

JURNAL imaji

Diterbitkan oleh
Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta
dan
Perpustakaan dan Penerbitan FFTV IKJ

Jurnal
IMAJI

Edisi
5

Nomor
1

Halaman

Jakarta
Januari
2013

ISSN
1907-3097

JURNAL imaji

Edisi 5, No. 1, Januari 2013, Hlm.

Terbit dua kali setahun pada bulan Januari dan Juli. Edisi ini berisi enam tulisan yang diangkat dari hasil pemikiran dan penelitian di bidang media, budaya dan kesenian.

ISSN 1907-3097

Ketua Penyunting

RB Armantono

Wakil Ketua Penyunting

Ki Hartanto

Penyunting Pelaksana

Arda Muhlisiun

Subagyo Budisantoso

Bambang Supriadi

Sam Sarumpaet

German Mintapradja

Pelaksana Tata Usaha

Waluyo

Tungga

Ridwan

Mega

Rina

Pembantu Pelaksana Tata Usaha

Ahmad Sueb

Ayu

Alamat Penyunting dan Tata Usaha Perpustakaan dan Penerbitan:

Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta,

Gedung Art Cinema Lantai II

Jl. Cikini Raya 73 Jakarta Pusat 10330

Telepon (021) 3156176 Fax. (021) 31923603.

Homepage : <http://www.fftv.ikj.ac.id> Email : fftv.imaji@yahoo.com

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan di media lain. Naskah diketik diatas kertas HVS Kuarto spasi ganda sepanjang lebih kurang 10 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (*petunjuk bagi calon penulis*). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

JURNAL imaji

ISSN 1907-3097
EDISI 5, NO 1, JANUARI 2013

DAFTAR ISI

PARADIGMA SEKOLAH FILM : DINAMISASI KURIKULUM Studi Khusus Program Studi D.3 Film <i>Subagyo Budisantoso</i>	1 - 8
MELIRIK SINEMATOGRAFI SEBAGAI MUATAN LOKAL <i>Budiman Akbar</i>	9 - 22
POSISI BAYANGAN DALAM IMAJI VISUAL & KEMUNGKINAN ANALISISNYA <i>Mohamad Ariansah</i>	23 - 28
INDUSTRI MEDIA DAN PENDIDIKAN Sebuah Pengamatan Dilematis <i>Gerzon Ron Ayawaila</i>	29 - 36
58 TAHUN FILM ANIMASI INDONESIA Film Animasi Indonesia Dalam Pertumbuhan <i>Gotot Prakosa</i>	37 - 47
PAKAIAN PEREMPUAN DAN KESENANGAN LAKI-LAKI DALAM IKLAN AXE 2012 END OF GIRLS (2012) <i>Kuspujiati</i>	48 - 55



PARADIGMA SEKOLAH FILM : DINAMISASI KURIKULUM

Studi Khusus Program Studi D.3 Film

Subagyo Budisantoso
bagjo94@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu hal penting yang menunjang keberhasilan sebuah lembaga pendidikan adalah kurikulum yang dibuat dan diterapkan. Tanpa kurikulum yang baik sebuah lembaga pendidikan tidak akan dapat menjalankan proses belajar dan mengajarnya dengan lancar. Kurikulum adalah acuan pembelajaran di lembaga pendidikan dan sarana promosi yang efektif. Program D-3 Film FFTV IKJ secara periodik selalu memperbaharui kurikulumnya berdasarkan pada kebutuhan ilmu pengetahuan, kebutuhan masyarakat (industri) dan kepentingan lembaga itu sendiri. Tujuannya utamanya adalah menghasilkan karya-karya film yang memenuhi standar kelayakan kualitas yang bersifat Nasional maupun Internasional.

ABSTRACT

One of the important things to the success of an educational institution is a curriculum which created and implemented. Without a curriculum that is both educational institutions will not be able to run the learning and teaching process smoothly. The curriculum is a reference learning in educational institutions and effective means of promotion. Diploma-3 Film major at FFTV IKJ periodically update its curriculum based on the needs of science, the needs of the community (industry) and the interests of the institution itself. Its main goal is to produce the film works that meet eligibility standards of quality that are National and International.

KATA KUNCI

IKJ, FFTV-IKJ, kurikulum

KEYWORD

IKJ, FFTV-IKJ, curriculum

Pendahuluan : Sekilas Sejarah IKJ

Masyarakat Indonesia (Hindia Belanda) sejak tahun 1900 sudah diperkenalkan oleh tontonan film (disebut gambar hidup). Dari sana kemudian produksi film juga mulai dilakukan, meskipun berbentuk film dokumenter dan pekerjanya adalah orang-orang dari Belanda. Lambat laun orang-orang Indonesia mulai terlibat dalam proses pembuatan film, yang awalnya Cuma se-

kedar menjadi penonton saja.

Pasca kemerdekaan Indonesia, para pemangku kepentingan mulai memikirkan pendidikan sekolah film meskipun dalam bentuk kursus. *Kino Drama Atelier* adalah sekolah atau kursus film pertama yang didirikan di Yogyakarta. Disusul dengan *Stichting Hiburan Mataram* dan *Cine*

Drama Atelier yang juga berada di Yogyakarta. Tahun 1950-an hingga 1970-an mulai muncul sekolah tinggi film non-formal maupun formal yang tersebar di beberapa kota di Jawa, seperti Akademi Seni Drama dan Film (ASDRAFI) di Yogyakarta, Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI) dan Akademi Film Jayabaya di Jakarta. Di Bandung didirikan pula Akademi Film Bandung. Ternyata mengelola sebuah institusi seperti sekolah film bukanlah hal yang mudah. Terbukti usia sekolah-sekolah film tersebut tidaklah lama. Pada awal tahun 1970-an, semua sekolah film tersebut sudah tidak terdengar lagi kiprahnya.

Para seniman di Jakarta pun ingin memiliki lembaga pendidikan formal di bidang seni. Difasilitasi Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin, maka didirikanlah Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ) pada tahun 1970. Lembaga pendidikan tinggi kesenian pertama di Jakarta ini awalnya memiliki empat akademi, yaitu: Akademi Seni Rupa, Akademi Tari, Akademi Musik, dan Akademi Teater. Menyusul pada tahun 1971 didirikan Akademi Sinematografi. Akademi ini menjadi satu-satunya sekolah tinggi film di Indonesia. Sedangkan LPKJ (yang kemudian berubah menjadi IKJ) merupakan lembaga pendidikan tinggi kesenian yang menggabungkan lima disiplin ilmu seni dalam satu tempat. Pola ini kemudian diadopsi oleh pendidikan tinggi seni negeri dengan membentuk Institut Seni Indonesia yang ada di Yogyakarta, Denpasar, Sumatera Barat, dan Surakarta.

Di awal pendirian FFTV-IKJ (yang dulu bernama Akademi Sinematografi LPKJ), mayoritas perintis sekolah film ini adalah para praktisi yang sebagian besar tidak mengenyam dunia pendidikan tinggi film. Tentu saja relatif kurang atau tidak tahu sama sekali perihal cara mendesain dan mengaplikasikan kurikulum yang ideal, layaknya pengajar yang memiliki akta mengajar. Mereka langsung memindahkan pengalaman empirik untuk diajarkan di kelas. Persoalannya, tidak semua pengajar dapat mengajar di depan kelas dengan lancar. Bagi yang memiliki kendala komunikasi berbicara seperti mudah grogi di depan mahasiswa, maka akan langsung mem-

bawa mahasiswanya mengikuti praktek di lapangan tempat mereka menjalankan profesi. Ada sisi kerugian maupun keuntungan dalam hal ini. Aspek kerugiannya adalah pola pengajaran yang diberikan menjadi tidak sistematis. Sementara itu aspek keuntungannya adalah mahasiswa dapat langsung belajar praktek dan mengenali lapangan.

Dalam perjalanan awalnya, IKJ mengutamakan Program Pendidikan Non-Gelar (Program Diploma) dengan membuka pula kemungkinan terselenggaranya Program Pendidikan Gelar (Program Sarjana).

Karena yang diutamakan oleh IKJ adalah pendidikan non-gelar, maka kurikulumnya disusun sebagaimana kurikulum sekolah tinggi seni. Antara lain adalah berikut ini: di awal semester mahasiswa baru sudah dihadapkan dengan matrikulasi atau dikenal dengan nama Program Studi Pengantar/PSP selama 2 semester. Maksud dan tujuan program ini sangatlah baik, yaitu mempersiapkan mahasiswa untuk memiliki pengertian dasar kesenian, wawasan dasar kebudayaan, disiplin kerja akademik, serta keterampilan dasar untuk memenuhi program Tahap Studi Dasar/TSD (Pedoman Akademik IKJ, 1982:7). Akan tetapi karena perencanaan yang kurang matang, maka program ini pun gagal. Hanya beberapa mata kuliah yang bisa berjalan dan mata kuliah yang lain relatif tidak berjalan. Akibatnya, mahasiswa mengalami kerugian waktu 1 tahun. Lebih memprihatinkan lagi karena ternyata hal ini menimpa dua angkatan sebelumnya, yaitu angkatan 1982 dan angkatan 1983. Ketika angkatan 1984 memasuki tahun ketiga dan harus membuat Tugas Akhir, maka tiga angkatan tersebut digabung untuk bersama-sama menyelesaikan Tugas Akhir Tahap Studi Dasar atau setara dengan jenjang Diploma-3 (D-3).

Bersamaan dengan berubahnya status dari akademi menjadi institut dan mendapatkan bimbingan serta pengarahan dari Kopertis, mulailah terjadi transisi dari sistem pendidikan sanggar era 1971 ke sistem akademik baku sesuai peraturan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi



(Dirjen Dikti). Selain itu pemerintah Kerajaan Belanda pernah bekerjasama dengan seorang produser dan sutradara Belanda bernama Orlow Seunke, maka mahasiswa angkatan 1982, 1983, dan 1984 mendapatkan *workshop* produksi film secara profesional selama 3 bulan. *Workshop* ini mengajarkan pembuatan film mulai dari ide hingga jadi film siap tayang. Setelah *workshop* tersebut berakhir, beberapa orang asisten dosen dan teknisi FFTV-IKJ dikirim ke negeri Belanda selama 4 bulan, guna mengikuti program magang dalam sebuah produksi film panjang. Setelah adanya *workshop* dengan pihak Belanda ini, membuat pimpinan FFTV-IKJ lebih membuka diri dengan dunia luar. Puncaknya terjadi ketika FFTV-IKJ masuk ke dalam jaringan persatuan sekolah film dunia *Cilect* yang berafiliasi dengan *Unesco*.

Pembahasan

Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta disingkat LPKJ didirikan dengan Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta No Cb 14/4/6/70 tanggal 26 Juni 1970 sebagai proyek dari Dewan Kesenian Jakarta. Ketua LPKJ yang pertama dijabat budayawan Umar Kayam. Tugas LPKJ adalah menyediakan tenaga seniman kreatif bukan tenaga ahli kesenian atau ahli pendidik kes-

enian (Wiyoso, 1976). Ketika didirikan, LPKJ memiliki empat akademi, yaitu Akademi Seni Rupa, Musik, Teater, dan Tari. Disusul dengan kelahiran Akademi Sinematografi pada awal tahun 1971. Pendirian Jurusan Sinematografi adalah untuk menyiapkan seniman kreatif di bidang film dengan harapan akan muncul karya-karya film baru dan segar dari kampus yang berlokasi di Cikini.

Seiring bertambahnya usia LPKJ, para pendiri mulai memikirkan perlunya sebuah pedoman sebagai acuan menjalankan roda administrasi dari institusi tersebut. Sehingga di tahun 1974 LPKJ mengesahkan pedoman dasarnya yang secara jelas memperlihatkan tujuan pendidikan sebagai sebuah perguruan tinggi dengan program pendidikan "*non-degree*". Oleh sebab itu diharapkan akan menghasilkan seniman terdidik dan kreatif sesuai kebutuhan masyarakat khususnya yang ada di Jakarta. Ketegasan memutuskan tujuan yang berbeda dibandingkan dengan perguruan tinggi seni yang lain, bukanlah tanpa kendala. Kepala Biro Akademik LPKJ pernah menuliskan bahwa kehadiran suatu lembaga pendidikan tinggi yang baru sesuai dengan Undang-undang Perguruan Tinggi Pasal 23 dan 35 serta Surat Keputusan Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi No 164 tahun 1967. Isinya ada-



lah mewajibkan sebuah perguruan tinggi untuk mendaftarkan diri agar memiliki status terdaftar. Status terdaftar inilah yang menimbulkan masalah bagi kedudukan LPKJ selanjutnya. Untuk ini telah diusahakan langkah-langkah pendekatan dengan koordinator perguruan tinggi swasta/Kopertis (Wiyoso, 1976).

Imbas dari tercatatnya LPKJ sebagai lembaga pendidikan tinggi kesenian swasta di Kopertis Wilayah II dan memperoleh status terdaftar dari Menteri P&K pada 23 Februari 1981, membuat perubahan besar dalam kelembagaan dan proses belajar mengajar di LPKJ. Sebagai perguruan tinggi LPKJ diharuskan memiliki yayasan dan juga bentuk pendidikannya apakah masih tetap akademi atau berubah menjadi sekolah tinggi maupun institut. Oleh karena hal tersebut, tanggal 29 Desember 1981 di Jakarta didirikan Yayasan Institut Kesenian Jakarta dengan akta notaris Hobropoerwanto dengan No 91. Dilanjutkan dengan keluarnya Surat Keputusan Dewan Kesenian Jakarta No 10/SK/Pleno/III/82 tanggal 3 Mei 1982 tentang pendirian Institut Kesenian Jakarta yang disingkat IKJ. Dalam SK tersebut dijelaskan bahwa IKJ merupakan bagian dari LPKJ sehingga secara lengkap ditulis IKJ-LPKJ. Tujuan IKJ-LPKJ ialah membina bakat seni dan mengembangkan wawasan budaya Sivitas Ak-

ademika dalam melaksanakan kesenian secara kreatif melalui pendidikan tinggi.

IKJ memiliki dua fakultas yaitu (1) Fakultas Kesenian yang terdiri atas Jurusan Musik, Jurusan Tari, dan Jurusan Teater, (2) Fakultas Seni Rupa dan Desain yang terdiri atas Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Sinematografi. Lima tahun kemudian, pada tahun 1987 turunlah Surat Keputusan Depdikbud yang memisahkan Jurusan Sinematografi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain kemudian berdiri sendiri dengan nama Fakultas Film dan Televisi-IKJ yang disingkat FFTV-IKJ. Tahun 1987 tersebut merupakan tahun pertama IKJ memiliki fakultas yang lengkap sesuai cabang seni yang digagas oleh Konsorsium Seni Depdiknas, yaitu Fakultas Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Rupa, serta Fakultas Film dan Televisi (di sejumlah perguruan tinggi negeri kemudian ada yang diberi nama Fakultas Seni Media Rekam). IKJ adalah perguruan tinggi seni swasta yang menjadi pelopor untuk mempersatukan tiga rumpun seni ke dalam satu institut. Hal ini kemudian diikuti oleh perguruan tinggi negeri untuk membentuk institut/Sekolah Tinggi Seni Indonesia di Yogyakarta, Denpasar, Solo, Bandung, dan Padang Panjang. Meskipun selama ini IKJ selalu di depan dalam pengembangan pendidikan tinggi bidang seni di Indonesia, ada

saatnya IKJ tertinggal pula dari perguruan tinggi seni milik pemerintah, yaitu dalam hal pendirian Program Pascasarjana. ISI Yogya dan ISI Solo telah satu langkah di depan IKJ dalam mengelola Program Pascasarjana. Barulah setelah 39 tahun berdiri, tepatnya tahun 2009, IKJ secara resmi memiliki Program Pascasarjana dengan Program Studi Seni Urban dan Industri Budaya.

Berdasarkan perjalanan panjang FFTV-IKJ tampak bahwa keberhasilan sebuah lembaga pendidikan tidak bisa lepas dari peran manajemen pendidikan. Dalam hal ini adalah meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap: (1) kelembagaan perguruan tinggi, (2) sistem pendidikan termasuk di dalamnya kurikulum, (2) tenaga pengajar, (3) infrastruktur, (4) peralatan pendukung, dan (5) keterkaitan dengan dunia industri.

Keberadaan karya-karya Tugas Akhir mahasiswa yang menyajikan hal baru juga prestasi karya-karya akhir mahasiswa yang berhasil mendapatkan apresiasi dan menang di berbagai festival film baik di dalam maupun di luar negeri serta terserapnya alumni dalam industri perfilman adalah hasil keseriusan dan kerja keras pengelola institusi tersebut.

Sejak Akademi Sinematografi LPKJ berdiri dan di tahun 1981 menjadi Jurusan Sinematografi Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ-LPKJ maka tahun 1990 berdiri sendiri menjadi Program Studi Film D-3 Jurusan Film FFTV-IKJ hingga kini. Posisi kurikulum sangatlah penting untuk acuan pembelajaran di lembaga pendidikan dan berpotensi sebagai nilai tawar tersendiri di lembaga pendidikan. Selama ini dipahami bahwa fungsi kurikulum bagi guru adalah sebagai pedoman untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran. Sementara itu fungsi kurikulum bagi masyarakat adalah mendorong sekolah agar dapat menghasilkan berbagai tenaga yang dibutuhkan oleh masyarakat (Dakir, 2004:21). Program pendidikan profesional atau lebih dikenal dengan sebutan program diploma merupakan pendidikan yang diarahkan terutama pada kesiapan penerapan keahlian tertentu

(Peraturan Pemerintah No 60 Tahun 1999). Kenyataannya, program ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Terbukti alumni D-3 Film langsung diserap pasar industri dan tidak ada yang menganggur dalam waktu lama. Tahun 2000-an, dominasi alumni FFTV-IKJ yang notabene lulusan D-3 Film menduduki posisi puncak sebagai kreator industri film. Masyarakat mengenal nama-nama seperti Garin Nugroho, Jujur Prananto, Armantono, Riri Riza, Hanung Bramantyo, dan lainnya. Mereka adalah lulusan D-3 Film FFTV-IKJ. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) memperlihatkan bahwa lulusan diploma ternyata lebih diperlukan dibandingkan lulusan S-1.

BPS mencatat jumlah pengangguran di Indonesia pada Februari 2009 mencapai 9.259.000 orang. Dari jumlah itu, jumlah pengangguran dengan pendidikan universitas mencapai 626.600 orang, diploma sebesar 486.400 orang, SLTA kejuruan 1.337.600 orang, SLTA umum 2.133.600 orang, SLTP 2.054.700 orang, SD 2.143.700 orang, tidak tamat SD 416.000 orang, dan belum sekolah 60.300 orang. (BPS, 2009).

Periodisasi Kurikulum Era Akademi Sinematografi (Dimulai tahun 1971)

Kurikulum Akademi Sinematografi LPKJ (sekarang FFTV-IKJ) yang diterapkan pada angkatan pertama tahun 1971 merupakan sebuah acuan bagi para pengajar yang mayoritas berasal dari praktisi lapangan. (Alm) Wiyoso Yudoseputro, Kepala Biro Pendidikan LPKJ dalam buku Pedoman LPKJ (1977-1979:111) menuliskan:

Untuk mengembangkan perfilman Indonesia, sesuai dengan pengalaman yang ada, tidak cukup hanya bakat dan kemauan. Modal pun tidak terlalu menjamin, tetapi sangat diperlukan keahlian yang profesional. Dikarenakan sifat artistik dan kulturilnya, maka film Indonesia menurut nasionalisme dari penyediaan tenaga ahli yang profesional di samping keterampilan teknik dengan wawasan edukasi internasional.

Dengan begitu jelas bahwa Akademi

Sinematografi didirikan dengan tujuan memberikan pendidikan yang luas di bidang sinematografi, mempersiapkan para siswa menjadi tenaga ahli/ karyawan kreatif dan terampil dalam profesi-profesi: penyutradaraan, kamera, *editing*, penulisan skenario, manajemen produksi, dan keahlian suara untuk film. Di samping itu dalam hubungannya dengan Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta di mana antaranya terdapat juga Akademi Seni Rupa, Musik, Teater dan Tari, maka dengan suatu kerjasama antara akademi (bentuk interdisiplinair), masih dimungkinkan untuk jurusan-jurusan: *art directing* untuk film melalui pendidikan interdisiplinair dengan Akademi Seni Rupa, musik untuk film dengan Akademi Musik, *acting* untuk film melalui kerjasama dengan Akademi Teater dan Tari.

Pada periode 1971-1979 ini dipergunakan 2 buah kurikulum untuk proses belajar mengajar, yaitu (1) kurikulum yang dilaksanakan dari tahun 1971 sampai 1978 (2) kurikulum yang diterapkan pada tahun 1979 sampai dengan 1980.

Dalam Buku Pedoman LPKJ tahun 1976, dituliskan tentang sistem dan masa pendidikan di Akademi Sinematografi yang dibagi dalam tiga tahap studi, yaitu:

Tahap pertama : lama studi 3 (tiga) tahun yang terbagi dalam 6 (enam) semester masa studi dasar melalui kurikulum pendidikan akademis dengan sistem klasikal maupun sanggar untuk mendapatkan pengetahuan umum dan elementer tentang sinematografi, juga untuk mendapatkan keterampilan dasar yang praktis.

Tahap kedua : lama studi 1 (satu) tahun, berupa kuliah praktek melalui penyaluran diikutsertakan dalam kegiatan produksi film, disamping kesempatan untuk menerapkan pengetahuan teoritis. Dalam praktek mahasiswa juga mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan orientasi praktis yang amat berguna untuk menentukan spesialisasi kejuruannya.

Tahap ketiga : lama studi 1 (satu) tahun dibagi dalam 2 (dua) semester. Berupa masa stu-

di untuk mencapai spesialisasi kejuruan. Para mahasiswa pun kembali menjalani pendidikan di dalam lingkungan dan disiplin akademi dengan dibina oleh para instruktur khusus guna mematangkan pribadi masing-masing dalam spesialisasi kejuruan menurut pilihan masing-masing. Dalam tahap ini juga mahasiswa dibimbing untuk menyelesaikan proyek ujian akhir.

Periodisasi Kurikulum era Jurusan Sinematografi FSRD-IKJ (Dimulai tahun 1980)

Pada era ini, terjadi perpindahan kurikulum dari Akademi Sinematografi menjadi kurikulum Jurusan Sinematografi Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ. Sistem pendidikannya tidak ada perubahan, masih menggunakan jalur non-gelar, yaitu program Tahap Studi Dasar (TSD).

Periodisasi Kurikulum Program D-3, Jurusan Sinematografi, FFTV-IKJ (Sejak tahun 1987)

Kurikulum Jurusan Sinematografi D-3 memiliki 8 program studi. Saat itu belum ada peraturan Ditjen Dikti yang mewajibkan tiap program studi harus memiliki 6 orang dosen tetap. Sehingga tidak menjadi masalah apabila sebuah jurusan memiliki 8 program studi. Ada pun ke delapan program studi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Animasi, 2. Editing, 3. Manajemen Produksi, 4. Penyutradaraan, 5. Sinefotografi, 6. Skenario, 7. Suara, dan 8. Tata Visual

Periodisasi Kurikulum Diploma-3 dari Jurusan Film FFTV-IKJ hingga Program Studi Film, (sejak tahun 1994)

Pada periode ini digunakan dua buah kurikulum yaitu sebagai berikut: (1) dari tahun 1994 hingga 1999 digunakan kurikulum berbasis ilmu atau lebih dikenal dengan sebutan kurikulum 94, (2) sejak tahun 2000 diujicobakan kurikulum berdasarkan Kepmendiknas 232/U/2000 dan disempurnakan lagi dengan kurikulum berdasarkan Kepmendiknas 045/U/ 2002.

