

# **Visualisasi Ketakutan Irasional Menggunakan Teori Photogénie pada Penyutradaraan Film “*Dan Voila!*”**

## **SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

Untuk Memenuhi persyaratan Tugas Akhir

S1 (Strata - Satu) Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

**Xantia Mitochondria Askandar**

2011128032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

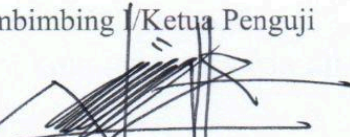
## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

### **VISUALISASI KETAKUTAN IRASIONAL MENGGUNAKAN TEORI PHOTOGENIE PADA PENYUTRADARAAN FILM “DAN VOILA!”**

diajukan oleh **Xantia Mitochondria Askandar**, NIM 2011128032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.**  
NIDN 0010056608

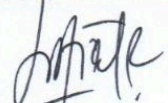
Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Antonius Janu Haryono, M.Sn.**  
NIDN 0020018807


Cognate/Penguji Ahli

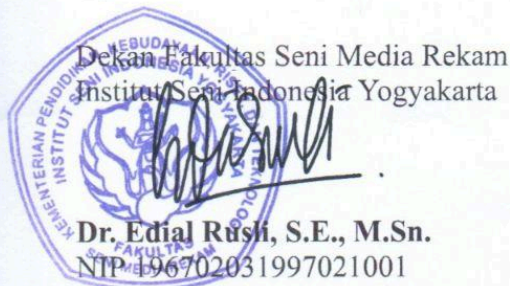
  
**Drs. Alexandri Luthfi R, M.s.**  
NIDN 0012095811

Ketua Program Studi Film dan Televisi

  
**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Xantia Mitochondria Askandar

NIM : 2011128032

Judul Skripsi : VISUALISASI KETAKUTAN IRASIONAL DALAM  
PENYUTRADARAAN BERGAYA IMPRESIONIS PADA FILM  
“DAN VOILA!”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 7 Mei 2024  
Yang Menyatakan,



Xantia Mitochondria Askandar  
NIM 2011128032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Xantia Mitochondria Askandar

NIM : 2011128032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

VISUALISASI KETAKUTAN IRASIONAL DALAM PENYUTRADARAAN BERGAYA IMPRESIONIS PADA FILM “DAN VOILA!”

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 7 Mei 2024



Xantia Mitochonaria Askandar  
NIM 2011128032

To Allah SWT. who listens to me when I don't even speak  
Who believes in me before anyone else does  
Who made my path possible for me when people swore it was impossible  
Who has made my life a movie, one that I shall watch without regret  
Allah SWT. my guidance,  
whom I shall return to

And to my parents  
And their love, sacrifices, and strength  
Their grit that pushes me forward  
Their presence that keeps me going

## KATA PENGANTAR

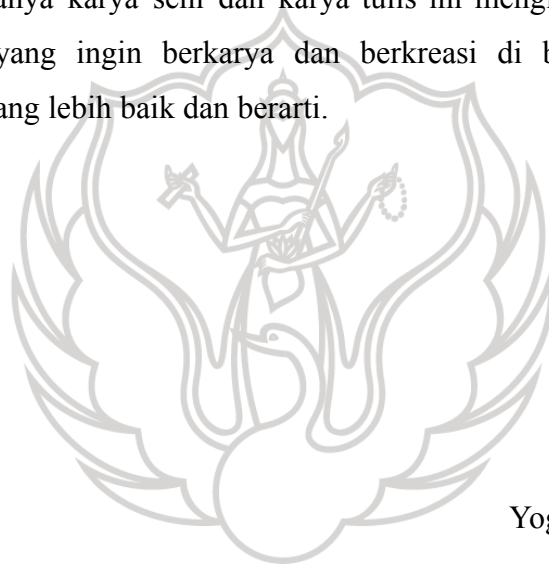
Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Yang Maha Esa dan Maha Memberi Kesejahteraan. Atas izin dan bimbinganNya, tugas akhir penciptaan karya seni ini telah selesai dilaksanakan dan hasil penelitian ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir berupa penciptaan karya seni film fiksi pendek yang diciptakan berdasarkan penulisan skripsi bertajuk “Visualisasi Ketakutan Irasional dalam Penyutradaraan Bergaya Impresionis pada Film *Dan Voila!*”. Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, hingga penulisan skripsi telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, bantuan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Papi dr. Sriwaluyo Askandar dan Mami Riana Chandra Dewi, yang tak pernah lelah memberi dukungan, dorongan, juga kasih sayang, terutama selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Keempat kakak, yang senantiasa memotivasi penulis.
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Mas Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi.
6. Mas Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua program Studi Film dan Televisi
7. Pak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I
8. Mas Antonius Janu Haryono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
9. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A. Selaku Dosen Wali
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Televisi, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh jajaran rekan tim dan aktor pemain film *Dan Voila!*

12. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Yogyakarta dan Jajaran Staf Kesiswaan
13. Teman-teman seperjuangan Film dan Televisi angkatan 2020
14. Sahabat Dorfader: Naufal, Revi, Safir, dan Tiara
15. Sahabat-sahabat bermain dan belajar sepanjang perkuliahan yang tidak bisa disebutkan satu persatu
16. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis di Insitut Seni Indonesia Yogyakarta

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik konstruktif dan saran yang membangun diharapkan dapat tersampaikan kepada penulis. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman dan semua orang yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang sinema untuk menciptakan karya yang lebih baik dan berarti.



Yogyakarta, 12 Mei 2024

Xantia Mitochondria Askandar

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
A. Landasan Teori.....	6
1. Penyutradaraan Film.....	6
2. Impresionisme: Narrative Avant-Garde.....	7
3. Warna.....	9
4. Photogénie.....	11
a. Close Up.....	12
b. Pergerakan.....	14
c. Ritme.....	14
d. Temporalitas.....	15
B. Tinjauan Karya.....	17
1. Skinamarink (2022).....	17
2. Fallen Angels (1995).....	20
3. Carrie (1976).....	22
<b>BAB III</b> .....	<b>24</b>
A. Objek Penciptaan.....	24
a. Objek Formal.....	24
b. Objek Material.....	24
B. Metode Penciptaan.....	26
1. Konsep Karya.....	26
1). Eksplorasi.....	27
a. Penetapan Tema, Ide, dan Judul Karya.....	27
b. Penafsiran Tema.....	27
2). Penerapan Photogénie.....	28
a. Ekstremitas Angle dan Lensa.....	28



