

**PENYUTRADARAAN FILM DRAMA "DUA PULUH EMPAT JAM LEBIH"  
DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF UNTUK MENEMPATKAN  
PENONTON SEBAGAI TOKOH UTAMA**

**SKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

**HANANDA PRADITASARI**

NIM : 1410739032

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

**2019**

**PENYUTRADARAAN FILM DRAMA "DUA PULUH EMPAT JAM LEBIH"  
DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF UNTUK MENEMPATKAN  
PENONTON SEBAGAI TOKOH UTAMA**

**SKRIPSI KARYA SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :  
Hananda Praditasari  
NIM: 1410739032

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

**2019**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

### **PENYUTRADARAAN FILM DRAMA "DUA PULUH EMPAT JAM LEBIH" DENGAN ANGLE KAMERA SUBJEKTIF UNTUK MENEMPATKAN PENONTON SEBAGAI TOKOH UTAMA**

yang disusun oleh  
**HANANDA PRADITASARI**  
NIM 1410739032

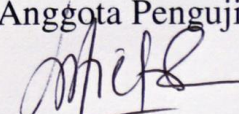
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal .....

03 JUL 2019

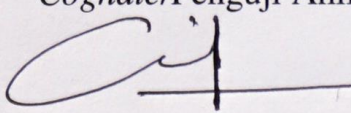
Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Dyah Arum Retnowati, M.Sn**  
NIP 1971 0430 199802 2 001

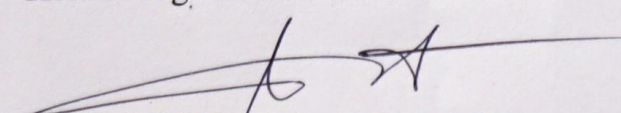
Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Latief Rakhman Hakim, M.Sn**  
NIP 1979 0514 200312 1 001


Cognate/Penguji Ahli

  
**Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP, M.A.**  
NIP 19700618 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

  
**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP 19780506 200501 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsudi S. Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002





## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HANANDA PRADITASARI

NIM : 1410739032

Judul Skripsi : PENYUTRADARAAN FILM DRAMA "DUA PULUH EMPAT  
JAM LEBIH" DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF  
UNTUK MENEMPATKAN PENONTON SEBAGAI TOKOH  
UTAMA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni 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 : 10 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



HANANDA PRADITASARI  
1410739032



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HANANDA PRADITASARI

NIM : 1410739032

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 berjudul “PENYUTRADARAAN FILM DRAMA “DUA PULUH EMPAT JAM LEBIH” DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF UNTUK MENEMPATKAN PENONTON SEBAGAI TOKOH UTAMA”

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 sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta  
Pada tanggal, 10 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



HANANDA PRADITASARI  
1410739032

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Ibu Indri Astuti dan Bapak Srihono Priyatmoko atas segala restu dan doa yang tiada henti. Serta seluruh keluarga dan para sahabat yang telah memberi dukungan. Terimakasih*

*“Di balik satu kesulitan,  
akan ada dua kemudahan yang Tuhan berikan”*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir skripsi penciptaan seni dengan judul Penyutradaraan Film Drama "Dua Puluh Empat Jam Lebih" Dengan *Angle* Kamera Subjektif Untuk Menempatkan Penonton Sebagai Tokoh Utama ini berhasil diselesaikan.

Penyusunan skripsi penciptaan seni ini merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi strata satu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi wujud dari penerapan ilmu-ilmu yang sudah di pelajari selama masa perkuliahan. Ilmu yang telah didapatkan tersebut diaplikasikan pada karya audiovisual yang tidak lepas dari proses kreatif dengan tujuan untuk melatih sekaligus menguji pemahaman. Sehingga nantinya mampu menciptakan karya baru yang lebih baik.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari campur tangan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Segalanya.
2. Nabi Besar Muhammad S.A.W.
3. Kedua Orang Tua: Srihono Priyatmoko dan Indri Astuti .
4. Kedua Saudara Laki-laki: Hono Yudho Prakoso dan Hana Indra Prayoga.
5. Para Keluarga Besar Yang Selalu Saya Sayangi.
6. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.  
Marsudi, S.Kar., M. Hum
7. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
8. Dosen Wali Sekaligus Dosen Penguji Ahli: Lucia Ratnaningdyah  
Setyowati, S.IP, M.A.
9. Dosen Pembimbing I: Dyah Arum Retnowati, M.Sn
10. Dosen Pembimbing II: Latief Rakhman Hakim, M.Sn

11. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Dosen Pembimbing Naskah.
12. Seluruh Dosen, dan Karyawan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Seluruh pemain film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.
14. Umar Syaefulloh S.Sn.
15. Seluruh teman dan tim produksi film ”Dua Puluh Empat Jam Lebih”.
16. Teman-teman angkatan 2014 Jurusan Televisi dan Film.
17. Senior angkatan 2005 sampai 2013.
18. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Tidak ada kesempurnaan dalam dunia, termasuk pada penciptaan karya seni dan penulisan skripsi karya Tugas Akhir ini. Kritik dan saran diperlukan untuk instropeksi menuju perbaikan. Semoga laporan pertanggung jawaban karya film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” ini berguna bagi semua pembaca, khususnya civitas akademika Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Salam Budaya

Yogyakarta, 10 Juni 2019

Penulis

Hananda Praditasari



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR FOTO .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Tinjauan Karya.....	4

### BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan .....	10
1. Naskah film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” .....	10
2. <i>Skizofrenia</i> .....	12
3. Jenis <i>Skizofrenia</i> .....	13
4. Gejala <i>Skizofrenia</i> .....	15
B. Analisis Objek Penciptaan .....	17
1. Cerita .....	17
2. Alur.....	18
3. Tiga Dimensi Tokoh.....	18

4. Analisis Dramatik.....	21
C. Analisis Skenario .....	22

### BAB III LANDASAN TEORI

A. Film .....	25
B. Penyutradaraan .....	26
1. <i>Casting</i> .....	26
2. <i>Directing</i> .....	27
3. <i>Acting</i> .....	28
4. <i>Reading</i> .....	29
5. <i>Blocking</i> .....	30
C. Naratif .....	31
D. Sinematografi .....	31
1. <i>Angle</i> Kamera Subjektif .....	32
2. Proyeksi dan Identifikasi .....	33
3. Komposisi.....	34
4. <i>Aspect Ratio</i> .....	35
E. Tokoh .....	35
F. Musik dan Suara.....	36
G. Tata Artistik .....	36
1. <i>Setting</i> atau Latar.....	36
2. <i>Property Production</i> .....	37
3. <i>Make Up</i> dan <i>Wardrobe</i> .....	38
H. Tata Cahaya.....	38
I. <i>Editing</i> .....	39
J. Psikologis .....	40
K. Tahapan Produksi.....	41

### BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan .....	43
1. Konsep Penyutradaraan.....	45

2. Pengadeganan.....	47
3. Konsep Sinematografi.....	48
4. <i>Editing</i> .....	73
5. Tata Artistik .....	73
a. <i>Setting</i> Depan Rumah Hanum.....	74
b. <i>Setting</i> Angkringan.....	75
c. <i>Setting</i> Hutan.....	75
d. <i>Setting</i> Pantai .....	75
e. <i>Setting Interior</i> Gubug .....	76
f. <i>Setting Interior</i> Kamar .....	76
6. <i>Make Up</i> .....	76
B. Desain Program.....	77

## BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya .....	79
1. Praproduksi .....	79
2. Produksi .....	92
3. Pasca Produksi .....	99
B. Pembahasan Karya .....	88
1. Penyutradaraan .....	102
2. Menempatkan Penonton Sebagai Tokoh Utama .....	103

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN.....	121
B. SARAN .....	122

