalitas atau keaslian sebuah karya seni dilihat pada sejauh mana suatu karya dianggap unik, orisinal, dan tidak menjiplak atau mereproduksi karya yang sudah ada tanpa izin. Namun saat menciptakan sebuah karya seni, terutama film, seringkali tidak dapat lepas dari pengaruh karya-karya yang terdahulu. Karya yang orisinal seringkali muncul dari sumber yang paling dalam yaitu kedekatan pribadi

untuk menyentuh hati dan meresapi keberagaman manusia melalui isu yang diangkat.

Dalam film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan”, penulis mengangkat isu psikologi obsesi yang dilekatkan pada karakter seorang seniman sutradara teater. Hal tersebut diangkat oleh penulis atas kedekatan pribadi penulis dengan isu obsesi dan juga dunia teater. Salah satu karya film yang menjadi bahan perbandingan sekaligus referensi utama penulis adalah *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (2014) yang di produseri dan di sutradarai oleh Alejandro Gonzalez Inarritu. Selain film *Birdman*, masih banyak film yang juga menginspirasi dan menjadi bahan riset oleh penulis, film yang mengangkat tema yang serupa, seperti *Black Swan* (2010) karya Daren Aronofsky, *Whiplash* (2014) karya Damien Chazelle.

Ide kemudian berkembang setelah penulis menyadari kedekatan antara isu obsesi dengan dunia teater. Suatu sifat dasar manusia, terutama yang berdedikasi sebagai seniman tidak jauh dari keinginan karyanya menjadi sempurna. Dan tidak sedikit dari para pelaku seni, dalam hal ini teater, yang kemudian terobsesi atas kesempurnaan tersebut. Walaupun isu obsesi memang tidak sering diangkat dan dibahas di Indonesia, namun dari karya-karya film terdahulu dengan tema atau isu yang serupa, “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan” menjadi berbeda dengan memadukan psikologi, teater, dan film. Hal lainnya yang menjadi unsur pengikat film ini terletak pada penggunaan gaya realis yang mengintegrasikan ruang dan waktu dengan pengambilan gambar *long take* untuk memperkuat ketegangan psikologis karakter.

D. Metode Penelitian

Penelitian dan riset merupakan tahap yang krusial dan berpengaruh besar dalam pembuatan sebuah karya film. Sebagai sebuah karya film dengan basis teori psikologi, sangat diperlukan pengumpulan data untuk menjaga unsur naratif tetap teruji dan sesuai dengan teori yang ada.

Dalam tahap penelitian dan riset untuk film ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Sofaer (1999) menekankan bahwa metode penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang fenomena sosial dengan mengumpulkan data yang kaya dan kontekstual, yang memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai situasi atau masalah yang diteliti. Pendekatan ini tidak hanya mengutamakan data numerik, tetapi juga pentingnya pemahaman tentang perspektif, pengalaman, dan makna yang diberikan oleh individu yang terlibat dalam penelitian. Penelitian ini dimulai dengan ide yang dinyatakan dengan pertanyaan penelitian (*research questions*). Pertanyaan penelitian tersebut yang menentukan metode pengumpulan data dan bagaimana menganalisisnya. Analisis data sebagian besar berasal dari wawancara serta catatan pengamatan. Dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang memahami betul hal yang diteliti. Narasumber wawancara telah dipilih melalui tahap diskusi bersama tim. Narasumber yang diwawancara terdiri dari beberapa bidang, untuk memenuhi aspek naratif dan sinematik. Wawancara dapat digunakan untuk memvalidasi informasi yang telah dikumpulkan dari sumber-sumber lain.

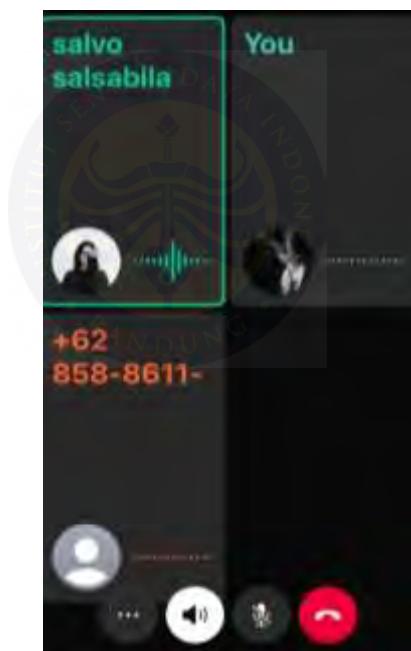
Ini membantu memastikan keakuratan informasi yang ada di dalam film. Sebagai sutradara sekaligus penulis, hasil wawancara berguna untuk membantu membentuk karakter, hingga dalam pembentukan adegan-adegan dalam film agar relevan. Berikut wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa narasumber:

Tabel 1.1 Daftar Narasumber

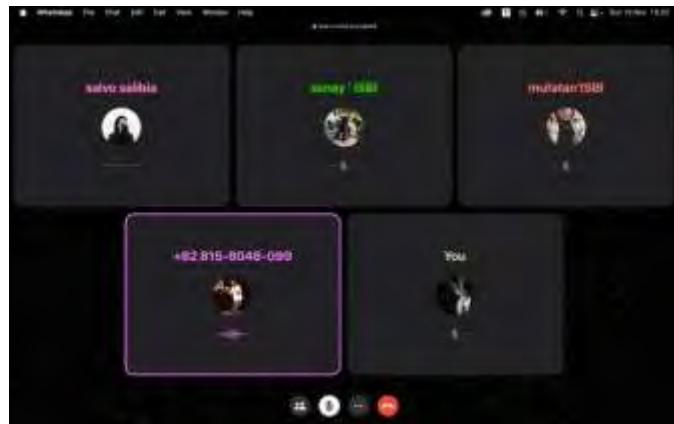
No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Harris Priade Bah	Sutradara Teater	Wawancara terkait teater dan obsesi seorang sutradara teater.
2.	Piala Dewi Lolita	Aktor Teater	Wawancara terkait teater dan dampak obsesi sutradara yang dirasakan oleh aktor.
3.	Aldy Juliand	Sutradara Akademisi	Wawancara terkait penyutradaraan film pendek.
4.	Zaldhi Yusuf Akbar, S.Psi.,M.Psi.	Dosen Psikologi Seni	Wawancara terkait obsesi dan perfeksionis dalam psikologi.
5.	Wregas Bhanuteja	Sutradara	Wawancara terkait keseluruhan ide, isu, hingga distribusi.



Gambar 1.1 Wawancara Bersama Wregas Bhanuteja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Pribadi Salvo Salibia)



Gambar 1.2 Wawancara Bersama Piala Dewi Lolita
(Sumber: Tangkap Layar Pribadi melalui Telepon WhatsApp)



Gambar 1.3 Wawancara Bersama Harris Priadie Bah
(Sumber: Tangkap Layar Pribadi melalui Telepon WhatsApp)

Wawancara yang dilakukan bersama Zaldhy Yusuf Akbar, seorang dosen psikologi seni, berfokus pada pembahasan isu, yaitu obsesi dari sudut pandang psikologi sebagai landasannya. Menurut Zaldhy, perfeksionisme merupakan sifat yang sering ditemukan pada seniman. Ia menjelaskan bahwa perfeksionisme dalam dunia seni dapat muncul dalam berbagai bentuk. Namun, selain perfeksionisme, banyak seniman juga memiliki kecenderungan obsesif terhadap kesempurnaan. Obsesi ini bukan hanya dorongan untuk menghasilkan karya terbaik, tetapi bisa berkembang menjadi kebutuhan yang mendominasi pikiran dan tindakan mereka. Dalam beberapa kasus, hal ini dapat menyebabkan stres berlebihan, kecemasan, bahkan mengganggu proses kreatif karena seniman terus merasa bahwa karya mereka belum cukup sempurna.

Kemudian untuk wawancara kepada narasumber utama, yaitu Harris Priadie Bah yang adalah seorang sutradara teater berfokus pada sisi seniman teater itu sendiri melihat obsesi. Menurutnya, ia sering kali menunjukkan kecenderungan obsesif terhadap kesempurnaan dalam latihan. Dorongan ini

muncul baik secara sadar maupun tidak, terutama dalam upayanya untuk memastikan setiap elemen pementasan berada dalam kondisi terbaik. Dalam praktiknya, ia sering memberikan instruksi yang detail dan berulang, mengoreksi berbagai aspek yang menurutnya masih kurang sempurna, serta mendorong aktor untuk berlatih secara intens. Bagi Harris, pendekatan ini merupakan bentuk komitmen terhadap seni teater. Namun, ia juga menyadari bahwa tuntutan tinggi yang ia terapkan dapat berdampak pada hubungan interpersonalnya dengan para aktor. Tekanan yang diberikan terkadang menciptakan ketegangan dalam proses latihan, yang berpotensi mempengaruhi dinamika kerja sama. Meskipun belum dapat dikategorikan sebagai perilaku obsesif dalam arti klinis, Harris mengakui bahwa pendekatannya dapat membebani para aktor dan menimbulkan dampak tidak baik dalam lingkungan kerja kreatif.