b. Close Up dan Mobilitas.....	30
c. Manipulasi Temporalitas.....	32
d. Ritme.....	34
3). Perwujudan.....	35
2. Desain Produksi.....	36
C. Proses Perwujudan.....	41
1. Pra produksi.....	41
a. Riset.....	41
b. Membuat Naskah dan Treatment.....	42
c. Perancangan Audiovisual.....	44
d. Menyatukan Konsep.....	47
e. Casting.....	49
f. Reading dan Rehearsal.....	50
g. Recce.....	51
2. Produksi.....	51
3. Pasca produksi.....	52
a. Editing Offline.....	52
b. Editing Online.....	52
c. Scoring dan Audio Mixing.....	54
4. Jadwal Pelaksanaan.....	55
<b>BAB IV.....</b>	<b>56</b>
Ulasan Karya.....	56
1. Penerapan Empat Photogénie dan Subjektivitas.....	56
2. Penerapan Warna.....	75
a. Hijau.....	75
b. Ungu.....	76
c. Merah.....	77
d. Akromatis.....	78
<b>BAB V.....</b>	<b>83</b>
a. Simpulan.....	83
b. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Skinamarink.....	17
Gambar 2.2 Poster Fallen Angels.....	20
Gambar 2.3 Poster Carrie.....	22
Bagan 3.1 Alur Berpikir.....	26
Gambar 3.2 Scene 19 Naskah: Badut.....	29
Gambar 3.3 Scene 10 Naskah.....	31
Gambar 3.4 Scene 7 Naskah.....	32
Gambar 3.5 Scene 10 Naskah.....	33
Gambar 3.6 Scene 19 Naskah.....	35
Gambar 3.7 Desain Produksi 1.....	36
Gambar 3.8 Desain Produksi 2.....	36
Gambar 3.9 Desain Produksi 3.....	37
Gambar 3.10 Desain Produksi 4.....	37
Gambar 3.11 Desain Produksi 5.....	38
Gambar 3.12 Desain Produksi 5.....	38
Gambar 3.13 Desain Produksi 6.....	39
Gambar 3.14 Desain Produksi 7.....	39
Gambar 3.15 Desain Produksi 8.....	40
Gambar 3.16 Desain Produksi 9.....	40
Gambar 3.17 Blocking Guide 1.....	45
Gambar 3.18 Desain Produksi 6.....	46
Gambar 3.19 Desain Produksi 6.....	47
Gambar 3.20 Desain Produksi 7.....	47
Gambar 3.21 Desain Produksi 8.....	53
Gambar 3.22 Timeline Produksi.....	55
Gambar 4.1 Toni Merenung Scene 10.....	57
Gambar 4.2 Toni Merenung Scene 5.....	58
Gambar 4.3 Toni Merenung Scene 11.....	59
Gambar 4.4 Babeh memperhatikan Toni Scene 11.....	60
Gambar 4.5 Sekuens Scene 1-4.....	61
Gambar 4.6 Wajah Kinan Berubah Scene 8.....	62
Gambar 4.7 Toni Mendobrak Pintu Scene 9.....	63
Gambar 4.8 Doni Menganalisa Pintu Scene 9.....	63
Gambar 4.9 Toni Merenung Scene 10.....	64
Gambar 4.10 Flashback Scene 11a.....	64
Gambar 4.11 Toni Meraih Bunga Scene 19.....	65

Gambar 4.12 Toni Merenung Scene 10.....	66
Gambar 4.13 Toni Merenung Scene 11.....	67
Gambar 4.14 Toni Bingung Scene 11.....	68
Gambar 4.15 Toni Lemas Scene 17.....	68
Gambar 4.16 Toni Memberanikan Diri Scene 18.....	69
Gambar 4.17 Toni Kaget Scene 19.....	70
Gambar 4.18 Tiga Badut Scene 19.....	70
Gambar 4.19-4.20 Jump Cut Scene 7 dan 11.....	71
Gambar 4.20-4.21 Waktu Berhenti Scene 10 dan 19.....	72
Gambar 4.22 Babe Berteriak Jahat Scene 20.....	74
Gambar 4.23 Penggunaan Warna Hijau pada Grading dan detail Mise-En-Scene.....	76
Gambar 4.24 Toni Kecil Meringkuk Scene 10a.....	77
Gambar 4.25 Boneka Merah Toni Scene 8.....	78
Gambar 4.26 Tiga Badut di Lorong Scene 19.....	79
Gambar 4.27 Sebelum dan Sesudah Online Editing.....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Naskah

