Vol.10 No.1 Desember 2018
DOI: 10.33153/capture.v10i1.2186
ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

FILM FICTION "TUAN X": GESTUR APPROACH AS A PSYCHOLOGY MARK OF A MAIN FIGURE

Ayu Mella Angelina[1], Zainal Abidin[2], dan FX. Yatno Karyadi[3]

[1] Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang
[2] Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang
[3] Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang
E-mail: ellaangel819@gmail.com

ABSTRACT

The film Tuan X is a fictional film with the theme of psychology. This film is very closely related to one's personal life. Films that tell about the condition of someone who is experiencing severe frustration so that his psychological was disturbed and it made him did things that are not normal. The production of Tuan X film is based on the concepts of directing, videography, editing, and sound that have been set before. From the film that was successfully created, it appears that gestures can be used to show a psychological picture of a character. The right gestures can be supported by repetition of movements so that it strengthens a character of the figure, so that the intensity of the tension / thriller of the story in reaching a climax is in accordance to the genre raised. In addition, the gestures succeeded in becoming a signifier of the psychological reality of the character.

Keywords*: Film, Tuan X, psychology, signifier, and gesture*

ABSTRAK

Film *Tuan X* merupakan film fiksi yang bertema psikologi. Film ini sangat erat hubungannya dengan kehidupan pribadi seseorang. Film yang menceritakan tentang keadaan seseorang yang mengalami frustasi berat sehingga psikologisnya terganggu dan menjadikannya melakukan hal yang tidak wajar. Produksi film *Tuan X* ini mendasarkan pada konsep penyutradaraan, videografi, *editing*, dan suara yang telah ditetapkan. Dari karya film yang berhasil diciptakan ini, tampak bahwa gestur dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran psikologis dari tokoh. Gestur yang tepat dapat didukung dengan pengulangan gerakan sehingga memperkuat sebuah karakter tokoh, sehingga intensitas ketegangan cerita dalam mencapai klimaks sesuai dengan *genre* yang diangkat. Selain itu, gestur tersebut berhasil menjadi penanda realitas psikologis dari tokoh.

Kata kunci: Film, *Tuan X*, psikologi, penanda, dan gestur

1. PENDAHULUAN

Sepanjang kehidupannya manusia mempunyai keinginan dan tujuan yang ingin dicapai. Tetapi, seringkali keinginan dan tujuan tersebut mengalami hambatan. Frustasi adalah situasi di mana setiap individu merasakan ketegangan dan tekanan di dalam diri yang sangat tidak menyenangkan, dipenuhi dengan perasaan gelisah yang semakin tinggi. Rasa frustasi

berasal dari dalam diri atau luar diri seseorang, biasanya disebabkan karena kurangnya rasa percaya diri dan ketakutan terhadap situasi sosial yang menghalangi pencapaian tujuan. Saat individu mempunyai tujuan yang berinterferensi satu sama lain, suatu konflik dapat menjadi sumber internal atau eksternal yang berdampak frustasi. Frustasi juga dapat menimbulkan situasi yang menggantungkan kehidupan batin seseorang dan mengkritisi situasi secara negatif, sehingga mengakibatkan timbulnya macam-macam gangguan mental.

Setiap individu melakukan berbagai cara dalam menyesuaikan diri saat menghadapi frustasi. Ada yang menyikapi setiap hambatan dengan metode pemecahan masalah dan berfikir secara rasional dan ada sebagian individu lainnya yang bersikap secara tidak rasional. Hal ini yang mendorong penulis tertarik mengangkat persoalan frustasi ini ke dalam sebuah cerita, karena secara pribadi penulis juga sering mengalami frustasi yang mengakibatkan depresi pada diri penulis. Saat penulis mempunyai suatu tujuan dan tidak sesuai dengan harapan, penulis merasa kehilangan arah, berfikir subjektif dan emosional sehingga penulis mengalami depresi.

Marak pula kasus-kasus yang diberitakan di media massa mengupas tentang kehidupan masyarakat yang berakhir pada pembunuhan, bunuh diri, dan perilaku menyimpang lainnya, baik dari masalah keluarga maupun pekerjaan. Hal ini yang secara tidak langsung memberikan pengaruh buruk sehingga memicu masyarakat melakukan hal yang tidak wajar dalam menyikapi permasalahan kehidupan yang dihadapi. Keadaan frustasi berat yang menjadikan individu ataupun masyarakat berfikir secara tidak rasional dan bertindak bodoh dalam memecahkan masalahnya.