Kemudian yang terakhir, wawancara yang dilakukan kepada Aldy Juliand dan juga Wregas Bhanuteja berfokus pada bidang penulis sebagai sutradara. Yakni, membahas mengenai bagaimana penyutradaraan yang baik, bagaimana unsur-unsur realis dapat diterapkan dalam film agar dapat menciptakan kedekatan bagi penonton akan karakter utama. Kemudian wawancara bersama Wregas lebih membahas bagaimana menciptakan suasana akting realis yang nyaman bagi para aktor. Kemudian penulis juga berbincang mengenai keresahan pribadi kepada Wregas, akan isu yang dipilih, di mana penulis merasa, jika ingin menargetkan film ini untuk dikirim ke festival-festival, isu yang diangkat kurang “panas”. Namun, Wregas mengatakan

bahwa terlepas dari isu film yang memang penting, pengemasan film akan menjadi salah satu tolak ukur juga, dan pengemasan lah yang dapat diandalkan di saat memang isu yang diangkat kurang menarik bagi festival.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, laporan, dokumen resmi, atau publikasi lainnya yang relevan dengan topik masalah penelitian tertentu. Dalam hal ini, buku *Perfectionism and its Relation to Psychological Constructs* yang ditulis oleh Frost, R. O., & Marten, P. A. memberikan wawasan penting untuk memahami bagaimana obsesi terhadap kesempurnaan dapat muncul dalam perilaku sehari-hari dan dampaknya terhadap kesehatan mental serta hubungan interpersonal. Dalam konteks penyutradaraan dengan pendekatan gaya realis, untuk membangun karakter obsesif, buku “*Moving Image Theory*” oleh Matius Ali dan pembahasan realis dalam buku “*What is Cinema?*” oleh Andre Bazin yang telah di terjemahkan menjadi landasan untuk memahami prinsip-prinsip dramaturgi dari teater, seperti struktur naratif, karakterisasi, dan konflik, diterapkan dan diadaptasi dalam narasi dan sinematik film.

3. Kajian Media

Pengkajian media dalam bagian dari riset atau penelitian ini dilakukan cara menonton dan mengkaji karya-karya film terdahulu sebagai perbandingan dan juga referensi sesuai dengan karya yang dibuat. Adapun beberapa karya film

yang dikaji sebagai bahan referensi yang dapat menunjang unsur sinematik maupun naratif dalam film ini adalah:

Tabel 1.2 Daftar Film Referensi

No	Judul Film	Sutradara	Isu
1.	Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)	Alejandro Gonzales Inarritu	Eksistensi, Obsesi, Kesehatan Mental
2.	Whiplash	Damien Chazelle	Obsesi, Otoriterianisme
3.	Black Swan	Darren Aronofsky	Obsesi, Dualitas Identitas
4.	Synecdoche, New York	Charlie Kaufman	Obsesi, Otoriterianisme

E. Metode Penciptaan

Karya film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan” melalui lima tahapan, yang dimulai dari praproduksi hingga distribusi. Peran sutradara dalam proses pembuatan film ini mencakup sejumlah tanggung jawab, mulai dari pencarian ide dan konsep yang kemudian mulai bergerak ke *logline*, sinopsis, dan naskah, hingga ke tahap eksekusi *shooting* dan *editing*. Pengertian sutradara yang terdapat dalam SKKNI adalah tenaga profesional yang bertanggung jawab untuk mewujudkan visi artistik dan teknis dari sebuah produksi audio visual.

Dari banyak dan panjangnya proses sutradara bekerja sama dengan tim untuk menghasilkan karya film ini, semua tahapannya dibagi menjadi tiga tahap

besar yang paling umum, yaitu praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Alur pembuatan karya film pendek yang efektif bagi film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan” demi mencapai tujuan di antaranya adalah:



Gambar 1.4 Mindmap Metode Penciptaan

1. Pra-Produksi

Pada tahap pra produksi, sutradara melakukan riset naskah bersama tim yang terdiri dari produser, *editor*, dan *director of photography* sejak Maret 2024. Proses ini mencakup pengembangan konsep, pencarian ide, serta pembentukan judul film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan”.