DAFTAR PUSTAKA .....	124
----------------------	-----

## LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Poster Film <i>Hardcore Henry</i> .....	5
Gambar 1.2 : <i>Screenshot</i> Film <i>Hardcore Henry</i> .....	6
Gambar 1.3 : Poster Film <i>A Beautiful Mind</i> .....	7
Gambar 1.4 : <i>Screenshot</i> Film <i>A Beautiful Mind</i> .....	8
Gambar 1.5 : Poster Film <i>Swiss Army Man</i> .....	8
Gambar 1.6 : <i>Screenshot</i> Film <i>Swiss Army Man</i> .....	9
Gambar 2.1 : Skema Plot Lurus .....	18
Gambar 2.2 : <i>Storyboard Scene</i> Angkringan .....	23
Gambar 2.3 : <i>Storyboard Scene</i> Dalam Mobil .....	24
Gambar 4.1 : <i>Screenshot Angle</i> Kamera Subjektif.....	48
Gambar 4.2 : Sketsa <i>Setting</i> Lokasi Film ”Dua Puluh Empat Jam Lebih” .....	74
Gambar 5.1 : Dokumentasi Rapat Produksi <i>Crew</i> .....	83
Gambar 5.2 : Dokumentasi Proses <i>Breakdown</i> Naskah.....	83
Gambar 5.3 : <i>Floorplan</i> Film ”Dua Puluh Empat Jam Lebih” .....	86
Gambar 5.4 : Pelaksanaan <i>Casting</i> Peran Hanum.....	87
Gambar 5.5 : Dokumentasi Tim Artistik Saat <i>Setting</i> Lokasi.....	89
Gambar 5.6 : Dokumentasi <i>Rehearsal</i> Dalam Mobil.....	91
Gambar 5.7 : Dokumentasi <i>Rehearsal</i> Adegan Pantai.....	91
Gambar 5.8 : Dokumentasi <i>Rehearsal</i> Adegan Gubug.....	92
Gambar 5.9 : Dokumentasi Produksi Hari Pertama .....	93
Gambar 5.10 : Dokumentasi Tim <i>Lighting</i> Dan Artistik <i>Setting</i> Lokasi Kamar ...	94
Gambar 5.11 : Dokumentasi Tim Kamera <i>Blocking</i> Dengan Pemain .....	94
Gambar 5.12 : Dokumentasi Produksi Hari Kedua Lokasi Gubug.....	95
Gambar 5.13 : Dokumentasi Produksi Hari Kedua Lokasi Angkringan.....	95
Gambar 5.14 : Dokumentasi Produksi Hari Ketiga Lokasi Gubug.....	96
Gambar 5.15 : Dokumentasi Produksi Hari Ketiga Lokasi Pantai.....	97
Gambar 5.16 : Dokumentasi Produksi Hari Keempat Lokasi Hutan .....	98
Gambar 5.17 : Dokumentasi Produksi Hari Keempat Membuat Api Unggun .....	98
Gambar 5.18 : Dokumentasi Produksi Hari Kelima <i>Scene Ending (Drone)</i> .....	99

Gambar 5.19 : <i>Editing offline</i> pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” .....	100
Gambar 5.20 : Dokumentasi Pelaksanaan <i>Dubbing</i> Dalam Studio.....	101
Gambar 5.21 : Dokumentasi Pelaksanaan <i>Colouring</i> .....	102
Gambar 5.22 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Mengawasi Rumah .....	104
Gambar 5.23 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Melihat Hanum.....	104
Gambar 5.24 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Menutup Mata .....	105
Gambar 5.25 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Membuka Mata.....	106
Gambar 5.26 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Mencari Foto Hanum.....	107
Gambar 5.27 : Realisasi <i>Storyboard</i> Adegan Bimo Memegang Foto Hanum.....	107
Gambar 5.28 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Bercermin .....	108
Gambar 5.29 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Masuk Ke Dalam Mobil.....	109
Gambar 5.30 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Melewati Rumah Hanum .....	110
Gambar 5.31 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Melewati Rumah Malam Hari.....	110
Gambar 5.32 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Menuju Angkringan .....	111
Gambar 5.33 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Penjual Angkringan.....	112
Gambar 5.34 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Pembeli Angkringan.....	112
Gambar 5.35 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Memainkan Jari .....	113
Gambar 5.36 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Tertidur Dalam Mobil .....	114
Gambar 5.37 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Bangun Dari Tidur .....	114
Gambar 5.38 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Melihat Hanum.....	115
Gambar 5.39 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Membius Hanum .....	115
Gambar 5.40 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Mengikat Tangan Hanum.....	116
Gambar 5.41 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Melihat Hanum.....	117
Gambar 5.42 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Mengejar Hanum.....	117
Gambar 5.43 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Mengejar Hanum Di Hutan .....	118
Gambar 5.44 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Berdialog Dengan Hanum.....	118
Gambar 5.45 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Melihat Makhluk Aneh .....	119
Gambar 5.46 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Dan Hanum Di Pantai .....	120
Gambar 5.47 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Bimo Membuat Api Unggun.....	122
Gambar 5.48 : Realisasi <i>Shot</i> Adegan Arwah Bimo Keluar Dari Tubuhnya.....	122