Tema tentang frustasi dapat digarap melalui media film fiksi. Dalam film fiksi terdapat cerita yang terdiri dari gambar dan suara yang merupakan hasil pemikiran kreatif dan imajinatif pembuatnya. Film fiksi yang sesuai dengan tema besar cerita film ini adalah jenis *thriller*, sub-*genre pshycology* film. *Pshycology film* (film psikologi) sering kali mengambil kisah kehidupan tokoh yang mengalami gangguan jiwa. *Genre* ini juga sering mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi yang luar biasa dan tidak sanggup menghadapinya, kemudian melakukan hal-hal yang tidak rasional dan bahkan menyiksa diri sendiri. *Genre* ini juga memiliki tujuan utama yaitu memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian dan ketakutan pada penonton. *Thriller* mengemas film fiksi dengan plot non-linier agar tercipta sebuah rasa penasaran antara sebab–akibat yang tidak dijelaskan secara berurutan. Lompatan waktu ke belakang sebagai

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

penetralisir, sehingga rangkaian cerita tidak diberitahukan sepenuhnya. Cerita dengan alur seperti ini membuat penonton penasaran dan mempunyai banyak pertanyaan tentang apakah yang sebenarnya terjadi di dalam cerita.

Seorang sutradara film dapat menghadirkan sebuah konsep di mana karakter yang dibuat dalam film digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu dengan lawan bicara tidak hanya memakai bahasa verbal (dialog). Hal ini menekankan bahwa ada cara lain untuk mengkomunikasikan sesuatu dalam pikiran dengan *gesture* atau bahasa tubuh yang berhubungan dengan ekspresi, perasaan, dan psikologi karakter-karakter yang berbeda. Kebiasaan-kebiasaan gerak tubuh saat berbicara dengan orang lain tanpa kita sadari dapat mewakili apa yang sedang dirasakan.

Dalam menciptakan sebuah karakter aktor yang mengalami gangguan psikologi dapat dilakukan melalui gestur atau gerak tubuh. Tenaga dari gerak yang dilakukan dapat membangun hasrat yang sesuai, dan kualitas dari gerak menimbulkan makna dari perasaan-perasaan dalam diri. Dengan demikian, gestur memberikan gambaran psikologis dari aktor. Gestur yang baik dapat diciptakan dengan melakukan pengulangan gerakan sehingga memperkuat sebuah karakter tokoh.

Gestur juga memberi arti yang konsisten dalam situasi-situasi yang serupa. Dengan demikian gestur berfungsi sebagai satu sistem simbolis yang lebih dikenal dengan bahasa tubuh. Karena fungsi simbolis ini, gestur memberikan analogi yang berbentuk fisik untuk aksi-aksi atau perasaan yang diekspresikan atau digambarkan. Ketika bahasa verbal memberikan sistem komunikasi yang cukup jelas dan tepat, bahasa tubuh memberikan informasi tentang perasaan-perasaan dan aksi-aksi dengan lebih ekspresif daripada kata-kata (Sitorus, 2002:79-80).

Kekecewaan menjadi hal mendasar yang dirasakan saat mengalami frustasi. Kekecewaan terjadi jika merasa gagal atau kehilangan sesuatu untuk selama-lamanya. Pesan emosi kecewa menunjukkan adanya harapan yang seharusnya terwujud yang mungkin tidak terjadi (Aribowo, 2002:106). Pada penciptaan film fiksi *Tuan X* ini, rasa kecewa yang dialami tokoh utama menjadi kunci dalam penceritaan. Ciri gestur yang menjadi identitas pada tokoh utama diterapkan untuk menggambarkan psikologi tokoh utama.

Dalam produksi film, sebagai seorang sutradara menerapkan unsur-unsur visual untuk memperkuat akting pemain, yang meliputi yaitu sikap pose (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas (*gesture*), perpindahan tempat (*movement*), tindakan/perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*) (Baksin, 2003).

Menurut Eka D. Sitorus bahwa

Impuls, perasaan atau reaksi yang kita miliki menimbulkan energy dari dalam diri yang selanjutnya mengalir keluar, mencapai dunia luar dalam bentuk yang bermacam-macam: kata-kata, bunyi, gerak, postur, dan infleksi (perubahan nada suara). Umumnya, setiap tanda eksternal dari perasaan dan pikiran dapat disebut *gerture* (Sitorus, 2003:79).

Dalam ilmu psikologi ada dua jenis ekspresi yang ditunjukkan wajah, yaitu makro dan mikro. Ekspresi makro adalah mimik wajah yang dengan mudah diamati dan dibedakan, misalnya, tersenyum dan menangis. Sedangkan ekspresi mikro adalah ekspresi yang tidak disadari dan terjadi dalam waktu relatif singkat. Itulah mengapa ekspresi mikro biasanya sulit untuk diamati. Dari ekspresi mikro ini, kita bisa menerka apakah kawan bicara kita sedang bahagia, marah, sedih, muak, takut, kaget, atau bahkan menganggap remeh (Ramdani, 2015:27).