Tahun 2003 keluar peraturan Dikti yang mewajibkan setiap program studi wajib memiliki 6 orang dosen tetap dengan persyaratan tertentu. Akibat munculnya peraturan tersebut, terjadilah perubahan besar dari kurikulum D-3 Film yang sebelumnya berjumlah 8 (delapan) program studi berubah menjadi 1 (satu) program studi dengan 9 minat utama.

Rinciannya adalah sebagai berikut: Program Studi Film D-3 FFTV-IKJ memiliki minat utama yaitu (1) Penulisan Skenario, (2) Penyutradaraan, (3) Produksi, (4) Sinematografi, (5) Tata Artistik, (6) Tata Suara, (7) Editing, (8) Animasi, dan (9) Dokumenter.

Penerapan kurikulum yang dikenal dengan sebutan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) ini sudah diujicobakan kepada mahasiswa angkatan 2000.

Sejak didirikan tahun 1971 kurikulum FFTV-IKJ telah mengalami beberapa kali perubahan. Tentu saja tujuan perubahan kurikulum ini untuk membuat alumninya tetap dapat mengikuti perkembangan teknologi dan juga terserap oleh industri film. Dari beberapa kelompok mata kuliah yang diberikan saat Akademi Sinematografi hingga Program Studi D-3 Film saat ini, selalu ada kelompok mata kuliah yang tetap ada dan akan selalu dipertahankan. Kelompok mata kuliah tersebut adalah mata kuliah sebagaimana yang ada di sekolah film. Mata kuliah tersebut adalah: Penulisan Skenario, Penyutradaraan, Produksi, Sinematografi (Kamera), *Art Directing* (Tata Visual), Tata Suara dan Editing.

Penutup

Sejak didirikannya pada tahun 1971 tujuan Akademi Sinematografi atau FFTV-IKJ dan akademi-akademi lain di dalam Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ) adalah mendidik calon-calon seniman yang kreatif dan memiliki wawasan terbuka untuk berkarya. Oleh sebab itu, sampai tahun 1982 hanya diselenggarakan program pendidikan non-gelar yang dinamakan Tahap Studi Dasar (TSD) untuk pendidikan se-

tara D-3 dan Tahap Studi Akhir (TSA) untuk program pendidikan setara S-1. Setelah tahun 1982, pasca berdirinya Institut Kesenian Jakarta (IKJ) mulailah dibuka program pendidikan gelar dan juga membuka kesempatan bagi mahasiswa yang ingin mengikuti Ujian Negara.

Selain itu pendidikan di LPKJ maupun IKJ mempunyai ciri khas yang tidak dimiliki oleh perguruan tinggi seni lain yaitu adanya mata kuliah interdisipliner. Begitupula, sejak berdiri tahun 1971 hingga tahun 2009 telah terjadi perubahan kurikulum program D-3 Film FFTV-IKJ sebanyak 7 (tujuh) kali. Perubahan tersebut tidak merubah komposisi kelompok mata kuliah keahlian bidang film, kecuali jumlah SKS dan pergeseran semester saat mulai diajarkan. Perubahan yang terjadi ada pada beberapa mata kuliah dasar keahlian sebagai pendukung keahlian di bidang film.

Akhir kesimpulan, kurikulum dibuat dengan pertimbangan memiliki kaitan yang erat (memfasilitasi) dengan bakal film karya Tugas Akhir mahasiswa D-3 Film FFTV-IKJ yang akan dibuat. Sampai saat ini terbukti karya-karya yang telah dibuat tersebut dapat terwujud setelah mahasiswa mengikuti pendidikan dan mendapatkan materi pelajaran dari mata kuliah yang disajikan. Dalam hal ini ada dua kelompok mata kuliah. Pertama adalah mata kuliah yang berisi pelajaran membuat film. Sementara yang kedua adalah mata kuliah yang memberikan wawasan non-film agar karya yang dihasilkan tidak hanya mengandung muatan artistik dan teknik semata tetapi memiliki muatan estetik dan juga komunikatif dengan penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Yusa Biran, Misbach, *Sejarah Film 1900-1950; Bikin Film di Jawa*, Jakarta, Komunitas Bambu, 2009
- Pedoman Akademik Institut Kesenian Jakarta , 1982
- Nasution, *Asas-asas Kurikulum*, Bumi Aksara, Jakarta, 2008
- Direktorat Akademik, *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni Indonesia*, Jakarta, Ditjen Dikti, 2007
- Buku Pedoman 77-79, Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta, 1977
- Indrajit, R Eko dan R.Djokopranoto, *Manajemen Perguruan Tinggi Modern*, Yogyakarta, Penerbit Andi, 2006
- Yayasan Kesenian Jakarta, *25 tahun Taman Ismail Jakarta*, Jakarta, 1994
- Kep Mendiknas RI No. 232/U/2000 Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan penilaian hasil belajar
- Kep Mendikbud RI No. 006/U/1996 Tentang Kurikulum yang berlaku Nasional Program Diploma III Seni.

MELIRIK SINEMATOGRAFI SEBAGAI MUATAN LOKAL

Budiman Akbar
axbarock@yahoo.com

ABSTRAK

Meskipun ditahun 2013 ini pemerintah akan memberlakukan sistem pendidikan yang berbeda dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebelumnya, tetapi dengan tetap mempertahankan mulok, setidaknya hal ini adalah peluang sebagai pintu masuk keilmuan sinematografi untuk diberikan di sekolah-sekolah, baik sekolah menengah pertama ataupun sekolah menengah atas. Hal ini guna menunjang pendidikan perfilman nasional pada khususnya dan produksi film pada umumnya. Oleh karenanya diperlukan kurikulum yang menyeluruh sebagai konsekuensi dari keinginan tersebut. Tidak adanya arahan dari sebuah visi perfilman nasional, menyebabkan manajerial pendidikan mulok sinematografi sepertinya terkesan tidak memiliki fungsi dan manfaat bagi perfilman. Apalagi ditambah dengan tidak adanya institusi perguruan tinggi yang melakukan penelitian secara konkrit, tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan mulok sinematografi, semakin memperkuat ketidak-pedulian dan ketidak-seriusan para insan perfilman untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan perfilman nasional.

ABSTRACT

Although in 2013 the government will apply a different education system from the Education Unit Level Curriculum (KTSP) earlier, while retaining Mulok, at least this is an opportunity as an entry for a given scientific cinematography in schools, both junior high school or high school. This is to support the national film education in particular and film production in general. Therefore, a comprehensive curriculum is needed as a consequence of that desire. The absence of a referral from a vision of national film, causing Mulok education cinematography managerial seemed impressed not have the functionality and benefits to the cinema. Moreover, coupled with the absence of higher education institutions that conduct research in concrete, about the standard of education and basic competencies Mulok cinematography, further strengthening the indifference and lack of seriousness of the film beings to further develop and enhance the national film industry.

KATA KUNCI

mulok, sinematografi, kurikulum, perfilman

KEYWORDS

mulok, cinematography, curriculum, films

Latar Belakang

Kurikulum Pendidikan Menengah memasukkan Mata Pelajaran Muatan Lokal sebagai berbasis kompetensi dasar responsif untuk melaksanakan ketentuan Pasal 35 ayat (4), Pasal 36 ayat (4), Pasal 37 ayat (3), Pasal 42 ayat (3), Pasal 43 ayat (2), Pasal 59 ayat (3), Pasal 60 ayat (4), dan Pasal 61 ayat (4) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mata Pelajaran Muatan Lokal ini selanjutnya dikenal dikalangan sekolah dengan singkatan mulok.

Dalam mengembangkan model mata pelajaran muatan lokal sebenarnya peserta didik harus diberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Lebih jelas lagi terutama agar peserta didik dapat:

- Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya.
- Memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat pada umumnya sebagai bekal siswa.
- Memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/aturan-aturan yang berlaku di daerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Muatan Lokal (mulok) merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi mata pelajaran muatan lokal dapat ditentukan oleh satuan

pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan.

Mencari kemudian menelaah dan pada akhirnya mengambil keputusan dalam mengaplikasikan dari, atas apa yang dijelaskan inti dari sebuah mata pelajaran Muatan Lokal, bahwa memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan, pada akhirnya menempatkan Sinematografi sebagai salah satu –dapat dikatakan-primadona Mata Pelajaran Muatan Lokal di beberapa sekolah negeri, dan mungkin sedikit melebih-lebihkan kedudukan sinematografi telah menggeser Pelajaran Bahasa Asing –Bahasa Prancis, Bahasa Jerman, Bahasa Mandarin dan lain-lain. Pelajaran Sinematografi sekarang ini tidak hanya diberikan pada sekolah-sekolah menengah atas, tetapi juga sudah merambah dan diberikan pada sekolah-sekolah menengah pertama di Jakarta beberapa tahun belakangan ini –meskipun belum ada data yang konkrit, tetapi hal tersebut dapat dilihat pada semaraknya beberapa festival film tingkat pelajar dalam even sekolah-sekolah. Bahkan meskipun sudah menjadi mata pelajaran mulok disekolah, Pendidikan Sinematografi mendapatkan jam tambahannya (bersama Pelajaran Fotografi) kedalam bentuk Ekstra Kurikuler di beberapa sekolah yang muatan lokalnya sinematografi. Sedangkan di beberapa sekolah tertentu sinematografi dan fotografi masih sebagai Ekstra Kurikuler. Bahkan pada kasus yang lain di sekolah swasta Pelajaran Sinematografi dimasukan kedalam Pelajaran Bahasa seperti di Sekolah *High Scope* –sampai tulisan ini dibuat keberadaan pembahasan sinematografi belum ada informasi di Sekolah *High Scope* ini terjadi perubahan.

Menurut Sekjen Federasi Serikat Guru Republik Indonesia (FSGI), Retno Listyarti, yang juga guru di SMAN 13 Jakarta Utara ini, yang dikutip dari Koran Jakarta, selama ini mulok dilaksanakan dengan memilih mata pelajaran berupa bahasa Inggris, sinematografi, bahasa daerah, komputer, dan sebagainya. Mengindikasikan bahwa sinematografi memang benar-benar menjadi pilihan pihak sekolah tertentu.

Pelajaran Sinematografi sebagai mulok, memang masih terbatas pada sekolah-sekolah unggulan di wilayah-wilayah Jakarta (Selatan, Barat, Pusat, Timur dan Utara) yang berpredikat SSN (Sekolah Standar Nasional) dan RSBI (Rancangan Sekolah Bertaraf Internasional), sebut saja beberapa diantaranya adalah: SMAN 6, SMAN 8, SMAN 28, SMAN 55, SMAN 60 yang semuanya ada di wilayah Jakarta Selatan, SMAN 13 Jakarta Utara, SMAN 78 Jakarta Barat, SMAN 39 Jakarta Timur dan SMAN Unggulan Mohamad Husni Thamrin Jakarta Timur.

Meskipun ditahun 2013 ini pemerintah akan mulai memberlakukan kurikulum yang baru, akan tetapi pendekatan yang digunakan kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), akan tetap digunakan. Salah satu konsekuensinya, sekolah akan tetap memiliki keleluasaan menggelar kegiatan muatan lokal.

Mengutip pernyataan Menteri pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Mohammad Nuh, yang diambil dari Koran Jakarta, 28 Januari 2013 secara *online*, yang mengungkapkan bahwa kurikulum KTSP yang sudah berjalan sejak 2005 akan tetap ada meski mulai tahun depan kurikulum baru sudah mulai diterapkan. Pasalnya, secara yuridis, KTSP merupakan amanah dari UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). "Namun, pendekatan KTSP tetap ada karena itu merupakan amanah UU,"kata Nuh di Jakarta, Jumat (30/11).

Nuh menjelaskan salah satu ciri dari kurikulum KTSP ialah adanya kegiatan muatan lokal. Kurikulum muatan lokal ialah program pendidikan yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam dan lingkungan budaya serta kebutuhan daerah. "Konsekuensinya, sekolah akan tetap diberikan keleluasaan untuk menggelar muatan lokal di luar mata pelajaran wajib,"terang Nuh.

Kasus Mulok Sinematografi di sekolah

SMAN 13 Jakarta Utara

Beralamat di JL. Seroja No. 1 Rawa Badak Utara Koja, yang juga dikenal dengan nama GALAS, berdiri pada tanggal 18 Agustus 1964, awalnya hanya sebagai kelas jauh dari SMAN 1 Jakarta, hingga ditetapkan menjadi sekolah mandiri pada tahun 1968, dan pada tahun 1994 sekolah ini menjadi sekolah unggulan di wilayah Jakarta Utara, yang kemudian di tahun 2004 ditetapkan sebagai sekolah unggulan di wilayah DKI Jakarta.

Sekolah ini memiliki visi terwujudnya generasi berakhlak mulia, cerdas, dan demokratis mengakar pada budaya bangsa serta mampu bersaing di era global. Di tahun 2007, pada saat mulok sinematografi dilaksanakan di sekolah tersebut, sekolah ini memiliki 9 kelas untuk setiap tingkatannya, yaitu kelas X, kelas XI dan kelas XII. Sehingga jumlah keseluruhannya adalah 27 kelas dengan 2 kelas di setiap tingkatan kelas –keseluruhannya berjumlah 6 kelas- adalah Kelas Internasional, yang kurikulumnya mengacu pada kurikulum *Cambridge*, yang salah satu ciri dari kelas Internasional ini adalah menggunakan sistem bilingual didalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan sisanya, 7 kelas adalah kelas regular –berjumlah 21 kelas-, yakni kelas yang sistem pendidikannya merujuk pada Standar Isi Nasional, dengan konsentrasi pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Bahasa. Dengan adanya kelas Internasional tersebut maka menurut sistem manajemen pendidikan, sekolah ini menganut sistem pendidikan RSBI (Rancangan Sekolah Bertaraf Internasional) –pada tulisan ini dibuat RSBI telah dikalahkan di pengadilan konstitusi dan harus ditiadakan menurut keputusan MK.

Tetapi meskipun demikian, tidak semua tingkatan kelas mendapatkan materi pendidikan mulok sinematografi. Karena untuk tingkatan kelas XII, peserta didik tidak diberikan mata pelajaran mulok karena dikonsentrasikan untuk ujian nasional. Sehingga mulok diberikan pada tingkat

kelas XI dan kelas X, baik kelas regular ataupun kelas Internasional. Tetapi untuk mulok sinematografi di sekolah ini, terjadi perubahan peserta didik. Di semester awal mulok sinematografi ini diberikan pada siswa-siswi kelas X dan kelas XI, tetapi pada semester selanjutnya hanya diberikan pada kelas X saja.

Sekarang ini SMAN 13 Jakarta Utara tidak lagi menyelenggarakan Sinematografi didalam Mata Pelajaran Muatan Lokal, tetapi setidaknya sekolah ini telah menyelenggarakan Pendidikan Sinematografi selama dua semester, dimana penyelenggaraan mulok ini dilaksanakan selama dua tahun, karena mulok sinematografi dilakukan pada semester gasal saja, sedangkan mulok untuk semester genapnya, SMAN 13 membaginya dengan pendidikan lainnya. Sehingga dalam satu tahun ajaran, mata pelajaran mulok sinematografi yang diajarkan kepada para peserta didik hanya satu semester saja.

Kurikulum mulok sinematografi di SMAN 13 kurikulumnya dirancang dengan indikator pendidikan dan pengajarannya berupa film pendek fiksi di semester pertamanya dan film dokumenter pendek pada semester selanjutnya. Dengan demikian selama mulok sinematografi lebih berorientasi pada produksi film semata.

SMAN Unggulan Mohammad Husni Thamrin

Lebih dikenal dengan singkatan SMAN MHT atau MHT saja, merupakan sekolah yang baru berdiri 3,5 tahun lalu atau tepatnya pada tahun 2009 yang baru saja meluluskan angkatan pertamanya di tahun 2012 ini, dalam menyelenggarakan pendidikannya tidaklah sama dengan SMAN 13 Jakarta Utara, dan sekolah regular serta RSBI lainnya.

Dengan visinya menjadi sekolah sains bertaraf Internasional menghasilkan lulusan unggul dalam Imtaq dan Iptek serta dan berdaya saing global, SMAN MHT ini hanya difokuskan pada bidang pendidikan dan pengajaran ilmu pasti, yakni matematika, fisika, kimia dan biologi dengan jumlah peserta didik yang terbatas han-

ya 60 orang siswa sampai tahun ketiganya, sedangkan di tahun ke empat mereka menerima 80 siswa peserta didik. Dengan demikian MHT tidak menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran ilmu Sosial dan Ilmu Bahasa. Ini yang membedakan MHT dengan sekolah model RSBI lainnya –termasuk SMAN 13.

Dengan visi yang seperti itu, maka pada pelaksanaannya, SMAN MHT memiliki 3 kurikulum yang harus ditempuh oleh para peserta didiknya, yaitu Kurikulum Standar isi Nasional, Kurikulum *Cambridge* dan Kurikulum *Olympiad* dengan metode sks sebagai pendekatan kegiatan belajar mengajarnya yang diberlakukan di SMAN ini.

Peserta didik ditahun pertama (kelas X) diberikan Mata Pelajaran Kurikulum Standar Isi Nasional, tetapi kurikulum yang seharusnya ditempuh oleh siswa di sekolah lain secara skala nasional tiga tahun, di SMAN Unggulan MHT hanya ditempuh dalam kurun waktu satu tahun. Kemudian di tahun keduanya, para peserta didik (kelas XI) masuk kedalam Mata Pelajaran Kurikulum *Cambridge*, dan selanjutnya di tahun terakhir (kelas XII), siswa menerima Mata Pelajaran Kurikulum *Olympiad* dengan dimasukkan juga pembekalan dan pembahasan materi untuk Ujian Nasional. Meskipun dengan kurikulum seperti ini SMAN MHT termasuk kedalam sekolah RSBI, tetapi sekolah ini tidak mengharuskan bilingual dalam kegiatan belajar mengajarnya. Hanya saja para peserta didik menerima program *native speaking*.

Untuk Mata Pelajaran sinematografi pada awalnya dirancang sama dengan apa yang dilakukan oleh SMAN 13, yaitu hanya satu semester dalam satu tahun ajaran, tepatnya pada semester genap. Karena di semester selanjutnya, sinematografi harus berbagi dengan mulok mata pelajaran *Robotic*. Penyelenggaraan mulok ini masuk kedalam kurikulum standar isi tetapi anehnya diberikan kepada peserta didik kelas XI, yang kurikulumnya adalah kurikulum *Cambridge*, sehingga di kelas XI, MHT ada beberapa mata pelajaran standar isi nasional yang juga

diberikan kepada peserta didik, termasuk mata pelajaran agama. Disinilah menariknya Sekolah MHT ini, karena telah menggabungkan kurikulum standar isi nasional dan *Cambridge*.

Tetapi pada tahun ajaran berikutnya, melihat keberhasilan yang dilakukan mulok sinematografi, menurut pihak sekolah penyebabnya adalah antusiasnya para peserta didik serta keinginan untuk kemandirian peserta didik setelah terlepas dari sekolah untuk dapat membuka lahan pekerjaan, maka penyelenggaraan sinematografi pun berubah menjadi dua semester dalam satu tahun ajaran, dengan kegiatan belajar mengajar mulok ini diberikan kepada siswa-siswi Kelas X, dan menjadi mata pelajaran standar isi nasional yang berkedudukan sebagai mata pelajaran muatan lokal. Sedangkan untuk Mulok Robotic tetap ada dan diberikan pada siswa-siswi Kelas XI.

Permasalahan

Standar kompetensi dan kompetensi dasar sinematografi

Didalam mengarahkan pendidikan pada umumnya, setiap mata pelajaran memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar tertentu. Muatan lokal, yang didalamnya dapat diisi dengan bidang-bidang yang disesuaikan dengan keinginan pihak sekolah, memanglah tidak diharuskan memiliki standar kompetensi dan kompetensi standar yang berbasis nasional. Muatan lokal diberikan kebebasan didalam menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya pada para pelaksananya di kelas. Hal ini cukup membuka peluang yang sangat luas dalam menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasar pada bidang yang menjadi ketentuan sekolah sebagai mata pelajaran yang mengisi muatan lokal ini. Termasuk sinematografi.

Tetapi dengan hal yang demikian tersebut, pada visi dan misi sebagai upaya meningkatkan perfilman nasional, menjadi semakin berbalik arah. Kebebasan didalam menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam

mulok sinematografi, menjadikan pendidikan ini menjadi tidak terarah dan tidak fokus terhadap sasaran yang diinginkan perfilman nasional dan masyarakat film Indonesia yang peduli terhadap perkembangan dan kemajuan perfilman nasional.

Karena pada umumnya, pihak sekolah hanya menginginkan hasil dibandingkan proses pendidikan yang diberikan didalam kelas. Pada kasus sinematografi, keinginan pihak sekolah pada peserta didik pada akhirnya mereka hanya mengarahkan bagaimana film itu ada dan dibuat -memproduksi sebuah film. Sekilas melihat ini menjadi kegembiraan, karena tanpa bersusah payah film diperkenalkan dan diproduksi serta diapresiasi secara langsung kepada intelektual remaja. Tetapi menjadi permasalahan bila dilihat bahwa film yang diproduksi oleh sekolah yang menyelenggarakan mulok sinematografi tidak seragam. Bila dilihat hasil produksinya sebagai bentuk film pendek, mungkin masih dapat diterima, tetapi bila hasil akhirnya berupa dokumenter, video musik ataupun iklan, bahkan program tv, inilah yang menjadi persoalan serius. Bahkan hasil ini juga dipaksakan harus dilakukan pada peserta didik yang masih duduk di sekolah menengah pertama. Tidak hanya pada hasil akhir dari mulok sinematografi ini, tetapi proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam memproduksi, juga dapat dipertanyakan apakah memang sudah sesuai seperti yang diinginkan oleh arah dan kebijakan pendidikan perfilman nasional ataupun perfilman nasional itu sendiri.

Karena standar isi yang tersusun dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar merupakan penyesuaian apa yang diatur pada PP No. 19 tahun 2005, yaitu Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Pada Mulok Sinematografi ini, sebenarnya keberadaan pendidikan tersebut tidak hanya didasari pada kedudukannya sebagai mata pelaja-

ran muatan lokal, yang landasan hukumnya ada pada:

- UU No. 22 tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (1) dan pasal 38 ayat (2).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Akan tetapi dapat berasaskan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa muatan seni budaya tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.

