

REPRESENTASI *MAGICAL REALISME* DALAM SINEMATOGRAFI FILM SARVANI BHUTANI

Danu Murti dan Adelina Angraini

danumurti@ikj.ac.id anggrainiadel@gmail.com

Abstrak

Lukisan dengan gaya *magical realism* mempunyai karakter memunculkan segala hal yang berkaitan dengan magis dan mistik yang menolak dari ciri empirisme, baik dalam hal kepercayaan agama, dongeng, legenda yang ada dalam masyarakat yang bersifat mistis, magis, mitos dan legenda yang ada dalam masyarakat., gaya ini diadaptasi sebuah film melalui sinematografi. Seorang sinematografer dapat membuat desain dalam sebuah film dengan mengambil referensi dari media seni lain khususnya seni lukis, yang disesuaikan dengan cerita yang tertulis dalam skenario. Tulisan ini berisi riset berdasarkan praktek, berupa studi kasus tentang komposisi gambar dan warna pada sebuah film pendek. Film pendek berjudul *Sarvani Bhutani* yang berlatar pada tahun 1940 mengisahkan Sadya dan Putri, sepasang suami istri yang melakukan pernikahan *nyerod*, yakni pernikahan tabu yang dilakukan oleh perempuan dari kasta yang lebih tinggi dengan seorang lelaki yang berasal dari kasta rendah. Mendapatkan hukuman dengan hidup terasing di dalam hutan. Sadya yang berburu sejak usia muda, terjebak dalam situasi mencekam karena kemarahan Roh hutan akibat keserakahannya dalam berburu untuk memenuhi kehidupan sehari-hari dan diperdagangkan ke pihak kolonial dianalisis dengan menggunakan teknik komposisi dan warna menurut Joseph Mascelli. Hasilnya sinematografi dalam film *Sarvani Bhutani* menggunakan komposisi *balance* dan *unbalance* serta warna-warna dingin dan hangat dengan *high contrast* untuk melambungkan misterius, ketegangan, dan kehilangan.

Kata kunci: *magical realism*, sinematografer, komposisi, warna

Abstract

Painting with magical realism style has the character of bringing out everything related to magic and mysticality that rejects the characteristics of empiricism, both in terms of religious beliefs, fairy tales, legends that exist in mystical, magical, myths and legends in society., this style is adapted from a film through cinematography. A cinematographer can make designs in a film by taking references from other art media, especially painting, which is adjusted to the story written in the scenario. This paper contains research based on practice, in the form of a case study on image composition and color in a short film. The short film titled Sarvani Bhutani which is set in 1940 tells the story of Sadya and Putri, a husband and wife who engage in a nyerod marriage, which is a taboo marriage between a woman from a higher caste and a man from a lower caste. Get punished by living isolated in the forest. Sadya, who hunted from a young age, was trapped in a tense situation because of the anger of the forest spirit due to his greed for hunting to fulfill his daily life and was trafficked to the colonial party, analyzed using composition and color techniques according to Joseph Mascelli. The result is that the cinematography in Sarvani Bhutani's film uses balanced and unbalanced compositions as well as cold and warm colors with high contrast to symbolize mystery, tension, and loss.

Keywords: *magical realism*, cinematographer, composition, color

Pendahuluan

Bali merupakan salah satu pulau kecil yang memiliki beragam kepercayaan, kebudayaan dan kesenian. Pada aspek kesenian, aktivitas seniman Bali dalam membuat karya seni tidak lepas dari adat, mitologi, dan pengetahuan yang ada. Dalam setiap unsur karya seni, terdapat nuansa estetika atau keindahan bagi sistem religi. Sebaliknya dalam unsur religi memberikan unsur religius bagi kesenian (Pujaastawa 2002:2).