Cerita fiksi yang mengangkat tea rasa frustasi ini dimaksudkan untuk menerapkan gestur atau bahasa tubuh pada tokoh utama dalam menyikapi permasalahan yang dihadapinya. Motivasinya adalah untuk mempertahankan intensitas ketegangan cerita dalam mencapai klimaks film sesuai dengan *genre* yang diangkat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa film sebagai referensi dalam menciptakan karya film ini, yaitu:

2.1 Film *Missing* (2012)

Film *Missing* disutradarai oleh Pinkan Veronique diproduksi DEF & BLUR, merupakan film yang menerapkan gestur dalam memperkuat karakter masing-masing tokoh. Film ini menjadi acuan bagi penulis untuk mengaplikasikan gestur kepada tokoh utama sehingga melalui gestur akan memberitahukan penonton tentang psikologi tokoh utama. Pada film *Missing,* peran seorang psikopat yang diperankan oleh Eristiany dengan membunuh suaminya sendiri lantaran suaminya lupa membelikan bahan makanan yang sudah ia pesan. Karena hasratnya yang sudah tidak sabar ingin memasak, lalu ia menjadikan suaminya bahan makanan untuk dimasak. Berbeda dengan film *Tuan X,* penulis membangun karakter tokoh utama yang mengalami gangguan psikologi tetapi berdampak pada dirinya sendiri, tokoh utama menyiksa dirinya sendiri ketika hasrat yang ia inginkan tidak terwujud.

2.2 Film *Amnesiac* (2015)

Berdasarkan film ini, penulis bermaksud menghadirkan film yang bertemakan psikologi dengan jenis *thriller* untuk menghindari kebosanan penonton. Akting tokoh utama istri pada film *Amnesiac* menjadi referensi bagi penulis dalam mewujudkan tokoh *Tuan X* yang mengalami gangguan psikologi, dimana pada film *Amnesiac* istri yang pembunuh dan selalu menyiksa suaminya tertutupi

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

dengan gesturnya yang tenang dan kaku. Begitu juga pada film *Tuan X*, gestur tokoh *Tuan X* yang selalu tertekan dan jiwanya terganggu saat mengalami frustasi akan diwujudkan dengan gestur yang bertolak belakang dengan keadaan psikologinya. Penulis membangun gestur tokoh utama dengan beberapa gerakan tubuh yang konsisten dan menjadikan gerak tersebut sebagai identitas pada tokoh utama.

2.3 Film *Modus Anomali* (2012)

Film berjenis *thriller* psikologi ini membuat ketegangan dalam cerita dengan penekanan akting dengan gestur pada tokoh utama. Alur bolak-balik pada film ini membuat penonton bingung, penasaran, dan tegang dengan kejutan-kejutan misteri yang dihadirkan. Selain dua film di atas ada beberapa film yang berjenis *thriller* dan mengandalkan gestur tokoh dalam cerita film tersebut, diantaranya adalah film *Fracture* (2007), *Belenggu* (2012) dan film eksperimental *Orpheus*.

Penulis bermaksud menghadirkan tema yang sama yaitu *thriller* psikologi tetapi dengan cerita yang berbeda. Plot atau alur maju mundur dengan dramatik yang dihadirkan pada film Modus Anomali akan menjadi referensi dalam penggarapan film fiksi *Tuan X* untuk memberikan rasa penasaran dan membuat penonton mengikuti cerita dari satu masalah kemasalah lainnya. Penekanan akting pada tokoh utama sebagai pengantar cerita pada film Modus Anomali akan menjadi acuan bagi penulis dalam penggarapan film *Tuan X* ini.

3. KONSEP

Film ini diproduksi dengan mendasarkan pada konsep yang telah dipilih dan ditentukan. Sebuah film yang baik tidak lepas dari konsep yang tepat sehingga munculnya sebuah estetika yang terukur. Penciptaan film *Tuan X* yakni memunculkan semua hal yang terkait dengan nilai estetika yang berhubungan langsung dengan penguasaan teknik sutradara dalam memproduksi film.