## DAFTAR FOTO

Foto 2.1 : Gambaran Tokoh Bimo .....	19
Foto 2.2 : Gambaran Tokoh Hanum .....	20
Foto 4.1 : Lokasi Film "Dua Puluh Empat Jam Lebih" .....	74
Foto 4.2 : Gambaran <i>Make Up Effect</i> Hanum dan Bimo .....	77
Foto 5.1 : Lokasi Depan Rumah Hanum.....	84
Foto 5.2 : Lokasi Gubug .....	85
Foto 5.3 : Lokasi Pantai .....	85
Foto 5.4 : Vonda Rehan Ditenegoro Sebagai Bimo.....	87
Foto 5.5 : Widie Ravita sebagai Hanum .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : 3D tokoh Bimo.....	19
Tabel 2.2 : 3D tokoh Hanum.....	20
Tabel 4.1 : <i>Storyboard</i> Film "Dua Puluh Empat Jam Lebih" .....	49
Tabel 5.1 : <i>Crew list</i> .....	81
Tabel 5.2 : <i>Budgeting plan</i> film "Dua Puluh Empat Jam Lebih" .....	89



**DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. : Naskah “ Dua Puluh Empat Jam Lebih” *Final Draft*
- Lampiran 2. : *Floorplan* film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”
- Lampiran 3. : *Budgeting*
- Lampiran 4. : *Call Sheet*
- Lampiran 5. : *Behind the Scene* produksi film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”
- Lampiran 6. : *Poster dan DVD Cover*
- Lampiran 7. : Desain Undangan, *Poster Screening* dan *Booklet*
- Lampiran 8 : *Screenshot* Publikasi Media Sosial
- Lampiran 9 : *Behind the Scene Screening*
- Lampiran 10 : *Resume Screening*
- Lampiran 11 : Daftar *Audience*
- Lampiran 12 : Surat Keterangan *Screening*
- Lampiran 13 : *Form Administration*

## ABSTRAK

Karya tugas akhir penyutradaraan film fiksi drama “Dua Puluh Empat Jam Lebih” merupakan sebuah karya yang dikemas dengan *angle* kamera subjektif. Menceritakan tentang sudut pandang seorang laki-laki yang sangat mencintai kekasihnya, namun tidak direstui dari pihak orang tua perempuan. Dirinya tidak dapat menerima kenyataan sehingga mengalami trauma dan stres berkepanjangan.

Film fiksi drama yang dikemas dengan *angle* kamera subjektif pada umumnya jarang digunakan. Konsep ini dipilih dengan pertimbangan akan memperlihatkan bentuk halusinasi seseorang yang mengalami gangguan jiwa *skizofrenia* yang penderitanya tidak dapat membedakan antara halusinasi dan kenyataan.

Konsep estetika film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” dengan *angle* kamera subjektif secara menyeluruh dari awal hingga akhir cerita. Membuat perekam dari titik pandang tokoh utama yang bertindak sebagai mata penonton. *Angle* kamera subjektif Adalah salah satu cara yang tepat untuk menempatkan penonton sebagai tokoh utama dalam setiap adegan.

**Kata Kunci : Penyutradaraan, Film Fiksi, *Angle* Kamera Subjektif.**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kesehatan jiwa merupakan bagian yang integral dari kesehatan manusia. Kesehatan jiwa bukan sekedar terbebas dari gangguan jiwa, melainkan merupakan suatu hal yang di butuhkan semua orang. Baru-baru ini salah satu stasiun televisi menayangkan program *reality show* berjudul “Karma” yang berhasil mencuri perhatian pemirsa. Menampilkan *host* bernama Roy Kurniawan (Roy Kiyoshi) yang sudah menderita indigo sejak ia berusia lima tahun. Roy sering berinteraksi dengan makhluk-makhluk yang tidak bisa dilihat oleh orang pada umumnya. Hal itu menyebabkan ia terlihat aneh, bagaimana tidak, Roy sering berbicara dengan obyek mati seperti tembok, pohon dan ia berhalusinasi bahwa semua itu adalah benda-benda yang hidup dan dapat berbicara dengannya.