Pada prakteknya, banyak Pendidikan Sinematografi ini diarahkan kedalam nilai-nilai pengetahuan praktis produksi semata, atau responsif atas kedudukannya didalam mendukung keinginan pemerintah yang menekankan industri kreatif sebagai kemandirian wirausaha masyarakat. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sinematografi yang menjadi tujuan arahan Mulok Sinematografi ini, otomatis diarahkan pada bagaimana peserta didik menghasilkan sebuah karya film –entah itu dalam bentuk film-film berdurasi pendek, dokumenter berdurasi pendek ataupun juga video musik. Sehingga pada konteks tersebut pemahaman Pendidikan Mulok Sinematografi yang diberikan di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas tidak menyentuh pada aspek dasar sinema itu sendiri dan juga pemahaman didalam memberikan materinya tidak memiliki perbedaan terhadap tingkatan atau kualitasnya. Sehingga materi mulok sinematografi standar kompetensi dan kompetensi dasarnya menjadi sama antara sekolah menengah pertama dengan sekolah menengah atas,

Pada pendidikan dan pengajaran mulok, sudah sangat umum, bila mulok itu didalam se-

buah sekolah memiliki dua pembelajaran yang berbeda dalam 1 tahun ajaran, karena harus berbagi dengan pembelajaran yang lainnya. Seperti pada penjelasan sebelumnya, bahwa mulok sinematografi harus berbagi dengan *robotic* di SMAN Unggulan MHT. Cukup menjadi kendala sebenarnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran sinematografi, dengan ketentuan dalam 1 kali pertemuan hanya memiliki waktu pembelajaran 2 sks (2X45 menit = 90 menit), yang materi pembelajarannya diisi dengan teori, apresiasi dan praktek yang tujuannya mengetahui, memahami dan mampu memproduksi. Hasil akhir adalah film pendek berdurasi maksimal 15 menit.

Sehingga bila dilihat dalam hitung-hitungan keberadaan mata pelajaran mulok sinematografi di kelas pada setiap tatap mukanya tersebut, dengan pencapaian tujuannya seperti yang dijelaskan, sangatlah tidak memungkinkan. Meskipun tujuan mengetahui, memahami dan mampu memproduksi film bukanlah harga mati mengingat tidak adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar tertentu yang memang disusun dan dirancang khusus. Dapat saja pembelajaran ini hanya pada mampu memproduksi film.

Peralatan

Mulok Sinematografi pada prinsipnya sangatlah bergantung dengan peralatan sebagai penunjang kebutuhan mulok ini. Meskipun peralatan perekaman gambar dan suara sudah begitu variatif dan mudah, tetap saja menjadi perhitungan pihak sekolah dalam menyelenggarakan mulok sinematografi. Sehingga sangatlah wajar apabila mulok sinematografi ini, mendapatkan respon yang cukup baik dan tumbuh subur di sekolah-sekolah unggulan –yang dimaksudkan di Jakarta pada kali ini. Apalagi pada sekolah-sekolah unggulan ini, bila dikalkulasikan, rata-rata para peserta didiknya adalah siswa-siswi yang orangtua/wali mereka berada pada status sosial di kelas menengah keatas, yang dalam kedudukan status sosial inilah, menjadi salah satu alasan, mengapa SMAN 13 Jakarta Utara tidak lagi menyelenggarakan Mulok Sinematografi pada periode selanjutnya, karena di tahun tersebut pe-

serta didik SMAN 13 hanya memiliki dua kelas internasional dan sisanya merupakan kelas reguler dengan peserta didik dalam lingkup status sosial menengah kebawah.

Seperti mata uang, permasalahan antara peralatan dan status sosial peserta didik di sekolah, meskipun peralatan untuk Mulok Sinematografi ini dapat saja peralatan yang sangat sederhana (misalnya kamera *handycam*), tetap saja tidak dapat dipandang sederhana pada konteks penyediaan peralatan. Apalagi pada sekolah-sekolah yang memiliki kelas yang banyak dalam menampung peserta didiknya –sekolah reguler-, yang di Jakarta ini, rata-rata sekolah memiliki sembilan kelas dalam satu angkatannya –kelas X berjumlah 9 kelas, kelas XI berjumlah 9 kelas dan kelas XII berjumlah 9 kelas. Sehingga peralatan kamera masih bergantung pada peserta didik itu sendiri. Karena pada umumnya, sekolah-sekolah reguler terikat dengan peraturan, dengan daya tampung peserta didiknya tidaklah dapat dibatasi dengan cara status sosial siswa-siswinya. Sekolah-sekolah tersebut juga tidak dapat berharap banyak terhadap pemerintah dalam kasus penyediaan barang kamera ini, mengingat Sinematografi dipandang masih berkedudukan muatan lokal.

Pada permasalahan peralatan sebenarnya tidak hanya pada kamera saja, akan tetapi permasalahan juga terjadi pada peralatan komputer editing. Selain juga peralatan perekaman suara juga tidak bisa diabaikan begitu saja. Tetapi peralatan suara menjadi tidak terlalu besar karena pada prakteknya perekaman suara akan teratasi apabila peralatan kamera –yang sekarang ini juga sudah dapat melakukan perekaman suara, seperti halnya *handycam*- sudah dimiliki. Begitu pula pada persoalan *mixing* suara, dengan kemampuan komputer editing sekarang ini, selain mampu mengedit gambar juga sudah langsung dapat melakukan *mixing* suara. Tetapi pada kasus di SMAN 13 Jakarta Utara di tahun 2007, para peserta didik beberapa diantaranya telah memiliki komputer editing, tetapi hal itu dapat dihitung dengan mudah, selain siswa-siswi yang memiliki komputer editing tersebut juga mengala-

mi permasalahan dengan mampu tidaknya para siswa-siswi tersebut mengoperasikannya.

Pembahasan

Arah Pendidikan Mulok Sinematografi

Tidak adanya tujuan yang pasti dalam mulok sinematografi, menyebabkan pengajaran mulok ini sepertinya sangat mudah untuk dilaksanakan oleh siapapun, yang penting hasil dari mulok ini terlihat jelas, yakni ada film yang dihasilkan atas produksi yang dilaksanakan oleh para peserta didik. Dengan demikian hal tersebut tentunya juga berdampak pada para tenaga pendidiknya. Karena sangatlah memungkinkan tenaga pendidik hanya dibekali atau hanya memiliki kemampuan memproduksi ataupun tahu produksi film, sudah dapat berdiri di depan kelas untuk memberikan pembelajaran sinematografi dengan hasilnya adalah film. Padahal yang diharapkan adalah penanaman bagaimana sinema itu merupakan hasil dari pemikiran kehidupan, naratif sederhana dan memadukannya dengan teknis sinematografi, yang tentunya masih pada tahap dasar yang harus diberikan kepada peserta didik.

Dengan tidak melupakan dengan aturan mainnya seperti yang telah digariskan pada PP. no 19 tahun 2005, pada Pasal 19, ayat (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Beberapa aspek tersebut merupakan pemahaman yang harus dimiliki oleh para tenaga pendidik sinematografi yang sebenarnya persoalan tenaga pendidik, juga sudah diatur pada Pasal 19 ayat (2) didalam PP. no 19 tahun 2005.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar dan tenaga pendidik sebagai inti muatan lokal sinematografi ini, bukan tidak mungkin malah menambah daftar persoalan perfilman yang sampai saat ini, dari kacamata pemerintah

sendiri juga tidak memiliki arah yang jelas –yang sekarang saja terbukti terjadi dualisme dalam memandang Film sebagai Fiksi/Hiburan dan Dokumenter antara Kementerian Industri Kreatif dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Padahal dengan adanya mulok sinematografi inilah letak permulaan dalam membangun perfilman nasional. Namun anehnya kasus mulok sinematografi sepertinya tidak terlalu berarti bagi masyarakat film nasional. Terbukti di beberapa seminar, sampai saat ini belum ada yang mengangkat persoalan mulok tersebut menjadi pembahasan. Bahkan dalam tulisan-tulisan intelektual belum tersentuh sama sekali. Walaupun ada sifatnya hanyalah pada persoalan apresiasi film terhadap pelajar.

Untuk itu akan jauh lebih baik apabila mereka yang peduli terhadap perfilman nasional, memberikan solusi atas persoalan mulok sinematografi ini. Terutama hal ini ditujukan pada para intelektual perfilman yang memiliki kedudukan di ranah pendidikan dan pengajaran, khususnya yang peduli pada bidang keilmuan film dan perkembangannya. Kenapa demikian? Dengan menitikberatkan persoalan mulok menjadi sebuah keseriusan yang dipandang perlu untuk dijawab, maka bukan tidak mungkin pada akhirnya nanti mulok sinematografi disiasati sebagai pintu masuk akan munculnya mata pelajaran sinematografi di sekolah-sekolah yang bukan lagi kedudukannya didalam muatan lokal. Sinematografi menjadi standar isi materi pelajaran yang memang wajib diberikan dan diterima oleh para siswa disekolah, mengingat adanya PP no 19 tahun 2005 bahwa muatan seni budaya tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.

Masih kurangnya kepedulian untuk mengarahkan penelitian dalam bidang ini, memang tidak dapat dipersalahkan juga bagi mereka yang memberikan pendidikan dan pengajaran yang terjun langsung di lapangan. Mereka hanya mengarahkan mulok sinematografi atas apa yang diketahui secara umum dan praktisnya saja.

Apalagi umumnya pihak sekolah dalam hal muatan lokal, dalam 1 tahun pengajaran selalu diisi dengan dua bidang pembelajaran muatan lokal.

Karena kurangnya keseriusan dan kepedulian masyarakat film itu sendiri, maka pada konteks permasalahan peralatan, sudah pasti menjadi kendala mulok sinematografi. Pada SMAN 13 Jakarta Utara, SMAN ini sangatlah beruntung, karena pihak sekolah telah mengantisipasi dengan mengadakan kerjasama bilateral dengan FFTV-IKJ sehingga kendala-kendala tersebut setidaknya dapat diatasi, meskipun tetap saja menimbulkan persoalan yang lain, seperti halnya pada saat proses editing, para peserta didik harus berkunjung ke Kampus FFTV-IKJ. Ketika waktu yang telah ditentukan untuk mengedit film di FFTV disepakati, kedisiplinan waktu muncul sebagai persoalan yang lain.

Berbeda dengan SMAN 13, di SMAN Unggulan MH Thamrin, yang memang dari awal berdirinya sekolah ini, memang sudah dipersiapkan sarana dan prasarannya, termasuk peralatan sinematografi ini, meskipun sederhana, tapi terbilang lebih dari cukup, bila dibandingkan dengan Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis multimedia dan *broadcast*. Beberapa peralatan multimedia seperti seperti halnya Kamera Foto DSLR *Canon 500D* 2 buah, Kamera *Panasonic MD 10000*, lampu *Red Head*, printer dan proyektor, komputer PC merk Hp yang dirancang untuk 50 orang peserta didik, pemancar radio, serta peralatan produksi televisi mini dan sebagainya, telah disiapkan.

Melihat sarana dan prasarana seperti itu, tentunya amatlah sesuai apabila keinginan pihak sekolah memasukkan Sinematografi dan *Robotic* menjadi Pelajaran Muatan Lokal. Khususnya untuk sinematografi, dengan adanya Kamera Foto DSLR *Canon 500D* dan Kamera Video *Panasonic MD 10000* sangat memudahkan pelaksanaan keseluruhannya dalam mata pelajaran muatan lokal sinematografi ini termasuk dalam menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasarnya, yang merupakan garis-garis besar pembelajaran sinematografi.



SMAN MH Thamrin, Bambo Apus – Jaktim Tampak ditengah gedung perpustakaan, kiri gedung sekolah dan kanan gedung auditorium (bertiang).

Waktu Ideal Pemelajaran Mulok Sinematografi

Karena belum adanya ketentuan yang pasti berdasarkan penelitian dengan pendekatan dan metode sebagaimana mestinya dalam manajemen pendidikan, maka dari kasus di dua sekolah –SMAN 13 Jakarta Utara dan SMAN Unggulan MH Thamrin- maka mulok sinematografi tidak dapat dilakukan secara optimal apabila hanya diberikan dalam kurun waktu 1 semester, mengingat tentunya dengan pendekatan isi pembelajaran yang terdapat teori, apresiasi dan praktek.

Bersyukur ternyata hal tersebut dapat dimengerti oleh pihak SMAN Unggulan MH Thamrin. Sehingga pihak sekolah memberikan ruang dan waktu untuk menjadikan mulok sinematografi ini menjadi 2 semester dalam 1 tahunnya. Sehingga memang, menjadikan kelas sinematografi terbagi dalam metode pembelajaran 1 yang diarahkan pada fotografi dan pembelajaran 2 mengarah pada sinematografi dalam menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasarnya.

Pengembangan lainnya dalam mulok sinematografi ini, terutama pada kasus SMAN Unggulan MHT, juga dapat dilakukan dengan cara membagi porsinya dengan memantapkan proses pasca produksi masuk kedalam pemela-

jaran mata pelajaran TIK –Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga materi pembelajaran TIK difokuskan pada mengedit gambar dan suara selain juga mengisi musik untuk film.

Film Tidak Hanya Produksi Semata, Film Juga Seni

Mengutip apa yang dituliskan oleh David Bordwell dalam buku *Film History* bahwa: “... *Movies would become the most popular visual art form of the late Victorian age...*” menunjukkan bahwa film bukanlah sebuah persoalan produksi semata. Benar bahwa film ada sejak tahun 1890-an. Meski begitu evolusi film tidak hanya terjadi pada persoalan perangkat teknologi yang fokus pada produksi semata. Melainkan melebar pada persoalan-persoalan sosial sebagai bentuk baru hiburan dan media artistik baru.

Selama dekade pertama keberadaan sine-ma, para penemu bekerja untuk memperbaiki mesin-mesin untuk membuat dan menampilkan film-film. Seiring hal tersebut ternyata tuntutan lain diarahkan terhadap para pembuat film yang juga harus mengeksplorasi jenis gambar apa dan bagaimana yang harus mereka rekam, yang kemudian selanjutnya para eksibitorpun harus mencari cara untuk menyajikan gambar-gambar yang layak dan mempesona ke khalayak umum, sampai sekarang ini yang masuk pada era digital.

Dengan dinamika sosial seperti itu, terlebih lagi pada titik dimana para pembuat film dituntut mengeksplorasinya, maka disinilah letak film sebagai nilai seni, sama seperti pada bidang kesenian lainnya –pada konteks ini akan lebih tepat pada seni musik dan seni rupa yang telah terlebih dahulu dipelajari di sekolah-sekolah. Dalam bukunya *Film Art*, Bordwell malah menguraikannya bagaimana seni film lebih jelas lagi. Hubungan film secara luas dijelaskan dengan konteks seni, bisnis dan teknologi. Bahwa hubungan cerita dengan aspek teknis –teknologi- syarat dengan beberapa seni film yang tidak dimiliki oleh bidang seni lainnya. Selain juga hubungan bisnis dalam uraiannya yang terbagi atas produksi, eksebis dan distribusi. Pada

hubungan-hubungan tersebut dapat kita dudukkan bahwa keberadaan film bersinggungan dengan konteks sosial yang kompleks.

Lain itu untuk menguatkan pada bentuk film sebagai seni dan juga film sebagai bidang keilmuan yang terukur, maka dapat dijelaskan atas apa yang diuraikan oleh Rudolf Arnheim, yakni:

“Now obviously, when art was thus asserted to be an equivalent rather than a derivative, photography and film represented a test case. If a mechanical reproduction of reality, made by machine, could be art, then the theory was wrong. In other words, it was the precarious encounter of reality and art that teased me into action. I undertook to show in detail how the very properties that make photography and film fall short of perfect reproduction can act as the necessary molds of an artistic medium. The simplicity of this thesis and the obstinate consistency of its demonstration explain, I believe, why a quarter of a century after the publication of Film the book is—still and again—consulted, asked for, and stolen from libraries”.

Pendekatan inilah yang menjadi SMAN Unggulan MHT menjadikan sinematografi sebagai mulok yang dipelajari di sekolah ini.

Hal lain juga dapat dilihat pada UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman pada Pasal 1 ayat 1 yang mengatakan bahwa “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Kemudian dipertegas lagi pada ayat 3 yang berbunyi “Budaya bangsa adalah seluruh sistem nilai, gagasan, norma, tindakan, dan hasil karya bangsa Indonesia di seluruh wilayah nusantara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara”. Selain di pasal 3, tujuan film diuraikan secara terperinci yang isinya sangatlah berkaitan

dengan seni dan budaya bangsa.

Fotografi Sebagai Dasar Pemelajaran Sinematografi

Selanjutnya Bordwell juga menuliskan: “*A third prerequisite for the invention of the cinema was the ability to use photography to make successive pictures on a clear surface*”, dapatlah menjadi rujukan bahwa pemelajaran sinematografi pada dasarnya tidak akan pernah terlepas dari pemelajaran fotografi diawal-awal pemelajarannya. Selain juga dapat diambil dari beberapa buku dan catatan tentang sinematografi, bahwa sejarah sinema dimulai dari fotografi. David Bordwell didalam bukunya *Film History an Introduction*, menjelaskan apa yang dilakukan Nicephore Niepce, menjadi proses penggerak Lumiere untuk pencapaiannya didalam sinematografi.

Dengan konsep 1 tahun 2 semester untuk pemelajaran sinematografi pada sekolah-sekolah umum –non kejuruan-, maka menjadi kabar terbaik bagi bidang fotografi. Dengan adanya mulok sinematografi ini dan konsep pemelajaran 1 tahun ajaran 2 semester, otomatis untuk mengisi semester awalnya, akan jauh lebih baik untuk memberikan ruang ini pada pemelajaran fotografi. Dimana pemelajaran ini diarahkan pada pengetahuan dasar aspek fotografis serta memperkenalkan cara bercerita melalui still foto (*foto story*).

Pada kasus mulok sinematografi di dua sekolah yang berbeda antara SMAN 13 dan SMAN Unggulan MHT, sangat terlihat perbedaan dari cara memandang para peserta didik terhadap film. Di SMAN 13, fotografi tidak diajarkan dalam satu semester. Mulok sinematografi di sekolah ini langsung dititik-beratkan pada pendidikan dan pengajaran sinematografi dengan tujuan para peserta didik di semester awal mampu menghasilkan film pendek maksimal 15 menit. Kemudian pada semester keduanya, para peserta didik diarahkan pada produksi film dokumenter. Ada kecenderungan para peserta didik dengan kurikulum seperti ini, tidak siap, sehingga memberikan dampak bahwa mereka tidak mendapatkan

hasil dari pembelajaran sinematografi. Meskipun pembelajaran ini dilaksanakan dalam 2 semester. Mereka hanya mendapatkan pengalaman memproduksi sebuah film pendek, tetapi tidak pada pemahamannya.

Sedangkan pada SMAN Unggulan MH Thamrin, dengan kurikulum diawal diberikannya pembelajaran fotografi, setidaknya mereka mendapatkan hasil dari kelas muatan lokal sinematografi. Terbukti dengan beberapa para peserta didik dalam kurun waktu 1 bulan pengajaran di kelas, beberapa diantaranya telah memiliki kamera DSLR. Memang kasus kepemilikan kamera erat kaitannya dengan status sosial para peserta didik. Akan tetapi ada kecenderungan bahwa memulai mulok sinematografi dengan fotografi terlebih dahulu, membuat para peserta didik merasa mereka ingin lebih terampil, terutama dalam membuat foto.

Pembuktian lain, dengan segera beberapa para peserta didik segera membuat ekstra kurikulum sinematografi dan jurnalistik foto –pada saat tulisan ini dibuat, hal tersebut masih belum disetujui proposalnya oleh pihak sekolah. Pada bentuk yang berbeda, dalam hal keseriusan para peserta didik terhadap mulok sinematografi, pada even sekolah yang telah menjadi even tahunan yang bernama Thamrin Olimpiade Cup (TOC), memasukkan *rally photo* sebagai ajang kompetisi pelajar SMA dan SMP se-jabodetabek, yang pada saat pelaksanaannya, terdapat 35 peserta siswa SMA dan 15 peserta siswa SMP dari target panitia yang hanya 20 orang peserta.

Dengan berbekal pemahaman fotografi sebagai bahan pembelajaran 1 didalam menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasar mulok sinematografi, maka untuk memenuhi teori, apresiasi dan praktek, maka materi disusun berdasarkan pada:

- Elemen Dasar Fotografi

Memperkenalkan, mengetahui dan memahami fungsi dari peralatan kamera still foto; *body* dan lensa.

- Teori Dasar Fotografi

Memperkenalkan, mengetahui dan memahami dari *aperture/diafragma*, *speed* dan ISO/ASA.



Salah satu karya foto Andre Valerian siswa SMAN Unggulan MH Thamrin, Bambu Apus – Jaktim.

- Praktek Dasar Fotografi

Memahami dalam membuat *type of shot*, komposisi: *point of interest*, *simplicity*, *rule of third*, *lines*, *framing* dan *available lighting(siluet)*.

Memahami bagaimana bercerita pada gambar dengan membuat *foto story*.

Hal tersebut menjadikan tujuan dari pembelajaran fotografi ini memiliki hasil pada Pemeran Fotografi sebagai ajang pembuktian dari materi dan metode pembelajaran fotografi itu sendiri.

Dari Mulok Menuju Standar Isi

Sebenarnya mulok sinematografi ini adalah hal yang sangat terbuka untuk mengembangkan perfilman nasional dan juga ilmu film itu sendiri serta menjadikan masyarakat, khususnya intelektual remaja dapat berapresiasi film lebih mendalam tanpa adanya unsur paksaan. Tanpa harus mengeluarkan dana yang besar menyebarkan film sebagai sebuah bidang keilmuan dan

keampilan dan juga industri, maka mulok ini sangatlah memiliki fungsi yang sangat efektif dan efisien bagi perfilman nasional.

Mungkin dapat kita ambil contoh pada kasus komputer. Di era sekitar awal 90-an, komputer merupakan sebuah bentuk barang yang mahal dan sangat menyulitkan untuk digunakan. Tetapi dengan semakin dikenalnya komputer di masyarakat dan juga menjadi kebutuhan yang tidak hanya pada konteks fungsi, tetapi juga keilmuannya, maka komputer menjadi industri dan keilmuan yang semakin berkembang, bahkan semakin dibutuhkan masyarakat. Dalam kurun waktu yang sangat singkat, maka beberapa perguruan tinggi, kemudian kursus membuka keilmuan komputer tersebut. Selain itu, komputer sekarang ini menjadi ilmu standar isi di sekolah-sekolah yang dikenal sebagai Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat dengan TIK.

Sekalipun persoalannya tidak sama, akan tetapi, melihat PP No 19 tahun 2005, maka han-



Para siswa dan siswi SMAN MHT sedang melaksanakan syuting dalam mata pelajaran Mulok Sinematografi.

ya membutuhkan nyali dengan metode analisis yang tepat dan sesuai secara ilmiah untuk memperkuat sinematografi tersebut diarahkan kedalam bidang seni dan budaya pada pembelajaran di sekolah-sekolah, dan bukan lagi hanya sebatas pada pembelajaran muatan lokal saja. Sehingga

sinematografi dapat disejajarkan dengan mata pelajaran kesenian lainnya seperti halnya seni musik dan seni rupa yang terlebih dahulu menjadi mata pelajaran standar isi di sekolah-sekolah.