Unsur penting yang harus ditata dalam sebuah film mencakup dari aspek gambar dan suara. Beberapa unsur tersebut adalah *mise en scene, cinematography, editing*, dan suara. Penulis sebagai sutradara, mengoptimalkan seluruh konsep estetika dan teknis tersebut sehingga mampu mendukung konsep penyutradaraan, memperkuat gestur karakter tokoh, dengan bahasa tubuh mampu memberikan makna yang kuat dari tingkah laku seorang tokoh sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Konsep yang digunakan dalam penciptaan film ini meliputi:

3.1. Konsep Penyutradaraan

Cerita dalam skenario film diceritakan oleh pemain dengan pendekatan gestur. Penentuan pemain dalam memerankan karakter berdasarkan analisis skenario, penulis melakukan

casting dengan pendekatan *anty type casting* yang dimana pemilihan pemain berdasarkan pemeran yang bertentangan dengan watak dan ciri fisik yang dibawakan. Sering pula disebut *educational casting* karena bermaksud mendidik seseorang memerankan watak dan tokoh yang berlawanan dengan wataknya sendiri dan ciri fisiknya sendiri dengan tujuan membangun sisi karakter yang berlawanan dari ciri fisik masing-masing tokoh itu sendiri. Pemain atau aktor di film *Tuan X* yang dipakai adalah aktor profesional, karena akting yang menonjolkan gestur lebih baik diperankan oleh aktor-aktor yang lebih berpengalaman, di samping itu mereka sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran yang diberikan, apalagi film ini sangat membutuhkan aktor yang berpengalaman untuk lebih mendapatkan *feel* dalam berakting bagi setiap tokoh.

a. Aspek *Mise en Scene*

1) *Setting*

Setting merupakan identifikasi status sosial. Penulis membedakan *setting* untuk masing-masing pemain seperti rumah, tempat bekerja, rumah dokter bedah dan perkampungan kumuh, rumah keluarga *Tuan X* di masa lalu sesuai dengan status sosialnya.

Setting untuk rumah *Tuan X* adalah sebuah rumah dua lantai dengan properti interior dan eksterior yang menunjang. Sedangkan untuk karakter dokter yang berperilaku menyimpang dan menghalalkan segala bentuk pengobatan kesehatan demi uang, settingnya berupa sebuah rumah yang letaknya terpencil dan jauh dari keramaian untuk menggambarkan karakter dokter tersebut.

2) Pencahayaan

Penggunaan pencahayaan *low key* dimana adanya *shadow* yang tegas antara bagian yang terang dengan gelap. Tujuan agar terciptanya dramatik gambar sesuai dengan visi penulis yaitu terciptanya ketegangan-ketegangan dari beberapa *scene* cerita.

Pencahayaan seperti ini biasa diterapkan pada film berjenis *thriller* dan *horror*. Pada adegan-adegan *flashback* penulis menerapkan cahaya *soft light* untuk membangun suasana masa lalu.

3) Kostum & Tata Rias

Film ini memiliki beberapa karakter yang sangat berbeda, seperti kostum *Tuan X* dan istrinya ketika di awal kehidupannya dalam keadaan susah dan kostum ketika mereka telah sukses. Pemberian kostum yang tepat dapat membuat level antara satu karakter dengan lainnya.

Kostum juga dapat membedakan karakter misalnya orang jahat, orang pendiam, periang dan sebagainya. Orang jahat bisa diidentikan dengan penggunaan warna gelap, sedangkan orang periang cendrung menyukai warna-warna terang seperti biru, merah muda, dan sebagainya. Penguatan tokoh *antagonis* cendrung

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

dengan warna-warna pakaian yang panas seperti merah.

Kostum tidak lepas dari rias, yang dapat memperjelas watak, identitas umur dan kepribadian tokoh yang diperankan. Penggunaan efek rias wajah berkerut pada dahi, samping kanan dan kiri mulut, serta sekitar mata, dapat menguatkan karakter wajah tua.

4) Pemain dan Pergerakannya

Pada film ini pergerakan pemain tidak begitu terlihat pergerakannya tetapi pemain mampu melakukan pergerakan sedikit dan mempunyai makna.

Gerak juga bisa dilakukan hanya pada wajah tokoh bahkan saat gerak tersebut sangat sedikit dilakukan, misalnya berkerutnya dahi, menaikan alis, membuka mata lebar (melotot) dan sebagainya. Gerak ini disebut ekspresi, yang seringkali dihubungkan dengan suasana hati tokoh, misalnya dahi yang mengkerut tanda berpikir keras, membelalakan mata tanda terkejut, anggukkan tanda setuju dan sebagainya. Namun ekspresi juga bisa dibentuk dengan gerakan tertentu dari bagian wajah yang bisa menandakan tokoh tersebut sedang senang, sedih ataupun bingung.

Pergerakan anggota tubuh adalah bagian yang menjadi konsentrasi utama penulis. Beberapa ilmu filosofi bahasa tubuh yang *universal* bisa menjadi acuan untuk mengaplikasikan bentuk makna dari karakter masing-masing tokoh

3.2. Konsep Videografi

Pada konsep videografi, sutradara menciptakan *mise-en-scene* secara dramatik terutama pada akting dan ekspresi tokoh dengan menggunakan beragam *angle shot* secara kombinasi dan memberikan beberapa teknik arah pandang *(point of view)* pada beberapa adegan yang berfungsi untuk *personal view point* sehingga tampak dengan jelas perasaan tokoh, dan penonton ikut merasakan perasaan tokoh.