Lampiran 1.2 *Treatment*

Lampiran 1.3 *Shotlist*

Lampiran 1.4 *Sound Treatment*

Lampiran 1.5 Foto Produksi

Lampiran 1.6 Dokumentasi Sidang

Lampiran 1.7 Poster Film

Lampiran 1.8 Poster dan Deskripsi Acara *Screening*

Lampiran 1.9 Publikasi “Sarjana Sporty Nyeni” di Instagram

Lampiran 1.10 Dokumentasi *Screening*

Lampiran 1.11 Notulensi *Screening*

Lampiran 1.12 Buku Tamu

Lampiran 1.13 Pengarsipan Film *Screening* di Galeri Pandeng

Lampiran 1.14 Surat Keterangan Telah *Screening*

Lampiran 1.15 Form I-VII Syarat Melaksanakan Tugas Akhir

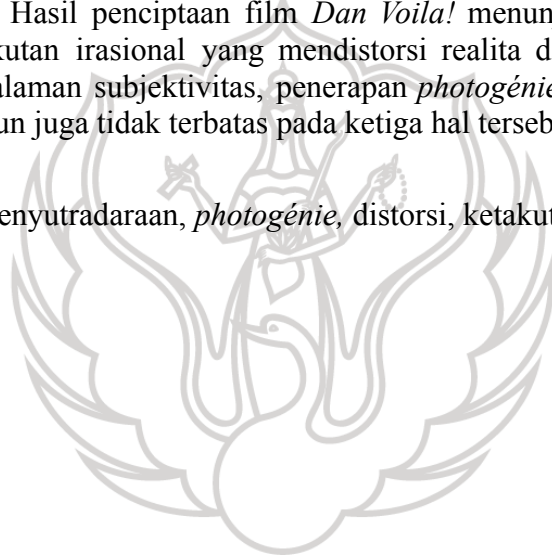
Lampiran 1.16 Transkrip Nilai

Lampiran 1.17 Kartu Rencana Studi

## ABSTRAK

Ketakutan irasional adalah manifestasi ketidakstabilan psikis seseorang yang sering disalahpahami. Bentuk ketakutan irasional salah satunya adalah takut akan masa depan yang belum pasti. Film *Dan Voila!* mengeksplorasi relasi kausal antara memori masa lalu, ketakutan irasional masa kini, dan bagaimana keduanya membentuk sebuah persepsi distortif terhadap dunia bagi tokoh utama. Dengan penerapan empat *photogénie*, penciptaan *Dan Voila!* bertujuan mengutamakan subjektivitas dalam penyajian aspek naratif secara audiovisual. Ketakutan irasional tokoh utama dijadikan objek material dalam penciptaan karya ini. Sehingga objektif penciptaan ini adalah untuk memvisualisasikan ketakutan irasional menggunakan empat *photogénie* dengan hasil yang diharapkan berupa distorsi pada audio visual yang cukup untuk merepresentasikan ketidakstabilan psikis tokoh utama. Hasil penciptaan film *Dan Voila!* menunjukkan bahwa impresi ketakutan irasional yang mendistorsi realita dapat dibangun dengan pendalaman subjektivitas, penerapan *photogénie*, pallet warna terbatas, namun juga tidak terbatas pada ketiga hal tersebut.

Kata kunci: Penyutradaraan, *photogénie*, distorsi, ketakutan irasional



## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **A. Latar Belakang**

Emotions are reactions that human beings experience in response to events or situations. The type of emotion a person experiences is determined by the circumstance that triggers the emotion. For instance, a person experiences joy when they receive good news and fear when they are threatened (Cherry, 2023)

Di antara begitu banyaknya emosi, ketakutan dianggap sebagai salah satu emosi negatif karena berbagai hal. Tidak jarang seseorang yang rawan takut akan sesuatu dilabeli penakut, bernyali kecil, cupu, cemen. Penggunaan kata-kata berkonotasi negatif tersebut membuat esensi dari ketakutan itu sendiri terlupakan; apa yang menyebabkannya dan apa sebenarnya fungsi dari rasa takut. Fungsi utama ketakutan dan kecemasan adalah sebagai sinyal bahaya, ancaman, atau konflik motivasi, dan memicu respons adaptif yang sesuai. (Steimer, 2002: 233)

Irrational fears pop up when no actual threat exists. They can also be fears of fictional future situations. These imagined fears come with intense, frightening thoughts and an outsized reaction, like going out of the way to avoid the possibility of the scenario ever occurring. (Wade, 2022)

Sedangkan bila seseorang belum tahu akan bahaya apa yang kemungkinan akan terjadi, serta tanpa adanya alasan yang dapat menjelaskan kemungkinan ancaman itu, maka ketakutan tersebut dinyatakan irasional dan salah satu reaksi yang ditimbulkan merupakan keresahan. Contoh dari ketakutan irasional yang paling umum adalah takut akan hantu, ruang gelap, ketinggian, dan lainnya.