Halusinasi merupakan bentuk gangguan yang paling sering dari gangguan persepsi pasca indera tanpa adanya rangsangan dari luar yang dapat meliputi semua *system* penginderaan, di mana terjadi pada saat kesadaran individu itu penuh atau dalam kondisi yang baik. Bentuk dari halusinasi meliputi bermacam-macam, bisa berupa suara-suara yang bising atau mendengung, melihat pemandangan orang, binatang atau sesuatu yang tidak ada.

*Skizofrenia* merupakan psikotik atau gangguan jiwa. *Skizofrenia* berasal dari dua kata yaitu “*skizo*” yang berarti retak dan “*frenia*” yang berarti jiwa, sehingga *skizofrenia* adalah jiwa yang retak atau gangguan jiwa yang penderitanya tidak mampu menilai realitas dengan baik dan pemahaman diri yang buruk. Penderita biasanya susah membedakan antara halusinasi dengan realita. Pada umumnya seorang yang terdiagnosa dengan gangguan jiwa *skizofrenia* disebut Orang Dengan Skizofrenia (ODS) (Hawari, 2001:67). *Skizofrenia* disebabkan faktor genetik, trauma psikologis selama masa kehamilan, disfungsi situasi *social* seperti trauma masa kecil, kekerasan dan hubungan interpersonal yang kurang hangat (Rudyanto, 2007:75).



Salah satu kasus *skizofrenia* yang ramai dibicarakan adalah kasus seorang anggota kepolisian Brigadir Petrus Bakus yang memutilasi anak kandungnya karena mendengar halusinasinya. Bakus diduga mengidap penyakit *skizofrenia*, karena Bakus merasa sering mendapat bisikan-bisikan yang pernah melanda dirinya saat usia 4 tahun. Kemungkinan yang terjadi pada diri Bakus saat membunuh anaknya akibat halusinasi pendengaran yang bersifat menyuruh dan memerintah dirinya (liputan6.com, 02/03/2016). Seperti yang dilansir dalam sebuah artikel media *online*, yaitu detik.com pada tanggal 29 Februari 2016, menurut dr. Andri, SpKj, halusinasi adalah gangguan persepsi dimana seseorang mengalami sensasi baik pendengaran (halusinasi auditorik), penglihatan (halusinasi visual), penciuman (halusinasi olfaktorik) dan perabaan (halusinasi taktil) yang sebenarnya tidak nyata. Sebuah ulasan yang menarik jika membicarakan tentang penyakit ini. Cerita yang mengangkat tentang penyakit *skizofrenia* di dalam program cerita televisi mungkin terbilang sangat jarang sekali.

Film yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang luas dan menarik banyak penonton adalah *Genre* drama. “Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya.” (Pratista, 2008:14).

Film “ Dua Puluh Empat Jam Lebih “ akan dikemas secara visual dengan *angle* kamera subjektif sebagai visualisasi cerita tersebut. Penggunaan *angle* kamera subjektif di dalam pembuatan karya film fiksi ini dikarenakan mampu mengajak penonton agar merasakan sensasi sama seperti karakter dalam cerita. Penonton tidak hanya sekedar menonton. D. A. Peransi (2005:6) dalam buku FILM/MEDIA/SENI menjelaskan bahwa proyeksi dan identifikasi adalah proses dimana penonton masuk ke dalam kejadian filmis yang ia lihat di layar. Ia diserap oleh layar bioskop sedangkan identifikasi merupakan suatu proses dimana penonton menyerap kejadian dilayar dalam dirinya. Sebenarnya proyeksi dan identifikasi merupakan dua muka dari proses yang sama.

