

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan aspek penting dari kesehatan manusia secara keseluruhan, yang mencakup keadaan psikologis dan emosional yang positif serta inklusi sosial dalam sebuah hubungan yang mendukung. Kesehatan mental merupakan kontributor terbesar kelima untuk beban penyakit global. Masa remaja adalah masa transisi menuju dewasa (Lubis et al., 2019). Penderita gangguan mental remaja akhir-akhir ini menjadi perhatian yang signifikan, dengan angka gangguan mental pada remaja semakin meningkat dan remaja saat ini sangat rentan mengalami masalah gangguan mental. Lebih dari 80% orang yang menderita penyakit global belum mendapatkan pengobatan (Narayanan et al., 2023). Pada anak-anak hingga remaja, gangguan kesehatan mental dapat mempengaruhi kemampuan kognitif, keterampilan sosial dan kesejahteraan emosional yang dimilikinya. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana cara berfikir serta bertindak saat menghadapi stress dalam hubungan dengan orang lain dan dalam pengambilan keputusan. Jika tugas perkembangan ini terganggu maka permasalahan psikologis kemungkinan dapat muncul seperti tidak percaya diri, sulit mengekspresikan diri, kesepian sampai mengalami depresi (Qoyyimah et al., 2021).

Gangguan kesehatan mental *anxiety disorder* merupakan gangguan psikologis dimana suatu keadaan atau perasaan khawatir yang berlebihan, gangguan mental *anxiety disorder* merupakan bentuk emosi yang adaptif, sehingga orang yang memiliki gangguan ini dapat membahayakan keselamatan atau kesejahteraan baik secara fisik maupun psikis. Gangguan kecemasan berasal dari suatu mekanisme pertahanan diri secara alamiah oleh manusia bila menghadapi sesuatu yang mengancam dan berbahaya. Menurut Nevi (2005) kecemasan merupakan keadaan yang mengeluhkan bahwa sesuatu yang buruk akan segera terjadi dan juga suatu perasaan yang tidak menyenangkan yang dirasakan oleh seseorang yang sedang mengalaminya, kegelisahan atau ketegangan dan perasaan yang tidak jelas, diketahui karena menimbulkan perasaan yang tidak tenang dan khawatir sampai takut (Oktamarina et al., 2022).

Gangguan kesehatan mental merupakan masalah kesehatan yang signifikan secara global. WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2020 mengatakan bahwa anak muda di zaman milenial rentan terkena masalah gangguan kesehatan mental. Hal tersebut disebabkan pada masa remaja banyak mengalami perubahan yang terjadi secara psikologis dan emosional. Menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, 16 juta atau 6,1% penduduk Indonesia berusia 15 tahun ke atas mengalami gangguan kesehatan mental dan berdampak buruk untuk masa pertumbuhan. Banyak gangguan mental pada remaja, termasuk depresi dan kecemasan sering kali tidak terdiagnosis, selain itu gangguan kecemasan *anxiety disorder* menjadi salah satu gangguan mental paling umum di seluruh dunia termasuk di Indonesia.

Lewat kampanye kesehatan mental "*School Based Mental Health*", LAKI (Lembaga Advokasi Keluarga Indonesia) bekerja sama dengan lembaga pendidikan dan merancang sebuah program yang berfokus untuk melakukan penyuluhan serta mengkampanyekan mengenai kesehatan mental, kepada guru, siswa dan orang tua. Program ini menjadi salah satu alasan mengapa kami melakukan kolaborasi bersama untuk isu kesehatan mental. Melalui diskusi ini kami harapkan program penyuluhan kesehatan mental dapat tersampaikan melalui sarana film pendek.

Dalam program kampanye "*School Based Mental Health*", LAKI telah menjalin kerjasama selama 3 tahun dengan SMA Negeri 1 Sleman. Melalui kampanye dan upaya kolaborasi ini, film pendek menjadi media yang tepat untuk melakukan penyuluhan kepada lingkup pendidikan di SMA Negeri 1 Sleman. Kolaborasi ini tidak hanya memberikan pemahaman lebih lanjut, tetapi juga memberikan platform pemahaman untuk menyampaikan pesan-pesan penting melalui elemen audio visual yang menarik.