Jarang disadari bahwa ketakutan irasional memiliki fungsi tersendiri, yaitu sebagai indikator adanya permasalahan mendasar dalam perkembangan otak seseorang yang membuatnya bersikap defensif. De Oliveira-Souza R

(2018: 4) menuliskan bahwa ketakutan akan hantu adalah gejala tersembunyi dari terganggunya perkembangan otak. Hal ini berkorelasi dengan pernyataan Kerahrodi dan Michal (2020: 2) bahwa masalah dalam pengasuhan anak seperti penganiayaan (fisik, emosional, seksual) atau pengabaian kebutuhan emosional bayi (misalnya, karena gangguan mental orang tua atau kehilangan orang yang mengasuh atau kesulitan sosial) merupakan pemicu stres yang sangat kuat bagi perkembangan saraf otak.

Pemilihan ketakutan irasional sebagai objek dalam penciptaan karya film *Dan Voila* dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat luas mengenai penyebab dan fungsi emosi tersebut. Juga karena relevansi isu yang dibawa pada naratif *Dan Voila* mengenai dilema remaja terhadap masa depan dan perilaku dalam menghadapi isu tersebut. Selain itu, maraknya penilaian negatif terhadap orang-orang yang memiliki ketakutan irasional, membuat mereka merasa malu akan hal itu. Padahal, seperti yang telah tertulis di atas, ketakutan irasional dapat mengindikasikan adanya permasalahan psikologis yang mengakar. Sedangkan untuk menangani suatu permasalahan, dibutuhkan pengakuan atas eksistensi masalah itu sendiri. Menampilkan Toni sebagai karakter utama yang “penakut”, film *Dan Voila* akan mengeksplorasi keindahan pada kondisi psikologis Toni yang rapuh dan bagaimana ia pada akhirnya mengakui kondisi tersebut serta penyebabnya, yang mana memotivasinya untuk mengubah keadaan.

Ketakutan dan distorsi persepsi Toni adalah dua hal yang akan ditekankan pada penciptaan film ini. *Dan Voila* bergenre *coming-of-age* dan mengusung tema pencarian keberanian dalam diri sang karakter utama, yaitu Toni. Maka perlu ada pendekatan subjektif dalam penyutradaraan film ini agar kondisi mental Toni yang penuh ketakutan irasional dan distorsi persepsi dapat direpresentasikan. Oleh karena itu, teori penyutradaraan yang dinilai paling tepat untuk diaplikasikan pada penciptaan film ini adalah *photogénie* yang merupakan salah satu variabel dalam sinema impresionis, dimana penggambaran dunia secara subjektif dan personal adalah fokusnya. Karena film-film mereka menampilkan ketertarikan pada keindahan gambar

dan ketertarikan pada eksplorasi psikologis yang intens, gerakan ini kemudian disebut Impresionisme. (Thompson & Bordwell, 2019: 74)

Selain itu, *photogénie* mendorong sutradara untuk memvisualisasikan kondisi psikologis tokoh secara lebih artistik melampaui batas konvensional. Meskipun film dari berbagai negara telah menggunakan perangkat seperti superimposisi dan flashback untuk menunjukkan pikiran atau perasaan karakter, para impresionis melangkah lebih jauh ke arah ini (Thompson & Bordwell, 2019: 77). Hal ini melatarbelakangi keputusan kreatif sutradara pada seluruh aspek filmis pada film *Dan Voila* akan didasari kesadaran bahwa film sepatutnya menjadi medium seni yang ekspresif. Thompson dan Bordwell (2019:77) lalu melanjutkan: kaum impresionis melihat seni sebagai bentuk ekspresi, yang menyampaikan visi pribadi senimannya: seni menciptakan sebuah pengalaman, dan pengalaman itu menimbulkan emosi bagi penontonnya.