Penonton ikut ditempatkan sebagai tokoh utama dalam setiap adegan, dan secara tidak langsung akan merasakan emosi tokoh dalam film ini. Semua halusinasi yang dilihat, didengar, dirasakan akan menguatkan unsur dramatis *surprise* di akhir cerita. Selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita, pengambilan gambar juga akan mempengaruhi penyampaian pesan dalam film. Teknik pengambilan gambar akan ikut membangun alur serta emosi penonton dengan pengambilan gambar yang dinamis. Penggunaan *angle* kamera subjektif dengan satu sudut pandang akan di aplikasikan pada satu tokoh utama dalam film ini. Merekam dari titik pandang tokoh utama dan lawan pemain tokoh yang memandang ke lensa hal ini membuat penonton diajak untuk berinteraksi oleh lawan main dalam cerita, sehingga penonton merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tokoh utama.

## **B. Ide Penciptaan**

Ide utama dalam pembuatan film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” melalui pengalaman beberapa teman yang menderita penyakit *skizofrenia* dan dari fenomena tayangan televisi, seperti acara “Karma”. Hal ini menginspirasi untuk membuat karya film fiksi yang berjudul ”Dua Puluh Empat Jam Lebih”.

Seseorang yang mengalami penyakit *skizofrenia* akut. Gangguan mental kronis yang menyebabkan penderitanya mengalami delusi, halusinasi, pikiran kacau dan perubahan perilaku. Seorang penderita penyakit yang akan sulit membedakan antara kenyataan dengan pikirannya sendiri. Pemicu penyakit *skizofrenia* disebabkan oleh trauma dan stres berat yang berkepanjangan yang dialami oleh seseorang biasanya karena keinginan atau cita-cita yang tidak tercapai, kesedihan yang terlalu mendalam atau terus menerus. Penyakit ini bisa dialami siapa saja baik perempuan maupun laki-laki dan tidak mengenal usia. Tindakan-tindakan penderita tidak beralasan, fantasinya melayang kehal-hal yang tidak berlogika, sehingga orang sekitar yang menyaksikan memberi kesan aneh pada si penderita.

Pemikiran dan pengamatan tersebut melatar belakangi ide penciptaan film ini yang akan diciptakan dengan penerapan *angel* kamera subjektif. Dengan menempatkan kamera sebagai mata tokoh utama, sehingga penonton ikut

berpartisipasi dalam setiap adegan. Alasan memilih menggunakan *angle* kamera subjektif di dalam pembuatan karya film pendek ini, yaitu menempatkan penonton agar merasakan sensasi sama seperti karakter utama dalam cerita. *Angle* kamera subjektif akan digunakan dalam pembuatan film ini dengan ditempatkan pada setiap adegan dari awal hingga akhir cerita. *Angle* kamera subjektif akan bergerak secara dinamis dan bergoyang sehingga memberikan kesan nyata (realistik) kepada penonton untuk menekankan objek yang diambil.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### Tujuan

1. Menghadirkan film pendek tentang hubungan asmara antara seorang laki-laki dan perempuan dengan *angle* kamera subjektif.
2. Mengisahkan cerita (*telling story*) tentang sudut pandang penderita *skizofrenia*
3. Mengajak penonton merasakan menjadi tokoh utama melalui sudut pandang kamera dalam film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”.

#### Manfaat

1. Dengan *angle* kamera subjektif penonton mampu terbawa dalam alur cerita film fiksi “Dua Puluh Empat Jam Lebih”
2. Bertambah banyaknya alternatif tontonan yang dapat menambah wawasan penonton.
3. Memberikan motivasi kepada penonton untuk lebih bersyukur kehidupan karena penyakit *Skizofrenia* berawal dari depresi yang berkepanjangan.

### D. Tinjauan Karya

Referensi karya dibutuhkan untuk menunjang konsep penciptaan karya dan menjaga orisinalitas karya. Mempelajari film referensi dapat dilakukan dengan menonton dan mengapresiasi. Pemilihan karya tentu saja yang sama atau mendekati unsur naratif dan sinematik. Hal ini membantu dalam penerapan kaidah-kaidah sebuah gaya sinema. Beberapa karya telah dipilih sebagai tinjauan agar mendukung penciptaan film fiksi. Film *Hardcore Henry*, *A Beautiful Mind*, dan *Swiss Army*



*Man* dijadikan tinjauan karya penyutradaraan secara estetis maupun secara teknis karena mempunyai kedekatan teknis konflik penyajian yang sama dengan film fiksi “Dua Puluh Empat Jam Lebih”. Namun film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” memiliki perbedaan yang sangat signifikan dari segi cerita, dimana dalam cerita ini akan membahas seorang laki-laki yang mengalami depresi karena ditinggalkan oleh kekasihnya.

### 1. *Hardcore Henry*

Film *Hardcore Henry* di sutradarai dan di tulis oleh Ilya Naishuller, film ini di produksi pada tahun 2016.



Gambar 1.1 Poster film *Hardcore Henry*

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt3072482/>, diakses pada tanggal 11 September 2017)

Film *Hardcore Henry* menceritakan mengenai seseorang pria yang bernama Henry, seorang *cyborg* yang baru dibangkitkan oleh istrinya sekaligus kreatornya yang bernama Estella yang diperankan oleh Haley Bennett. Pada saat proses pembuatan Henry laboratorium milik Estelle diserang oleh orang-orang yang berbahaya yang dipimpin oleh Danila Kozlovksy dan dibantu oleh para pengikutnya.



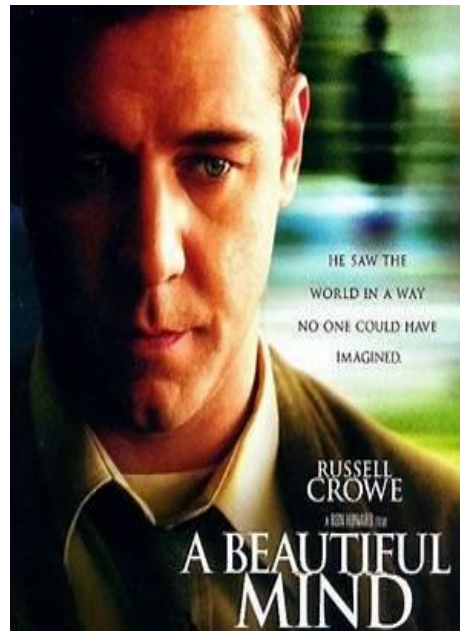
Gambar 1.2. Screenshot Film *Hardcore Henry*

Film yang berdurasi 90 menit ini semua menggunakan *angle* kamera subjektif dari awal hingga akhir, hal ini menjadi tinjauan karya film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”

Dalam film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” pengambilan gambarnya akan menggunakan *angle* kamera subjektif, bedanya film *Hardcore Henry* adalah film bergenre *action*, sedangkan film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” bergenre drama. Pengambilan gambarnya dari awal hingga akhir cerita menggunakan *angle* kamera subjektif yang menunjukkan sudut pandang tokoh utama.

## 2. Film A Beautiful Mind

Film A Beautiful Mind di sutradarai oleh Ron Howard, di tulis oleh Akiva Goldsman dan Sylvia Nasar pada tahun 2001. Film A Beautiful Mind mengisahkan seorang matematikawan John Nash peraih nobel dalam bidang ilmu ekonomi tahun 1994. Dia adalah seorang matematikawan jenius tapi tak simpatik dan agak apatis.



Gambar 1.3. Poster Film *A Beautiful Mind*

(Sumber: <https://www.amazon.com/poster-abeautifulmind> diakses pada tanggal 11 September 2017)

Dimulai tahun 1947 ketika dia bersekolah di perguruan tinggi *Princeton* dengan mendapat beasiswa *carniege*. John Nash merupakan mahasiswa yang unik, ia tidak menyukai perkuliahan dan suka membolos karena menurutnya kuliah hanya membuang-buang waktu saja dan mengekang kreativitas seseorang. Nash lebih suka belajar secara otodidak, memahami dan memecahkan dinamika pergerakan natural melalui pemikirannya sendiri yang sangat kreatif. Di lain sisi Nash mengidap penyakit gangguan jiwa *skizofrenia* yaitu gangguan jiwa yang penderitanya tidak bisa membedakan antara halusinasi dan kenyataan. Sebenarnya penyakit tersebut sudah dideritanya sejak dia berada di *Princeton*, namun makin lama makin parah ketika ia mengajar di MIT. Hidup Nash mulai berubah ketika ia diminta Pentagon memecahkan kode rahasia yang dikirim tentara *Soviet*. Di sana, ia bertemu dengan agen rahasia William Parcher. Dari agen rahasia tersebut, ia diberi pekerjaan sebagai mata-mata. Pekerjaan barunya ini membuat Nash terobsesi sampai ia lupa waktu dan hidup di dunianya sendiri.



Gambar 1.4. Screenshot Film *A Beautiful Mind*

Di dalam film “A Beautiful Mind” tokoh utama didiagnosis terkena skizofrenia menjadi acuan aktingnya juga dalam cerita film “Dua Puluh Empat Jam Lebih”, *surprise* yang ditujukan kepada penonton menuju *ending* cerita juga sebagai tinjauan pada film pendek ini.

### 3. Swiss Army Man

Film *Swiss Army Man* di produksi pada tahun 2016, disutradarai oleh Daniel Scheinert dan ditulis oleh Daniel Kwan.

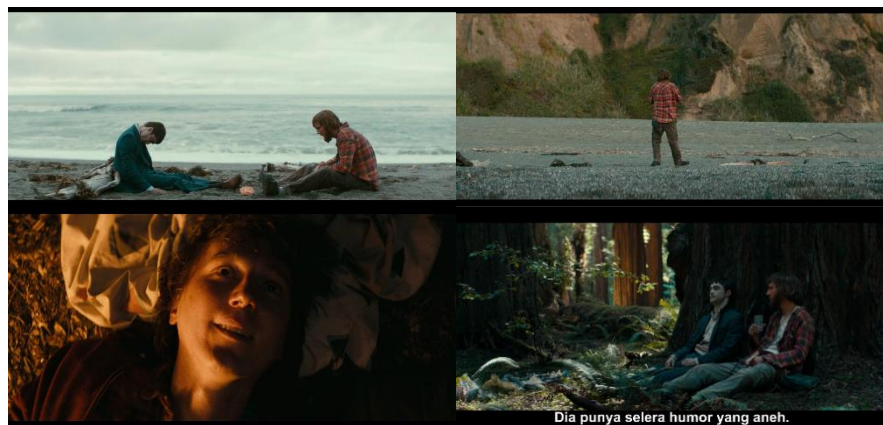


Gambar 1.5. Poster Film *Swiss Army Man*

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt4034354/>, diakses pada tanggal 11 September 2017)

Hank, adalah seorang pria yang terdampar di sebuah pulau terpencil, dirinya telah putus asa dan hampir melakukan aksi gantung diri dengan melilitkan tali di lehernya. Tetapi aksi bunuh diri Hank gagal ketika ia melihat sosok mayat pria terbawa arus dan tergeletak di tepi pantai. Hank mendekati pria tersebut untuk memastikan tanda-tanda kehidupan pria itu, ternyata mayat ini mampu melakukan apa saja, dia bisa kentut dan menjadi jet ski yang dikendari oleh Hank, dia juga bisa menyalakan api dengan jarinya. Kemudian Hank membawa mayat itu masuk ke dalam gua untuk tinggal bersama, walaupun Hank menyadari pria itu telah mati, ia tidak meninggalkan mayat itu begitu saja.

Hank juga memberikan nama untuk mayat laki-laki tersebut, mayat itu di beri nama Manny dan memulai petualangan baru bersamanya. Hank yang sudah lama tidak berbicara dengan orang lain mulai berbicara kepada Manny yang sudah mati. Beberapa saat kemudian Hank mendapati Manny bisa berbicara dengannya. Hank dan Manny akhirnya saling berkomunikasi layaknya orang normal dan Mulai menjalin hubungan aneh layaknya kekasih.



Gambar 1.6, Screenshot Film *Swiss Army Man*

Teman berbicara tokoh utama pada film *Swiss Army Man* adalah mayat, dan lokasi pada film ini berada di tepi pantai dan hutan. Dari film *Swiss Army Man* dapat menjadi referensi karya film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” mengambil dari segi *setting* nya yaitu di tepi pantai, gubuk dan ketika berada di sebuah hutan mereka membuat api unggun.