Beragam aspek kesenian di Bali yang muncul salah satunya ialah seni rupa. Perkembangan seni rupa Bali berada pada perkembangan sejarah seni rupa zaman kolonial (1600-1950). Seni rupa zaman kolonial pada tema lukisannya memiliki hubungan dengan penjajahan Belanda yang memposisikan Indonesia sebagai objek turisme. Latar belakang tema dalam lukisan tersebut cenderung naturalis dengan menerapkan gaya "mooi indie" yang mengambil obyek lukisan pemandangan alam, manusia, legenda suku secara impresionistik, representatif dan obyektif (Soemarjo 2009:92). Ketertarikan orang barat terhadap kehidupan dan keindahan alam Bali sudah berlangsung sebelum Bali dikuasai Belanda. Hasil penelitian dan buku-buku berupa *Dance and Drama in Bali* (1938) karya Walter Spies dan Beryl de Zoete, *Music in Bali* (1967) karya Collin McPhee, memberikan banyak data serta informasi berbagai aspek seni pertunjukan Bali. Kebudayaan Bali mengalami dinamika seiring perkembangan zaman, pengaruh kolonial barat yang berperan merekonstruksi kebudayaan di Bali.

Seni lukis pada saat itu berfungsi untuk kepentingan adat dan agama dalam masyarakat. Seni lukis tersebut masih bersifat komunal, yaitu senimannya tidak menyebutkan atau mencantumkan nama pada lukisannya. Gayanya sangat terikat dengan seni pewayangan. Tidak ada keterpisahan antara aktivitas seni sebagai aktivitas budaya dan spritual, namun semua menjadi satu kesatuan yang utuh (Picard 2006:22). Tema-tema yang diangkat cerita seputar kisah Mahabarata dan Ramayana, Tantri, serta cerita lainnya yang berasal dari kitab-kitab Hindu.



Gambar 1. Iseh dalam cahaya pagi Walter Spies 1938 - 1938 (Sumber: artsandculture.google.com)

Walter Spies adalah salah satu seniman asal Jerman yang mengunjungi Bali dan memutuskan untuk tinggal di sana pada tahun 1927. Walter Spies dengan seniman tradisional Bali membentuk Pita Maha yaitu sebuah organisasi untuk mewadahi aktivitas pelukis dan pematung di Bali. Interaksi antara nilai-nilai bahasa rupa lokal, dengan nilai-nilai bahasa rupa barat, memiliki pengaruh terhadap karya seniman-seniman Bali. Walter Spies memberikan pengaruh tentang profesi seniman secara individual. Pengetahuannya tentang seni lukis barat mengenai teknik dan gaya yang menjadi pembanding dan pembaharuan seni lukis Bali dalam tema-tema yang lebih luas. Pengaruh yang dibawanya memicu kreativitas seniman Bali untuk berkarya berdasarkan pada individu dan daerah masing-masing. Upaya yang telah dilakukan untuk menafsirkan karya-karya ini sebagai suatu karya yang dapat dispesifikasikan sebagai ciri khas Bali.

Magical realism merupakan sebuah istilah yang di cetuskan oleh kritikus seni Jerman bernama Franz Roh pada tahun 1920-an, yang muncul dalam kaitannya dengan penilaian atas lukisan di Republik Weimar. Lukisan tersebut berusaha menangkap misteri kehidupan di balik kenyataan yang ada di

permukaan (Bowers 2004:2). Karya *magical realism* mempunyai karakter yaitu kembali memunculkan segala hal yang berkaitan dengan magis dan mistik yang menolak dari ciri empirisme, baik dalam hal kepercayaan agama, dongeng, legenda yang ada dalam masyarakat yang bersifat mistis, magis, mitos dan legenda yang ada dalam masyarakat.

Magical realism merupakan hal yang dikarakterisasikan ke dalam dua sudut pandang antara sudut pandang yang rasional, sudut pandang menerima hal supernatural (luar biasa) untuk menggantikan kenyataan yang membosankan. Kata "*magic*" diberi pengertian "misteri kehidupan", sementara kata "*magical*" mengacu kepada segala bentuk yang berkaitan dengan hal yang diluar kebiasaan, yang berkaitan dengan spiritual atau hal yang tidak dapat diukur dengan ilmu rasional (Bowers 2004:15).