Partisipasi LAKI dalam kolaborasi yang telah dilakukan ini sangat menentukan kesuksesan kampanye kesehatan mental "*School Based Mental Health*". Dalam kolaborasi ini melibatkan berbagai pertukaran ide serta strategi pelaksanaan, pengembangan rencana pendanaan, koneksi, relasi, transportasi hingga memonitoring dan aktif dalam mengawasi selama proses produksi dengan harapan berjalan dengan lancar tanpa ada kendala dan sesuai dengan tujuan yang telah disepakati bersama.

Tahapan persiapan dalam pembuatan karya film yang mengangkat isu kesehatan mental dan khususnya pada isu depresi dan *anxiety disorder*, *filmmaker* mengambil langkah penting dengan merujuk pada film *Penyalin Cahaya* (2019) karya Wregas Bhanuteja yang dirilis pada tahun 2021. Pemilihan referensi film ini sebagai sumber inspirasi tetapi juga didasarkan pada kesesuaian *tone* dan penerapan teknik *editing* yang dimiliki oleh film *Penyalin Cahaya* yang akan di produksi yaitu film "Diorama". Selain itu, pemilihannya didasarkan pada film *Penyalin Cahaya* yang relevan dan dapat menjadikan pedoman dalam membentuk aspek visual yang memperkuat dan mendukung teknik peradeganan ekspresionsme yang diterapkan oleh sutradara film "Diorama". Hal ini dapat memberikan pemahaman kepada *filmmaker* tentang perspektif visual serta implementasi teknik *editing* yang membantu dalam menyampaikan pesan dalam cerita, dengan memberikan unsur psikologis karakter dan memperdalam ekspresi tokoh, yang diharapkan menjadi landasan yang kokoh dalam proses produksi pembuatan karya film pendek "Diorama" dengan isu kesehatan mental *anxiety disorder*.

Menurut McQuail, (2003) Film memiliki peran sebagai media yang digunakan untuk menciptakan hiburan serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi dan teknis lainnya kepada masyarakat (Aningtyas, 2019). Film merupakan salah satu media massa yang sering digunakan untuk menggambarkan kehidupan sosial di masyarakat. Film juga menjadi media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke banyak komunikan yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat. Pada dasarnya film memiliki banyak jenis, seperti halnya film fiksi yang diciptakan oleh *pengkarya* dan sutradara. Menurut Prasista (2017) Film fiksi merupakan sebuah film yang menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata dan menerapkan konsep pengadeganan yang telah direncanakan sejak tahap pra produksi yang membuatnya terikat oleh plot (Zahrandama & Arryadianta, 2021). Dengan menggunakan film sebagai media untuk menyebarkan informasi mengenai kampanye isu kesehatan mental, banyak masyarakat saat ini kurang menyadari gejala gangguan mental *anxiety disorder*. Semoga dengan adanya film "Diorama" dapat meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran di lingkungan masyarakat. Film "Diorama" merupakan film fiksi pendek yang dikemas dengan genre drama keluarga merupakan genre film yang berfokus

pada aspek kehidupan sehari-hari manusia, genre ini sangat populer karena memberikan perspektif yang realistis pada kehidupan yang dapat disampaikan oleh karakter melalui penggambaran kepribadian, suasana, kegiatan dan masalah yang dihadapi oleh karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Proses *editing* bukan hal yang mudah karena tidak hanya menyatukan gambar, tetapi juga memilih gambar dengan hati-hati agar menjadi cerita yang menarik (Naufal & Suhendra, 2022). Untuk menyampaikan pesan pada sebuah film proses *editing* memiliki peran penting agar film tersebut bisa tersampaikan kepada penonton sesuai dengan arahan sutradara, maka film ini memerlukan seorang *editor* untuk melakukan *editing*. Seorang *editor* bertanggung jawab dalam menyusun dan merangkai hasil produksi syuting yang sudah selesai dan juga bekerjasama dengan sutradara dalam pengambilan berbagai keputusan inovatif mengenai bagaimana sebuah *shot* bisa dilakukan pemotongan, transisi dan penggabungan di setiap *scene* dengan cara efektif kemudian menempatkan setiap *scene* dalam *timeline* yang teratur pada waktu yang tepat untuk menyajikan cerita yang telah ditentukan, sehingga menciptakan hasil yang baik.