Seiring penyempurnaan naskah, sutradara menyusun *creative deck* berisi *logline*, tema, gaya visual, palet warna, referensi sinematik, dan *moodboard* untuk mempermudah komunikasi dengan kru. Sementara itu,

produser menyiapkan rancangan anggaran, strategi promosi, dan distribusi dalam *pitch deck* guna menarik dukungan dari investor atau mitra.

2. Produksi

Pada tahap produksi, peran sutradara adalah sebagai pemimpin kreatif yang memastikan visi film terealisasi sesuai rencana. Ia mengarahkan aktor dalam mendalami karakter, menyampaikan emosi, dan menentukan *blocking* untuk pergerakan di dalam *frame*. Bersama *director of photography* (DoP), sutradara mengawasi aspek visual seperti *framing*, pencahayaan, dan pergerakan kamera, sekaligus memastikan desain produksi, kostum, tata rias, dan properti sesuai dengan rancangan pada tahap pra produksi. Komunikasi dengan tim produksi sangat penting untuk memberikan arahan kepada setiap departemen agar elemen teknis mendukung cerita. Di lokasi, sutradara juga bertugas menyelesaikan masalah yang muncul, seperti improvisasi dialog atau penyesuaian teknis, sambil menjaga konsistensi cerita dan *continuity* antar adegan.

3. Pasca-Produksi

Pada tahap pascaproduksi, sutradara bertindak sebagai pengawas kreatif untuk memastikan film selesai sesuai visi. Ia bekerja sama dengan editor dalam penyusunan alur, ritme, dan tempo narasi, serta mengawasi *color grading* demi atmosfer yang diinginkan. Sutradara juga berkolaborasi dengan *sound designer* dan *composer* untuk tata suara, efek, serta musik yang mendukung emosi penonton. Jika ada *visual effects* (VFX), ia memastikan penggunaannya

sesuai kebutuhan cerita. Selama proses ini, sutradara memberi umpan balik, mengoordinasikan revisi, dan menyelesaikan film hingga siap didistribusikan.

4. Promosi dan Distribusi

Pada tahap promosi dan distribusi, peran sutradara sebenarnya sudah berkurang dan pada tahap ini seorang produser bekerja paling keras. Seorang sutradara hanya berperan sebagai representasi kreatif utama film. Sutradara hanya membantu dalam proses keterlibatannya dalam wawancara, festival, ataupun acara pemutaran untuk menjadi bagian dari mempromosikan film. Namun terlepas dari tugasnya yang memang bukan untuk memastikan promosi dan distribusi berjalan lancar, penulis sebagai sutradara juga akan memberikan masukan terkait strategi distribusi yang sesuai dengan visi kreatifnya.

F. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menggambarkan karakter obsesif secara realis.
- b. Menggunakan teknik pengambilan gambar *long take* dalam merepresentasikan psikologi karakter.
- c. Merepresentasikan unsur repetisi pada obsesi melalui mise en scene.

2. Manfaat Khusus

Adapun manfaat khusus dalam proses kreatif penciptaan film pendek ini adalah untuk menjadi refleksi pribadi dan juga untuk menyelami sifat dasar manusia yang menarik, mengagumkan, namun juga dapat menjadi hal berbahaya bagi orang itu sendiri maupun sekitar.

Pembuatan film ini juga menjadi penggambaran mengenai obsesi dalam pandangan seni dan juga psikologi.

3. Manfaat Umum

Secara umum, manfaat film ini adalah kiranya dapat menjadi bahan refleksi sederhana terhadap kehidupan sosial sehari-hari mengenai sifat obsesi dan juga otoriter yang dapat merusak hubungan interpersonal. Film ini juga dapat menjadi eksplorasi terhadap hubungan antara seni dan psikologi, sekaligus menjadi ruang informasi akan dunia seni teater dan drama dibaliknya kepada masyarakat luas yang belum mengetahui tentang teater dan proses dibaliknya. Dalam hal lainnya, film ini juga dapat menjadi inspirasi dan referensi akan film yang mengangkat kondisi psikologi dalam bentuk cerita yang mencekam dan menambah wawasan tentang penerapan teori dramaturgi dalam sinema untuk memperkaya pendekatan penyutradaraan dalam film.