Gaya *magical realism* tersebut memiliki persamaan dengan kepercayaan masyarakat Bali, tentang kejadian sehari-hari pada dunia terlihat (sekala) tidak lepas dari keterkaitannya dengan dunia yang tak terlihat (niskala). Misalnya, untuk mencapai "kesejahteraan atau keselamatan" hal tersebut dapat terwujud jika terdapat keseimbangan antara segala makhluk hidup (yang terlihat maupun yang tak terlihat), antara *bhuana agung* (alam, *makrokosmos*) dengan *bhuana alit* (manusia, *mikrokosmos*), dan keseimbangan antara kekuatan-kekuatan antagonis (bhuta-dewa, *kiwa-tengen*, penyakit-*tamba*, dll). Dalam aspek kesenian perwujudan dunia niskala digambarkan melalui dinding-dinding pura, maupun lukisan-lukisan Bali.

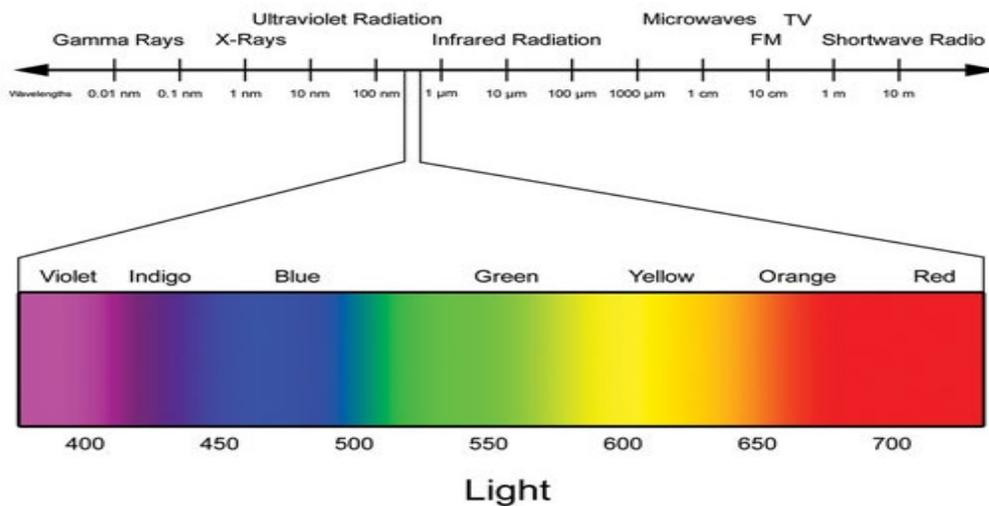
Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada komposisi sinematografi dan warna yang tergambar pada film Sarvani Bhutani. Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam

yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk, misalnya pengamatan, wawancara, bahan audiovisual dan dokumen dan berbagai laporan (Creswell 2015, 135). Penelitian ini akan menganalisa sebuah karya film berjudul Sarvani Bhutani yang menggunakan gaya *Magical Realism* sebagai dasar komposisi maupun warna pada sinematografinya.

Shot adalah satuan terkecil visual yang ditangkap pada satu waktu oleh kamera yang menunjukkan adegan atau peristiwa tertentu (Thompson dan Bowen 2009:1). Ketika Sastrawan menulis kata demi kata menjadikan kalimat, kemudian menjadi sebuah cerita. sinematografer merangkai *shot* demi *shot* yang menjadikannya sebuah *sequence*. setiap sinematografer memiliki perjalanan dan ingatan visual masing-masing sehingga setiap visual yang ditampilkan selalu dekat dengan sinematografer. Kekayaan rasa seorang sinematografer dibentuk dengan menyerap segala hal yang terjadi di dalam kehidupannya, baik secara langsung maupun tidak namun dengan sinematografer. Disiplin ilmu dari tingkatan seni-seni yang lain menjadi jembatan seorang sinematografer dalam mengolah rasa dan logika ketika menciptakan visual. Sinematografer memiliki ciri masing-masing untuk mewujudkan sebuah imaji menjadi bentuk visual. Pada saat di bioskop *shot* ditanamkan ke alam bawah sadar penonton, lalu membentuk reaksi psikologis melalui sebuah rasa yang disepakati oleh penonton tentang dampak dari film.