Editing merupakan penggabungan rangkaian *shot* agar membentuk sebuah *scene*, kemudian menjadi *sequence* dan akhirnya menciptakan sebuah cerita yang utuh dengan tujuan menyampaikan pemahaman alur cerita dan audio visual dengan jelas kepada penonton. Seperti yang ditekankan Suwarso (2014), sebagai tahap akhir dalam pembuatan film, diharapkan sebagai sebuah karya untuk memecahkan gambar, memotong dan menghapus gambar yang berlebihan dan mengumpulkan foto untuk membentuk plot film yang sesuai dengan alur cerita yang telah direncanakan (Haikal & Dinata, 2023). *Editing* merupakan tahapan akhir dalam produksi film, film yang diedit dengan baik akan lebih berstruktur dan dapat dinikmati dengan nyaman. *Editor* memiliki tanggung jawab yang cukup besar dalam menghasilkan editan yang menarik sesuai dengan arahan naskah. Seorang *editor* ditugaskan oleh sutradara untuk membuat cerita secara menarik dengan menggunakan beberapa *shot* yang telah dibuat berdasarkan ide-ide tentang skenario dan penyutradaraan, sehingga menjadi film cerita yang lengkap.

Dalam dunia film *editing* di bagi menjadi dua tahapan yaitu *offline editing* dan *online editing*. Tahapan *editing* ini dibedakan karena pada tahapan *offline editing*

maupun *online editing* memiliki kesulitan yang berbeda. *Editor* akan dapat lebih bekerja dengan cepat dan fleksibel karena adanya pembagian *editing* pada film. Sehingga *editor* dapat fokus dan teliti dalam mengedit film. Pembagian ini memungkinkan alur kerja yang efisien, memaksimalkan kreativitas dalam *offline editing* serta memastikan kualitas teknis tertinggi dalam *output* akhir melalui *online editing*. *Offline editing* berfokus pada memotong atau merangkai *footage* dari setiap adegan video yang kurang menarik dan menyusun kembali secara ulang di setiap adegan dalam video sehingga menjadi kesinambungan yang menarik dan berfokus pada aspek cerita dengan mengimplementasikan teknik-teknik dalam *offline editing*. Selain itu *editor offline* bekerja sama dengan sutradara dan pengkarya untuk memastikan bahwa susunan *footage* telah sesuai dengan naskah cerita. Sedangkan *online editing* berfokus pada penyempurnaan dalam video dari hasil *offline editing* dengan menambahkan efek visual, pewarnaan, dan *rendering*. Dari pernyataan di atas bahwa *offline editing* memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola *footage* agar menjadi sebuah cerita yang utuh dengan arahan sutradara. *Editing* memiliki peran penting dalam membangun suasana dalam sebuah film “Diorama” dengan genre drama dan keluarga, dimana dalam *offline editing* ini *editor* mengimplementasikan teknik *jump cut* khususnya pada montase.

Teknik *jump cut* merupakan sebuah lompatan adegan dalam satu rangkaian *shot* yang mengalami perubahan posisi karakter atau obyek dalam lokasi secara cepat. Teknik ini dulunya dihindari, karena dapat mengganggu kontinuitas ruang dan waktu. Dengan berkembangnya zaman, teknik *jump cut* banyak digunakan dengan berbagai tujuan. Menurut Bordwell dan Thompson, (2013) mendefinisikan *jump cut* sebagai sebuah *cut* yang melanggar kontinuitas waktu dan ruang, biasanya menyebabkan karakter terlihat melompat atau tidak berurutan (Deva et al., 2023).

Peran teknik *jump cut* adalah untuk memotong ruang dan waktu sehingga tampak seolah-olah objek berpindah tempat secara tiba-tiba, *jump cut* berguna untuk mempercepat ritme sebuah adegan, sehingga penonton tidak tahu apa yang akan terjadi pada *shot* selanjutnya. Konsep *editing* dalam film ini berfokus pada pendekatan *jump cut*, yang digunakan sebagai pembentuk ritme dan digunakan selama montase. Film “Diorama” menampilkan karakter yang menderita gangguan

anxiety disorder, sebuah kondisi kesehatan mental yang ditandai oleh trauma atau perasaan cemas yang berlebihan.

Montase merupakan urutan singkat tanpa menghilangkan kesan dari berbagai komposisi *footage* yang digunakan untuk menceritakan sebuah cerita. Teknik *jump cut* yang ada di dalam montase dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan, yang berfokus pada kejelasan sebuah cerita, kontinuitas visual, dan ritme. Montase yang baik adalah montase yang tepat, cepat dan kemudian harus dapat meyakinkan sebagai suatu kutuhan (Budiprasetya et al., 2018).