Pengambilan setiap *shot* dalam suatu *scene* dilakukan dengan *master shot* dan dengan teknik *triple take*, yaitu adanya pemecahan *shot* dengan ukuran gambar yang padat. Hal ini berfungsi kepada penekanan akting tokoh untuk memperlihatkan suasana hati dan perasaan. Semua yang terekam dalam menggunakan variasi *shot* yang menyatu dalam *sequence.*

Secara keseluruhan konsep film ini lebih menekankan pada gerakan aktor. Agar terciptanya gambar tersebut maka konsep videografi yang diinginkan adalah *camera movement* dengan ukuran *shot* padat ke arah objek. Kamera mewakili perasaan penonton yang senantisa ingin tahu tentang kejadian yang sebenarnya, ingin mengetahui apa sebenarnya permasalahan yang dialami tokoh dalam cerita film bersebut.

Secara keseluruhan metode perekaman gambar yang dilakukan dengan

metode *singlecam*, artinya memaksimalkan perekaman gambar dengan menggunakan satu kamera. Tujuannya agar titik fokus dalam pengambilan gambar bisa menjadi sempurna dan berkaitan langsung dengan *mise-en-scene* adegan.

3.3. Konsep *Editing*

Pada film ini penulis menggunakan metode *cross cutting* dengan gaya *discontinuity editing. Cross cutting* merupakan penyambungan secara berselang-seling antara dua peristiwa atau lebih dimana ruang dan waktunya berbeda, seperti pada adegan *flashback* antara *scene* 2 dan 3 serta *scene* 10 dan 11 menunjukkan lompatan ruang dan waktu.

Gaya *discontinuity editing* digunakan untuk menciptakan intensitas dramatik dengan menghadirkan ketegangan-ketegangan emosional dalam cerita. Perangkaian gambar dalam *cross cutting* lebih dalam kepada makna dan alasan psikologi. Film ini memperlihatkan aksi dan reaksi tokoh utama sesuai dengan penceritaan.

3.4. Konsep Suara

Suara yang terdapat dalam film ini adalah suara yang berasal dari dalam *frame* cerita *(diegetic)* dan suara yang ditambahkan demi kepentingan sesuatu *(non diegetic).* Suara memiliki peran untuk memperkuat gambar. Perekaman dilakukan pada saat jalannya produksi dan perekaman yang dilakukan di lain waktu. Penambahan musik ilustrasi dapat membantu menggambarkan suasana film.

Dalam film ini penulis menambahkan elemen musik dengan tempo yang cepat untuk mendukung suasana yang menegangkan, seperti pada *scene* 1, 27, dan 28 yang menjadi inti dari ketegangan cerita pada film ini. Penambahan efek suara lainnya menciptakan realitas suara yang ditimbulkan oleh aksi dan reaksi tokoh utama dengan tokoh lainnya.

4. PEMBAHASAN

Pada film ini penulis menceritakan kisah tentang seorang pria yang selalu berbuat baik, pekerja keras, dan sangat mencintai istrinya. Semua tujuan dan kebaikan yang telah dilakukan tidak berjalan sesuai harapannya, hal ini sangat menganggu mental pria tersebut dan menyebabkan ia mengalami frustasi berat. Cerita ini fokus pada bagaimana kehidupan seorang pria dalam menyikapi keadaan frustasi yang dihadapinya dan berfikir pendek dan berkeinginan memotong jari-jarinya. Karena itu, penulis menjadikan film ini berjudul *Tuan X*.

Kekuatan dari film ini adalah permasalahan hidup yang dihadapi *Tuan X* dan bagaimana ia menyikapinya. Alur bolak-balik pada film ini mengantarkan penonton untuk memahami dengan sendirinya apa sebenarnya yang terjadi pada *Tuan X* sehingga ia ingin mengamputasi jari-jari tangannya. Bahasan karya ini merupakan penerapan dari konsep dan estetika yang diterapkan

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

kepada tokoh utama dan beberapa pemain pendukung.

Pada pemilihan pemain, penulis mencari karakter yang tentunya sesuai dengan tokoh. Tokoh tersebut diberikan perwatakan baru yang akan memperdalam karakter dalam cerita.

Dalam proses produksi pemain melakukan improvisasi adegan sesuai dengan suasana yang dibawakan tokoh tersebut. Dari beberapa penanda psikologi yang dikeluarkan pemain, ternyata tidak sesuai dengan keinginan penulis, tetapi hal itu juga tidak merubah konsep sepenuhnya, bahkan ada juga memperbagus adegan yang dimainkan pemain.