Sinematografer berperan untuk meramu visual pada film. Terkadang saat produksi pada skala kecil dengan kru kecil hal tersebut mampu merangsang proses kreatif sinematografer dalam memaksimalkan peralatan yang ada, sama seperti seorang pelukis yang menggunakan cat untuk menggambarkan ide di kanvas (Howe dan Rainsberg 1981:61). Cahaya adalah energi berbentuk gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat dengan kasat mata, dengan panjang gelombang 400-700 nm (Kalumuck 2000:74). Kisaran ini dikenal dengan spektrum tampak, dan di dalamnya terdapat warna ungu sampai merah (Giancoli 2001:15).



Gambar 2. Rentang spektrum gelombang elektromagnetik "Buzzel.com".

Dari spektrum gelombang elektromagnetik tersebut, hanya bagian yang sangat kecil yang dapat dilihat oleh mata manusia yaitu cahaya tampak. Pada gambar tersebut dapat dilihat panjang gelombang dan frekuensi dari cahaya tampak menimbulkan warna yang berbeda yaitu merah, jingga, kuning, biru nila dan ungu yang disebut juga spektrum tampak.

Dalam kehidupan sehari-hari cahaya matahari merupakan sumber energi utama bagi kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi. Bagi manusia hewan dan tumbuhan, keberadaan cahaya memiliki peran yang penting di dalam keberlangsungan hidup bumi. Cahaya adalah penerang dan energi yang dapat membantu teknologi. Selain itu, bagi tumbuhan khususnya yang berklorofil cahaya matahari sangat menentukan proses fotosintesis. Tanpa cahaya, meskipun dengan mata normal manusia tidak akan melihat apa yang ada di sekitarnya.

Cahaya di dalam film, berfungsi untuk mendukung dramatisasi cerita melalui visual, perpindahan ruang dan waktu, cahaya dapat membentuk ruang, cahaya sebagai ungkapan keadaan psikologis tokoh, serta cahaya sebagai sebuah tanda akan terjadinya sebuah peristiwa. Penerapan cahaya tidak selalu baku, keajaiban sinema yang membebaskan sinematografer untuk melukis cahaya dengan rasa dan pengalaman visual sendiri.

Mata adalah organ fotosensitif yang sangat berkembang dan rumit, hal tersebut membutuhkan analisis secara cermat untuk melihat bentuk, intensitas cahaya, dan warna yang di pantulkan objek. Mata terletak dalam struktur bertulang yang protektif di tengkorak, yaitu rongga orbita. Setiap mata terdiri atas sebuah bola mata fibrosa yang kuat untuk mempertahankan bentuknya, suatu sistem lensa untuk memfokuskan bayangan, selapis sel fotosensitif, dan suatu sistem sel dan saraf yang berfungsi mengumpulkan, memproses, dan meneruskan informasi visual ke otak. Mata memiliki fotoreseptor yang mampu mendeteksi cahaya. cahaya yang masuk harus di fokuskan ke retina dengan ketebalan 200 μm oleh kornea dan lensa, kemudian dideteksi oleh reseptor (Pearce 2006:120).