Penerapan montase dalam film “Diorama” ini berguna untuk menggambarkan kondisi mental tertentu, dengan bantuan teknik *editing jump cut* dengan tujuan agar penonton bisa memahami kondisi mental yang dialami karakter di dalam film. Dengan adanya montase pada film ini akan lebih bermakna dan lebih menonjolkan kesan dramatis yang lebih kuat dari segi alur ceritanya.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Film pendek “Diorama” menjadi dasar untuk pembahasan teknik *editing jump cut* pada film, terutama pada montase. Film ini membahas tentang kesehatan mental terutama *anxiety disorder*. Ide karya ini terinspirasi dari LAKI yang mengusung kegiatan kampanye mengenai masalah kesehatan mental yang sering dialami oleh remaja di lingkup pendidikan. Ide ini dibalut dengan pembawaan genre drama dan keluarga.

Dalam menciptakan film “Diorama”, *editor* menggunakan teknik *editing jump cut* dalam montase guna memberikan pesan mengenai seseorang yang mengalami gangguan mental *anxiety disorder* dan membawa penonton untuk merasakan suasana yang realistis dalam cerita yang telah dihadirkan. *Editor* juga merancang adegan dengan cermat, pemilihan *footage* yang tepat agar dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan. Karya film fiksi “Diorama” tidak hanya berfokus pada aspek hiburan semata, melainkan sebagai sarana komunikasi yang

efektif untuk membawa pemahaman mendalam tentang isu-isu sosial yang relevan di kehidupan masyarakat saat ini.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, masalah yang dapat diuraikan sebagai pertanyaan tentang “Implementasi Teknik *Jump Cut* Dalam Film “Diorama” sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi teknik *jump cut* dapat menyampaikan pesan gangguan mental *anxiety disorder* dalam film “Diorama” ?

1.3 Tujuan

1. Film “Diorama” bertujuan untuk mengangkat isu gangguan mental sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental dan berusaha untuk menggambarkan secara mendalam pengalaman individu yang menghadapi gangguan kecemasan.
2. Bertujuan untuk mendukung kampanye kesehatan mental dengan menyebarkan edukasi yang akurat tentang kesehatan mental, membantu mengatasi stigma sosial terhadap isu kesehatan mental serta membantu dalam menemukan solusi atas tantangan yang dihadapi oleh para penderita kesehatan mental.
3. Menciptakan suasana sedih, gelisah dan emosi dengan mengimplementasikan teknik *jump cut* pada film.
4. Menciptakan efek visual yang menarik pada film untuk menambahkan suasana tertentu yang mendukung montase dalam film.
5. Menyampaikan informasi dalam waktu yang singkat dengan montase.

1.4 Manfaat Penciptaan

1.4.1 Manfaat Praktis

Sebagai *editor* dalam film “Diorama” yang berkontribusi dalam proses pembuatan film dimulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi, mahasiswa mendapatkan manfaat serta pengetahuan baru sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan kerja sama tim dan memahami masing-masing anggota guna mencapai tujuan bersama dalam menciptakan lingkup produksi karya film pendek fiksi.
2. Memberikan manfaat dan mengembangkan keahlian teknik *editing* kepada mahasiswa dalam proses pembuatan film khususnya mengenai teknik *offline editing* dalam film pendek fiksi.
3. Meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas waktu untuk meningkatkan kreativitas *editor* dan kolaborasi antara anggota tim.
4. Meningkatkan pengalaman keterampilan dalam mengimplementasikan teknik *editing jump cut* dalam montase bagi mahasiswa dalam industri perfilman. Melalui film “Diorama” mahasiswa dapat mengembangkan dan memahami software pengeditan dengan lebih efektif guna menyampaikan pesan dalam film.

1.4.2 Manfaat Akademis

Adapun manfaat akademis yang diperoleh mahasiswa dalam pembuatan film “Diorama” sebagai berikut :

1. Pemahaman tentang bagaimana film dapat menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat.
2. Pemahaman mengenai cara mahasiswa mengimplementasikan teknik editing dalam film “Diorama” untuk memberikan aspek visual yang menarik.
3. Meningkatkan keterampilan teknis, dimana *editor* mempelajari berbagai macam teknik *editing*, memastikan kontinuitas dan ritme yang baik, sehingga meningkatkan kualitas film yang dihasilkan.
4. Mengembangkan pengalaman bagi mahasiswa dalam industri di bidang perfilman, dimana mahasiswa dapat lebih percaya diri dan menjadi nilai tambah bagi mahasiswa khususnya dalam *offline editing*.