Dengan demikian penyusunan materi seharusnya didasarkan atas apa yang diamanatkan oleh Peraturan Pemerintah no 19 tahun 2005 tersebut, sehingga bukan hanya didasarkan atas tujuan pemahaman sinematografi pada praktis produksinya saja. Penyusunan materi sinematografi ini akan membentuk kurikulum yang dapat disejajarkan dengan kurikulum standar isi mata pelajaran lainnya dan memiliki tujuan lebih jauh lagi sebagai bentuk penanaman pemahaman pendidikan sinematografi yang sebenarnya yang memang dibutuhkan oleh Pendidikan berskala Nasional. Sehingga nantinya dapat menjadi pedoman dan petunjuk bagi para pelaku pendidik dan pengajar Sinematografi ini.

Penutup

Karena saat ini diperlukan adanya sebuah arahan dan kesinambungan serta isi yang jelas pada standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran sinematografi dalam memanfaatkan mata pelajaran muatan lokal disekolah-sekolah umum, baik pada tingkat sekolah menengah pertama ataupun pada sekolah menengah atas, maka diperlukannya sebuah kurikulum pedagogik sinematografi berskala nasional, yang sekarang ini terlebih dahulu dikhususkan pada kedudukan sinematografi sebagai muatan lokal.

Dengan adanya mata pelajaran muatan lokal pada pendidikan sekolah umum, ini merupakan peluang yang sangat terbuka bagi keilmuan sinematografi untuk dapat masuk menjadi ilmu yang dipelajari secara luas dan terbuka bagi siapa saja. Agar nantinya sinematografi menjadi sebuah kebutuhan yang memang diperlukan oleh masyarakat secara lebih luas lagi.

Untuk mewujudkannya, ada keluwesan dalam membuka kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait dari beberapa organisasi perfilman ataupun kalangan akademisi perfilman nasional,

seperti membuka kerjasama dengan:

- Tim Pengembangan Kurikulum (TPK), tingkat sekolah
- Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP),
- Instansi/lembaga di luar Depdiknas, misalnya:
 - pemerintah Daerah/Bapeda,
 - Dinas Departemen lain terkait,
 - dunia usaha/industri,
 - tokoh masyarakat

Sudah sepantasnya institusi perguruan tinggi yang bergerak khusus pada bidang film, memikirkan dan berbenah diri untuk lebih merespon hal mulok seperti ini. Dengan demikian tidak hanya mencetak para kreator-kreator perfilman yang mampu memproduksi sebuah film, tetapi juga menghasilkan para tenaga pendidik yang trampil dan berbekal keilmuan film yang baik, yang nantinya diharapkan sebagai tenaga pendidik dan pengajar pada muatan lokal sinematografi di sekolah-sekolah. Karena tenaga pendidik dan pengajar sinematografi memang memiliki kriteria tertentu untuk tercapainya program perfilman dimasa mendatang seperti yang telah diatur didalam PP. no 19 tahun 2005, pada pasal 28. Juga tertera pada UU No. 33 2009 Tentang Perfilman, dimana tercantum Peran Serta Masyarakat pasal 67 baik ayat 1, 2 maupun ayat 3. Sekaligus pada Pasal ini juga tertulis tentang penelitian dan pengembangan perfilman.

Dengan menyimak ketentuan diatas tersebut, maka diharapkan adanya sebuah sistem dalam penyelenggaraan sinematografi ini kedepannya tidak hanya berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sinematografi saja, tetapi jua pada tenaga pendidik dan pengajar, yang dalam mempersiapkan tenaga pendidik dan pengajar ini harus ada sebuah lembaga yang

nantinya dapat memberikan dan mengeluarkan lisensi yang memang dibentuk dan ditunjuk oleh pemerintah dan “masyarakat film” dalam menjembatani hal ini.

Karena begitu pentingnya pendidikan dalam menentukan arah perfilman nasional, maka perencanaan-perencanaan untuk jangka pendek, menengah dan panjang juga harus disusun oleh akademisi, organisasi film dan pemerintah serta pelaku industri perfilman dengan lebih menatap kedudukan film nasional didalam kancah perfilman dunia -internasional. Bukanlah hal yang sulit sebenarnya untuk dapat diwujudkan mengingat institusi perguruan tinggi perfilman yang ada masih tergolong sedikit, lebih mudah untuk diorganisir, demi kepentingan perfilman nasional itu sendiri dan juga untuk menyelamatkan mata pelajaran muatan lokal sinematografi serta menjadikannya sebagai mata pelajaran standar isi nasional.

Dengan mewujudkan hal tersebut, maka semakin terbukanya lapangan pekerjaan bagi lulusan perfilman yang tidak hanya sebagai kreator film –pembuat film. Tetapi diharapkan sebagian lulusannya sebagai lulusan yang mampu memberikan pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah. Atau juga dapat lulusan tersebut nantinya dapat duduk sebagai birokrat pemerintah yang menentukan kebijakan-kebijakan perfilman nasional, yang sebenarnya saat ini dibutuhkan oleh perfilman nasional.

Dengan mempertimbangkan hal-hal yang demikian, kesadaran dan keseriusan masyarakat film memang harus lebih didorong, terutama kepada pelaku praktis perfilman, baik itu produksi ataupun akademisi, serta organisator untuk mempersiapkan garis-garis besar pendidikan perfilman berskala nasional. Kurikulum institusi perguruan tinggi yang mengkhususkan dirinya pada keilmuan film, sudah seharusnya tidak lagi hanya memikirkan kurikulum yang menginjak pada ranah produksi saja, akan tetapi juga didisain didalam kurikulumnya adalah materi pembelajaran film dengan teori-teori yang tepat dalam memahami dan memandang film sebagai sebuah

keilmuan, bukan hanya sebagai sebuah seni ketrampilan khusus produksi.

Selain itu juga mendorong pemerintah untuk mempersiapkan konsekuensi sekolah yang mengadakan mata pelajaran muatan lokal sinematografi dengan mendapatkan peralatan yang sesuai. Kemudian dapat saja untuk sementara waktu, sebagai bahan pertimbangan khusus, melalui pemerintah pusat dan daerah mewajibkan sekolah-sekolah tertentu agar mata pelajaran muatan lokal sekolah tersebut diisi oleh sinematografi. Terutama sekolah-sekolah yang menjadi unggulan dalam wilayah sebuah propinsi ataupun kabupaten. Karena dengan mempelajari sinematografi, peserta didik tidak hanya memiliki satu ketrampilan saja, melainkan mereka dapat sekaligus memiliki 3 ketrampilan –syaratnya fotografi sebagai dasar pembelajaran sinematografi- yaitu: fotografi, sinematografi dan komputer editing.

Dalam kurun waktu tertentu, setidaknya kurun waktu 5 tahun setelah adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar muatan lokal sinematografi yang mapan, selanjutnya menyikapi akan PP No. 19 tahun 2005 tentang pendidikan seni dan budaya, dengan mendorong pemerintah untuk menjadikan sinematografi sebagai pendidikan seni dan budaya, sehingga muatan lokal sinematografi menjadi mata pelajaran standar isi kesenian pada sekolah-sekolah umum yang juga wajib dipelajari setiap siswa-siswinya, menjadikan mulok sinematografi bukan hanya sekedar memantapkan mata pelajaran mulok. Tetapi lebih jauh lagi, dengan disain pendidikan yang jelas dan terarah, maka tidak ada salahnya untuk memasukkan sinematografi sebagai mata pelajaran standar isi bidang kesenian yang harus dipelajari disekolah-sekolah.

Dengan demikian diharapkan perfilman nasional tidak hanya menjadi sebagai sebuah produksi industri dan media tontonan saja, tetapi juga menjadi sebuah disiplin ilmu yang harus dipelajari dan dikembangkan kedepannya. Sehingga film nasional akan mendapatkan jati dirin-

ya sebagai perfilman bangsa yang memiliki ciri serta mewakili identitas budaya bangsa. Semoga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, Rudolf. *Film as Art*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles –California, 1957.
- Bordwell, David and Kristin Thompson. *History Film an Introduction*, second edition, Mc Graw-Hill Higher Education – New York, 2003.
- Bordwell, David and Kristin Thompson. *Film Art an Introduction*, eight edition, Mc Graw-Hill Higher Education – New York, 2008.
- Galer, Mark. *Essential Skill Digital Photography in Available Light*, third edition, Focal Press is an imprint of Elsevier, Oxford, 2006.
- Kodak. *Guidelines for Better Photographic Composition*, fotoinfo.com, 2003-2005.
- Koran Jakarta Online 28 Januari 2013
- Sisdiknas. Undang-Undang No. 20 tahun 2003
- Sisdiknas. PP No.19 tahun 2005
- UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman
- www.dikti.go.id/files/atur/KTSP-SMK/12.ppt

POSISI BAYANGAN DALAM IMAJI VISUAL & KEMUNGKINAN ANALISISNYA

Mohamad Ariansah
ale_ansyah@yahoo.com

ABSTRAK

Bayangan merupakan sebuah entitas yang selalu dipandang sebagai sumber dari kejahatan dan keburukan. Sebuah wilayah di mana cahaya yang merupakan sumber dari pengetahuan sejati dan kebaikan tidak mampu meneranginya. Karena itulah maka peradaban memberikan sebuah pencitraan yang buruk dan penuh dengan perasaan curiga terhadapnya.

Namun muncul film-film yang dapat mengangkat posisi dari bayangan. Selain merubah cara pandang peradaban Barat yang mengakar sangat kuat. Sebab bayangan bisa menjadi terapi bagi manusia dalam menjalani trauma dan kegelapan.

ABSTRACT

Shadow is an entity that is always viewed as a source of evil and ugliness. An area where light is the source of true knowledge and virtue are not able to illuminate it. That's why the civilization gives a bad image and full of suspicion against him.

But many films appeared to elevate the position of the shadow. In addition to change the way Western civilization rooted very strong. Because the shadow could be a therapy for humans to live within trauma and darkness.

KATA KUNCI

Cahaya, Bayangan, Analisis Bayangan

KEYWORD

Light, Shadow, Shadow Analysis

Pendahuluan

Cahaya adalah segalanya dalam film, tanpa kehadirannya tidak akan lahir *Intolerance*, *Sunrise*, *Potemkin*, *La Regle Du Jeu* dan *Citizen Kane*. Kita hanya akan melihat sebuah layar yang gelap tanpa ada emosi yang muncul dari drama melalui tegangan antara unsur-unsur grafis, figur-figur ataupun keindahan sebuah tempat dalam sebuah durasi tertentu. Tanpa cahaya tidak

akan ada film. Bahkan lebih dari itu, tanpa cahaya maka semuanya menjadi tidak berarti hingga kitab suci seperti Injil mengabadikannya sebagai unsur awal dalam proses penciptaan alam semesta beserta isinya. Sedemikian pentingnya cahaya, sehingga kita menamakan medium yang muncul pada akhir abad ke-19 dengan sinema (Sinema = melukis gerak dengan cahaya). Sebuah istilah

yang merupakan pertanda atas penghargaan terhadap cahaya.

Meskipun cahaya merupakan prasyarat eksisnya film dan film adalah cahaya, tapi konsekunsi yang muncul setelah itu adalah bayangan. Bagaimana sebuah pasangan yang selalu bersama-sama di mana ada terang pasti ada gelap atau ada cahaya maka ada bayangan. Saat cahaya mengenai sesuatu objek, maka pada bagian permukaan dari objek tersebut terdapat bagian yang diterangi oleh cahaya. Tapi akibatnya juga terdapat bagian yang gelap di mana cahaya menjadi terhalang persis karena kekhasan bagian permukaan objek tersebut. Hingga bayangan menjadi muncul. Atau dengan kata lain segala sesuatu selalu memiliki dua dimensi yang saling berlawanan namun melengkapi hingga menghasilkan aura yang unik dari sebuah objek. Selalu begitu dalam film tidak pernah ada yang terang seluruhnya ataupun gelap seluruhnya, karena akan menjadi sangat tidak menarik dan terkesan datar. Serta kesan kedalaman tiga dimensi menjadi tidak muncul.

Kendati yang satu tidak mungkin dipisahkan dengan yang lain, namun faktanya terdapat perlakuan yang berbeda terhadap kedua hal tersebut. Dalam sejarah peradaban cahaya umumnya selalu menjadi simbol dari kebenaran yang sejati dan kebaikan. Sedangkan bayangan kerap dipandang sebagai imitasi yang selaludipandang dengan perasaan curiga karena identik dengan sesuatu yang gelap, buruk dan jahat. Selain itu umumnya dipahami pula bahwa tanpa cahaya tidak akan ada bayangan. Ini berarti pembicaraan tentang bayangan tidak dimungkinkan secara independen dari cahaya. Secara psikologis seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari maka dalam imaji visual pun kita jarang memberi perhatian terhadap bayangan ataupun daerah yang gelap.

Masalahnya apakah bayangan hanya merupakan imitasi yang tidak sempurna serta konsekuensi dari sesuatu hal seperti pencahayaan semata, hingga dalam film perhatian cukup diarahkan pada cahaya sebagai unsur utama yang

mewakili keseluruhan sebagai faktor iluminansi dan pembentukan makna? Atau terdapat dimensi lain dari bayangan di mana ia memiliki peran utama yang menentukan dalam sebuah film?

Posisi Umum Bayangan Dalam Imaji Visual & Sinema

Jauh sebelum imaji bergerak dalam film muncul, manusia telah mengenal bentuk-bentuk representasi visual lainnya seperti lukisan dan fotografi. Dari kedua medium tersebut film berhutang sangat besar dalam perjalanannya sejak akhir abad ke-19 sampai saat ini. Khususnya perkembangan seni lukis yang selalu memberikan inspirasi berlimpah terhadap tampilan visual yang kita lihat di layar. Baik itu sistem perspektif dan komposisi dalam lukisan Renaisans Italia abad ke-15, gaya tata cahaya dari Carravaggio dan Rembrandt, studi atas impresi cahaya yang mempengaruhi kesan orang terhadap sebuah objek dari aliran Impresionisme Perancis, ataupun filosofi tentang warna dari Henri Matisse dalam kaitannya dengan bentuk dan cahaya.

Perjalanan panjang seni rupa Barat tersebut sejak zaman Yunani kuno merupakan rujukan penting khususnya bagi sutradara, sinematografer maupun *art-director* yang sangat berkepentingan dalam menentukan tampilan visual yang tepat dalam film. Yang dalam hal ini berusaha membuat imaji yang tidak hanya bagus tapi mampu menghasilkan kesan tertentu secara psikologis kepada penonton, selain mampu menceritakan sebuah kisah secara visual sebagai konsekuensi dari dominasi film naratif sepanjang sejarah sinema.

Jadi merupakan hal yang wajar jika sinema pada awal abad ke-20 yang lalu sangat berhutang pada seni lukis, sebab eksistensinya sangat tergantung pada imaji yang memiliki fungsi ekspresif dan informatif. Di mana seni lukis telah mampu mengekspresikan hal-hal tersebut melalui imaji berdasarkan perjalanannya yang sangat panjang.

Karena keterkaitan yang sangat kuat



Bandingkan gestur laki-laki yang sedang duduk dengan bayangannya dalam *Vampyr* (1932, Carl Theodor Dreyer)

dengan seni lukis tersebut maka kedudukan dari imaji dalam sinema menjadi sangat vital, hingga teori film banyak memusatkan perhatian pada berbagai properti yang berhubungan dengan imaji dalam film tersebut. Baik itu yang terkait dengan berbagai elemen yang terdapat dalam sebuah imaji yang terlihat di layar, persoalan teknis yang membentuknya, serta masalah dari karakteristik imaji film yang unik dan representasi imaji yang terkait dengan penonton.

Baik sebagai elemen visual yang terlihat di layar ataupun faktor pembentuk dari sebuah imaji secara teknis, cahaya merupakan sebuah elemen yang selalu terkait dalam berbagai proses tersebut di atas selain berfungsi menjadi penentu yang sangat penting. Hingga posisinya memang selalu menarik untuk diamati, dianalisa, dan diinterpretasikan dalam sebuah imaji. Dalam seni lukis meskipun tidak seketat sinema karena kedekatan dengan hukum optik, tetap saja logika cahaya menjadi unsur sangat penting diperhatikan. Yang bila mengacu pada David Bordwell dan Kristin Thompson dalam buku *Film Art : An Introduction*, kemungkinan pencahayaan yang tidak terbatas dari sebuah film dapat diklasifikasikan menjadi *kualitas* (keras-lemah cahaya),

sumber (cahaya utama dan sumber cahaya lain dengan intensitas yang lebih kecil), *arah* (cahaya dari atas, bawah, depan, belakang, kiri, kanan) serta *warna* dari cahaya.

Berdasarkan kemungkinan-kemungkinan pencahayaan yang mengenai sebuah atau beberapa objek itulah maka bayangan dihasilkan. Mengacu dari situ lantas sebuah analisa imaji terhadap bayangan memiliki beberapa kemungkinan, seperti;

1. Objek manakah yang memiliki bayangan ?
2. Jelas atau tidakkah bayangan sebuah objek tersebut sebagai hasil dari kualitas cahaya ?

Yang bila dielaborasi lebih lanjut kemudian berdasarkan keras dan lemahnya cahaya yang mengenai sebuah objek, sumber cahaya utama dan lainnya yang intensitasnya lebih sedikit, dari arah mana cahaya berasal, dan berbagai manipulasi pencahayaan lainnya, akan didapatkan kemungkinan berikutnya di mana dalam sebuah imaji terdapat objek-objek tertentu yang tidak memiliki bayangan. Maka kemungkinan analisa berikutnya yang bisa diajukan adalah:

3. Mengapa sebuah objek tidak memiliki bayangan ?

Kendati begitu dari ketiga kemungkinan untuk melakukan analisa terhadap bayangan tersebut masih terbatas pada keterkaitan dengan persoalan cahaya.

Posisi Alternatif Bayangan Dalam Imaji Visual & Sinema

Jika imaji terkait dengan persepsi visual, maka mata hanya dapat melihat sebuah imaji jika ada cahaya. Sebab tanpa itu semua yang ada hanyalah gelap. Bila kita mencoba untuk menyimpulkan bahwa logika cahaya yang sama juga mengikat dalam lukisan, apakah ini berarti bisa disimpulkan bahwa cahaya yang melahirkan imaji (lukisan) atau cikal-bakal dari seni lukis ? Karena itu menjadi sangat wajar jika sejarah



Perhatikan bayangan laki-laki yang berdiri yang tampak terlihat seperti monster dalam *Bigger Than Life* (1956, Nicholas Ray)

seni lukis Barat yang didominasi pikiran Plato menaruh perhatian lebih pada cahaya dibandingkan dengan bayangan sebagai metafora dari tiruan yang identik dengan sesuatu yang buruk dan jahat. Seperti halnya masyarakat yang menganalogikan cahaya dengan kebaikan dan bayangan dengan kejahatan.

Di mana sejak zaman Yunani Kuno, persoalan cahaya dan bayangan yang muncul dalam salah satu metafora paling terkenal dalam sejarah peradaban Barat yang dilukiskan oleh Plato tentang manusia gua. Ilustrasi tersebut setidaknya semakin memperkuat dominasi dari cahaya dibandingkan dengan bayangan sebagai saudara kembarnya yang tidak sempurna. Refleksi dari bayangan realitas di luar gua selalu merupakan pengetahuan yang tidak hakiki, meski terkadang ia terproyeksikan di dinding gua dengan sangat menggoda dan menarik perhatian dari manusia guayang terbelenggu di dalamnya tanpa mampu sedikitpun mengarahkan pandangan ke arah luar gua tersebut. Hingga merupakan sebuah konsekuensi yang logis apabila bayangan semakin dipinggirkan dalam perjalanan sejarah peradaban Barat pada umumnya.

Dalam bukunya *A Short History of The Shadow*, Victor Stoichita melakukan investigasi terhadap asal usul dari imaji visual. Stoichita melihat bahwa bila ditelusuri lebih jauh spekulasi mengenai asal usul dari imaji (lukisan) bukanlah berawal dari cahaya melainkan sebaliknya, yakni bayangan. Ia mencatat bahwa spekulasi paling awal tersebut telah dikemukakan seorang pemikir Romawi kuno, Pliny The Elder (23 – 79 Masehi). Dari spekulasi Pliny tersebut, Stoichita menemukan beberapa versi mitologi tentang asal-usul lukisan. Versi pertama mengatakan bahwa lukisan pertama kali muncul 6000 tahun yang lalu di Mesir sebelum berpindah ke Yunani. Versi kedua mengatakan bahwa lukisan awalnya muncul dari Yunani kuno di daerah Sicyon, meskipun ada juga yang mengatakan di Corinth. Walaupun begitu terdapat kesamaan dari dua versi mitologi tersebut, di mana lukisan muncul pertama kali ketika orang menarik garis di sekeliling bayangan manusia. Gambar yang dihasilkan dari penarikan garis-garis pada bayangan itulah yang melahirkan lukisan sebagai awal munculnya imaji visual yang pertama. Jadi lukisan lahir ketika manusia mulai tertarik untuk mengabadikan proyeksi dari dirinya melalui kesatuan bentuk garis-garis.

Ini berarti dalam sejarah panjang imaji visual, bayangan bukanlah sebuah konsekuensi dari cahaya yang terhalang oleh sebuah objek. Tapi bayangan merupakan cikal-bakal dari imaji visual atau esensi yang mendasar dari imaji dan hakekat seni rupa Barat. Yang seandainya terdapat pergeseran nilai dalam sejarah peradaban Barat dengan memandang rendah posisi bayangan mungkin lahir sebagai akibat paradigma utama abad Pertengahan yang lebih menekankan aspek-aspek keilahian, selain interpretasi Plato yang mengancam seni sebagai sesuatu yang rendah karena hanya sekedar tiruan dari dunia idea. Di mana abad Pertengahan menempatkan Tuhan sebagai cahaya utama dari seluruh alam semesta dan titik sentralnya. Sedangkan seni/lukisan yang lahir dari tiruan manusia menjadi identik dengan sesuatu yang gelap harus didisiplinkan menuju Tuhan, tentu saja dengan menggunakan diskursus-diskursus di luar kesenian. Walaupun hakekat utama dari seni adalah tiruan yang merupakan

proyeksi diri manusia.

Kendati begitu sejarah sinema telah memperlihatkan perubahan pandangan dalam memandang bayangan. Sebab dalam beberapa momen pentingnya, bayangan tidak lagi terlihat sebagai konsekuensi dari cahaya tapi sudah dieksplorasi lebih jauh untuk kebutuhan lapisan-lapisan arti dari imaji dalam sebuah film selain mampu meningkatkan unsur ketegangan pada sebuah adegan.

Pada gerakan penting sinema Ekspresionisme Jerman tahun 1920-an melalui film seperti *Nosferatu* (1922) atau *M* (1931) yang muncul kemudian, bayangan diperlihatkan tidak hanya sebagai konsekuensi dari cahaya tapi ia menjadi peran utama yang membangun ketegangan dari imaji terhadap penonton. Dalam film-film Ekspresionisme Jerman dan *film noir* Hollywood tahun 1940-an, bayangan tampil tidak selalu dalam ukuran dan bentuk yang sama dengan objek yang diproyeksikannya tapi bisa menjadi lebih kecil atau sangat besar sampai setinggi gedung bertingkat dan menguasai keseluruhan imaji dalam sebuah adegan.