Warna adalah bagian dari bahasa visual film. Warna menurut KBBI adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna mampu mengartikulasikan simbol, perasaan dan suasana hati (Storaro 1990). Ketika menceritakan sebuah cerita warna dapat:

1. Merangsang reaksi psikologis penonton
2. Menggambarkan fokus ke detail signifikan
3. Mengatur nada film

4. Mewakili sifat karakter
5. Tampilkan perubahan atau lengkungan dalam cerita

Tiga komponen utama dari sebuah warna adalah:

1. Hue - warnanya sendiri
2. Saturasi - intensitas warnanya
3. Nilai - kegelapan atau ringannya warna.

Warna-warna yang dipakai diawal film adalah warna-warna dingin dan hangat dengan *high contrast* melambangkan misterus, ketegangan, dan kehilangan. warna tersebut menjadi patokan penulis sebagai sinematografer, sutradara, dan artistik. Warna pada film ini di dominasi oleh kuning, coklat, hijau, dan biru. Warna kuning yang menggambarkan riang, gembira, panas, santai, dan suatu suasana selamat datang didapatkan dari sumber cahaya matahari. Komposisi sangat berperan dalam penuturan cerita. Komposisi adalah mengatur semua unsur-unsur visual dalam bingkai sehingga gambar terlihat utuh. Gambar diperoleh dari susunan dari posisi, massa, warna, cahaya.

Magical Realism Pada Sinematografi Film Sarvani Bhutani: Analisa

Indonesia merupakan Negara demokrasi yang membebaskan penduduknya memeluk agama yang secara resmi telah disepakati. Masyarakat Bali umumnya memeluk agama hindu sebagai pedoman mereka menjalani kehidupan. Umat Hindu Bali mempercayai tentang adanya dualitas dunia paralel, yakni *Sekala* dan *Niskala*. *Sekala* yang diartikan sebagai dunia yang bersama isinya dapat dilihat, disentuh, dan ditangkap oleh panca indera manusia, hal-hal yang secara umum dapat dinilai oleh nalar/akal kebanyakan manusia. Sedangkan *Niskala* yang diartikan oleh masyarakat Bali adalah segala sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera manusia, sehingga kejadian “di dalam” dunia *Niskala* dianggap di luar nalar atau kelaziman. Kedua dunia tersebut saling mengisi dan mempengaruhi satu sama lain.

Masyarakat Bali dengan latar belakang agama dan kepercayaan tersebut, sangat patuh akan norma dan aturan adat istiadat setempat. Hal yang dikhawatirkan terjadi ketika terdapat penduduk yang melanggar aturan adat istiadat tersebut, kehadirannya akan dianggap sebagai petaka bagi orang-orang disekitarnya. Umumnya sanksi yang diperoleh sepasang suami istri beserta anaknya adalah hukuman *selong* (dibuang atau diasingkan dari desa) demi menjaga kesucian desanya.

Film “*Sarvani Bhutani*” berlatar pada tahun 1940 mengisahkan Sadya dan Putri, sepasang suami istri yang melakukan pernikahan *nyerod*, yakni pernikahan tabu yang dilakukan oleh perempuan dari kasta yang lebih tinggi (*tri wangsa*) dengan seorang lelaki yang berasal dari kasta rendah (*jaba wangsa*) (Segara 2015:5). Sadya yang berburu sejak usia muda, terjebak dalam situasi mencekam karena kemarahan Roh hutan akibat keserakahannya dalam berburu untuk memenuhi kehidupan sehari-hari dan diperdagangkan ke pihak kolonial.



Gambar 3. Sadya dan Putri yang hamil dalam pengasingan di hutan

Film ini mengibaratkan sebuah karma, yang diakibatkan dari pelanggaran peraturan adat istiadat dan hukum alam. Petaka yang mereka hadapi hadir dalam dua wujud yang saling bersinggungan, antara dunia *sekala* dalam rumah, Putri yang sedang hamil selalu dirasuki oleh roh-roh hewan yang menjadi korban buruan Sadya pada masa lalunya.