Di dalam mengaplikasikan *gesture* pada karakter tokoh utama, penulis fokus pada bagaimana gestur *Tuan X* saat menghadapi keadaan tersudut, yang memberikan informasi mengenai kondisi perasaan *Tuan X*. Pendekatan gestur pada karakter tokoh utama dengan tujuan memperkuat kesan dan pesan yang ingin disampaikan tokoh utama, kaitannya lebih kepada gerakan tubuh dan psikologi dari tokoh.

Berikut dapat dijabarkan hasil dari perwujudan *gesture* untuk memperkuat karakter tokoh utama pada skenario film fiksi televisi *Tuan X*:

a. Gestur Gorby sebagai *Tuan X*

Gorby yang merupakan karakter tokoh utama pada film *Tuan X* ini memiliki karakter baik hati, senang membantu, pekerja keras, dan sangat mencintai istrinya. Apa saja dilakukanya demi membahagiakan istrinya, ia mengalami frustasi berat dimana semua tekanan permasalahan kehidupan yang dihadapinya pada akhirnya menganggu jiwanya sehingga ia ingin menghancurkan jari-jari tangannya bahkan mendatangi dokter bedah dan ingin mengamputasi jari-jari tangannya.

Dari total 28 *scene* pada skenario, Gorby memerankan karakternya dalam 25 *scene,* belum termasuk adegan pemecahan *scene*. Pada scene 1 atau *opening* belum dijelaskan secara detail apa sebenarnya yang terjadi, dengan pengambilan *shot-shot* padat di ruang bedah menguatkan kesan film fiksi film *Tuan X* ini berjenis *thriller*. Kemudian, dilanjutkan *scene* 2 dengan adegan kedatangan *Tuan X* ke rumah seorang dokter bedah dan meminta jari-jari tangannya diamputasi. Pada adegan ini penyebab dari keinginan *Tuan X* belum diketahui, dan pada *scene* selanjutnya disertai alur bolak-balik, penonton dihantarkan tentang apa permasalahan yang terjadi dalam cerita. Munculnya adegan *flashback* pada *scene* 3 sekaligus untuk eksposisi/pengenalan tokoh, mulai menjelaskan awal kegelisahan dan permasalahan yang dihadapi *Tuan X*.

Pada *scene* awal hingga akhir, penulis mengaplikasikan konsep *gesture* pada *Tuan X* sebagai penanda psikologi.

Gerakan yang divisualkan pada saat *Tuan X* berhadapan dengan dokter tampak pada *scene* 1, 2, 9, 11, 13, 16, 25, dan 28. *Tuan X* memakai gestur indikatif, gestur yang bersifat realis dan nyata untuk menggambarkan emosi. *Tuan X* benar-benar berkeinginan dan termotivasi untuk mengamputasi jari-jarinya karena keadaan frustasi yang dirasakannya. *Tuan X* menggerakkan jari-jari tangannya dengan lambat dan gerakan kepalanya yang sering menunduk ketika meminta jarinya diamputasi menunjukkan keputusasaanya menghadapi permasalahan.

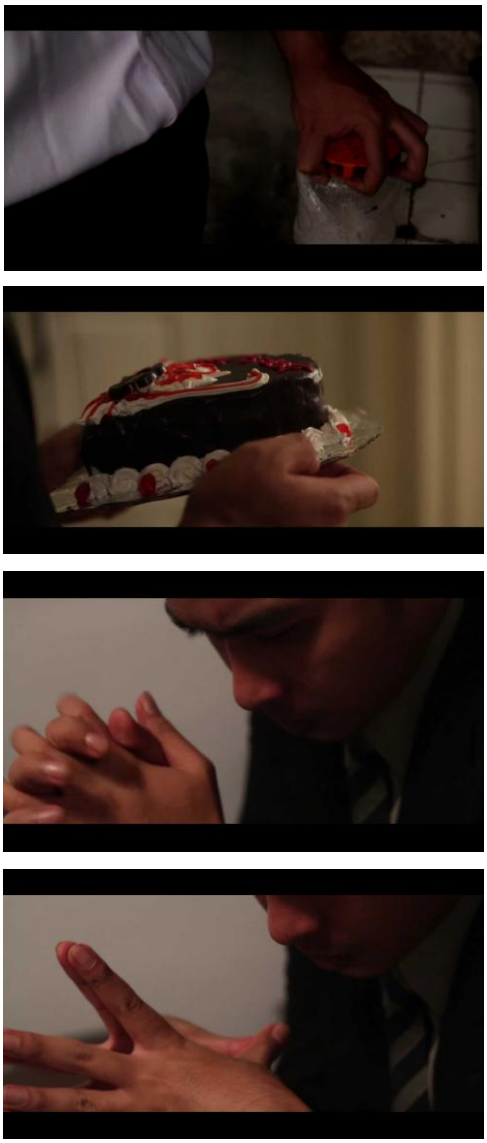
Seluruh adegan pada *scene* film*Tuan X* berhadapan dengan dokter terlihat *Tuan X* memainkan gesturnya dengan selalu mengangkat tangannya, jari-jari tangannya yang gemetar menandakan kegelisahannya, ingin membuang jari-jari tangannya, dan kepalanya yang menunduk serta tidak bertatap mata langsung, itu semua menandakan keputusasaan yang dirasakannya. Begitu juga ketika berhadapan dengan istrinya pada *scene* 4, 5, 15, 17, dan 26. Adegan tersebut menjadi simbol yang memberikan makna psikologis karakter *Tuan X* yang selalu tertekan dan menutupi perasaannya. Seperti tampak pada *scene* 4, *Tuan X* pulang ke rumah setelah kerja lembur mendapati Nyonya X yang masih tertidur, *Tuan X* meremas toples menunjukkan sebenarnya ia menolak tekanan dari istrinya dan menjadikan gerakan tersebut menjadi suatu simbolik atau ekspresi dari perasaannya..