Dalam sebuah film dari Carl Dreyer yakni *Vampyr* (1932) terdapat sebuah adegan di mana bayangan mampu mengantisipasi gerakan seorang lelaki tua yang pincang, lalu bergerak secara bebas dari subyeknya tersebut. Sebuah teknik sinematografi yang sangat indah yang kelak akan menginspirasi Francis Coppola dalam *Dracula* (1992), di mana bayangan dari Drakula (Gary Oldman) bergerak terpisah dari dirinya. Saat Drakula berbincang-bincang dengan Jonathan Harker (Keanu Reeves) terlihat dirinya sangat ramah, namun bayangannya tampak berusaha untuk mencekik Jonathan. Sebab ia ingin berusaha menyingkirkan Jonathan, agar mampu mendapatkan tunangannya yang sangat mirip dengan istri Drakula yang telah mati bunuh diri.

Contoh lainnya di mana bayangan memiliki arti penting untuk mencapai sebuah lapisan arti adalah film Nicholas Ray, yakni *Bigger Than Life* (1956) yang merupakan studi atas kondisi

sosial masyarakat Amerika tahun 1950-an. Dalam film itu terdapat seorang bapak yang berprofesi sebagai guru mengalami kondisi sakit kepala temporer karena mendapatkan sebuah penyakit langka, lalu ia diberikan obat oleh dokter untuk mengurangi rasa sakit tersebut. Tapi karena persoalan keluarga dan sosial lainnya, ia terpaksa mengkonsumsi secara berlebihan obat tersebut tanpa sepengetahuan dokter dan keluarganya hingga kecanduan. Pada saat berada dalam kondisi yang sangat membutuhkan obat penenang dari kecanduannya, laki-laki itu memaksa anaknya untuk belajar. Walaupun anaknya sudah letih ia tetap memaksa anaknya terus belajar. Pada saat itulah terlihat bayangan bapak tersebut berubah menjadi seperti monster yang mengerikan.

Dari beberapa contoh tersebut maka beberapa kemungkinan lainnya dari analisa bayangan dalam sebuah imaji visual (film, foto, lukisan) yang bisa diajukan, adalah;

4. Bagaimanakah ukuran dan bentuk bayangan ?
5. Mengapa terjadi perubahan gerak atau bentuk dari bayangan sebuah objek ?

Dari sini terlihat kemungkinan lainnya dari bayangan yang tidak hanya berada dalam posisi sekunder. Sebab terkadang bayangan bisa menjadi pertimbangan utama dalam penciptaan imaji, baik untuk kebutuhan informatif, ekspresif ataupun estetika.

Penutup

Pandangan klasik tentang posisi sekunder dari bayangan dibandingkan dengan cahaya yang lahir dalam sejarah peradaban Barat karena konteks zaman, situasi sosial-budaya, faktor politik, ideologi dan muatan teologis tertentu, merupakan sesuatu yang telah mengakar dan memiliki sejarah sangat panjang.

Kendati bertahan dalam waktu yang sangat panjang selama ribuan tahun, namun perlahan-

an tapi pasti terjadi sebuah perubahan mendasar dalam diskursus teoritik dan praktek yang mulai menempatkan bayangan dalam posisi penting sebuah representasi visual. Bahkan terkadang penciptaan imaji visual dan film kerap menggunakan cahaya untuk menciptakan bayangan.

Khususnya praktek dalam film seperti halnya dengan kemunculan gerakan Ekspresionisme Jerman pada dekade 1920-an, di mana bayangan tidak lagi lahir sebagai konsekuensi dari berakhirnya cahaya namun menjadi representasi dari teror dan dilema moral dari karakter yang menghasilkan drama, ketegangan dan horor. Yang dalam konteks estetik dan sosiologis dari gerakan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa posisi dari bayangan telah melampaui cahaya namun berperan sebagai aktor utama dalam film.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David & Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction. 8th edition*, McGraw-Hill: 2008.

Stoichita, Victor, *A Short History of The Shadow*, Reaktion Books: 1997.

INDUSTRI MEDIA DAN PENDIDIKAN

sebuah pengamatan dilematis

Gerzon Ron Ayawaila
gayawaila@yahoo.com

ABSTRAK

Tumbuhkembangnya media berikut industrinya di Indonesia dapat diakui semakin semarak. Pengaruhnya pun terasa dan terlihat pada pergeseran nilai yang terjadi dalam pola berpikir dan gaya hidup masyarakat. Budaya media sudah meresap kedalam kebutuhan keseharian masyarakat yang dianggap haus akan informasi dan hiburan. Pertumbuhan ini diikuti dengan tumbuhnya sejumlah besar institusi pendidikan film dan televisi yang kebanyakan berkumpul di pulau Jawa. Tentunya pertumbuhan industri kreatif ini dapat menunjang rencana jangka panjang pemerintah dalam hal ini Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Akan tetapi berkembangnya industri media bagian dari industri kreatif, tidak selalu membawa hikmah dan berkah bagi lapisan masyarakat yang terlibat, sebagai publik media. Dipihak lain dari sisi para kreator, penggiat televisi, sineas film yang berfungsi sebagai distributor karya cipta kepada industri media, juga mengalami ketidak seimbangan antara kontribusi dan imbalan pendapatan, hingga soal hak azasinya didalam ranah hukum.

ABSTRACT

Development of the media industry in Indonesia can be recognized more lively. Its influence felt and seen in the shift in values that occur in the patterns of thinking and lifestyle of the people. The media industry (culture media) was absorbed into the everyday needs of people who are considered thirst for information and entertainment. This development was followed by the growth of a large number of educational institutions are mostly film and television gathered on the island of Java. Of course, the growth of the creative industry's long-term plans to support the government in this case the Ministry of Tourism and Creative Economy. However, the development of the media industry part of the creative industries, does not always bring wisdom and blessings to society involved, as public media. On the other hand, the creators, television employees and filmmaker who serves as a distributor of copyrighted works to the media industry, is also experiencing imbalance between contributions and benefits, as well as to their rights in legal matters.

KATA KUNCI

industri media, industri kreatif dan pendidikan.

KEYWORDS

media industries, creative industries and education.

Pendahuluan

Mengetengahkan tema ‘media dan pendidikan’ dapat mencakup arena yang luas, menyadari hal ini maka saya perlu mengerucutkannya pada topik faktual yang diharapkan dapat membicarakan tema diatas dengan argumentasi sederhana menjelaskan visi dan misi dari tema tersebut. Dengan demikian maka tulisan ini akan membicarakan permasalahan industri media, publik media dan institusi pendidikan film dan televisi, yang ketiganya memiliki keterlibatan, meski secara normatif tidak selaras atau tidak adanya keseimbangan.

Membahas media dan pendidikan, khususnya mengenai industri media penyiaran dan institusi pendidikan film dan televisi, merupakan suatu kerja kajian yang mudah membentuk teori, tetapi sulit mengimplementasikannya. Karena antara teori estetika dan etika yang diajarkan di kelas, jauh berbeda dengan kenyataan dilapangan industri media, dan fungsi media massa terhadap kepentingan publik, pastinya bertolak belakang dengan kepentingan para pemilik dan penguasa media.

Sudah banyak diskusi serta sejumlah literatur penelitian dan kajian dilakukan, yang terkait dengan media dan pendidikan. Meski hingga kini kesibukan atau kegiatan itu belum membuahkan implementasi positif yang kasat mata. Mungkin kita cukup berpuas diri dengan mengatakan ‘ini masih proses’?. Pertanyaannya, apakah proses tersebut berjalan di jalur yang tepat sasaran atau tepat guna, atau bahkan berjalan di jalur lingkaran setan ?.

Lembaga pendidikan film dan televisi berfungsi menciptakan kaderisasi bagi sumber daya manusia yang nantinya akan mengisi ruang-ruang kreatif didalam industri media. Idealnya ada suatu keseimbangan antara kontribusi sumber daya manusia dengan sektor industri, sehingga terorganisir sebuah sistim yang mampu menunjang keberlangsungan pertumbuhan industri kreatif. Disisi lain bagi publik media bisa mendapatkan nilai positif dalam hal kemampuan



memahami sekaligus menginterpretasikan citra, wacana, makna hingga realita yang disajikan media kedalam ruangan mereka, baik itu ruang publik maupun ruang privat.

BUDAYA MEDIA DAN BUDAYA BARU

Budaya media yang saya maksudkan disini adalah, gambaran tentang masyarakat kontemporer yang menjadi tergantung pada media. Informasi hiburan yang disajikan media merupakan menu keseharian audiensnya. Setiap pesan, makna, citra yang disajikan media massa berinteraksi secara searah dengan publiknya dalam waktu yang lama, sehingga tanpa disadari bahwa realitas yang dibentuk oleh media menjadi realitas semu publiknya. Perubahan gaya hidup adalah contoh dimana budaya media telah membawa budaya baru pada setiap generasi sesuai ruang dan waktunya.

Membicarakan budaya media berarti kita mengamati suatu budaya baru, dimana budaya baru ini ‘dianggap’ telah menggeser pemahaman konservatisme akan adanya budaya tinggi (elitisme) dan rendah¹. Apabila dizaman modern klasik, aristokrasi menetapkan definisi dan perbedaan antara budaya tinggi dan budaya

¹ Membicarakan hal budaya tinggi dan rendah, melalui perspektif kajian budaya, Chris Barker memaparkan secara sederhana dalam bukunya, p.55-60

rendahan, maka budaya media sepertinya justru merobohkan tembok perbedaan tersebut, lalu mengantikannya dengan menciptakan identitas budaya baru yang mencakup semua lapisan kasta sosial. Secara berjenjang budaya media dikuasai media massa khususnya media penyiaran, kemudian media massa dikuasai pemilik media. Maka jelas bahwa penguasa budaya lama adalah para aristokrat dan intelektual modern, maka budaya baru penguasanya adalah para kapitalis media massa.

Roda industri yang dikemudikan oleh kapitalis modern melindasi nilai-nilai kearifan lokal, sehingga masyarakat yang belum siap mengantisipasi, terlihat seperti kehilangan pegangan atau arah dalam menentukan eksistensinya. Kapitalis industri media massa yang bertandang, bergandengan dengan budaya baru yaitu budaya populer, menelusuri sekat-sekat budaya masyarakat. Pada akhirnya sekat-sekat tersebut bergeser menjadi celah-celah yang dengan mudah dirasuki santapan industri media, secara gamblang penetrasi tersebut diterjemahkan dalam sajian media televisi.

Graeme Burton meringkasnya sebagai produk informasi, hiburan dan industri media secara luas termasuk infrastrukturnya. Lebih jauh Burton menyatakan bahwa produk media berhubungan dengan perubahan sosial, misalnya penciptaan publik generasi muda².

Douglas Kellner melengkapinya dengan menyatakan budaya media telah mendominasi dengan memberikan bentuk baru pandangan politik dan sikap sosial, yang memberikan ruang untuk membangun identitas pribadi.

Budaya media tentunya datang bergandengan dengan perkembangan industri dan teknologi media, yang kini sudah memasuki era teknologi digital. Karena prasarana budaya media adalah teknologi tinggi, maka tak heran bila budaya media adalah gabungan dari budaya

² Burton, Graeme 1999: "Media and Popular Culture". p.160-162



dengan teknologi, yang kemudian melebur menjadi bentuk konfigurasi baru, menghasilkan tipe masyarakat baru yang hidupnya diatur atau dikuasai oleh prinsip komersialisasi industri media dan teknologi, demi menarik laba untuk mengakumulasi modal³.

Sepertinya jelas bahwa budaya media berdampingan erat dengan budaya komersial yang berhasil melahirkan bibit identitas budaya konsumerisme. Tak aneh bila produk kapitalis media menebar citra produknya dengan cara menawarkan identitas baru melalui realitas baru kedalam ruang publik, bahkan lebih dalam hingga ruang privat keluarga/rumah tangga.

Tekno budaya yang menunjang budaya media mampu merekrut konsumennya secara merata tanpa membedakan kelas sosial, bahkan dari yang religius hingga humanis. Liat saja para

³ Kellner, Douglas 1995: "Budaya Media". p. 1-2



penghotbah agama yang telah menjadi bintang iklan, seperti misalnya pada iklan pulsa telefon genggam, makanan kecil, minuman penyegar hingga pariwisata, terutama menjelang hari raya agama. Strategi iklan kapitalis telah mampu menyatukan agama dengan barang dagangannya

(komoditi), demi kepentingan akumulasi modal. Bukan berlebihan apabila dikatakan bahwa industri media menawarkan komoditinya dengan segala cara. Promosi dilakukan berulang-ulang agar tertanam di benak masyarakatnya, sesuai dengan teori komunikasi periklanan, dan daya pengaruh dari iklan diharapkan menjadi lebih kuat terhadap konsumennya, dengan menegenahkan ikon para subjek tersebut.⁴

Budaya Populer

Tumbuhkembangnya teknologi media berbarengan dengan berkembangnya budaya populer, yang terahir ini lebih dikenal dengan sebutan budaya pop. Presentasi dari budaya pop lebih kental dikenal masyarakat pada bidang seni musik, maka ada istilah musik pop. Meski perkembangan budaya atau seni pop ini juga meluas kedalam seni film, seni rupa, hingga seni pertunjukan.

Dalam kajian budaya istilah budaya baru ini diinterpretasikan terkait dengan budaya pasca-modern (*post modern*). Meski terus terang

⁴ Sebagai contoh, bisa menonton Dokumenter berjudul "Manila The Real Things" sebuah karya yang merepresentasikan tentang bagaimana agama telah menjadi bagian dari strategi periklanan.

saya beranggapan bahwa, saat ini dunia masih berada pada masa peralihan dari era modern berpindah ke era pasca-modern. Sepakat dengan Kellner, yang dengan tegas mengkritisi pendapat mengenai masa peralihan ini, bahkan dikatakannya pula bahwa banyak terjadi penyalahgunaan teori pasca-modern dalam menilai dan menyatakan adanya keterputusan sejarah antara modern dan pasca modern⁵.

Pada kesempatan ini, saya tidak ingin membahas mengenai teori maupun permasalahan post-modern lebih luas, karena saya masih bimbang dengan sebutan budaya post modern serta pemahamannya, apakah ini hanya sebuah trend budaya, atautkah memang sebuah bagian pengetahuan baru dalam disiplin kajian budaya?⁶

Kemudian dimana posisi budaya populer dan apa keterkaitannya dengan media penyiaran?. Ada sejumlah kecil opini yang beranggapan bahwa budaya populer adalah pendobrak budaya, yang dengan cepat melepaskan diri dari pakem yang digariskan budaya modern klasik. Budaya populer atau seni pop lahir dan bertahan karena kehendak media dan konsumsi, sesuai dengan ideologi kapitalisme⁷. Sehingga jelas dapat dibedakan atau didefinisikan agar kita mampu mencermati secara jernih masing-masing kekuatan zaman yang melahirkan gagasan dan citra baru bagi generasinya sesuai ruang dan waktu, yang tentunya terkait pula dengan ideologi yang ingin diperjuangkan demi menggeser eksistensi generasi pendahulunya.

Sebagai contoh dapat kita misalkan pada perbedaan musik modern klasik barat yang mengutamakan melodi yang harmoni, dibandingkan dengan musik pop yang menekankan pada timbre dan konotasi. Musik pop kebanyakan lahir dari jalanan, sebuah pembontakan anti

⁵ *ibid*, p. 12

⁶ lihat perdebatan tentang pemahaman Post Modern pada bukunya Strinati 1995, Kellner 1995, Burton 2000, Barker 2000 dan Piliang 2010. Dari kesemuanya ini Kellner terlihat lebih agresif untuk menegakan fondasi post modern berdasarkan perspektif teori kajian budaya.

⁷ Strinati 1995: p.13



kemampuan sekaligus menuntut ruang presentasi yang seimbang dengan pendahulunya yang berusaha melestarikan arogansi etika dan estetikanya.

Dalam hal ini saya tidak memperdebatkan soal salah benar atau positif negatif dari kedua seni musik ini, yang saya ingin soroti adalah peranan media yang lebih condong kearah musik pop/budaya populer. Media memberi ruang lebih pada budaya pop, karena lebih mendatangkan keuntungan bagi industri, dibandingkan dengan budaya modern klasik.

Seni pop memberikan kebebasan estetika dan etika pada publiknya, ini berbeda bila kita menonton pagelaran seni musik klasik barat, yang meminta eksklusifitas komunitasnya dalam hal tata krama penampilan emosi, ekspresi hingga berbusana.

Dipihak lain, industri budaya tidak berkepentingan dengan kesibukan menilai tinggi rendahnya sebuah seni, tetapi lebih menuntut laku atau tidaknya seni tersebut dipromosikan untuk dijual. Sehingga tidak berlebihan bila diatas telah disinggung bahwa, budaya pop atau seni pop berjalan bergandengan mesra dengan industri media, demi meraup dan membagi keuntungan bersama yang kadang dengan nilai yang tak berimbang antara seniman sebagai pencipta seni dan pemilik modal.

Budaya populer diidentifikasi sebagai budaya massa, dimana produk massal tersebut disebarluaskan sebagai komoditi yang akan diterima sebagai menu baru yang 'mungkin' lebih nikmat.

Kesemua nama/istilah ini dirangkum menjadi satu ke dalam pabrik besar yang dinamakan industri budaya⁸.

Identifikasi komoditi industri budaya adalah 'standarisasi' kemasan atau garapan dalam hal corak, bentuk dan gaya. Tanpa berniat merendahkan musik pop, saya sepakat dengan pendapat Adorno yang mengatakan:

*Musik pop yang dihasilkan industri budaya, didominasi oleh dua proses: standarisasi dan individualisme semu. Contohnya adalah semakin lama lagu-lagu pop kedengaran mirip satu dengan yang lainnya.*⁹

Industri media yang merupakan bagian dari industri budaya, menggunakan standarisasi ini untuk mengonstruksi audiensnya. Pada bagian awal tulisan telah disinggung masalah konstruksi pembedaan tingkat budaya tinggi dan budaya rendah yang dibentuk oleh visi konservatisme, maka sekarang pun standarisasi media juga bertujuan mengonstruksi masyarakat penontonnya dalam strata sosial, sehingga dalam target pemirsa ada istilah pembagian kelas sosial A,B,C,D. Konsep pembagian strata sosial bentukan

⁸ Istilah "Industri Budaya" pertama dimunculkan oleh T.Adorno dan M.Horkheimer, didalam essai bersama mereka, berjudul "The Culture Industry-Enlightment as Mass Deception". Dengan istilah tersebut, keduanya ingin menunjukkan bahwa, budaya sudah tak bisa lepas dari Ekonomi Politik dan produksi kebudayaan oleh perusahaan-perusahaan kapitalis. Barker 2000, p.59-60

⁹ Strinati, Dominic 1995 : p.112



industri media penyiaran ini, juga diterapkan di dunia pendidikan yang terkait, misalnya kita lihat dalam bentuk tugas penulisan proposal pada mata kuliah manajemen produksi televisi atau laporan kerja tugas akhir, yang mengharuskan penentuan kelas sosial dari target pemirsa sesuai dengan program/acara yang akan diproduksi.

Graeme Burton menyatakan bahwa media memiliki 'kekuasaan tersembunyi', dengan landasan politik ekonomi yang mencakup ideologi, hegemoni dan wacana.¹⁰ Dalam hal ini Burton lebih menekankan pada ideologi

yang membentuk wacana, karena memang masih banyak pertanyaan yang belum terjawab dengan kongkrit mengenai, apakah betul dan sejauh apa hegemoni media penyiaran itu ?.

Bila mengenai ideologi, mungkin bisa lebih kongrit dengan mengacu pada media film yang berperan sebagai media pembentuk ideologi. Contoh film produksi Hollywood seperti 'Rambo' kemudian 'Platoon' dan lain-lainnya, diproduksi dengan tujuan mengembalikan citra negara adidaya Amerika yang compang camping setelah menghadapi perang Vietnam. Pada masa pemerintahan Ronald Reagan, film menjadi media untuk memperkuat hegemoni sekaligus merevitalisasi citra politik Amerika. Dengan demikian suatu pesta besar yang dapat diraup dari produksi

film-film tersebut, yaitu stabilisasi citra politik dan akumulasi modal bagi industri kreatifnya.

Kajian ideologi melalui film sudah cukup banyak dilakukan dengan mengkombinasikan antara teori filmologi (gramatika film) dengan ilmu sosial lain, hingga secara kritis ada istilah imperialisme ideologi yang disebarkan melalui media film termasuk media televisi keberbagai kultur di dunia, sehingga muncul istilah 'imperialisme budaya'. Amerika dengan industri Hollywoodnya ditambah sejumlah stasiun televisi raksasanya, pada prinsipnya lebih mampu melakukan hal tersebut, dibanding negara maju lainnya.

Kita sering mendengar istilah 'globalisasi', ini adalah sebuah proses yang mengarah pada penyempitan atau pengerucutan dunia, yang oleh Mc Luhan disebut sebagai 'desa global'. Proses ini tentunya tak lepas dari peranan media penyiaran, dimana kita bisa munculkan pula istilah globalisasi film atau globalisasi televisi, ini merupakan strategi konseptual dari imperialisme media¹¹ yang merupakan bagian dari strategi imperialisme budaya.

PENUTUP

Demikianlah permasalahan yang terlibat dengan kekuasaan didunia media khususnya media *braodcast*, sehingga seperti yang sudah saya katakan diatas bahwa kajian atau pengamatan yang dilakukan dunia terhadap media dan pendidikannya sudah banyak, ironisnya di Indonesia sendiri perhatian terhadap masalah ini hampir tidak ada, hanya beberapa lembaga swadaya masyarakat saja yang giat melakukan kajian sekaligus implementasi dilapangan.

Apabila dikaitkan dengan dunia pendidikan di Indonesia, maka ada dilema yang dihadapi institusi pendidikan yang berorientasi pada media massa, khususnya media penyiaran (film,televi,radio).

Di kelas para mahasiswa mendapat masukan ilmu berdasarkan etika dan estetika profe-

¹⁰ Burton, Greame 1999 : p.71-75

¹¹ Barker, Chris 2000: p.371-380

DESTROY YOUR TV



**BEFORE IT DESTROYS
YOUR MIND**

sional, kemudian ketika mereka memasuki dunia nyata industri media maka fakta yang ada dilapangan bisa saja bertolak belakang dengan

apa yang mereka dapat di bangku pendidikan. Para alumni ini akan menghadapi tuntutan pasar kapitalis yang menjunjung tinggi etika efisiensi, efektifitas dan murah meriah dengan menghasilkan nilai tinggi untuk akumulasi modalnya. Dengan demikian para alumni ini dijadikan aset sekaligus komoditi bagi pasar industri media massa. Lalu strategi pendidikan profesional apa yang dapat dibekali pada para akademisi ini yang merupakan calon kreator profesional ?

Bila kita mengacu pada sistim industri yang berlaku secara universal dan berlaku di sejumlah negara seperti Amerika dan Eropa, maka bukan suatu yang berlebihan bila kita menyatakan bahwa Indonesia belum memiliki sistim industri film maupun televisi yang ideal¹².

¹² Hasil penelitian "Industri Film di Indonesia" 2009, dilakukan oleh tim peneliti dari FFTV dan KSP yang disponsori oleh Rektorat Institut Kesenian Jakarta.