Perjalanan spiritual Sadya dalam dunia *niskala* yang diharuskan bertemu dengan para Roh untuk mempertanggungjawabkan kesalahannya. Sadya diingatkan kembali oleh roh-roh hutan bahwa begitu banyak ia

mengambil hewan-hewan yang berada di dalamnya. Hasrat keserakahannya yang tidak dapat ditahan, membuatnya tak sengaja menembak Roh hutan dan membahayakan nyawa orang-orang yang menyayangnya.

Pendekatan *magical realism* pada film Sarvani Bhutani di visualisasikan melalui sinematografi dengan memperhatikan komposisi, pencahayaan, warna, *blocking*, juga pergerakan dari kamera itu sendiri.



Gambar 4. Tempat sembahyang - sore hari "rumah pondok jaka".

Di tempat sembahyang Mbok Dayu yang sedang melakukan ritual untuk berkomunikasi dengan hewan pada sore hari, pengambilan gambar dengan *long shot* dari sisi samping, *shot* yang dibuat statis, komposisi yang *balance* ini ingin memperlihatkan keutuhan atas keseimbangan semesta antara manusia dengan dunia Niskala (yang tidak terlihat).



Gambar 5. Teras - malam hari "rumah pondok jaka".

Sadya di teras rumah sedang berjaga, gaya pencahayaan *low key* memiliki kontribusi karakter Sadya sebagai pemburu berdarah dingin, serta sumber cahaya dari bulan dan lampu teplok memberi kesan realitas dunia Sekala (yang terlihat). Komposisi *balance* yang

digunakan melalui sinematografi bertolak belakang dengan kondisi mental Sadya yang terpuruk oleh kutukan roh hutan yang meminta pertanggungjawabannya.



Gambar 6. Dapur rumah pondok jaka

Putri yang kerasukan roh-roh hewan, digambarkan dengan komposisi *balance*, penggunaan warna tungsten yang memberikan imajinasi penonton pada aura spiritual yang terjadi pada adegan ini. Untuk menghasilkan realitas yang mencekam, menegangkan dan menakutkan.



Gambar 7. Perjalanan Sadya ke dunia roh

Perjalanan spiritual Sadya yakni tokoh protagonis film “*Sarvani Bhutani*” menuju dunia roh, dan bertemu dengan para roh yang merupakan korban dari hewan-hewan yang ia buru merupakan sebuah manifestasi dari dunia nyata. Serta tidak adanya realitas waktu di dunia roh, merupakan salah satu ciri *magical realism*. Perwujudan gaya *magical realism* di dunia roh melalui tata cahaya, komposisi dan berbagai aspek yang mendukung dalam sinematografi. Pergerakan kamera dalam *scene* ini begitu dinamis, diawali dengan kamera berputar 90°, *shot* berikutnya menggunakan *handheld* dan mengikuti Sadya, untuk mendukung ketakutannya akan dunia roh.



Gambar 8. Dunia roh di hutan Sangeh

Pada dunia roh, *flashback* Sadya muda dalam memburu dan membinasakan hewan-hewan di hutan dengan menembak dan memotong kepala rusa, komposisi yang dipakai, warna yang terlihat, ingin memperlihatkan sisi kebinatangan manusia. Walau sudah diperingatkan oleh roh-roh hutan, tidak merubah pikiran dari Sadya untuk terus memburu semua hewan yang berada di dalam hutan.



Gambar 9. Putri memakan ari-ari anaknya.

Roh-roh hutan tidak pernah pergi dari Sadya dan Putri. Penolakan Sadya dalam mengikuti perjanjian dengan roh-roh hutan, membuat roh-roh hutan menghukum Sadya dengan kematian Mbok Dayu kakaknya dan juga istrinya Putri. Adegan Putri memakan ari-ari anaknya dengan gerak kamera *handheld* dan *out focus* pada pengambilan gambar ingin memperlihatkan secara sederhana ironi manusia yang memiliki setengah jiwa kebinatangan.

Komposisi di dalam film ini menggunakan komposisi *balance* dan *unbalance*, di mana tokoh berada di tengah *frame* komposisi seimbang (simetris) dan tokoh berada di samping *frame* (asimetris) (Kent 1995:1). Dalam film “*Sarvani Bhutani*” menggunakan kombinasi dari garis-garis horizontal panjang yang akan dipadukan dengan garis vertikal. Gerak kamera yang ada dalam film ini didominasi oleh *handheld* dan juga mempergunakan *track in* untuk memberikan *mood* terancam, keganjilan dan kedamaian.

Gambar 10. *Rule of Third*.

Setiap objek dalam *frame* memiliki bobot visual. Ukuran, warna, kecerahan dan penempatan objek dapat mempengaruhi persepsi penonton, sehingga memungkin-

kan untuk membuat komposisi yang terkesan seimbang apabila berat visual dari objek dalam *frame* dihadirkan secara merata atau tidak seimbang ketika berat visual terkonsentrasi di satu daerah dalam *frame*. Pada umumnya komposisi *balance* sebagai kesetaraan dan ketenangan (Mascelli 2010:216). Komposisi *unbalance* (ketidakseimbangan) sebagai penggambaran dari kekacauan atau ketegangan.

Komposisi *unbalance* akan lebih banyak terlihat pada *scene* awal film untuk kesan ketergangguan karakter, komposisi *balance* terlihat pada *scene* pertengahan di mana karakter Putri dan tokoh protagonis Sadya mulai tenang dari ketergangguan roh-roh hewan, namun komposisi *balance* tidak selalu memberikan rasa ketenangan tetapi dikombinasikan dengan komposisi *unbalance* untuk menyampaikan rasa yang menipu dari sebuah kedamaian.

Blocking dalam istilah film, biasanya mengacu pada bagaimana sutradara menempatkan aktor di sekitar set atau lokasi dalam hubungannya dengan posisi kamera yang sesuai dan sudut lensa pada aksi dan bidang pandang (Bowen 2018: 76). Penentuan *blocking* kamera tentunya menyesuaikan dengan subyek yang berada dalam *frame* itu sendiri, berapa banyak tokoh yang berada di dalamnya, juga *type of shot* yang ingin diciptakan.

Look adalah sebuah imaji yang dibentuk berdasarkan isi penceritaan. Dalam hal ini mengutamakan mengenai kedalaman dan informasi tentang subjek diatas imaji (Ward 1986:18). *Look* harus mampu melayani cerita, melalui visual pada film "Sarvani Bhutani" *look* pada film didukung dengan pencahayaan, warna, komposisi, *framing*, *aspect ratio*, perspektif dan *depth of field*, serta gerak kamera. *Mood* dalam film "Sarvani Bhutani" di dunia realitas hangat dan mencekam, di dunia roh *mood* yang dibangun misterius, dan menegangkan. mencekam, dan kehilangan.

Sinematografi sebagai penggambaran Sekala Niskala: Kesimpulan

Tata cahaya pada film Sarvani Bhutani pada dunia Sekala (yang terlihat) dibuat dengan pendekatan realis seperti pada *scene* pagi hari sumber cahaya berasal dari matahari, sedangkan pada *scene* malam hari dengan sumber cahaya bulan, dan pada *scene interior* malam hari sumber cahaya berasal dari lampu teplok dan tungku api. Proses pendekatan realis dibantu oleh lampu-lampu *partical light* untuk mencapai kesan realitas manusia. Sedangkan komposisi gambar dengan *deep* luas merupakan realitas sudut pandang manusia.

Tata cahaya pada film Sarvani Bhutani di dunia Niskala (yang tidak terlihat) menggunakan pendekatan *magical realism*, salah satu syarat *magical realism* adalah hilangnya realitas waktu dengan tidak diperlihatkan titik sumber pencahayaan dan tidak adanya ambuguitas di dunia roh sehingga cahaya memiliki fungsi sebagai pembentuk ruang dan dimensi dunia roh secara misterius.

Sinematografi yang dibuat melalui komposisi dengan mengatur semua elemen-elemen visual yang berada pada *frame*, seperti garis, bentuk, bidang, cahaya, dan gerak pemain pada gambar di film Sarvani Bhutani. Komposisi dalam film Sarvani Bhutani di dunia realis seperti tiang bambu rumah sebagai penyangga direpresentasikan sebagai ruang kehidupan dari kehidupan Sadya dan Putri. Karakter Putri yang berada di bagian tengah *frame* (simetris) untuk memperlihatkan kebungkaman, ketidakberdayaannya, dan sebagai pengikat raga yang berada di dunia Sekala dan jiwanya yang berada di dunia Niskala. sedangkan karakter Sadya yang masih tetap berada dibatas tiang bambu yang artinya mereka masih bersatu pada ruang kehidupan yang sama, Sadya berada di bagian samping *frame* (asimetris) sebelah kanan Putri untuk memperlihatkan sosok yang dipercaya Putri diruang kehidupannya, komposisi Sadya selalu berada terpojok dengan garis *frame* untuk memperlihatkan keganjilan di mana mata hati Sadya sudah tertutup oleh keserakahan dunia,

hal tersebut bertentangan dengan kepercayaan umat Hindu jika manusia harus dapat hidup seimbang dan bersahaja dengan alam.

Komposisi *shot* pada dunia Niskala (yang tidak terlihat) Sadya selalu berada pada samping *frame* (asimetris) dan keterbatasan ruang pada garis *frame* untuk memperlihatkan ketidakseimbangan jiwa Sadya sebagai manusia yang tidak bisa hidup damai bersama semesta. Sinematografi mampu memberikan gambaran perbedaan antara dunia yang terlihat (sekala) dan dunia yang tidak terlihat (niskala) melalui komposisi, warna, cahaya serta blocking yang diatur di dalam sebuah *shot*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bowers, Maggie Ann. *Magic(al) Realism*. London and New York: Routledge. 2004.
- Bowen, Christopher J. *Grammar of The Shot, 4th edition*. London and New York: Routledge. 2018
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan, Edisi kelima*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015
- Giancoli, Douglas C. *Fisika Edisi Kelima Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 2001
- Howe, James Wong and Rainsberg, Todd. 1981. *Cinematographer*. London: Gazelle Book Services. 1981
- Kalumuck, Karen E. *Human body explorations: hands-on investigates of what makes us tick*. Kendall: Hunt Publishing Company. 2000
- Kent, Sarah. *Composition Eyewitness Art*. New York: Harper Colins. 1995
- Mascelli, Joseph V.A.S.C. 2010. *The Five C'S Cinematography*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Pearce, Evelyn Clare. *Anatomy & Physiology for Nurse (Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis)*. Jakarta: PT Gramedia. 2006
- Picard, Michel. *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Pujaastawa, I.B.G. *Filosofis Kebudayaan Bali dari Perspektif Antropologi. Materi Penataran Kebudayaan dan Pariwisata untuk Praktisi Pariwisata Bali*. Bali: Universitas Udayana. 2002.
- Segara, I Nyoman Yoga, 2015. *Perkawinan Nyerod: Kontestasi, Negosiasi, dan Komodifikasi di atas Mozaik Kebudayaan Bali*. Jakarta Selatan : PT Saadah Pustaka Mandiri. 2015
- Storaro, Vittorio. *Cinematographer style dvd*. Edition 1. (DVD), 1990.
- Thompson, Roy and Christopher Bowen. *Grammar of the Shot, 2nd Edition*. Oxford: Focal Press. 2009
- Ward, Peter. *Picture composition for Film and Television*. Oxford: Focal Press. 1996

Film

- Sarvani Bhutani*. Sut. Rama Bayu Aji Sadjiarto. Pem. I Gusti Bagus Dibal Ranuh, Sasqia Ardalianca, Ida Ayu Wayan Arya Satyani, Putu Suardi Saputra, Raoul Adam. FFTV-IKJ, 2018.