Maka berdasarkan alasan-alasan terpilihnya objek formal dan material dalam film *Dan Voila*, sutradara menekankan penceritaan masa lalu Toni secara visual serta bagaimana ketakutan irasional Toni terbentuk melalui memori-memori yang dominan di masa kecilnya. Bagaimana menonton acara badut *Et Voila* adalah satu-satunya distraksi Toni kecil dari amukan ayahnya. Bagaimana hari-harinya diisi dengan gelak tawa dari acara *Et Voila* yang pada akhirnya terkesan meledek Toni dari balik layar TV. Memori yang saling bertumpang tindih inilah yang dimunculkan sepanjang film dan mencapai intensitas tertinggi pada klimaks film ketika Toni mengalami stres dan ketakutan yang meningkat secara signifikan. Stresor itu menjadi alasan bagaimana ingatan Toni akan momen-momen tak menyenangkan di masa lalu termanifestasi lebih dari sekadar bayangan atau suara melainkan berupa peleburan antara realita dan memori masa lalu.

Tiga tokoh pada acara *Et Voila* yang terdiri dari seorang badut bernama Monsieur Clown, Jolisa sang boneka ballerina, dan Singe si monyet, muncul mendatangi Toni untuk menakut-nakuti, mengingatkan Toni akan masa lalu, serta meledeknnya dengan menyerahkan kertas bertuliskan



sesuatu yang ayah Toni pernah katakan kepadanya: “Anak gak guna mending mati aja”. Tentu kehadiran tokoh-tokoh acara televisi *Et Voila!* ini tidak nyata terjadi, dan hanya merupakan visualisasi dari ketakutan irasional Toni dan bagaimana ia menginterpretasi situasi jika ia tidak berhasil mengambil ijazah dan melamar kerja seperti yang diminta ayahnya.

Individu dengan trauma lebih banyak cenderung memiliki reaktivitas emosional tingkat tinggi dan halusinasi yang dipicu stres (Wright, dkk, 2020: 8). Dari potongan-potongan flashback, dapat diketahui bahwa Toni pada awalnya tidak takut badut, akan tetapi karena seringnya ia mengalami kekerasan ketika sedang menonton acara *Et Voila*, ia menjadi takut menonton badut.

Ada bukti yang menunjukkan bahwa trauma dini ada hubungannya dengan gangguan kecemasan di masa dewasa, termasuk fobia sosial dan beberapa ciri badut seperti ketidakpastian atau rasa mengancam, mungkin merupakan ciri-ciri kekerasan dalam hubungan di awal hidup. Oleh karena itu pada individu yang pernah mengalami trauma dan kesulitan, badut dapat memicu ketakutan mereka sejak kecil. (Bruijnen et al., 2019)

## B. Rumusan Penciptaan

Dengan berbagai pertimbangan mengenai keputusan kreatif serta isu yang ingin dibawakan dalam penyutradaraan film *Dan Voila!*, maka penting bagi tujuan utama penciptaan film untuk tercapai. Agar *Dan Voila* tercipta sebagai film yang mampu menyajikan naratif melalui visual yang subjektif, tercetuslah rumusan penciptaan sebagai berikut:

Bagaimana visualisasi ketakutan irasional dapat tercapai dengan menggunakan teori *photogénie* pada penyutradaraan film *Dan Voila*?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Menghasilkan produk akhir berupa film yang mampu menceritakan naratif secara subjektif dengan penerapan empat *photogénie*.
- b. Melakukan eksplorasi audiovisual sebagai media ekspresi kesenian.

### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberikan contoh penerapan teori *photogénie* pada cerita yang terfokus pada kondisi psikis tokoh utama.
- b. Menjadi sumber motivasi bagi penonton yang mengalami isu serupa dengan tokoh utama pada film ini untuk bangkit melawan kesengsaraannya.