Tatanan hukum yang ada tak mampu mengimbangi kekuasaan para pemilik modal, sehingga membincangkan industri media yang dikaitkan dengan pendidikan di Indonesia, sepertinya cukup sulit untuk sampai pada titik akhir.

Akan tetapi sepertinya kita tak perlu terlalu lama tenggelam dalam pesimistis, belakangan ini muncul sejumlah festival film. Kegiatan festival yang skalanya bervariasi dari skala nasional hingga skala lokal, merupakan alternatif (jika dapat dianggap) sebagai solusi untuk mengimbangi hegemoni industri media penyiaran. Selain itu sejumlah komunitas lokal giat menyelenggarakan acara pekan film di wilayahnya masing-masing. Tentunya kegiatan alternatif ini menyediakan ruang kreatif dan idealis bagi para kreator muda yang belum terlalu jauh terseret arus industri kapitalis.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur Utama

- Barker, Chris 2000: “*Cultural Studies; teori dan praktek*” (terjemahan: *Cultural Studies; Theory and Practice*). PT Bentang Pustaka, Yogyakarta
- Burton, Graeme 2000: “*Membincangkan Televisi; sebuah pengantar kepada studi televisi*”. (terjemahan: *Talking Television: An Introduction to The Study Talk Television.*) Jalasutra, Yogyakarta.
- Burton, Graeme 1999: “*Media dan Budaya Populer*” (terjemahan: *Media and Popular Culture*). Jalasutra, Yogyakarta.
- Danesi, Marcel 2004: “*Pesan, Tanda, dan Makna*” (terjemahan: *Messages, Signs, and Menings*. Canadian Scholars’ press Inc.) Jalasutra, Yogyakarta.
- Holmes, David 2005: “*Teori Komunikasi; Media, Teknologi dan Masyarakat*” (terjemahan: *Communication Theory; Media, Technology, and Society*). Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kellner, Douglas 1995: “*Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik; Antara Modern dan Postmodern*” (terjemahan: *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and Postmodern*) Jalasutra, Yogyakarta.
- Strinati, Dominic 1995 : “*Popular Culture: An Introduction to Theories of Popular Culture*” Routledge, London.

Literatur Penunjang

- Heryanto, Ariel (ed) 2012: “*Budaya Populer di Indonesia; Mencairnya Identitas Pasca Orde Baru* “. Jalasutra Yogyakarta
- Hollows, Joanne 2000: “*Feminisme, Femininitas & Budaya Populer*” (terjemahan : *Feminism, Femininity, and Popular Culture*. Manchester University Press) Jalasutra, Yogyakarta.

58 TAHUN FILM ANIMASI INDONESIA

Film Animasi Indonesia Dalam Pertumbuhan

Gotot Prakosa
gotot_prakosa@yahoo.com

ABSTRAK

Sejarah Film Animasi Indonesia bagi para animator dunia dianggap begitu jelas, disamping Indonesia memiliki sejarah kebudayaan yang sangat kental. Seperti wayang dan candi-candi yang ada di pulau Jawa, semuanya memiliki gambar-gambar relief tradisional yang dianggap telah memiliki 'hidup', seperti visi film animasi secara umum.

Disamping itu tentu saja pengaruh perkembangan jaman dan teknologi yang meng-global, tentu memberikan perkembangan dan pertumbuhan tersendiri. Maka sejak masa lahirnya Negara Indonesia, dengan berbagai kekuasaan dan kebijakan Presidennya, juga menumbuhkan perkembangan tersendiri. Boleh dibilang pertumbuhan film animasi Indonesia jika dimulai dengan diciptakannya film animasi propaganda *Si Doel Memilih*, karya animator dan kartunis Dukut Hendronoto, kini boleh dicatat film animasi Indonesia telah berusia 58 tahun. Usia yang cukup umur untuk dijadikan acuan, semestinya perkembangannya sudah ke berbagai ranah. Baik ranah individu maupun ranah industrinya. Namun kenyataannya selalu meleset dari pertumbuhannya itu sendiri.

ABSTRACT

History of Animation Film Indonesia is considered the world for the animators so obvious, besides Indonesia has a cultural history that is very thick. Like puppets and temples on the island of Java, all have images of traditional relief is considered to have 'live', like a vision animated films in general.

*Besides, of course, the influence of the changing times and technologies globally, certainly gives its own growth and development. So since the birth of the State of Indonesia, with a variety of power and policy president, also foster the development of its own. Arguably Indonesia animated film growth if it starts with the creation of animated propaganda films *Si Doel Memilih*, the work of animator and cartoonist Dukut Hendronoto, now may be noted Indonesia animated film has aged 58 years. Age old enough to be a reference, should have all the different spheres of development. Neither the individual nor the realm of industry domains. But the reality is always misses the growth itself.*

KATA KUNCI

Animasi Indonesia, PFN, Si Unyil

KEYWORD

Indonesia Animation, PFN, Si Unyil

Pendahuluan

Di Indonesia kita memiliki bukti-bukti nyata tentang usaha manusia menggambarkan kehidupan yang wujudnya memiliki kesan hidup atau gerak di beberapa tempat. Wujudnya bermacam-macam, mulai dari penciptaan karakter roh leluhur dalam bentuk patung-patung yang diberhalakan, bahkan bisa digerakkan seperti yang terdapat dalam patung sigale-gale dalam masyarakat Batak, sampai patung-patung masif yang memiliki kekuatan magis yang bisa mempengaruhi imajinasi gerak. Imajinasi ini sebetulnya menggambarkan kehidupan itu sendiri.

Dalam relief-relief candi yang terdapat di Borobudur, Prambanan, atau candi-candi yang terlebih dahulu muncul seperti di candi Suku dan Ceto, disana digambarkan relief yang menceritakan sebuah cerita. Cerita tentang Bima yang mencari air suci yang digambarkan di candi Suku akan bisa diikuti secara kronologis kalau diurut dari kiri ke kanan (pradaksina) menelusuri dinding candi yang seperti meru (piramida yang dipangkas ujung atasnya). Atau cerita Ramayana yang terdapat di candi Prambanan, dan cerita perjalanan Sidharta Gautama yang terdapat di candi Borobudur.

Mengikuti cerita di relief candi-candi tersebut harus menelusuri dinding-dinding candi. Artinya manusia yang menginginkan cerita itu terwujud ia harus bergerak menelusuri dinding candi. Hal yang sebetulnya dalam prinsip sinematografi kemudian ditransformasikan, ketika manusia yang kemudian harus duduk dalam ruangan gelap dan dinding itu yang bergerak menciptakan cerita. Sesuatu berubah karena teknologi dan memang dikehendaki oleh manusia karena perkembangan zaman. Tetapi sebetulnya transformasi itu memuliakan manusia agar tidak harus bersusah payah mengelilingi dunia untuk mengetahui seisi dunia. Teknologi yang memuliakan manusia ini sekaligus dikembangkan dan dikemas dalam sebuah industri hiburan untuk manusia. Jika manusia ingin melihatnya/menikmatinya harus mengeluarkan uang. Baik yang berada di gedung bioskop ataupun yang di layar televisi, minimal manusia harus membeli

pesawat televisi yang juga berkembang semakin canggih.

Pada prinsipnya apa yang ada di alam menjadi inspirasi manusia untuk dikembangkan dalam imajinasinya. Prinsip ini seperti yang diungkapkan oleh John Halas bahwa manusia mampu mengendalikan pikirannya untuk mewujudkan imajinasi kehidupan itu sendiri. Hal inilah yang kemudian secara filosofi animasi akan menemukan bentuknya saat masuk dalam kajian film. Sifat-sifat dan karakteristik film animasi kemudian diuji dengan pandangan *live-action* atau film biasa yang direkam secara kontinyu.

Kalau film *live-action* secara lahiriah merekam kehidupan secara nyata apa adanya. Artinya kalau merekam orang makan atau lari seperti apa adanya. Orang akan makan melalui mulut dengan sendok atau dengan tangan langsung. Demikian juga orang lari akan menggunakan kakinya dan kaki akan tetap menginjak bumi seperti apa adanya, kecuali ada kejadian yang menyimpang. Tetapi yang jelas yang terekam dalam teknik film *live-action* adalah kehidupan nyata. Sementara dalam film animasi yang diutamakan adalah mewujudkan imajinasi, atau fantasi.

Berawal Dari Wayang

Istilah wayang yang terdapat dalam rumusan Sekretariat Wayang Nasional (Senawangi) adalah menghidupkan bayang-bayang kehidupan – *wewayanging urip* - diduga telah tumbuh di Indonesia ini sejak ribuan tahun silam, sebelum Bangsa India datang membawa pakem-pakem seperti Mahabarata dan Ramayana. Dari rumusan itu kemudian wayang yang tumbuh di Indonesia ini bermacam-macam bentuknya. Ada wayang yang digambar di atas batu, yang biasa didapatkan di candi-candi, wayang kulit purwa, wayang golek, wayang kardus, wayang suket dan sebagainya. Menurut data yang ada, kekayaan jenis wayang ini diperkirakan ada sekitar 125 jenis yang terdata, tersebar di Jawa dan di luar Jawa. Ceritanya tidak hanya mengacu pada kisah-kisah Ramayana dan Mahabarata saja, tetapi juga tentang lingkungan dan kehidupan di masyarakat.



Dari cerita bayang-bayang, yang sampai kini masih populer sebagaimana wayang kulit yang dinilai prinsipnya sangat mendekati prinsip pemikiran film, baik dari sisi tampilan, bahkan cara bertutur seringkali mempengaruhi wujud yang dicari-cari dalam film (hal ini yang pada suatu hari yang telah lalu, Sutradara film Indonesia, Djadoeg Djajakusuma mencari dan mempelajari seni pewayangan untuk menggali sistem dramatik wayang untuk diterapkan ke dalam film. Sebuah usaha yang luar biasa, melihat kemungkinan mencari wujud film Indonesia dengan bersumber pada seni tradisi Indonesia, usaha yang patut dicatat dan diteruskan oleh generasi selanjutnya).

Awal Film Animasi di Indonesia

Film animasi di Indonesia sudah masuk dan beredar di gedung-gedung bioskop yang telah ada sejak zaman Belanda, film-film kartun karya Walt Disney dan sebagainya pernah beredar dan populer seperti film-film *live action* yang diproduksi oleh Hollywood, selain itu karena eksportirnya juga perusahaan yang itu-itu saja, termasuk importirnya dan pemilik gedung bioskop yang ada saat itu. Secara umum masyarakat Indonesia sudah diperkenalkan film animasi global sudah sejak lama.

Namun baru setelah Indonesia merdeka, terbetik keinginan untuk membuat film sendiri. Maka kemudian dibentuklah Pusat Film Negara (PFN). PFN mengirim Pak Ooq (Dukut Hendronoto) ke Amerika, ke studio Walt Disney un-

tuk belajar teknik pembuatan film animasi pada tahun 1955-an. Sepulang dari Amerika, Pak Ooq mulai membuat beberapa film animasi yang sangat pendek, lebih banyak mengerjakan *credit title* film. Film animasi yang pernah dibuat adalah *Si Doel Memilih*, sebuah film animasi dengan teknik *cel animation*, sepanjang tak lebih dari lima menit, BW-hitam putih, sebuah film propaganda untuk pemilihan umum.

Kemudian pengetahuan animasinya “digetok-tularkan” kepada Saleh Hasan dan kawan-kawan serta murid-muridnya di PFN. PFN pun melengkapi beberapa peralatan pembuatan film animasi termasuk kamera dan *animation stand*-nya yang saat itu sangat mahal harganya. Kebanyakan yang dibuat adalah masih terbatas untuk pembuatan *credit title* untuk film dan sesekali film animasi propaganda.

Lahirnya TVRI Membuat Gairah Produksi, Manasuka Siaran Niaga

Munculnya Anima Indah

Tahun 1970-an, muncul sebuah perusahaan pembuat film yang banyak membuat khusus film iklan. Perusahaan itu banyak membuat film iklan dengan teknik animasi. Film-film iklan itu kebanyakan disiarkan di TVRI dan di bioskop untuk mengawali pemutaran film panjang. Dari perusahaan itu kemudian memunculkan nama-nama Denny Alaudsyah Djunaid, Wagiono Sunarto, Darmoro Sudarsono, Purnomohadi, dan Partono dibimbing oleh Lukman Latief Keele, seorang warga negara Amerika yang tertarik ten-

tang kebudayaan di Asia Tenggara.

Menurut Dwi Koendoro dalam artikelnya “*Menghimpun Karya Animasi Indonesia*”, menyebutkan bahwa nama-nama diatas diberi kesempatan belajar seni animasi antara lain dari Claire Weeks, salah satu pensiunan animator Walt Disney (antara lain mengerjakan *Sleeping Beauty*). Juga mendapat kesempatan belajar selama 6 bulan di Jepang. Selama bekerja di Anima Indah mereka mengerjakan beberapa film iklan dengan teknik animasi diantaranya: Bolpen BIC, Saringan Air Filopur, Tablet Vit. C Abriscor, Tablet DUSAL versi Dusalina, dan sebagainya. Film-film iklan itu secara teknik tak kalah dengan para pembuat film animasi dari luar negeri, kualitasnya cukup baik dan orang Indonesia sendiri sering tidak percaya kalau film-film iklan itu dibuat oleh bangsa Indonesia. Menurut Dwi Koendoro, kartunis GM Sudarta (pembuat *Om Pasikom*, di harian Kompas) juga beberapa kali membantu membuat gambar animasi di perusahaan itu.

Anima Indah hidupnya tak lebih dari sepuluh tahun, namun namanya tak boleh diabaikan dalam studi sejarah film animasi di Indonesia karena perusahaan itu telah menjadi salah satu peletak “*stepping stone*” sejarah film animasi Indonesia.

Selanjutnya, Denny A Djonaid mendapat beasiswa untuk belajar animasi di Inggris, pada studio Richard William (yang memproduksi *Who Framed Roger Rabbit*), berguru pada Art Babbitt, salah satu mantan animator handal studio Walt Disney. Kemudian ia juga mendapat kesempatan berkunjung ke Disney Studio di Burbank, Amerika Serikat. Antara lain bertemu Frank Thomas (a.l. *Snow White*) dan Ollie Johnson (a.l. *Peter Pan*). Keduanya adalah anggota **The Nine Old Men** dari studio Disney. The Nine Old Men adalah dewan yang beranggotakan sembilan animator senior yang telah memberi “zat kehidupan” pada film-film Disney.

Nama lain yang terus secara konsisten menggeluti bidang animasi adalah Dwi Koendoro, selain pembuat film animasi yang handal,

Dwi Koen ini juga dikenal pembuat kartun terkenal. Setiap minggu karya fenomenalnya *Panji Koming* mengisi halaman penting di harian Kompas. Telah menerbitkan beberapa komik *Sawung Kampret* yang komik aslinya telah dimuat secara berkala di Majalah Humor.

Menurut pengakuannya, ia belajar membuat film animasi secara otodidak. Walaupun latar belakangnya adalah jebolan ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) tahun enam puluhan. Kemudian belajar dari Pak Ooq dan Saleh Hasan sejak tahun 60-an. Tetapi ia juga belajar sendiri dengan “membongkar” film animasi Disney yang dimilikinya yang formatnya 8mm dan 16mm. Upaya membongkar itu upayanya melakukan studi *frame per frame* dari gambar-gambar yang merupakan implementasi dari teori dan bahan kepus-takaan yang dipelajarinya secara mandiri.

Pada tahun 1974, setelah 14 tahun mempelajari film animasi, bersama I Santosa (Alm), Dwi Koen mempraktekkan pembuatan film animasi dengan kamera 8mm. Karena keterbatasan dana dan sarana. Menggunakan perangkat yang seadanya. Meja sinar (*light box*) dari bekas rak piring kayu, dengan penerangan lampu minyak tanah karena belum masuknya PLN di rumahnya. Dengan menggunakan kertas buram dan sebagian kecil plastik taplak (sebagai pengganti *cell sheet*). Kemudian mangajak kartunis Pramono (dari Harian Sinar Harapan) untuk memperkaya gaya. Kemudian menghasilkan film berjudul *Batu*, film ini ketika diikuti dalam Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta mendapat penghargaan tahun 1974. Pada tahun 1975 melahirkan film animasi lainnya yang berjudul *Trondolo* (16mm, yang sebagian dikerjakan dengan teknik animasi), film ini digarap bersama Jun Saptohadi, teman sealmamaternya saat di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta), film ini juga mendapat penghargaan di festival yang sama tahun 1975. Pada festival tahun 1976, Dwi Koen kembali membuat film bersama Pramono, filmnya berjudul *Kayak Beruang* dengan teknik animasi objek (*object animation*).

Selanjutnya Dwi Koen bertemu dengan

Denny Djonaid pada tahun 1979 dan mengawali kerjasama dalam berbagai proyek pembuatan film animasi untuk pelayanan beberapa perusahaan. Dalam pengakuannya, Dwi Koen dan Denny memiliki gaya animasi yang berbeda.

Menurut Dwi Koen gaya animasi Denny berpijak pada mazhab animasi Disney. Gerak dan gaya animasi Denny cenderung manis, seperti gestur pada *Snow White* atau *Sleeping Beauty*. Sementara Dwi Koen lebih bermain dengan gestur distorsi dan akselerasi gerak, seperti pada Goofy, Donald Duck atau Pluto. Yang mempersatukan mereka saat itu adalah semangat kreatifitas majemuk yang nampak di studio-studio animasi yang besar di dunia. Dari perbedaan gaya itulah mereka menghasilkan film animasi serial *Gawitra* (Museum Minyak Taman Mini Indonesia Indah) dan beberapa film iklan. Mereka bekerja dalam perusahaan yang sebetulnya bersaing, tetapi sama sekali tidak tertutup kemungkinan melakukan kerjasama. Menyadari kelemahan masing-masing yang hanya mungkin ditolong melalui melalui upaya saling mengisi. Kedekatan mereka kendati lahir dari perjalanan panjang dan gaya dan gaya berbeda, bermuara pada visi yang sama, yakni visi sinergi dan kolegalitas.

Ada nama Suyadi atau kemudian lebih populer dipanggil Pak Raden bersama Kurnaen Suhardiman mengajukan sebuah proposal untuk membuat film animasi kepada G. Dwipayana, Direktur PFN yang saat itu aktif membuat film. Dwipayana menangkap idenya dan disambut dengan baik bahkan ditantang untuk memproduksi film animasi untuk anak secara serial dengan teknik kartun (*cel animation*). Tetapi berhubung berbagai pertimbangan, baik teknik dan tenaga kerja yang tersedia, saat itu akhirnya diputuskan untuk membuat film boneka.

Suyadi yang belajar membuat film animasi di Perancis teringat dengan film-filmnya Jiri Trinkka, film animasi boneka yang wajahnya tidak digarap dengan gerakan untuk menunjukkan ekspresi tetapi film-film Trinkka justru memiliki kekuatan yang luar biasa. Disamping itu Suyadi juga sangat terpengaruh dengan teater boneka

dari Cina (wayang potehi) yang tekniknya paling tua dan sederhana, tetapi juga memiliki efisiensi dalam bertutur. Teknik itu sering disebut sebagai *hand puppet animation*. Atau di Indonesia juga ada teater boneka yang mendekati teknik ini, hanya digabung dengan teknik *stick puppet* seperti dalam wayang golek. Dari segi cerita, Kurnaen juga mengembangkan karakter dan struktur ceritanya yang diupayakan menghibur penonton anak-anak dan orang tua sekaligus juga ada unsur penyuluhan. Kemudian muncullah film *Si Unyil*, yang dikembangkan dari cerita Kurnaen dari seorang anak *ndeso* yang sering memiliki ide-ide yang brilian untuk mengatasi situasi dan lingkungannya, atau merespon situasi dilingkungan desanya. Pada dasarnya masih membawa misi pemerintah untuk membangun desa, manusianya dan lingkungannya. Dari tokoh Unyil kemudian muncul tokoh-tokoh lain baik yang protagonis dan yang digolongkan sebagai tokoh antagonis seperti Pak Raden yang suaranya diperankan oleh Suyadi sendiri, juga muncul Pak Ogah, Bu Bariah, atau Cuplis, Usro dan kawan-kawannya yang sering jahil dan mengerjai si Unyil.

Suyadi sendiri setelah pulang dari belajar membuat film animasi di Perancis mempersiapkan sebuah film berjudul *Timun Emas* pada akhir tahun 1970-an, sebelum si Unyil dirilisnya. *Timun Emas* dibuat dengan menggunakan teknik *cel animation* secara terbatas, tetapi juga digabung dengan teknik *cut-out animation* agar lebih murah biayanya, mengingat *cel*-nya sendiri saat itu masih mahal harganya. Suyadi sendiri membuatnya pada saat ada waktu luang, jadi bukan karena pesanan atau karena dikejar tayang seperti yang terjadi saat ini.

Sebelum ada *Si Unyil*, PFN juga memproduksi beberapa film animasi yang patut dicatat, diantaranya *Si Huma*, film animasi tentang kisah pahlawan dari sejarah bangsa, diantaranya; Pangeran Diponegoro, Tjoet Nya' Dhien, Tuanku Imam Bonjol, Martha Tiahahu dan sebagainya. Film yang tekniknya sederhana itu mengandalkan gambar-gambar *still* atau lukisan besar yang dilakukan *zoom in* atau *zoom out*, *pan* ke kiri, ke kanan atau dengan teknik *track in dan out*,



sebuah teknik animasi yang sangat mengandalkan kekuatan narasi yang bercerita atau mendongeng seperti dalam wayang beber. Teknik ini di dalam dunia animasi dinamai teknik *filmograph visual squeeze*, dengan kamera merekam secara *running*.

Andil Dewan Kesenian Jakarta

Dewan Kesenian Jakarta memiliki andil cukup signifikan dalam sejarah film animasi di Indonesia. Usahnya dalam membuka Festival Film Mini yang dimulai tahun 1972 minimal telah mendorong munculnya para pembuat-pembuat film muda, baik dalam bentuk film *live-action* dengan durasi pendek dan juga film animasi yang juga berdurasi pendek. Namun yang cukup menarik dari karya-karya yang tampak adalah karya-karya yang bukan berupa berorientasi pada pasar. Bahkan sebagian besar karya-karya film yang diikuti dalam festival film ini adalah karya eksplorasi dan pencarian bentuk dalam media yang digeluti. Dari sana kemudian muncul pembuat-pembuat film yang mulanya amatir, tetapi dalam perkembangannya kemudian menjadi profesional dan tetap menggeluti bidangnya. Demikian juga dibidang film animasi. Hampir semua film animasi yang dikirimkan ke festival ini berbentuk film animasi eksperimental. Suatu bentuk film yang menekankan pada keutuhan ekspresi dan pencarian pribadi dalam menggeluti medianya. Karya-karya yang pendek itu berdiri sendiri, seringkali menggunakan teknik yang jarang dipakai dan bahkan bisa dikatakan baru dalam teknik penciptaan film animasi. Kalau kita bisa mencatat, film *Batu* karya Dwi Koen dan

Kawan kawan adalah film animasi dengan durasi pendek, berdurasi tidak lebih dari lima menit, dengan media 8mm. Kemudian Dwi Koen juga membuat film animasi gabungan dengan *live-action* berjudul *Kayak Beruang* dan *Trondolo*. Demikian juga ada karya-karya dari mahasiswa ITB, Gita dan Moly Surawidjaja yang membuat film animasi *Putri dan Sang Kodok*. Demikian juga karya karya Gotot Prakosa yang diikuti dalam festival film ini dan mendapat berbagai penghargaan, diantaranya *Sepasang Tanduk* (1976), *Impuls* (1977), *Jalur* dan *Meta-Meta* (1978), dan *Non KB* (1979). Boleh dikatakan Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta ini menjadi salah satu tonggak penting pertumbuhan film animasi Indonesia. Karena memberikan keragaman adanya jenis-jenis film animasi yang ada. Bahkan dari sana pula film-film animasi Indonesia sering diundang ke festival film animasi di luar negeri, karena antar festival biasanya menjadi acuan munculnya karya-karya baru di bidang film, dalam hal ini film animasi alternatif yang bukan hanya dibuat untuk keperluan umum, baik televisi dan bioskop atau film-film yang memiliki beban propaganda atau pesan dari suatu instansi, baik yang bersifat ideologis atau murni komersial.