Gambar 1. Beberapa aplikasi akting gestur indikatif
(Sumber: Cuplikan layar film *Tuan X*, 2015)

Montase tampak pada adegan 17, *Tuan X* berniat memberikan kejutan ulang tahun kepada istrinya tetapi istrinya tidak menghargai maksud *Tuan X* dan memilih pergi meninggalkan *Tuan X*. *Tuan X* sangat tertekan tetapi tidak bisa berbuat apa-apa karena perasaan cinta yang dimilikinya dan

ISSN 2338-428X (Online)
ISSN 2086-308X (Cetak)

Tuan X mengeluarkan gerakan meremas pegangan kue ulang tahun yang ada di genggamannya, gerakan tersebut menjadi simbol rasa emosi dari *Tuan X*.



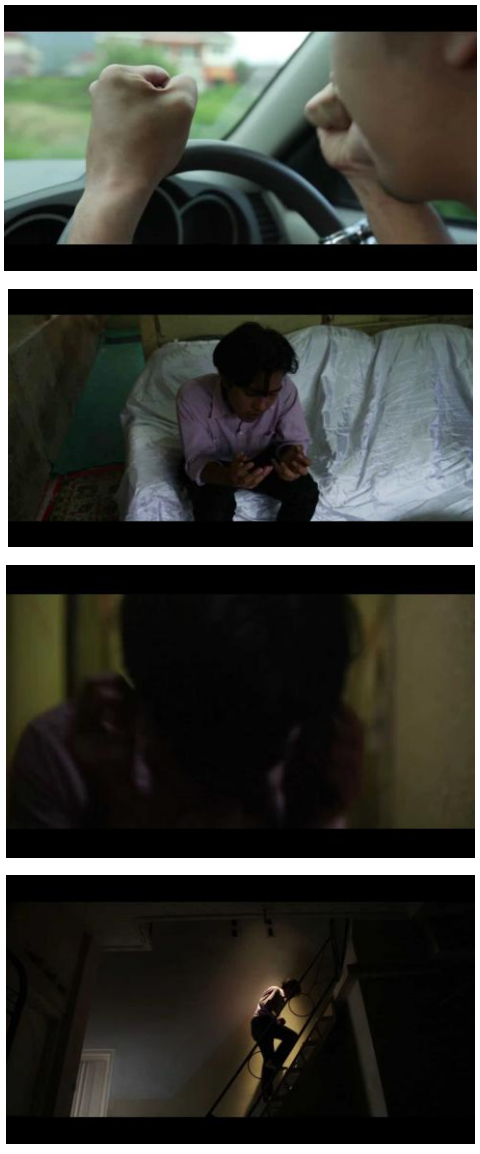
Gambar 2. Aplikasi akting gestur empatik
(Sumber: Cuplikan layar film *Tuan X*, 2015)

Tampak pada *scene* 18, 19, 21, dan 23, tekanan yang dialami *Tuan X* semakin menganggu psikologinya, dimana ia dihadapkan pada keadaan yang sangat sulit diputuskan. Di satu sisi istrinya meminta sebuah mobil melalui pesan di *handphone*, bertepatan dengan itu kolektor tanah mendatanginya dan memintanya menyetujui untuk menggusur tanah milik masyarakat kecil. *Tuan X* semakin terpukul setelah mendatangi lokasi setelah penggusuran dilaksanakan, ternyata tidak lain lokasi tersebut rumah sahabatnya sendiri yaitu Tuan Y. Visualisasi kondisi yang dihadapi *Tuan X* diperkuat dengan penggunaan *close up, shot* ini dimaksudkan untuk memunculkan tingkat gangguan pada psikologis *Tuan X* melalui gestur yang diekspresikannya.

Karakter *Tuan X* yang sebenarnya terlihat jelas melalui tangannya yang konsisten di saat merasa tertekan dan tidak bisa melawan. Ini menjadi penanda bahwa *Tuan X* mengalami frustasi berat dan psikologinya terguncang. Seperti pada dua *scene* terakhir, dengan kombinasi *shot* tipe *high angle* dan *close up* tangannya yang menunjukkan bahwasannya gestur *Tuan X* menjadi ekspresi dari perasaannya yang kacau dan tidak tahu harus berbuat apa-apa, serta hanya bisa menerima kenyataan menyedihkan seperti menghancurkan jari-jari tangannya.

Selama proses syuting, penulis cukup merasakan perubahan pada karakter baru dari Gorby, tantangan ketika memerankan *Tuan X* ia sangat memahami perannya. Penulis berusaha menghadirkan sosok *Tuan X* sebaik mungkin, gesturnya

mewakili perasaan *Tuan X* dan menjadikan gestur tersebut sebagai penanda psikologi pada *Tuan X*. Gestur beriringan dengan kontak mata dan ekspresi yang diperankan, hal tersebut sangat berpengaruh kepada apa yang dilihat oleh penonton.



Gambar 3. Aplikasi akting gestur autistik
(Sumber: Cuplikan layar film *Tuan X*, 2015)

b. Gestur Edo sebagai *Tuan X* kecil

Penulis sebagai sutradara merancang gerakan *Tuan X* dari masa kecil hingga dewasa, di saat *Tuan X* merasa tertekan ia meremas-remas tangannya sendiri untuk menunjukkan psikologisnya. Seperti pada *scene* 10, *Tuan X* kecil meremas-remas tangannya sendiri ketika ia disudutkan oleh segerombolan anak-anak. Gestur tersebut dirancang untuk memberikan gerakan konsisten bagaimana *Tuan X* kecil hingga dia dewasa selalu menundukkan kepalanya untuk penanda bahwasanya sejak dahulu *Tuan X* kekurangan rasa percaya diri.

Gambar 4. Aplikasi gestur empatik *Tuan X* kecil
(Sumber: Cuplikan layar film *Tuan X*, 2015)

Pada *scene* anak-anak ini dapat dilihat dari gerakan tangan *Tuan X* kecil dan kepalanya menunduk yang menandakan ia dalam keadaan tertekan.

5. SIMPULAN

Film merupakan sebuah media yang kompleks untuk melakukan penyampaian

pesan dari pembuat film kepada penonton. Cerita yang terdapat dalam sebuah film sama halnya dengan sebuah cerita atau kisah hidup yang dimiliki oleh seorang manusia. Film fiksi televisi *Tuan X* dengan tema psikologi sangat erat hubungannya dengan kehidupan pribadi seseorang, hal tersebut dijadikan penulis sebagai objek dalam penciptaan karya film. Film ini mengungkapkan bagaimana seseorang yang mengalami frustasi berat sehingga psikologinya terganggu dan menjadikan dirinya melakukan hal yang tidak wajar. Film fiksi televisi *Tuan X* ini menggunakan gestur sebagai penanda psikologis tokoh utama.

Pada karya film ini, konsep yang telah ditetapkan telah berhasil dicapai walaupun belum sepenuhnya, tetapi pergerakan tubuh (*gesture*) yang telah diaplikasikan pada tokoh utama terlihat berbeda dari pemain lainnya dan mampu menonjolkan psikologi dari tokoh utama. Gestur tersebut berhasil menjadi penanda bahwasanya tokoh utama yang mengalami frustasi berat sehingga jiwanya terguncang.

DAFTAR ACUAN

Aribowo Prijaksono & Roy Sembel. 2002. *Control Your Live, Aplikasi Manajemen Diri dalam Kehidupan Sehari-hari.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Askurifai Baksin. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang.* Bandung: Katarsis.

Boggs, Joseph M. 1986. *Cara Menilai Sebuah Film,* Terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.

Diki Umbara & Wahyu Wary Pintoko. 2010. *How To Become A Cameraman.* Yokyakarta: Interprebook.

Eka D Sitorus. 2002. *The Art of Acting.* Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

Fred Wibowo. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Heru Effendi. 2002. *Mari Membuat Film,* Yogyakarta: Panduan dan Yayasan Konfiden.

Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film,* Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film.* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C's of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi*, Terjemahan H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Stone, Don Living. 1984. *Film and The Director.* Jakarta: Yayasan Citra.

Suyatna Anirun. 1998. *Menjadi Aktor.* Bandung: Rekamedia Multi Prakasa.

Zaka Putra Ramdani. 2015. *Gesture.* Klaten: PT. Hafamira.