Nama Gita dan Moly Surawidjaja yang awalnya aktif menciptakan karya film animasi dan sempat mempopulerkan Komunitas Gambar Toong (pemutaran film-film 8mm yang diputar dalam suatu bilik gelap, dan penontonnya harus mengintip dari lubang pengintip yang sangat kecil) komunitas ini sempat populer di Bandung dan di Jakarta, tetapi kemudian menghilang dan tidak muncul dengan menciptakan karya lagi semen-

jak Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta di tutup tahun 1981. Karena Dewan Kesenian Jakarta subsidinya dikurangi dari pemerintah DKI, maka aktivitas festival film dan aktivitas kesenian yang lain juga berkurang. Bahkan kegiatan pemutaran film pun lama-kelamaan juga terhenti, terlebih saat beberapa gedung teater yang biasa dipakai untuk memutar film juga turut dirubuhkan karena akan diadakan pembangunan gedung yang lebih baik. Tetapi karena seluruh Indonesia terkena krisis ekonomi yang besar pada tahun 1990-an yang memuncak tahun 1998, mengakibatkan kegiatan Kine Klub yang biasa memutar film-film pun terhenti bahkan boleh dikatakan mati sama sekali.

Namun demikian, kegiatan pembuatan film animasi terus berlanjut, karena bisa mengakses kegiatan pemutaran film dari festival-festival film di luar negeri. Adalah Gotot Prakosa, mulai membuat film sejak masuk di Departemen Sinematografi Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (kini Institut Kesenian Jakarta) tahun 1975. Film animasi awalnya yang dibuat dengan media 8mm berjudul *Sepasang Tanduk* mendapat penghargaan di Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta tahun 1976. Selanjutnya tahun 1977 film animasinya yang berjudul *Impuls* Juga mendapat penghargaan di festival yang sama. Tahun 1978 film animasinya yang berjudul *Meta-Meta* dan *Jalur* mendapat penghargaan pada festival yang sama. Setelah itu ia membuat film animasi dengan teknik menggambar diatas kertas (*papper animation*) berjudul *Koen Fayakoen* (1980) dan *Genesis-genesis* (1980) dengan *object animation*, dan *A=Absolud, Z=Zen* (1981) dengan teknik melukis diatas kertas. Selanjutnya ia masih membuat film animasi yang kebanyakan dengan teknik digambar secara langsung diatas film seluloid transparan atau mengkureti film *un-exposed* yang sudah kedaluwarsa yang sudah tak diperlukan lagi. Menurut David Hanan, seorang guru besar Monash University, Sydney, Australia, film-film karya Gotot Prakosa memiliki ciri yang khas dalam perkembangan film animasi di Asia Tenggara (*Cantrill Film Note*, 1992). Menurut Catatan Dwi Koen dalam buku *Pekan Komik & Animasi Nasional 98*, “melihat karya

Gotot, kita bisa merasakan semangat Norman McLaren dari Kanada (National Board of Canada) yang terkenal dan mengilhami banyak animator eksperimental di dunia”. Animasi eksperimental, sebagai salah satu upaya eksplorasi dan obsesi teknis kreatif yang masih sangat diperlukan dalam pengembangan animasi di Indonesia.

Televisi swasta dan Satria Nusantara

Munculnya televisi swasta juga memacu munculnya industri film animasi di Indonesia. Setidaknya ada usaha dari Media Animasindo yang berpartner dengan Pro Animasindo memproduksi film animasi serial berjudul *Satria Nusantara*, dibuat dengan teknik klasik mempergunakan cel animasi dan disyut dengan kamera video (awalnya menggunakan kamera film). Film-film ini ditayangkan di stasiun televisi TPI. Tim dari Pro Animasindo ini membuat karakter khas wajah Indonesia. Wajahnya keras, tetapi ramah, dengan proporsi hidung, mulut dan mata yang khas Melayu. Ia bahkan mengenakan peci. Dalam keadaan darurat, peci itu akan berganti dengan ikat kepala merah putih dan jadilah ksatria yang sakti mandraguna dapat terbang seperti Gatotkaca anak Bima Satria Pandawa dalam kisah pewayangan Mahabarata. Bahkan kostumnya yang hitam tak berlengan didadanya ada gambar bintang. Itulah tokoh utama Satria Nusantara yang edisi perdananya berjudul *Racun Dunia* ditayangkan di TPI pada pagi hari Minggu. Produksinya saat siap tayang mencapai tiga belas seri.

Pada episode pertama, film diawali memperkenalkan sang tokoh dengan adegan percobaan di sebuah laboratorium. Sebuah upaya rekayasa genetika untuk menciptakan manusia super, yang dilahirkan dari seekor keledai. Rupanya percobaan berhasil, namun terjadi kecelakaan membuat laboratoriumnya terbakar termasuk sang ilmuwan yang digambarkan sangat eksentrik. Selanjutnya manusia super yang dilahirkan dari seekor keledai dipungut dan dibesarkan oleh sekelompok gerombolan perampok, yang mengganas dimana-mana, sehingga mempengaruhi



pertumbuhan wataknya. Ada watak kejam di dalam dirinya. Tokoh yang diberi nama Sagur. Sementara ada tokoh yang diciptakan dalam dunia baik, yang kemudian menjadi Satria Nusantara, tersebut. Pahlawan baik ini memiliki nama sehari-hari Ir Danang, secara pertumbuhan informasinya kurang dipertunjukkan. Penonton tiba-tiba mengenalnya sebagai tokoh baik yang sudah dewasa, pintar, ramah, bekerja dengan peralatan canggih yang serba komputer. Tokoh ini tumbuh dilindungi penjaga hukum dan ketertiban, sering bekerja dengan para ahli lainnya. Gagasan cerita Satria Nusantara ini datang dari Rushdy Hoesain, sutradaranya Yo Astobudi. Pada episode pertama hingga ke tiga gerak animasinya didesain oleh Partono, rupanya kemudian ada sejumlah kendala hingga tim intinya digantikan. Pro Animasindo menunjuk Dian Cahyo, wanita sutradara yang memiliki pendidikan sinematografi di Institut Kesenian Jakarta, bersama tim baru hingga mampu menyelesaikan sampai episode ke tiga belas. Pro Animasindo saat itu mengeluarkan biaya Rp 40 juta setiap episode, belum termasuk PPN. Kru kerjanya sampai 93 orang, prestasinya bisa merampungkan empat episode setiap bulan.

Di Surabaya, Jawa Timur, ada tokoh dalam pembuatan film animasi yang cukup intens melakukan terobosan produksi dengan beberapa karya nyata. Mohamad (Haluk) Yuwono yang mendirikan Index Production House. Yuwono membuka studio animasi yang sepenuhnya menggunakan komputer. Komentar Dwi Koen, bahwa dengan spirit yang luar biasa, sungguh mencengangkan, dari studio yang sederhana den-

gan sejumlah artis dan karyawan yang praktis tak lebih dari 10 orang, Yuwono tak hanya melakukan eksperimen, namun sudah mampu memproduksi karya animasi baik untuk keperluan film iklan maupun serial televisi. Tercatat ada serial film televisi yang pernah disiarkan oleh TPI berjudul *Hella, Helli Hello* yang berkisah tentang tiga pesawat helikopter berbeda warna yang dijadikan hero dalam film ini. Mereka menghadapi musuh-musuh yang juga pesawat terbang. Musuh-musuh itu pasti akan kalah dengan ketiga pesawat helikopter itu. *Hella, Helli Hello* dibuat dengan teknik 3 Dimensi Animasi, latar belakangnya dari gambar besar yang disyut dengan kamera video tanpa teknik animasi. Kemudian gambar latar belakang digabungkan dengan karakter-karakter tokoh yang dibuat secara 3 dimensi itu.

Dengan semangat yang luarbiasa, Yuwono terus mengembangkan teknik animasi di rumah produksinya. Ia memproduksi film animasi dengan mengangkat tema pewayangan tetapi visualisasinya digabungkan dengan sentuhan modern. Film animasi serial *Pancasaka* ini telah release awal dengan judul *Bima 2000*.

Kemudian PT. Index juga memproduksi film animasi dengan misi dakwah, atau pengetahuan agama dengan memvisualisasikan kisah-kisah para wali ketika masuk ke Indonesia. Serial *Wali Songo*, episode yang telah direlease adalah *Sunan Kalijaga*. Film animasi ini dikerjakan dengan teknik gambar yang cukup menawan dengan mengusahakan gaya khas Indonesia.

Awal tahun 90-an, Poppy Palele dari Bandung membentuk tim kerja animasi sepulang belajar dari Kanada bidang produksi film animasi. Ia mendirikan perusahaannya bernama Red Rocket. Ia berhasil memproduksi 8 episode yang dikemas dalam wadah *Dongeng Aku dan Kau* yang disponsori oleh sebuah perusahaan susu untuk anak-anak.

Tahun 1993 berdiri Anima (Asosiasi Animasi Indonesia), dimotori oleh Mulyono, pengelola studio yang banyak mempekerjakan sejumlah *inbetweener* film film animasi mancanegara, bersama Amoroso Katamsi (Direktur PPFN), Daniel Harjanto, Wagiono Sunarto, Denny A Djonaid, Johnny Jauhari (Dosen Fakultas Senirupa Universitas Trisakti) dan Dwi Koendoro. Menghadapi kenyataan tidak mudahnya usaha mempersatukan visi diantara pekerja animasi.

Di bidang industri, pengertian animasi sampai pertengahan tahun 90-an lebih dikenal sebagai tempai kerja 'padat karya', uang tentunya menggembirakan pihak Departemen Tenaga Kerja. Beberapa studio antara lain Evergreen, Marsyajuwita, Bintang Jenaka, lebih banyak memusatkan pada pengerjaan *inbetween*, *cleanup*, bahkan sampai dengan *tracing* dan *painting*, dari film-film serial animasi untuk televisi dari Jepang, diantaranya *Candy-Candy*, *Sailor Moon*, *Doraemon*, dan sebagainya. Bahkan termasuk beberapa pekerjaan dari Amerika (termasuk Walt Disney). Gambar utama (*keys*) didatangkan dari negeri masing-masing. Tak cuma Indonesia yang kecipratan kinerja tersebut. Hongkong, Korea Selatan, Filipina, Thailand, Taiwan, sudah terlebih dahulu dengan kegiatan padat karya tersebut (*Menghimpun Karya Animasi Indonesia*, Dwi Koendoro)

Yang patut pula dicatat adalah Narlismawati Piliang, grup animator yang tergabung dalam PT. Potlot Nasional, mencoba memproduksi film animasi dengan menampilkan kisah pewayangan. Film yang diputar secara perdana pada kalangan terbatas (1995) adalah *Burisrawa*. Raden Burisrawa dalam pewayangan dikenal sebagai tokoh moderat. Karakternya dibuat sebagai

tokoh konyol, yang membuat ulah dalam pesta penobatan Prabu Duryudono sebagai Raja Astina. Anatomi tokoh kartun dibuat serupa dengan tokoh-tokoh wayang orang yang didistorsikan. Burisrawa dibuat seperti raksasa yang kocak dengan sederet gigi besar, berbadan tinggi, buka baju, dipinggangnya terselip keris yang dipasang sembarangan. Sementara Sembadra dibuat sebagai gadis cantik yang berbusana tradisional Jawa. Rambutnya terurai panjang.

Animasinya dikerjakan oleh Partono, seorang animator yang pengalamannya telah teruji sejak tahun tujuh puluhan. Film wayang ini nantinya akan dibuat serial dengan biaya produksi sekitar Rp 40 juta setiap episode. Saat itu dengan uang Rp 3,5 sampai Rp 4 Juta stasiun televisi memang sudah dapat membeli hak tayang film animasi asing.

Gairahnya Pasar Komputer Dan Populernya Pasar VCD

Hariyanto, yang pada dasarnya senang dengan kerja grafis dan dimulai dengan membuat *cover* kaset bertemu dengan Hariyanto, kemudian disusul dengan bertemu Andi Rukmana yang jebolan pekerja animasi, Marsyajuwita mengajaknya menjajaki membuat film animasi untuk VCD. Secara kebetulan Hariyanto dan Hariyanto dekat dengan PT Unggul yang menjadi distributor film-film impor untuk dipasarkan lewat VCD di Indonesia menyambut ide untuk membeli dari produk animasi yang akan dibuatnya. Maka awal tahun 1990 dirintislah sanggar Bening di bilangan Ciputat, pinggiran Jakarta. Film pertamanya *Timun Emas* versi Bening, kemudian *Si Kancil* dan *Puri Sihir* dan seterusnya, hingga Hariyanto pindah ke Yogya membangun Studio Bening di Parangtritis dan Andi tetap di Jakarta membangun studio sendiri dengan nama Studio Mrico. Masing-masing mengkhususkan diri membuat film animasi untuk VCD hingga kini. Disamping ke dua studio itu masih banyak lagi studio pembuat film animasi khusus untuk pasar VCD di Jabotabek (Jakarta-Bogor-Bekasi) diantaranya ada Platoon Studio atau Planet Kartoon, ada Studio Wissta, De Dans dan lain-lainnya, masing-mas-

ing tumbuh merespon pasar VCD yang meng-gairahkan. Termasuk munculnya Asiana Wang yang diresmikan tahun 1996, Sebuah perusahaan animasi dari Taiwan yang sudah banyak mengerjakan film-film animasi untuk Hollywood dan Disney-Wang Film Production Co Ltd-Indonesia berdiri. Di Indonesia kemudian perusahaan ini diberi nama PT. Asiana Wang Animation, secara bertahap memproduksi film-film animasi yang dipesan pembeli dari luar negeri, serta membuat karakter untuk film-film animasi Indonesia.

Pada saat yang bersamaan di pasaran muncul fenomena menarik. Saat semakin populer dan semakin terjangkau komputer di pasaran, demikian juga perangkat keras dan lunaknya yang semakin gampang didapat. Hal ini menjadikan semakin banyak pengguna komputer yang khusus membuat film animasi termasuk mendorong munculnya kelompok-kelompok pembuat dan pencinta film animasi seperti munculnya Animator Forum muncul yang kini dalam waktu tidak begitu lama telah memiliki pusat-pusat hampir di seluruh kota besar di Indonesia memiliki perwakilan dan cabang sebagai forum yang cukup aktif mengkampanyekan visi animasi kepada masyarakat luas. Sebelumnya organisasi para Animator telah ada namanya ANIMA, Asosiasi Film Animasi, yang mengacu ke ASIFA, Asosiasi Pembuat Film Animasi Internasional yang beranggotakan siapapun yang merasa telah menjadi animator dan telah berkarya di bidang animasi ini. Pasang surut kepemimpinan dalam organisasi ini, mulai dari Amoroso Katamsi, Wagiono Sunarto hingga Gotot Prakosa pernah sebagai pimpinan organisasi ANIMA, hingga suatu saat tahun 2004 muncul organisasi baru bernama AINAKI (Asosiasi Industri Animasi dan Koptensi) yang lebih menitikberatkan memperjuangkan pada sisi industri film animasi Indonesia yang lebih layak dan pendataan standarisasi kualitas produksi yang lebih menjamin untuk masuk ke industri hiburan secara luas.

Bersamaan dengan hal itu, produksi film animasi dari berbagai jenis film memang tumbuh, demikian juga sekolah-sekolah atau kursus-kursus pembuatan film animasi tumbuh menjamur

tidak saja di Jakarta, tetapi juga di kota-kota seperti Yogyakarta, Bandung, Surabaya dan beberapa kota lainnya. Namun yang paling merepotkan adalah penggunaan perangkat lunak yang masih harus menggunakan dari produk dari luar yang mahal, atau juga menggunakan yang terjangkau, tetapi bajakan alias ilegal. Hal ini yang mendorong beberapa kelompok pembuat film animasi mencoba mereka-reka dan menciptakan *software* sendiri untuk keperluan sendiri yang cocok untuk kebutuhan produksi di Indonesia.

Maka tanggal 18 Februari 2005 lalu, DKJ melalui Komite Filmnya memprakarsai membuat seminar tentang *software* dengan menampilkan Hariyanto pendiri Bening Studio yang bekerjasama dengan seorang saintis murni, Danang yang menggagas membuat *software* untuk produksi film animasi di Indonesia khususnya untuk jenis 2 dimensi animasi. *Software* itu dinamainya “si kurus kering”, sebuah *software* untuk mengatasi produksi pewarnaan yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan film animasi 2 dimensional di Indonesia. *Software* ini telah diuj cobakan dan dipakai oleh sebuah studio animasi khusus 2 dimensional yang berada di Yogya dan sedang memproduksi film animasi serial *Mahabarata* dan *Ramayana* berdasarkan kisah komik RA. Kosasih yang berbasis dari cerita Walmiki dari India. Film-film seri tersebut ditargetkan selesai akhir tahun 2005 ini.

Kisah *software* bajakan atau yang ilegal ini juga sering mengganjal para pencipta film animasi di Indonesia. Suatu saat Studio Kasatmata dari Yogya yang telah memproduksi beberapa film pendek dengan teknik 3 dimensional digital saat film dalam paket VCD yang cukup laris berjudul *Loud Me Loud* akan diedarkan di Singapura terpaksa digagalkan karena pihak distributor dari Singapura menanyakan *no licence software* yang dipakai untuk memproduksi film tersebut. Maka mati-matian seterusnya studio kecil yang didirikan oleh Bayu Sulistyono dan Keliek Cicaksono ini berambisi mendapatkan *software* orisinal saat membuat film animasi layar panjang yang berjudul *Homeland*. Sebuah film animasi cerita panjang yang boleh diklaim sebagai film



animasi cerita panjang pertama yang dibuat oleh bangsa sendiri, direlease pertama kali di Graha Bhakti Budaya, TIM tahun 2003 lalu.

Festival Film Animasi Indonesia pertama tahun 2001 telah menjangkit lebih dari 20 pembuat film baik yang independen dan bergabung dalam kelompok atau studio animasi. Demikian juga pada tiap dilaksanakan FFII (Festival Film Independen Indonesia oleh SCTV tahun 2002 dan 2003), masing masing ada sekitar 20 peserta dari seluruh Indonesia. Dari peserta pertama kita melihat yang menonjol ada Bayu Sulistyio dari Kasatmata Studio yang membuat film berjudul *Keloloden* dan pada festival Kedua ada Joko Nuswantoro dari Malang yang membuat film berjudul *Jakarta 2050* dan *Jual Pasir* karya dari Wonogiri.

Muncul nama-nama baru seperti Kasatmata dan nama-nama lainnya, termasuk film *Petualangan Carlos*, *Suma Han* dan sebagainya. Termasuk penghargaan dari Visi Anak Bangsa yang memberikan angin segar buat perkembangan film animasi di Indonesia yang memberi hadiah pada kelompok Kasatmata untuk memproduksi film cerita animasi berdurasi panjang. Usaha semacam ini semestinya terus berlanjut dan secara konkrit memberi arti kepada perkembangan animasi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Bendazzi, Giannalberto, *Cartoon 100 Year of Cinema*, John Libey, United Kingdom, 1989.

Prakosa, Gotot, *Animasi, Pengantar Film Animasi Indonesia*, FFTV-IKJ Press dan Yayasan Seni Visual Indonesia. Jakarta. Cetakan Pertama September 2010.

Prakosa, Gotot Prakosa, *Film Animasi Indonesia pada masa Reformasi* (Tesis S-2 Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada), Jogjakarta 2004.

Stephenson, Ralph, *The Animated Film*, Focal Press, London, 1998.

PAKAIAN PEREMPUAN DAN KESENANGAN LAKI-LAKI DALAM IKLAN AXE 2012 END OF GIRLS (2012)

Kuspujiati
puput.kuspujiati@yahoo.com

ABSTRAK

Media kita saat ini menampilkan image perempuan yang « sempurna », yang tentunya cantik, tinggi dan langsing. Perempuan telah menjadi « icon » dari iklan sekaligus menjadi « objek » menarik di dunia televisi dan film. Hingga pada akhirnya image perempuan seperti inilah yang membentuk pemikiran masyarakat umum. Ketika televisi dan film menstandarisasi ukuran kecantikan, maka perempuan-perempuan yang tidak memiliki atau tidak memenuhi kriteria tersebut, ia jauh dari kategori « cantik ». Pada kenyataannya, standarisasi kecantikan dalam film maupun televisi tidak muncul begitu saja, namun itu semua merupakan konstruksi dari dominasi laki-laki.

KATA KUNCI

Iklan, kesenangan dalam melihat, sinema

KEYWORD

Advertise, scopophilia, cinema

« [...] *In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness.* »

Laura Mulvey dalam *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975)¹

Tulisan ini kita akan membahas dan menganalisa sebuah iklan televisi Axe Thailand, yang berjudul *AXE 2012 End of Girls* (2012)². Dalam iklan yang berdurasi empat menit dan terdiri dari empat mini seri ini, kita melihat seorang wanita muda berdiri dan menjadi « objek penelitian » dari berbagai skenario bencana alam yang kemungkinan akan terjadi di 2012. Skenario bencana pertama, terbaliknya kutub utara dan kutub selatan bumi ; skenario bencana kedua, banjir ; skenario ketiga, badai matahari ; dan skenario keempat, gempa bumi. Keempatnya memiliki titik berangkat yang sama : « Jika akhir dunia tiba di 2012 dan apakah anda sudah mempersiapkan diri, jangan lupa bahwa seluruh perempuan cantik sangat lemah dan rapuh ». Kemudian teks berikutnya « bencana alam menimbulkan kehebohan perempuan-perempuan di planet bumi ».

¹ Laura MULVEY, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in Mandy MERCK, *The Sexual Subject ; a Screen Reader in Sexuality*, Routledge, London, 1992, pp. 22-34. Teks original dipublikasikan dalam *Screen* 16.3 Autumn 1975 pp.6-18.

² Merek parfum *AXE 2012* menggunakan ide kiamat di 2012 seperti yang diprediksi oleh kalender Maya sebagai latar belakang bencana-bencana alam.



Dalam iklan yang akan kita pelajari ini terdapat ambiguitas mengenai siapa sebenarnya sasaran iklan tersebut, apakah perempuan yang menjadi konsumen? Ataukah laki-laki? Sedang produk Axe 2012 ini lebih merupakan produk parfum untuk laki-laki. Namun dalam iklan ini, perempuanlah yang menjadi pusat perhatian karena dia harus menarik mata konsumen melalui

penampilannya, baik itu dari caranya berdandan dan berpakaian, dan gestur yang menggoda. Memang pada dasarnya, iklan merupakan bagian dari tingkah laku alamiah manusia dalam merayu dan menggoda³. Sehingga tidak mengherankan jika iklan membentuk sebuah tindakan « menggoda » dengan tujuan menarik perhatian dan menyarankan penonton untuk menggunakan produk tersebut. Seperti dalam iklan ini, perempuan menjadi « objek seksual » yang penting, dia menarik perhatian, bermain dan membangkitkan gairah penonton (laki-laki).

Di sini kita akan menelaah secara paralel antara pakaian atau kostum dalam iklan *AXE 2012 End of Girls* dan artikel Laura Mulvey, « *Plaisir visuel et cinéma narratif* », terutama tentang kesenangan laki-laki dalam melihat. Dalam artikel tersebut, Mulvey pada hakikatnya

³ Jean-Marie PRADIER, *Le bourdon et l'orchidée* dans *Le Téléspectateur face à la publicité : l'œil, l'oreille, le cerveau / Rencontres : Œil, cerveau et comportement du TV spectateur*, Nathan, Paris, 1989. p. 7.

tidak membahas iklan secara khusus, namun lebih pada kasus-kasus dalam sinema naratif dan hubungannya dengan ketidaksadaran masyarakat patriarkal dalam menkonstruksikan image film. Mulvey menggunakan teori « bawah sadar » atau *inconscience* dari Sigmund Freud untuk mempelajari lebih jauh tentang representasi subjektif dalam sinema.

Artikel ini mencoba menjelaskan bagaimana pakaian perempuan memiliki kemampuan untuk menarik perhatian penonton dan memberikan kesenangan pada laki-laki. Kemudian pada bagian terakhir artikel ini, ide mengenai psikoanalisa dan cinema dari Christian Metz dalam bukunya *Le signifiant imaginaire* akan menjadi penting untuk menjelaskan hubungan antara elemen-elemen sinematografi dari iklan *Axe 2012* dan kesenangan atau hasrat laki-laki

Tatapan Laki-laki dan Pakaian Perempuan

Bagi kaum laki-laki maupun perempuan, aktifitas « melihat » dan « dilihat » selalu memberikan kesenangan tertentu. Kata *melihat* mengacu pada aktifitas aktif, sedangkan kata *dilihat* lebih bersifat pasif. Meskipun keduanya menawarkan kesenangan yang alamiah, keduanya tampak tidak setara. Dalam arti bahwa, laki-laki memiliki kecenderungan sebagai objek aktif yang melihat, sedangkan perempuan, ia



Gambar 1. efek dari terbaliknya kutub utara dan kutub selatan bumi (skenario bencana pertama).

diposisikan sebagai objek pasif yang dilihat. Laki-laki lebih memilih melihat ketimbang dilihat, sementara perempuan « memilih » untuk dilihat. Dalam praktek visual sehari-hari atau dalam pertunjukan erotis, Mulvey mempercayai bahwa laki-laki melalui tatapannya akan memproyeksikan fantasi seksualnya melalui tokoh perempuan⁴. Karakter perempuan seolah-olah tidak memiliki pilihan lain selain dilihat dan dipertontonkan. Ia digunakan untuk memberikan efek-efek erotis yang secara visual menarik penonton, terutama penonton laki-laki. Oleh Mulvey, figure perempuan dalam sinema dan praktek-praktek visual lainnya selalu menjadi objek tatapan yang kemudian dikonotasikan dengan apa yang disebut dengan *to-be-looked-at-ness*.

Pada bagian pertama dari artikel *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Mulvey menjelaskan terlebih dahulu konsep *scopophilia* (kesenangan dalam melihat) yang terinspirasi dari ide Sigmund Freud, untuk berbicara lebih lanjut mengenai hubungan antara psikologi dan dispositif sinematografi. Dalam tulisan *Three Essays on the Theory of Sexuality* (1905) Freud mengemukakan bahwa kesenangan dalam melihat image dari bagian tubuh tertentu -yang disebutnya dengan zona erogen- adalah salah satu elemen seksual instingtif dari *scopophilia*⁵.

⁴ Lihat MULVEY, *ibid.* p. 27.

⁵ Zona erogen merupakan bagian tubuh yang membangkitkan hasrat seksual, seperti mulut, anus dan organ genital (oral, anal et phalique). Lihat : Sigmund

Scopophilie akan mendapatkan kesenangan ketika mereka menempatkan orang lain sebagai

objek untuk dikontrol dan menatapnya dengan rasa ingin tahu⁶. Singkat kata, dalam *scopophilia* terdapat hubungan yang erat antara kesenangan dalam melihat, fungsi erotis, zona erogen, rasa keingintahuan dan kemampuan menempatkan orang lain sebagai objek visual atau objek yang ditonton.

Element pakaian dalam iklan *AXE 2012 End of Girls* memiliki peran sangat penting dalam menarik perhatian penonton secara umum dan mengoda mata lelaki. Namun membahas pakaian perempuan tidak bisa dipisahkan dari pembahasan mengenai tubuh perempuan itu sendiri. Kefeminiman seorang perempuan sering kali dikaitkan dengan pakaian yang dikenakannya. Bahkan pakaian ini digunakan untuk menegaskan atau menonjolkan daya tarik seksual dari si pemakai agar perhatian sekitar tertuju pada area genital (zona erogen)⁷.

FREUD, *Three Essays on the Theory of Sexuality*, 1905. Diterjemahkan dari bahasa Jerman ke Inggris oleh James Strachey, édition 4, réimprimée, révisée, dans *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Hogarth Press, London, 1975, p. 167.

⁶ Mulvey, *ibid.* p.24.

⁷ J.C FLÜGEL, *Le rêveur nu de la parure vestimentaire*, Aubier Montaigne, Paris, 1982, p. 20. Buku yang asli berjudul *The Psychology of Clothes*, diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Perancis oleh Jean-Michel Denis.



Gambar 2. efek banjir besar (skenario bencana kedua).

Jika kita kembali pada konsep *scopophilia* atau kesenangan melihat, pada dasarnya hal ini terkait dengan fenomena visual yang terintegrasi melalui pakaian dan tubuh perempuan. Bagi penonton laki-laki, iklan ini memberikan kesenangan visual yang didapat dari gestur-gestur dan pakaian-pakaian sensual.

Dalam mini seri iklan yang pertama (lihat gambar 1.), seorang perempuan memakai pakaian kasual sedang menghadapi skenario bencana alam di mana bumi mengalami perubahan arah kutub. Seperti gambar tersebut, tokoh perempuan di sini mengenakan topi, kemeja putih dengan rok mini dan sepatu olahraga. Skenario bencana alam pertama ternyata berimbas pada tersibaknya rok mini yang dikenakannya. Tersibaknya rok ini mampu memancing rasa ingin tahu penonton untuk melihat hal yang lebih jauh. Inilah yang kemudian menjadikan penonton seperti seorang yang sedang mendapatkan kesempatan untuk mengintip. Momen di mana rok tersibak dan tersingkapnya celana dalam hitam menjadi moment yang paling « ditunggu » oleh para pengintip atau *voyeur*. Keberadaan celana dalam hitam dan rok mini telah merubah image sportif dan kasual yang ditampilkan di awal menjadi kesan sensual dan seksi dari pakaian-pakaian tersebut.

Iklan mini seri yang kedua (lihat gambar 2.), adalah seorang perempuan di tengah skenario bencana banjir yang disebabkan oleh melelehnya es di kutub bumi. Pada awal simulasi, tokoh

perempuan tampak menggunakan kemeja putih panjang yang bersih dengan celana pendek atau short hitam. Sedikit demi sedikit air datang mengguyur ke arahnya dan menjadikan kemeja putih panjang tadi menjadi basah dan seolah-olah transparan. Akibatnya penonton kemudian dapat melihat bra hitam yang dikenakan di balik kemeja putih. Warna putih dari kemeja yang awalnya memberi kesan bersih, digantikan oleh kesan seksi kemeja transparan. Meskipun *AXE 2012 (pour l'homme)* merupakan produk parfum, tokoh perempuan dalam iklan ini terlihat sedang beriklan untuk produk sabun mandi, seakan-akan ia sedang menikmati guyuran air di tubuhnya. Aktifitas « mandi » dan pakaian putih yang basah menawarkan image erotis di mata penonton. Ditambah lagi dengan aksi melepas kancing kemeja dan menampakkan bra hitamnya.

Skenario bencana ketiga (lihat gambar 3.), adalah seorang perempuan yang tengah menghadapi badai matahari yang melanda bumi. Pada awalnya ia mengenakan baju kantor klasik yang terdiri dari blazer dengan blus putih dan rok mini hitam. Karena panasnya udara dan terik matahari yang semakin menyengat, ia mulai melepaskan satu per satu pakaiannya, hingga yang tersisa tinggalah bra dan celana dalam. Bahkan ketika suhu udara semakin naik, ia bersiap untuk melepaskan bra hitamnya. Pada dasarnya tokoh perempuan ini mengenakan dua tipe pakaian dalam scene yang sama : busana kerja klasik dan pakaian dalam. Kedua tipe pakaian ini memiliki gaya dan kesan yang berbeda dalam



Gambar 3. efek badai matahari (skenario bencana ketiga)

pemakaiannya ; busana kerja memberi kesan formal, sedang pakaian dalam memberi kesan seksi. Di dalam iklan ini kita melihat keduanya sebagai kesatuan yang terhubung karena adanya tindakan melepas baju secara berkesinambungan. Cara melepaskan baju satu per satu dapat mengingatkan penonton pada adegan striptis, yang oleh Barthes -dalam bukunya *mythologies*-disebutkan bahwa dalam *strip-tease*, awalnya terdapat serangkaian pakaian yang menutupi tubuh wanita, namun pada akhirnya ia akan melepasnya dan berpura-pura telanjang⁸.

Seri terakhir iklan *AXE 2012 End of Girls* (lihat gambar 4.), seorang perempuan digambarkan sedang menghadapi bencana alam gempa bumi. Dalam scene tersebut, perempuan yang mengenakan bikini berwarna emas ini mencoba bertahan di tengah terpaan gempa bumi yang kuat. Percobaan dimulai dari gempa yang berkekuatan 6 skala richter hingga 10 skala richter. Pada setiap kenaikan derajat skala gempa, tokoh perempuan ini akan bergetar semakin kencang dan intens, seolah-olah dia sedang menjalani latihan olah raga untuk jantung. Apabila ditelaah, pada hakikatnya bikini adalah pakaian renang atau pakaian yang lazim dikenakan di pantai. Sementara dalam iklan ini, bikini sama sekali tidak berkaitan dengan aktifitas berenang ataupun berjemur di pantai. Kesan seksi tampaknya menjadi alasan satu-

satunya mengapa tokoh perempuan mengenakan bikini.

Di bagian awal dari rangkaian iklan terdapat sebuah teks yang bertuliskan « Jika dunia akan berakhir di 2012, dan kamu bersiap-siap pada kenyataan yang tidak terelakkan ini. Jangan lupa bahwa semua perempuan cantik itu lembut dan rapuh ». Dari sini, kemudian perempuan dijadikan « objek simulasi/pe cobaan » dari serangkaian skenario bencana alam yang pada kenyataannya bukanlah hal pertama yang ingin disampaikan iklan. Skenario tersebut hanyalah sekedar alasan untuk mencapai « tujuan » dari iklan yang tidak lain adalah memberikan kesenangan melihat bagi penontonnya.

Kesenangan melihat atau *scopophilia* yang dialami oleh penonton tidak lepas dari penggunaan element pakaian yang dikenakan oleh tokoh perempuan. Pakaian perempuan dan cara mengenaannya ditujukan untuk menaikkan kecantikan si pemakai sekaligus untuk menarik perhatian dari lawan jenisnya⁹. Sehingga kemudian, penonton laki-laki diposisikan sebagai pengintip (*voyeur*) yang selalu memiliki rasa ingin tahu. Untuk memenuhi rasa ingin tahu itulah, iklan ini menampilkan celana dalam yang tersingkap dari rok mini, kemeja putih yang basah, perumpamaan striptis dan seksinya bikini. Penonton iklan ini seperti penonton di sebuah pertunjukan erotis yang mana di sana perempuan

⁸ Roland BARTHES, *Mythologies*, Ed. du Seuil, Paris, 1970, p. 138.

⁹ J.C FLÜGEL, *ibid.*



Gambar 4. efek gempa bumi (skenario bencana keempat).

dikondisikan sebagai objek « *to-be-looked-at-ness* ».

Setelah mengamati secara seksama gesture dan pakaian-pakaian perempuan dalam rangkaian iklan *AXE 2012 End of Girls*, kita dapat mulai memahami bagaimana perempuan diperlihatkan sebagai objek seksual seperti dalam pertunjukan erotis dan bagaimana perempuan menarik, memainkan dan memancing hasrat dan kesenangan penonton laki-laki¹⁰. Lantas seperti apa peran penting sinema dalam mengakomodasi semua kepentingan tersebut ?

Sinema Yang Mengakomodasi Kesenangan Laki-laki

Ketika penonton pergi ke bioskop, mereka secara tidak langsung menyadari bahwa mereka akan mendapatkan kesenangan tersendiri ketika menonton film, baik itu yang didapat secara visual ataupun audio. Hal ini dikarenakan aktifitas melihat merupakan kesenangan alamiah manusia yang termanifestasikan dalam bentuk *scopophilia* atau juga *voyeurisme*, dipadu dengan aktifitas mendengar yang juga memberi kesenangan tersendiri semenjak sinema mulai bersuara.

Jika dibandingkan dengan pertunjukan-pertunjukan audio-visual yang lain (kabaret, teater, opera, strip-tease, dll), kedatangan cinema di akhir abad XX dapat menggambarkan secara lebih baik apa yang dimaksud Freud tentang *scopophilia*. Hal yang menjadikan *scopophilia* lekat pada ide sinematografik bukan hanya terletak pada kemampuannya menciptakan jarak antara objek yang dilihat (dalam layar) dan objek yang melihat (penonton), namun juga pada « ketidakhadiran » atau absennya objek yang dilihat. Dalam pertunjukan yang lain misalnya, teater, meskipun terdapat jarak yang memisahkan antara penonton dan aktor, tetap saja aktor dapat melihat penonton sebagai objek yang melihat. Sehingga bagaimanapun, keberadaan aktor di panggung teater tetap saja hadir. Sedangkan dalam dispositif sinematografi, aktor di dalam layar tidak akan pernah melihat penonton di hadapannya. Sehingga tidak mungkin ada kontak secara dua arah atau *réci-proque* antara penonton dan aktor dalam film. Absennya aktor film dalam sebuah pemutaran film mengisyaratkan bahwa objek yang dilihat pada dasarnya bersifat pasif. Namun kemudian, penontonlah yang pihak yang bersifat aktif dan menikmati tontonan film.

Di sinilah kemudian Christian Metz menjelaskan mengenai cara kerja dan fungsi dari dispositif sinematografi dalam fase menonton film¹¹. Menurut pendapatnya, terdapat tiga

¹⁰ Mulvey, *ibid*, p. 27. Mulvey memberikan contoh seperti dalam pin-up hingga strip-tease, dari Ziegfeld hingga Busby Berkley.

¹¹ Francesco CASETTI, *Les theories du cinéma depuis 1945*, Nathan, Paris, 2003, pp. 193-195. Buku asli berjudul *Teorie del cinema (1945-1990)* ini diterjemahkan

zona psikologi yang selalu bermain dalam ranah sinematografi yaitu : identifikasi cermin, kesenangan melihat (*voyeurisme*) dan *fetishisme*.

Pertama, wilayah identifikasi cermin. Ketika menonton film, penonton mendapatkan impresi bahwa dia juga dapat merasakan perasaan yang sama seperti apa yang ada di film. Inilah yang disebut dengan *identification*, perasaan mengenal sebuah karakter atau seseorang di luar dirinya sendiri. Dalam film naratif -yang berdurasi lebih panjang dari iklan- penonton dapat mengidentifikasi dirinya dengan tokoh-tokoh tertentu dalam cerita film¹². Namun untuk kasus iklan yang berdurasi sangat pendek seperti dalam *AXE 2012 End of Girls* ini, bagaimana mungkin penonton mampu beridentifikasi ? Dan jikapun beridentifikasi, maka siapakah yang ia identifikasi ? Dikatakan oleh Metz, sebenarnya penonton dapat *beridentifikasi dengan dirinya sendiri*, seperti tindakan yang murni atau spontan yang keluar dari presepsinya sendiri¹³. Tipe identifikasi seperti inilah yang digunakan dalam iklan ini. Bukan hanya karena durasinya yang terlalu pendek, namun lebih pada kebutuhan dari iklan itu sendiri untuk menggiring secara spontan dan alamiah pandangan penonton laki-laki. Kesengajaan dalam menempatkan penonton pada dorongan alamiah *scopique*, membawa kita pada wilayah psikologi sinematografik yang kedua : *voyeurisme*.

Voyeurisme tentunya memiliki kaitan yang erat dengan aspek-aspek visual yang diproduksi dan melibatkan indra penglihatan. Berkat dispositif sinematografi yang menempatkan proyektor di belakang penonton,

sehingga terciptalah jarak antara mata penonton dengan objek yang dilihat di layar. Dalam aktifitas *voyeur* atau mengintip, pemberian jarak antara pengintip dan yang diintip amatlah

penting untuk dijaga supaya objek yang diintip tidak menyadari adanya tatapan dari pengintip. Aktifitas mengintip inilah yang memberikan kesenangan dalam menonton film, penonton seolah-olah « berperan » sebagai pengintip atau *voyeur*. Begitu pula posisi penonton iklan *AXE 2012 End of Girls*, mereka ibarat pengintip yang sedang menyaksikan aksi-aksi menggoda perempuan dalam balutan pakaian yang « mengundang » gairah laki-laki. Iklan ini mengerti betul bagaimana memainkan fantasi-fantasi *voyeur* melalui image-image sensual perempuan.

Wilayah psikologi sinematografi yang terakhir adalah *fetishisme*. Freud menggambarkan *fetishisme* sebagai (pemujaan) objek seksual pengganti yang tidak semestinya, sebagai contoh, sepatu atau rambut. Jika konsep ini diaplikasikan dalam sinema, maka Metz kemudian mengatakan bahwa objek « seksual » dari sinema adalah teknik sinematografi itu sendiri, « *Le fétiche, c'est le cinéma en son état physique* » atau dengan kata lain, sinema sebagai teknik¹⁴. Hal ini dikarenakan, dibandingkan dengan seni yang lain, tehnik dan dispositif sinematografi memberikan kemungkinan untuk hanya memperlihatkan bagian tubuh tertentu saja yang menjadi objek seksual. Sehingga dapat dikatakan bahwa sinema mengakomodiasi

kebutuhan fantasi dari *fetishisme*. Salah satu bentuk *fetishisme* dalam teknis sinematografi adalah *framing* yang mana terdapat image bagian tubuh tertentu. Sebagai contoh shot *close-up* atau bahkan *big close-up* paha, payudara (yang tertutupi oleh bra) dan vagina (yang tertutupi oleh celana dalam).

dari bahasa italia ke bahasa perancis oleh Sophie Saffi. Lihat juga Christian METZ, *Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris, 1977.

¹² Metz, *ibid*, p. 67.

¹³ *Ibid*, p. 69.

¹⁴ *Ibid*, p. 103.

Dibandingkan dengan laki-laki, image dari tubuh-tubuh perempuan lebih sering muncul dalam sinema dan dalam media visual yang lain. Dalam masyarakat patriarkal, perempuan dipertontonkan atau bahkan dipamerkan seperti bagian asesoris belaka dan diposisikan sebagai penanda bagi kaum laki-laki. Kaum laki-laki tidak menempatkan perempuan sebagai kreator dari makna namun pembawa makna dalam image yang diam¹⁵.

Le lien Youtube sur la publicité *AXE 2012 End of Girls* :

<http://youtu.be/VVoea4ZRZ90>

DAFTAR PUSTAKA

BARTHES Roland , *Mythologies*, Ed. du Seuil, Paris, 1970.

CASSETTI Francesco, *Les theories du cinéma depuis 1945*, Nathan, Paris, 2003.

FLÜGEL J.C, *Le rêveur nu de la parure vestimentaire*, Aubier Montaigne, Paris, 1982.

FREUD Sigmund, *Three Essays on the Theory of Sexuality*, (1905) dans *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Hogarth Press, London, 1975.

METZ Christian, *Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris, 1977.

MULVEY Laura, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in Mandy MERCK, *The Sexual Subject ; a Screen Reader in Sexuality*, Routledge, London, 1992.

PRADIER Jean-Marie, *Le bourdon et l'orchidée* dans *Le Téléspectateur face à la publicité : l'œil, l'oreille, le cerveau / Rencontres : Œil, cerveau et comportement du TV spectateur*, Nathan, Paris, 1989.

¹⁵ Mulvey, *Ibid*, p. 27.



Petunjuk Bagi Calon Penulis

JURNAL IMAJI

1. Artikel yang ditulis meliputi hasil telaah dan penelitian di bidang media, budaya dan kesenian.
2. Naskah diketik dengan program *Microsoft Word*, huruf *Times New Roman*, ukuran 12 pts, spasi ganda, dikirim sebagai *attachment* ke email : imaji.fft@yahoo.com
3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
4. Sistematika artikel adalah judul, nama penulis, email penulis, abstrak (Indonesia dan Inggris), kata kunci (Indonesia dan Inggris), pendahuluan, pembahasan, simpulan, daftar pustaka.
5. Nama penulis dicantumkan tanpa gelar akademik, disertai lembaga asal yang ditempatkan dibawah judul artikel.
6. Judul artikel dalam bahasa Indonesia tidak boleh lebih dari 14 kata, sedangkan judul dalam bahasa Inggris tidak boleh lebih dari 12 kata.
7. Panjang tulisan abstrak berkisar antara 75 – 100 kata, yang berisi tujuan, metode dan hasil penelitian.
8. Kata kunci berisi 3 -5 kata
9. Bagian pendahuluan berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian (15-20% dari total panjang artikel).
10. Bagian pembahasan berisi deskripsi data, teknik pengumpulan data, analisi data, pemaparan hasil analisa data (40-60% dari total panjang artikel).
11. Simpulan berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan.
12. Daftar pustaka hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk, dan semua sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar rujukan. Daftar rujukan ini minimal 80% berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan harus merupakan sumber primer (artiekl penelitian, buku, jurnal, laporan penelitian).
13. Perujukan dan pengutipan menggunakan teknik catatan kaki (*footnote*) dengan tata cara yang berlaku umum.
14. Daftar pustaka disusun dengan struktur :

Nama (nama belakang, nama depan), judul (ditulis miring), penerbit, kota terbit : tahun terbit
15. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah.
16. Selain mengirimkan tulisan, penulis disarankan juga mengirimkan data pendukung lainnya (grafik, gambar dsb) yang memang dibutuhkan untuk mendukung artikel.
17. Segala sesuatu yang menyangkut perizinan pengutipan (tulisan atau grafis) dan penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah yang terkait dengan HaKI yang dilakukan oleh penulis, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggungjawab penulis artikel.



Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta