

ISSN (Print) 1907 – 3097  
E-ISSN (Online) 2775 – 6033  
DOI 10.52290

JURNAL

# Imaji

Volume 14 – No. 1 April 2023

**Antara Struktur dan Bahasa Visual**

Diterbitkan oleh:  
Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

ISSN (Print) 1907 - 3097  
E-ISSN (Online) 2775 - 6033  
DOI 10.52290

JURNAL

# Imaji

Volume 14 - No. 1 April 2023

**Antara Struktur dan Bahasa Visual**

Diterbitkan oleh  
Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta



# **JURNAL IMAJI (JI)**

## **Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru**

**ISSN (Print): 1907 – 3097 | E-ISSN (Online): 2775 - 6033 | DOI : 10.52290**  
**Volume 14 No.1 - 10 April 2023 | 82 halaman**

Jurnal IMAJI mewadahi kumpulan berbagai topik kajian film/audio visual yang berisi gagasan, penelitian, maupun pandangan kritis, segar dan inovatif mengenai perkembangan fenomenal perfilman khususnya dan audio visual pada umumnya. Jurnal ini bertujuan untuk memberikan sumbangan penelitian terhadap medium film serta audio visual yang diharapkan dapat mendorong perkembangan perfilman, termasuk fotografi, televisi dan media baru di Indonesia agar menjadi unggul dan kompetitif di tingkat nasional dan di dunia internasional.

### **SUSUNAN DEWAN REDAKSI**

#### **PENANGGUNG JAWAB**

Hanief Jerry M.Sn

#### **KETUA REDAKSI**

Dr. Marselli Sumarno, M.Sn.

#### **EDITOR**

Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum.

Damas Cendekia, M.Sn.

Mohamad Ariansah, M.Sn.

Erlan Basri, M.Sn

#### **REVIEWER/MITRA BEBESTARI**

Dr. Bramantijo

Dr. Slamet Mangundiharjo

#### **COPYEDITOR**

Bawuk Respati, S.Sn., M.Si.

Hibatullah Salim Wahid Asybili, S.Sn

Muhammad Aditya Pratama, S.Sn.

Nurbaiti Fitriyani, S.Sn

#### **DESAINER & LAYOUTER**

Muhammad Aditya Pratama, S.Sn.

Redi Murti

---

Alamat Redaksi  
Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta  
Jalan Cikini Raya No. 73  
E-mail: imaji@ikj.ac.id

## DAFTAR ISI

- 1** **Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental *Sweet Rahwana* (2017)**  
Hery Sasongko
- 13** **Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz dalam Adegan *Apple Strudel* pada Film *Inglourious Basterds* (2009)**  
Diva Eureka
- 26** ***Setan Jawa* (2017): Kearifan Lokal Sebagai Strategi Menuju Film Beridentitas Nusantara**  
Hari Suryanto
- 35** **Warna pada Film untuk Anak Autis: Studi Kasus pada Film *Coco* (2017) dan *Frozen* (2013)**  
Satyani Widosari Adiwibowo
- 47** **Model Alternatif Penggayaan *Mise-en-scene* dalam Film *Pion* (2021)**  
Esra Parasian Tampubolon, Hibatullah Billy
- 57** **Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi**  
Tri Widyastuti Setyaningsih

## KATA PENGANTAR

Tanggal 30 Maret 1950, Usmar Ismail dengan uang pesangon dari dinas ketentaraan Indonesia waktu itu, lantas membuat film *Darah dan Doa (The Long March)* (1950), kisah royan revolusi atau rasa ketidakpuasan tentara dengan posisi mereka setelah Indonesia merdeka di tahun 1945. Usmar kemudian mendirikan studio Perfini dan membuat film-film dengan tema serupa, seperti *Lewat Djam Malam* (1954). Hampir-hampir pernah mengalami kesulitan pendanaan untuk menyelesaikan filmnya secara total.

Namun yang perlu disoroti adalah idealisme dari seorang Usmar Ismail yang secara sepenuh hati pindah ke dunia ekspresi yang penuh tantangan karena film impor India, Malaysia dan Amerika Serikat sudah mulai mewabah di Indonesia.

Hal yang menarik bahwa dari film Usmar Ismail ini yang berjudul *Darah dan Doa (The Long March)* (1950), selain kru nya film-film Indonesia, Usmar juga mempermasalahkan masalah-masalah orang Indonesia dengan persoalannya. Dalam konteks ini adalah revolusi kemerdekaan berakhir banyak yang mengalami kecewaan tentang masa depan mereka sebagai tentara.

Namun idealismenya tak bertahan lama karena menghadapi kenyataan pasar yang lebih mengapresiasi film-film komersial. Bagaimanapun, Usmar Ismail pada akhirnya dijuluki “bapak perfilman” dan tanggal 30 Maret diperingati sebagai hari film nasional.

Patut dicatat Hari Film Nasional di tahun ini penyelenggaraannya sungguh meriah, melalui Badan Perfilman Indonesia, menyelenggarakan tajuk berjudul “Wajah Film Nasional” dengan 13 topik membicarakan permasalahan -permasalahan perfilman di Indonesia. Setidaknya kegiatan tersebut adalah salah satu bentuk partisipasi aktif dan kritis dari level permasalahan produksi hingga terkait kebijakan bagi insan perfilman untuk mendorong pemerintah Indonesia agar terus mendukung kegiatan-kegiatan perfilman di

Indonesia.

Maka, melalui semangat Hari Film Nasional, edisi Jurnal IMAJI kali ini juga tidak kalah menariknya; Hery Sasongko membahas struktur visual dari penyeleksian jukstaposisi *shot* dan editing dari film eksperimental *Sweet Ravana* (2017). Lalu, Diva Eureka membahas adegan *Apple Strudel* dalam film *Inglourious Basterds* (2009) *Shot-shot* yang ada di dalam adegan *Apple Strudel* tidak hanya bermakna seperti yang terlihat saja, tetapi memiliki makna konotatif baik secara paradigmatis maupun sintagmatik yang ia analisis menggunakan pendekatan semiotika film dari Christian Metz.

Selain itu, Hari Suryanto berusaha menjelaskan mengenai hubungan antara film dan kebudayaan lokal dalam merangkai karakteristik nasionalitasnya melalui film *Setan Jawa* (2017). Sementara Satyani Adiwibowo berusaha mengetahui nuansa warna film mana yang nyaman ditonton oleh anak-anak dengan spektrum autisme melalui film *Coco* (2017) dan *Frozen* (2013). Selanjutnya, Esra Tampubolon dan Hibatullah Billy berusaha memperlihatkan temuan-temuan kritis terhadap penggambaran *mise-en-scene* dari karya yang dibuat oleh penulis yakni film *Pion* (2021). Dan Terakhir Tri Widyastuti berusaha menganalisis film horor, ia menganggap bahwa mengapa film horor sering menjadi film yang laris, bahkan meraup *box office*. Ketika Indonesia dilanda pandemi Covid-19, film horor pun tetap menjadi tontonan yang digemari.

Selamat membaca dan semoga kebijakan-kebijakan film makin mendukung kemajuan perfilman nasional.

**Dr. Marselli Sumarno M.Sn**

**Ketua Redaksi**

**Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru**

# **KAJIAN STRUKTUR VISUAL**

**PADA PASCA PRODUKSI FILM  
EKSPERIMENTAL *SWEET*  
*RAHWANA* (2017)**

HERY SASONGKO

Program Studi Televisi & Film  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

**Hery Sasongko**, Saat ini aktif sebagai pengajar dan menjabat Ketua Program Studi di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

**Koresponden Penulis**

Hery Sasongko | [Hery.sasongko@rocketmail.com](mailto:Hery.sasongko@rocketmail.com)

Program Studi Televisi & Film

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang  
Tim., Kota Padang Panjang, Sumatera Barat 27118

Paper submitted: 12 February 2023

Accept for publication: 9 April 2023

Published Online: 10 April 2023



## Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental *Sweet Rahwana* (2017)

### ABSTRACT

*The aim of this research is to know the structure of the visual on the juxtaposition types of shot selection and editing. Experimental Film Sweet Ravana (2017) is a film artwork that raises about human nature that is translated through puppet approach. To realize the character in accordance with one of the human traits that exist in the puppet characters namely Ravana. Where Ravana is a figure of evil and always thirsty for power. In a movie there are some messages to be conveyed by the author. The message to be conveyed apart from the narrative aspect also through the cinematic aspect. In the experimental film Sweet Ravana (2017) this message to be conveyed made through shot attraction. Two previously unrelated shots then after going through the alignment process then generate a new meaning. The series of compositions of shots on the film is then the visual structure. Sintagmatik and paradigmatic is a theory that can be used to study the visual structure that exist in this experimental film.*

**Keywords:** *Film, experimental film, visual structure*

### ABSTRAK

Tulisan ini memiliki tujuan untuk mengetahui struktur visual dari penyeleksian jukstaposisi *shot* dan editing. Film eksperimental *Sweet Ravana* (2017) adalah karya film yang mencerminkan perilaku alamiah manusia lewat pendekatan boneka. Cerminan ini bisa diwujudkan dalam karakter boneka bernama Rahwana, dimana Rahwana merupakan figur jahat dan selalu haus akan kekuasaan. Dalam film terdapat beragam pesan yang coba dikemukakan oleh pencipta. Pesan tersebut tak hanya disalurkan lewat aspek naratif namun juga aspek sinematik. Film eksperimental *Sweet Ravana* (2017) ini pesan disampaikan lewat atraksi *shot*. Dua *shot* yang tidak berhubungan disatukan untuk menciptakan makna yang baru. Rangkaian komposisi *shot* di dalam film menjadi suatu struktur visual yang khas. Sintagmatik dan paradigmatic menjadi teori yang dipakai dalam menjelaskan struktur visual yang hadir di dalam film ini.

**Kata Kunci:** *Film, Film Eksperimental, Struktur Visual*

## PENDAHULUAN

Era teknologi digital hari ini sangat banyak membuka peluang bagi semua orang yang ada di muka bumi untuk membekukan setiap peristiwa yang dialaminya, salah satu yang paling populer adalah teknologi digital dalam bentuk perekaman gambar video. Teknologi perekaman gambar ini pada awalnya kurang diminati namun setelah berkembangnya peralatan ini, baik berupa kamera video, handphone dan media perekam lainnya semua peristiwa diberbagai belahan dunia dapat diabadikan dengan mudahnya. Melalui proses pembekuan peristiwa itu juga kita akan lebih mudah untuk mengaksesnya melalui beberapa media sosial yang sudah tersedia tanpa harus mengalaminya.

Proses pembekuan peristiwa bisa kita lakukan dengan cara membuat sebuah film. Film adalah bentuk karya seni yang dikerjakan secara kolektif serta menggunakan beberapa peralatan yang sangat berhubungan dengan teknologi. Secara bentuk menurut Gotot Prakoso dalam bukunya *Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Eksperimental & Film Dokumenter* dibagi menjadi tiga yaitu film dokumenter film pendek dan film eksperimental. Film eksperimental adalah film yang tidak begitu mementingkan secara teknis namun lebih menonjolkan plot dan struktur, biasanya merupakan pandangan yang secara sengaja ingin disampaikan oleh pembuatnya sehingga berbeda dengan film film kebanyakan khususnya film komersil.

Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas *surrealist* dan *dadaist*. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri

(Himawan Pratista,2008).

Seni film eksperimental kadang mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film, seperti yang dilakukan oleh para seniman beraliran *surrealist* dan *dadaist* yang mulai tertarik pada medium film era 1920-an yang membawa ideologinya masing-masing kedalam film film mereka.

Kekuatan film eksperimental meskipun tidak secara teknis namun tidak menutup kemungkinan penggunaan beberapa variasi *shot*, *type shot* dan sudut pengambilan gambar (*angle camera*) sebenarnya bisa dijadikan sebagai struktur visualnya karena tidak diharamkan bahwa didalam memproduksi hanya berdasarkan plot tanpa mementingkan unsur yang lainnya. Hal ini berlaku juga pada tahapan pasca produksi. Sebuah film akan dikatakan berhasil apabila telah melalui proses pasca produksi karena pondasi sebuah film adalah pada saat pasca produksi atau tahapan editing.

Film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) karya sutradara Winata Fathurahman dan Hery Sasongko bercerita tentang salah satu tokoh dalam pewayangan yakni Rahwana. Pada mitologi Hindu, Rahwana (kadang kala dialih aksarakan sebagai *Raavana* dan *Ravan* atau *Revana* adalah tokoh utama yang bertentangan terhadap Rama dalam Sastra Hindu, *Ramayana*. Dalam kisah, ia merupakan Raja Alengka, sekaligus Raksasa atau iblis, ribuan tahun yang lalu. Tokoh Rahwana adalah tokoh utama peran antagonis. Raksasa ini mempunyai sifat yang jahat dan ingin menguasai seluruh jagad raya dengan kekuatan jahatnya.

Film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) adalah sebuah film yang tidak hanya mengandalkan plotnya saja akan tetapi juga melalui kekuatan unsur visual yang sudah dikombinasi pada tahapan pasca produksinya.

Hal ini menjadi menarik karena di dalamnya terdapat kaitan antara unsur visual pada setiap *shot*nya, dan tahapan pasca produksi yang menggabungkan (*combine*) unsur visual yang sebelumnya tidak saling berkaitan sehingga menjadi struktur visual yang baru.

Struktur visual yang terbentuk didalam film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) tersusun berdasarkan urutan *shot* yang terpapar melalui pemilihan gambar pada proses editingnya yang sangat memungkinkan mempunyai pakem sebagai struktur visual seperti sintagmatik dan paradigmatic yang menunjukkan makna visual tertentu, pikturisasi, editing dan diskontinuiti. Terkait dengan hal tersebut bagaimana struktur visual pada pasca produksi film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) karya sutradara Winata Fathurahman dan Hery Sasongko.

## ASPEK ANALISIS

Dalam mengkaji suatu objek karya (Film) yang dalam hal ini adalah melalui tinjauan struktur visualnya, tentunya tidak semua teori dapat dijadikan sebagai sebuah alat untuk membedah sebuah objek kajian tersebut tetapi tentunya adalah yang sesuai dengan realitas substansi dari unsur pembentuk karya tersebut yaitu struktur visual pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017). Maka dari beberapa teori yang dapat dijadikan aspek analisis diantaranya adalah pikturisasi, *simple shot*, *complex shot*, *editing*, *Intellectual Montage*, sintagmatik, paradigmatic. Contoh objek kajian dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Susunan struktur gambar pada Film (Sumber: Capture Image, 2017)

## FILM SEBAGAI BAHASA VISUAL

Film adalah media komunikasi yang bersifat audiovisual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu (Effendy 134). Pesan yang akan disampaikan kepada penonton melalui sebuah film bisa dibangun melalui aspek naratif dan aspek sinematik untuk mendukung kepentingan yang akan dihidirkannya tergantung dari misi film tersebut. Gatot Prakoso dalam bukunya *Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Eksperimental & Dokumenter* (18). Pada saat ini media menjadi bagian yang penting dalam kehidupan manusia, film salah satunya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang mampu memberikan kenyamanan. Penyampaian pesan melalui media film dapat dilakukan melalui beberapa cara salah satu yang dapat digunakan adalah melalui film eksperimental. Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (7) Film Eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Film Eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol - simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

Simbol didalam karya film eksperimental dihadirkan melalui pemilihan gambar/*shot* untuk menyampaikan pesan. Secara umum sebuah film dapat mencakup berbagai pesan diantaranya pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam sebuah film secara sinematik adalah menggunakan rangkaian struktur *shot* yang sedemikian rupa sudah ditata melalui jukstaposisi pada saat melakukan proses pasca produksi. Sehingga terjalin hubungan antara *shot* satu dengan *shot* lainnya yang akan menjadi sebuah cerita di dalam film

secara keseluruhan. Proses terjalannya rangkaian *shot* hingga membentuk sebuah cerita ini disebut sebagai pikturisasi.

Pikturisasi dalam Sinematografi merupakan unsur dasar yang harus dipenuhi didalam penggarapan sebuah film, menurut kamus besar bahasa Indonesia Sinematografi, berasal dari bahasa latin, sinema, yang artinya gambar/visual. Sebagai sebuah terapan, sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat menyampaikan suatu ide. Unsur yang harus ada didalam pikturisasi yaitu *shot*, *scene* dan *sequence* yang merupakan unsur dasar estetika film yang berperan sebagai huruf – huruf yang disusun menjadi kata – kata dan berubah menjadi kalimat yang akan menuturkan cerita sesuai maksud dan pesan yang ingin disampaikan oleh sineasnya. *Shot*, *scene* dan *sequence* merupakan dasar konstruksi sebuah teks yang akan membangun sebuah teks yang lebih besar berikutnya. Dimensi konstruksi tersebut secara kualitas dan jumlah kata dan *shot* dalam film berbeda. *Shot-shot* dijumpastaposisi menjadi sebuah *scene*, *scene* digabung menjadi sebuah *sequence*, *sequence* dikomposisikan menjadi bentuk satu kesatuan cerita yang utuh menjadi film.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka cukup beralasan bahwa fenomena pada film eksperimental juga merupakan fenomena kebahasaan yaitu bahasa visual sebab ia merupakan wahana komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui *shot* – *shot*nya. Sebagai fenomena bahasa, sebuah film tentu saja memiliki struktur tertentu seperti halnya bahasa.

## STRUKTUR BAHASA VISUAL FILM EKSPERIMENTAL

Dalam mengkaji sebuah teks bahasa visual khususnya pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) ini bisa ditafsir melalui simbolik dan strukturnya, masing – masing aspek baik simbolik maupun strukturnya mempunyai metode yang berbeda. Jika pada aspek simbol penafsir harus melakukan perhatian pada pengkarya dan penikmat seni lalu kemudian baru melakukan interpretasinya. Hal ini dipertegas oleh Tuner yang dikutip oleh Husein Hendriyana (184) suatu tafsir terhadap simbol tidak akan lengkap dan mantap tanpa memperhatikan pandangan yang diberikan oleh pemilik simbol itu sendiri. Jika tidak ditampilkan data berupa pandangan dari pemilik simbol itu sendiri, tafsir yang dipaparkan cenderung kurang akurat dan lengkap. Sementara dari jalur struktural, penelaah kemudian bisa langsung memberikan tafsir berdasarkan kerangka pikir yang dipilih.

Dalam pandangan struktur visualnya pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) pada intinya adalah ekspresi, simbolisasi perasaan sineasnya yang disampaikan kepada khalayak/penontonnya. Ia merupakan suatu cara untuk berkomunikasi seperti halnya bahasa. Oleh sebab itu dalam pandangan strukturnya karya seni film eksperimental ini memiliki aspek sintagmatik dan paradigmatis seperti halnya bahasa (Hendriyana 184). Untuk mengembangkan telaah struktur visualnya juga menggunakan beberapa teori pendukung yakni pikturisasi, *simple shot*, *complex shot*, *editing* dan *intellectual montage*.

Sintagmatik adalah aspek linier dari bahasa dan paradigmatis adalah hubungan asosiatif antara kata – kata yang terdapat dalam suatu kalimat atau aturan dengan kata – kata lain diluar tuturan tersebut. Pikturisasi adalah penceritaan lewat rangkaian gambar. *Simple*

*Shot* adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara tidak ada pergerakan lensa, tidak ada pergerakan dan perpindahan poros kamera namun ada pergerakan subjek. *Complex Shot* adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara ada pergerakan lensa, ada pergerakan kamera namun tidak ada perpindahan poros kamera, ada pergerakan subjek. Editing adalah pemilihan gambar yang selanjutnya disusun dalam suatu *scene* atau *sequence* sehingga mampu menunjukkan suatu kontinuitas gambar yang baik dan dapat dinikmati oleh khalayak/penonton. *Intellectual Montage* adalah penyambungan gambar dalam film dimana *shot* satu dengan *shot* lain tidak ada kaitannya namun setelah dibenturkan akan menghasilkan makna baru. Dengan kata lain pendekatan struktur visualnya adalah untuk mengetahui gramatika atau susunan gambar yang ada pada fenomena karya seni film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) dibantu dengan menggunakan teori pendukungnya.

## SINTAGMATIK - PARADIGMATIK BAHASA VISUAL

Sachari (70) Sintagmatik adalah susunan tanda yang bersifat linier dan terikat oleh waktu, secara bahasa artinya dua buah kata tidak mungkin dapat diungkapkan dalam waktu yang bersamaan. Hal ini juga bisa dibuktikan ketika seseorang akan mengungkapkan sesuatu dengan bahasa verbal, maka pasti akan menyusun kata – katanya dengan urutan tertentu baik secara spontan maupun tidak. Begitu juga dengan komposisi struktur bahasanya yang pasti memiliki arti dan makna. Pemaknaan secara simbolis tersebut juga akan memiliki maksud dan tujuan tertentu. Begitu juga dengan bahasa visual dalam film.

Dalam ranah perfilman, dengan

pensejajaran *shot - shot*, *scene* dan *sequence* secara sadar juga menganut aturan pengorganisasian untuk membentuk struktur visualnya baik penggabungan dari jenis pengambilan gambar, komposisi dan type shotnya serta teknik penyambungan gambarnya. Salah satu contohnya adalah pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017), secara visual dalam penggabungan *shot - shot*nya apa sebagai sintagmatiknya, inilah yang akan penulis ungkapkan.

Sedangkan susunan paradigmatis lebih bersifat meruang dan mempunyai hubungan asosiatif yang membentuk suatu pengertian. Dari ilmu bahasa paradigmatis adalah hubungan asosiatif antara kata- kata yang terdapat dalam suatu kalimat atau tuturan. Misalnya kata 'mandi' dalam kalimat 'mandi di kolam' bisa diganti dengan kata sungai, laut, dll. Konteks *subject matter* dalam kalimat, dimaksud sebagai motif/model pendukung pada jenis editingnya. Sedangkan sebagai model pendukungnya adalah *type shot*, tipe pengambilan gambar dan jukstaposisinya dalam setiap *scene* yang berbeda. Sehingga proses penyambungan *shot per shot* menjadi bentuk lain yang sejenis untuk membangun *intellectual montagenya* yang serasi dan harmonis. Di dalam proses pensejajaran/ jukstaposisi gambar, sah sah saja dilakukan asal tidak merubah makna ceritanya sehingga secara estetika bisa menjadi ciri tersendiri baik struktur filmnya maupun sineasnya.

## PIKTURISASI, TYPE SHOT, EDITING INTELLECTUAL MONTAGE PEMBENTUK BAHASA VISUAL FILM EKSPERIMENTAL

Seperti sudah dijelaskan pada uraian diatas bahwa Pikturisasi adalah penceritaan lewat rangkaian gambar Darwanto Sastro Subroto



dalam bukunya Produksi Acara Televisi (126) mengemukakan bahwa pikturisasi adalah teknik menghubungkan gambar satu dengan yang lainnya, sehingga menjadi satu seri gambar yang menarik. Sebagai aspek struktural setelah melewati beberapa tahapan yang dilakukan untuk merangkai sebuah cerita melalui pikturisasi tersebut, diperlukan sebuah perngorganisasian unsur visual, dalam motif bertalian erat layaknya tata bahasa, unsur pembentuknya yaitu dengan menggunakan *type shot*. Untuk mewujudkan *type shot* yang sesuai keinginan sineasnya maka jenis pengambilan gambarnya menggunakan *simple shot* dan *complex shot*. Menurut Roy Thompson (16) *Simple shot* adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara tidak ada pergerakan lensa, tidak ada pergerakan dan perpindahan poros kamera namun ada pergerakan subjek. Pengambilan gambar merupakan salah satu gaya pada masing-masing film yang dibangun sebagai keindahan yang bersifat komunal, sehingga bersifat spesifik dengan ciri yang melekat pada sineasnya. Dengan kata lain gaya dari sudut pengambilan gambar masing-masing film mempunyai kekhasan masing-masing. Masih menurut Roy Thompson (16) Sedangkan *complex shot* adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara ada pergerakan lensa, ada pergerakan kamera namun tidak ada perpindahan poros kamera, ada pergerakan subjek. Jenis pengambilan gambar yang dipilih sebagai konsep pengambilan gambar oleh sineas tentu berimplikasi pada pemilihan *type shot* yang akan dihadirkan dalam memvisualkan ceritanya.

Pemilihan *type shot* didalam sebuah film adalah bentuk dasar penggambaran dari berbagai potongan cerita yang akan dihadirkan oleh sineasnya. Adapun *type shot* yang lazim digunakan dalam sebuah film adalah *Extreme*

*Close Up (ECU)*, *Big Close Up (BCU)*, *Close Up (CU)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Long Shot (LS)*, *Extreme Long Shot (ELS)*, *Two Shot (2 S)*, *Over Shoulder Shot (OS)*. Aspek pikturisasi dan *type shot* didalam sebuah film eksperimental dapat ditelusuri dari struktur bahasa visual atau bahasa ungkap yang digunakan oleh sineasnya. *Decoupage* atau pemecahan *shot* yang dilakukan oleh sineas lalu dieksekusi pada saat produksi untuk dijadikan sebagai materi pada tahapan selanjutnya yaitu pasca produksi/editing.

Himawan Pratista dalam bukunya Memahami Film (123) Definisi editing adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan gambar pada setiap shotnya. Sementara menurut Monaco yang dikutip oleh Hery Sasongko (30) mendefinisikan bahwa editing adalah pekerjaan memilih gambar (*selection*), dari beberapa pengambilan gambar (*take*) yang tersedia, penentuan durasi *shot (triming)* pada setiap *scene*, menyusun kontinuitas visual dalam cerita lewat transisional, baik secara piktorial maupun suara dengan serasi, yaitu tindakan dengan memperpanjang atau memperpendek *shot* dalam suatu adegan sehingga dapat menghasilkan efek tertentu.

Proses editing menjadi penentu keberhasilan sebuah film yang pada hakekatnya dibuat di ruang studio. Pekerjaan editing yaitu memilih gambar berdasarkan materi *shooting* kemudian disusun menjadi sebuah adegan yang memiliki kesinambungan gambar dan cerita sebelum akhirnya dinikmati oleh penonton, hal ini seperti yang dikatakan Bronlow yang dikutip oleh Hery Sasongko (1968) editing merupakan proses penyutradaraan film untuk kedua kalinya. Selain itu Pudovkin dalam bukunya *Filmregie und Filmmanuskript* (1949) menyebutkan bahwa seni film berpangkal pada editing.

Gagasan estetis bagi seorang editor merupakan wilayah yang mengharuskan editor memberi sentuhan khusus pada saat akan melakukan proses editing termasuk didalamnya adalah menentukan konsep yang sesuai dengan cerita dan pesan yang akan disampaikan. *Intellectual montage* merupakan hal yang bisa diterapkan dalam melakukan gagasan estetis itu, wilayah kerja seorang editor menjadi lebih mudah jika pada tahapan awal sudah memiliki acuan konsepnya.

Menurut Eisenstein dalam bukunya Karel Reisz & Gavin Millar sebuah *shot* seharusnya tidak sekedar disambung dengan *shot* lain, namun harus dibenturkan/dikonflikkan yang akan menghasilkan makna yang sama sekali baru. Teori ini dikenal dengan istilah *Intellectual montage*. Berangkat dari hal diatas, maka dapat ditelusuri bagaimana kaitan pikturisasi, *type edit* dan gaya editingnya untuk mengetahui struktur visual yang ada didalam film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017).

## STRUKTUR VISUAL FILM EKSPERIMENTAL “SWEET RAHWANA”

Struktur dalam konteks tulisan ini adalah susunan atau pensejajaran elemen bahasa visual menjadi satu bentuk dalam kesatuan makna tertentu yang terhubung secara menyeluruh dari seluruh rangkaian film baik dari *shot*, *scene* dan *sequencenya*. Dengan demikian yang dimaksud dengan struktur visual adalah susunan atau pensejajaran unsur-unsur visual yang dibangun melalui kombinasi antar *shot*, *scene* dan *sequence* yang memiliki makna tertentu dan terintegrasi secara keseluruhan menjadi sebuah kesatuan yang utuh pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017).

Dari elemen – elemen struktur visual

yang terdapat dalam film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017), nampak jelas bahwa strukturnya terdiri atas *shot-shot* yang dirangkai didalam setiap *scenanya*. Seperti pada contoh gambar berikut.

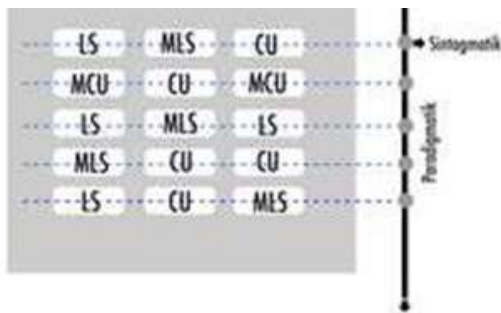


**Gambar 2.** Rangkaian gambar pada Film  
(Sumber: Capture Image, 2017)

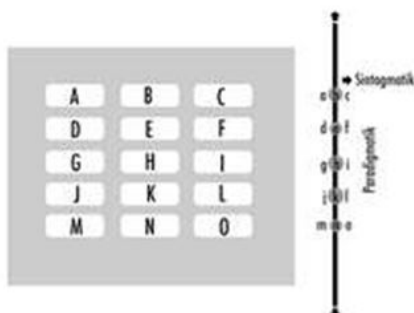
Makna yang disampaikan melalui jukstaposisi 2 (dua) buah *shot* tersebut menjelaskan bahwa sifat amarah yang dimiliki oleh Rahwana disimbolkan melalui pemilihan warna yang sesuai dengan karakter tokoh yakni warna merah. Warna merah disimbolkan sebagai sesuatu yang penuh dengan amarah kemudian disambung dengan *shot* kedua yakni penggambaran tokoh dengan wajah diberi *make up* yang kemerahan juga. *Intellectual montage* pada contoh gambar 2 (dua) diatas terbangun dengan sangat konseptual dimana *shot* sebelumnya dibenturkan dengan *shot* sesudahnya yang pada mulanya masing-masing *shot* tersebut berdiri sendiri secara terpisah. Namun setelah di gabungkan baru menimbulkan makna yang sama sekali baru seperti pada uraian yang disebutkan diatas. Jenis pengambilan gambar yang digunakan adalah *complex shot* dengan menggunakan 2 (dua) jenis *type shot* yakni MCU dan MLS.



**Gambar 3.** Pemetaan Struktur visual pada Film. (Sumber: Capture Image, 2017)



**Gambar 4.** Pola susun struktur visual mengikuti aturan pensejajaran type shot (Sintagmatik dan Paradigmatik) (Sumber: Capture Image, 2017)



**Gambar 5.** Bentuk kreativitas pensejajaran type shot hingga menjadi scene dan sequence pada film. (Sumber: Capture Image, 2017)

## SINTAGMATIK STRUKTUR VISUAL FILM EKSPERIMENTAL "SWEET RAHWANA"

Pensejajaran *shot* (A-B-C), (D-E-F), (G-H-I), (J-K-L), (M-N-O) adalah satu jenis pensejajaran *shot* yang dikombinasi dengan komposisi *type shot* yang tidak simetris hal ini bisa dilihat pada gambar 3 dimana pensejajaran *shot* pada setiap *scenanya* berbeda-beda artinya tidak ada repetisi komposisi yang simetris dalam satu kesatuan bentuk dan irama yang harmonis, namun demikian dari jenis pengambilan gambar dan *type shot* yang digabung menunjukkan adanya kesatuan cerita yang utuh yaitu adanya kesinambungan adegan tokoh utama yang sedang melakukan gerakan menari. *Scene* ini menceritakan keberadaan Rahwana yang mulai mencemaskan sifat jahatnya dengan gerak tarian yang mencoba ingin melepaskan sifat aslinya. Pergerakan tarian melepaskan lilitan kain berada diwajahnya.

Pada aspek teknis, pensejajaran artistik hanya menunjukkan keteraturan komposisi gambar namun bila merujuk pada aspek sintagmatik dimana harus menunjukkan keteraturan garis diagonal dan repetisi secara simetris tidak terpenuhi. Berbeda dengan konteks ranah variasi kreatifitas pengembangan *type shot* (a-d-g-j-m), (b-e-h-k-n), (c-f-i-l-o) hal ini sebagai paradigmatic dan berkaitan dengan gaya sineasnya.



**Gambar 6.** Bentuk Susunan Shot pada film. (Sumber: Capture Image, 2017)

## TYPE SHOT DAN SUSUNAN JUKSTAPOSISI GAMBAR

Untuk mewujudkan pikturisasi dalam *scene* diatas (gambar 6) digunakan 2 *type shot* yakni LS dan MLS. Jenis pengambilan gambar *Complex Shot* bertujuan untuk kedinamisan dan menggiring penonton ikut merasakan emosi penari. Motivasi yang dihadirkan adalah untuk menggambarkan secara detail keberadaan tokoh dalam sebuah ruangan yang mencoba ingin melepaskan diri dari belenggu kejahatan, selain itu juga untuk mengantarkan adegan selanjutnya, karena sineas ingin menjaga kesinambungan adegan pada lokasi yang berbeda. Untuk membuat logis adegan tersebut maka pada teknik editing digunakan *continuity cutting* dengan pemilihan *type shot Close Up* (CU). *Continuity cutting* merupakan salah satu bagian untuk mewujudkan *intellectual montage* dengan memperhatikan kontinuitas adegan pada *shot* sebelum dan *shot* sesudahnya. Selain itu juga menjadi *shot bridging* untuk menuju *shot* pada *scene* selanjutnya. Aspek paradigmatis terbangun pada *scene* ini karena terdapat pada pengolahan komposisi kenekaragaman visual dari sudut pengambilan gambar dan *type shot* yang digunakan serta pengembangan kreatifitas yang diterapkan oleh sineasnya sebagai unsur kesatuan struktur visual yakni bahwa pensejajaran gambar/*shot* pada film eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) dapat dilakukan dengan penggabungan *shot* yang dilakukan dengan mengacu pada kesinambungan adegannya selanjutnya.



(Sumber: Capture Image, 2017)

Pada rangkaian *shot* diatas (gambar 7) menceritakan kebingungan tokoh akan keberadaan dirinya karena secara tiba-tiba berada pada tempat yang berbeda meskipun lilitan kain diwajahnya sudah berhasil dilepaskan, namun justru semakin terkejut ketika mendapati kobaran api dan tangannya berlumur darah dilanjutkan Rahwana mengalami puncak emosi sehingga pada akhirnya diapun harus rela menerima keadaan, untuk menunjukkan sifat emosi dilakukan proses penyambungan gambarnya menggunakan *intellectual montage* yang dihadirkan pada *scene* ini sineas dengan sengaja membenturkan *shot* yang tidak saling berkaitan sebelumnya namun setelah dijukstaposisi dengan memperhatikan *type shot* dari LS sampai CU dan beberapa jenis pengambilan gambar dengan tujuan sebagai penegasan karakter sang tokoh. Pembenturan *shot* yang tidak saling berkaitan dimaksudkan sebagai konstruksi editing dengan maksud pemunculan adegan itu untuk mendapatkan unsur dramatis sesuai dengan kaidah konstruksi editing. Aspek sintagmatik pada *scene* diatas berkaitan dengan pemilihan *shot-shotnya* secara diagonal tidak menunjukkan keteraturan dalam komposisi gambar artinya tidak ada repetisi yang simetris hal ini bisa dilihat pada pemilihan *type shotnya* (MCU-CU-MCU) dan (MLS-CU-CU).



(Sumber: Capture Image, 2017)



Pada bagian scene ini (gambar 8) diceritakan bahwa Rahwana mengalami kejenuhan dari sifat-sifat jahatnya, yang secara manusiawi sejauh apapun manusia pada suatu ketika akan mengalami titik balik meskipun sifatnya hanya sementara. Begitu juga dengan Rahwana. *Complex shot* dan *simple shot* diterapkan dalam scene ini dengan berbagai *type shot* yang digunakan begitu juga dengan proses penyambungan gambarnya. Pada bagian awal dijelaskan bahwa amarah masih membelenggunya yang disimbolkan dengan kain warna merah yang melilit tangan. Pion catur yang menjadi *foreground* dan properti kursi adalah simbol dari kekuasaan yang tidak bisa dilepaskan. Pada akhir adegan dimunculkan gambar api secara bergantian dengan Rahwana dengan tempo yang cepat sebelum akhirnya kobaran api muncul secara utuh hal ini menurut penulis dimaksudkan untuk menggambarkan bahwa sifat jahat Rahwana dimunculkan kemabli dengan simbol kobaran api yang menyala.

## PENUTUP

Untuk mewujudkan pikturisasi dalam Berdasarkan beberapa temuan dari analisis struktur visual yang terbentuk melalui pikturisasi (jenis pengambilan gambar, *type shot* dan proses editingnya) pada Film Eksperimental *Sweet Rahwana* (2017) penulis menyimpulkan bahwa karya film eksperimental merupakan salah satu genre karya seni yang berkembang dan bisa digunakan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk audio visual. Selain itu bisa juga digunakan sebagai bentuk ekspresi dari rasa emosional pembuatnya.

Aspek yang terkait dengan proses dan teknik pembentukan unsur-unsur pensejajarannya memiliki pola dan aturan yang khas, aspek ini terstruktur namun tidak

secara konsisten dan simetris berdasarkan konvensi yang dijadikan sebagai sintagmatik dan paradigmatic visual melalui rujukan unsur pembentuk strukturnya baik pikturisasi, jenis pengambilan gambar, pemilihan *type shot* dan proses editingnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya, 1986.
- Hendriyana, Husein. *Parole, Sintagmatik dan Paradigmatik*. Bandung: Puslitmas ISBI Bandung, 2012.
- Karel Reisz & Gavin Millar. *The Technique of Film Editing*. Focal Press London & N.Y, 1968.
- Prakosa, Gatot. *Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Eksperimental & Film Dokumenter*. Jakarta: FFTV- IKJ & YLP, 1997.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Pudovkin, Vsevolod I. *Film Technique and Film Acting*. New York, 1949.
- Sachari, Agus. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sasongko, Hery. *Penciptaan Seni Film Eksperimentasi Sweet Rahwana*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2013.
- Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana Press, 1994.
- Thompson, Roy. *Grammar Of the Edit*. Oxford: Focal Press, 1993.



# **RELASI SINTAGMATIK- PARADIGMATIK CHRISTIAN METZ**

**DALAM ADEGAN *APPLE STRUDEL*  
PADA FILM *INGLOURIOUS BASTERDS*  
(2009)**

DIVA EUREKA

Sekolah Pascasarjana  
Institut Kesenian Jakarta

**Diva Eureka**, Saat ini sedang menempuh pendidikan di Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta.

**Koresponden Penulis**

Diva Eureka | [divaeureka140499@gmail.com](mailto:divaeureka140499@gmail.com)

Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,  
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 11 March 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023

## Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz dalam Adegan *Apple Strudel* pada Film *Inglourious Basterds* (2009)

### ABSTRACT

*The Apple Strudel scene in the film Inglourious Basterds (2009) depicts the interaction between Colonel Landa as a high-ranking Nazi and Shosanna, a Jewish girl who disguises herself as a French woman named Emmanuele Mimieux. This scene is able to create tension in the audience because the shots in the scene have syntagmatic and paradigmatic relations with the scenes before and after. Milk, Apple Strudel, cream, cigarettes in the Apple Strudel scene can build tension because these elements have and will appear in the film. Likewise, the shot depicting the scene of Colonel Landa kissing Shosanna's hand and sticking the cigarette butt in Apple Strudel cream and when asking questions to Shosanna, has a syntagmatic relationship that gives meaning to the audience that Colonel Landa suspects and tries to reveal Shosanna's real identity. In the theory presented by Christian Metz regarding film language, shots in film language are not interpreted denotatively but have connotative meanings. Shots are not analogous to words, but shots are analogous to sentences that give a meaning. The shots in the Apple Strudel scene are not only as meaningful as they appear, but also have connotative meanings both paradigmatically and syntagmatically. Apple Strudel has an important meaning when it is served by Colonel Landa as a Nazi official to Shosanna as a Jew disguised as a French woman.*

**Keywords:** Christian Metz, film language, syntagmatic, paradigmatic, Apple Strudel

### ABSTRAK

Adegan *Apple Strudel* dalam film *Inglourious Basterds* (2009) menggambarkan interaksi antara Kolonel Landa sebagai petinggi Nazi dengan Shosanna, gadis Yahudi yang menyamar sebagai orang Prancis bernama Emmanuele Mimieux. Adegan ini mampu menciptakan ketegangan kepada penonton karena *shot-shot* yang ada dalam adegan memiliki relasi sintagmatik dan paradigmatik dengan adegan sebelum dan setelahnya. Susu, *Apple Strudel*, krim, rokok dalam adegan *Apple Strudel* mampu membangun ketegangan karena unsur-unsur ini sudah dan akan muncul dalam film. Begitu pula dengan *shot* yang menggambarkan adegan Kolonel Landa mencium tangan Shosanna dan menancapkan puntung rokok di krim *Apple Strudel* serta saat mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada Shosanna, memiliki hubungan sintagmatik yang memberikan makna kepada penonton bahwa Kolonel Landa mencurigai dan berusaha membuka identitas asli Shosanna. Dalam teori yang disampaikan oleh Christian Metz mengenai bahasa film, *shot* dalam bahasa film tidak dimaknai secara denotatif melainkan memiliki makna konotatif. *Shot* tidak dianalogikan seperti kata, tetapi *shot* dianalogikan seperti kalimat yang memberikan sebuah makna. *Shot-shot* yang ada di dalam adegan *Apple Strudel* tidak hanya bermakna seperti yang terlihat saja, tetapi memiliki makna konotatif baik secara paradigmatik maupun sintagmatik. *Apple Strudel* memiliki makna penting ketika dihadirkan oleh Kolonel Landa sebagai petinggi Nazi kepada tokoh Shosanna sebagai orang Yahudi yang menyamar sebagai orang Prancis.

**Kata Kunci:** Christian Metz, bahasa film, sintagmatik, paradigmatik, Apple Strudel

## PENDAHULUAN

*Inglourious Basterds* (2009) adalah sebuah film yang dirilis pada tahun 2009 dan disutradarai oleh Quentin Tarantino. Film ini menceritakan tentang upaya mengakhiri pemerintahan Nazi yang dilakukan oleh dua protagonis berbeda, yaitu Shosanna dan Letnan Aldo. Shosanna adalah seorang Yahudi yang keluarganya dibunuh oleh Nazi, sementara Letnan Aldo adalah orang Amerika pemimpin kelompok gerakan bawah tanah yang melawan Nazi. Film diawali dengan kedatangan seorang kolonel Nazi bernama Hans Landa ke sebuah peternakan sapi yang dicurigai sebagai tempat persembunyian keluarga Yahudi. Kolonel Landa menginterogasi pemilik peternakan, Tuan LaPadite, dan mengancam akan memberikan hukuman kepada Tuan LaPadite sekeluarga apabila saat penggeledahan ditemukan Yahudi yang bersembunyi di rumahnya, kecuali Tuan LaPadite memberitahu keberadaan Yahudi tersebut terlebih dahulu. Tuan LaPadite yang ketakutan akhirnya memberitahu tempat persembunyian keluarga Yahudi yang ada di bawah lantai rumahnya. Kolonel Landa lantas memanggil anak buahnya, memberi perintah untuk menghabisi nyawa keluarga Yahudi yang bersembunyi. Shosanna, anak perempuan Yahudi yang bersembunyi menjadi satu-satunya yang berhasil kabur menyelamatkan diri. Shosanna tumbuh dewasa menyamar sebagai orang Prancis dan memiliki sebuah gedung bioskop warisan paman dan bibinya.

Seorang letnan Nazi bernama Frederick Zoller datang ke bioskop milik Shosanna dan terpikat dengan Shosanna. Letnan Frederick berusaha mendekati Shosanna dengan memulai percakapan namun disambut dengan dingin oleh Shosanna. Pada pertemuan dengan Letnan Frederick selanjutnya, Shosanna baru mengetahui bahwa Letnan Frederick adalah

seorang tentara kebanggaan Jerman yang terkenal sebagai penembak jitu. Kehebatan Letnan Frederick diangkat menjadi sebuah film. Letnan Frederick menginginkan agar film biografinya diputar dan disaksikan oleh para tentara Nazi beserta petingginya di bioskop milik Shosanna. Untuk itu, Shosanna diundang ke sebuah restoran para tentara Nazi untuk membahas agenda pemutaran film.

Pada acara makan tersebut, Shosanna dikejutkan dengan kehadiran Kolonel Landa. Shosanna mengingat tragedi pembunuhan keluarganya oleh Kolonel Landa. Kolonel Landa bertugas untuk memastikan keamanan saat pemutaran film di bioskop milik Shosanna, sehingga ia meminta waktu untuk berbicara berdua dengan Shosanna. Shosanna berusaha tetap terlihat tenang meskipun merasa takut Kolonel Landa mengetahui identitas aslinya. Sebelum memulai percakapan, Kolonel Landa memesan dua *Apple Strudel* dengan krim, segelas *espresso* untuk dirinya dan segelas susu untuk Shosanna. Sembari memakan *Apple Strudel*, Kolonel Landa bertanya tentang awal mula Shosanna bertemu dengan Letnan Frederick dan asal mula bioskop milik Shosanna. Meskipun dalam adegan tersebut Shosanna tampak tenang saat berbicara dengan Kolonel Landa, namun ketegangan yang dirasakan oleh Shosanna dapat dirasakan oleh penonton.

Adegan Kolonel Landa dan Shosanna yang sedang melakukan percakapan sambil memakan *Apple Strudel* menjadi penting karena adegan tersebut merupakan pertemuan pertama Shosanna dengan Kolonel Landa setelah tragedi pembantaian keluarga Shosanna di peternakan sapi. Meskipun adegan yang ingin dianalisis hanya adegan perbincangan Kolonel Landa dan Shosanna yang ditemani *Apple Strudel*, *espresso*, dan susu, setiap *shot* dalam adegan ini dapat memiliki makna yang panjang karena

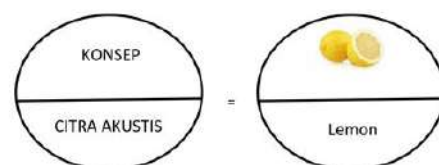
memiliki keterhubungan dengan adegan-adegan sebelum dan setelahnya. Sebuah *shot* segelas susu yang dipesan oleh Kolonel Landa untuk Shosanna bukan hanya memiliki makna sebagai segelas susu. *Shot* segelas susu tersebut dapat menjadi simbol tertentu jika dikaitkan dengan *shot-shot* pada adegan sebelum dan setelahnya. Di dalam adegan *Apple Strudel* tersebut, terdapat banyak simbol-simbol yang maknanya dapat dianalisis dengan menggunakan teori semiotika film Christian Metz yang mengacu pada struktur bahasa Saussure.

Christian Metz (1931-1993) adalah seorang pakar semiotika film yang merupakan professor di *École Pratique des Hautes Études*, Paris dan pimpinan laboratorium semio-linguistik antropologi sosial. Metz membenarkan pengaplikasian semiotika dalam pembelajaran tentang film karena film-film adalah bagian dari perkuliahan (Roth 11). Buku *Film Language* berisi penelitian yang dilakukan oleh Christian Metz untuk menjelaskan bahwa film naratif dapat menciptakan satuan makna seperti bahasa mengkomunikasikan makna. Metz banyak menggunakan teori strukturalisme Saussure untuk menjelaskan bahasa dalam film. Premis dasar strukturalisme adalah bahwa kita manusia mencoba membuat dunia kita bermakna dengan mencari struktur, yang dilakukan dengan mengelompokkan data indra yang dirasakan ke dalam pasangan biner yang mirip, atau kebalikannya (Roth 5). Pemikiran Metz tentang bahasa film dipengaruhi oleh pemikiran Saussure yang menjelaskan bahwa seluruh sistem bahasa sebagai forma dan bukan substansi serta dapat disederhanakan dan dijelaskan sebagai relasi sintagmatis dan paradigmatis; dan bahwa sistem itu terjadi dari tingkat-tingkat struktur; pada tiap-tiap tingkat terdapat unsur-unsur yang saling kontras dan saling berkombinasi untuk membentuk satuan-satuan yang lebih tinggi (Saussure 24)

## PEMBAHASAN

Adegan *Apple Strudel* yang akan dianalisis difokuskan pada percakapan Kolonel Landa dan Shosanna saat mereka hanya berdua di meja makan. Kolonel Landa menanyakan beberapa hal terkait bioskop milik Shosanna yang akan dijadikan sebagai tempat pemutaran film biografi Letnan Frederick. Penonton khawatir Kolonel Landa sudah mengetahui, atau setidaknya mencurigai, identitas asli Shosanna. Kekhawatiran penonton muncul dikarenakan terdapat *shot-shot* yang secara paradigmatis dan sintagmatis memiliki makna konotatif, bukan semata-mata makna denotatif. Makna yang dibangun secara sintagmatis dan paradigmatis diurai oleh Christian Metz dalam pembahasannya tentang bahasa film dengan mengacu pada struktur bahasa menurut Saussure.

Saussure menjelaskan tentang tanda bahasa yang terdiri atas petanda dan penanda. Konsep itu yang ditandai atau petanda, sedangkan citra akustik itu yang menandai atau penanda. Citra akustik itu bersangkutan dengan ingatan atau kesan bunyi yang dapat kita dengar dalam khayal. Penjelasan ini dapat dicontohkan misalnya saat kita mendengar kata lemon, maka kemudian kita dapat membayangkan konsep lemon dalam benak kita yaitu buah berwarna kuning yang rasanya sangat asam. Penanda dapat memicu petanda, begitu pun sebaliknya petanda dapat memicu penanda. Saat kita mengingat buah berwarna kuning yang rasanya sangat asam, akan terlintas dalam pikiran kita kata lemon.



**Gambar 1.** Contoh penanda dan petanda



Saussure menyebut konsep itu *signifie* (yang ditandai; petanda), dan citra akustis itu *signifiant* (yang menandai; penanda). Tak satu pun dari keduanya itu tanda karena tanda itu merupakan kesatuan dua muka yang tidak dapat dipisahkan (Saussure 14). Oleh karena itu, karena petanda dan penanda tidak dapat dipisahkan, maka apabila konsep berubah akan berubah juga citra akustiknya, begitu pun sebaliknya. Sedangkan hubungan antara penanda dan petanda adalah arbiter, yang berarti tidak hubungan langsung. Oleh karena ini, tandabahasa bergantung pada kode bahasa dan cara mempelajarinya. Seperti kata *cat* dalam Bahasa Indonesia dapat menandakan konsep benda cair yang dapat digunakan untuk mewarnai permukaan benda. Namun *cat* dalam bahasa Inggris akan memberikan konsep yang berbeda yaitu hewan berbulu berkaki empat yang mengeong.

Dalam bahasa, relasi sintagmatis menunjukkan hubungan antara dua atau lebih unit linguistik yang digunakan secara berurutan untuk membuat struktur yang terbentuk dengan baik. Sementara relasi paradigmatis menunjukkan hubungan antara set item linguistik yang membentuk pilihan yang saling eksklusif dalam peran sintaksis tertentu.



Gambar 2. Sumbu relasi sintagmatik dan paradigmatis

**Gambar 2.** Sumbu relasi sintagmatik dan paradigmatis

Relasi sintagmatis terdapat pada kalimat "Gadis pintar itu memainkan piano di aula". Tiap kata dalam relasi sintagmatis pada kalimat tersebut memiliki posisinya masing-masing, seperti kata "gadis" yang menduduki posisi

subjek, lalu ada kata "memainkan" menduduki posisi predikat, atau pun kata "piano" yang menduduki posisi objek. Gabungan dari kata-kata tersebut membentuk sebuah struktur kalimat yang dapat memberikan makna tertentu. Sementara relasi paradigmatis dapat dipahami sebagai pilihan kata lain yang dapat digunakan untuk menggantikan kata pada posisi tertentu. Seperti "Gadis" yang menduduki posisi subjek dalam relasi sintagmatis dapat dipertukarkan dengan pilihan posisi subjek yang sejenis nomina lainnya pada posisi yang sama yaitu "wanita", "perempuan", "dara".

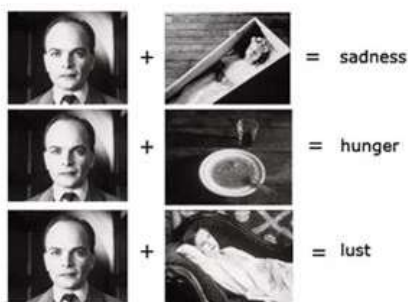
Para pembuat film dan ahli teori film sebetulnya sudah memikirkan konsep bahwa film dapat mengkomunikasikan makna seperti halnya bahasa mengkomunikasikan makna. Film-film Formalis yang dibuat oleh Uni Soviet pada masa Revolusi Rusia dapat digunakan untuk mempelajari bahwa urutan shot-shot dalam film sanggup menciptakan sebuah simbol-simbol tertentu. Film *Battleship Potemkin* (1925) dibuat oleh salah seorang sutradara film Soviet Rusia yang revolusioner, Sergei Eisenstein. Film ini menceritakan tentang pemberontakan awak kapal perang Rusia, Potemkin, terhadap pemimpin mereka di bawah rezim Tsar pada tahun 1905. Salah satu adegan yang sering dibahas dalam mata kuliah film adalah adegan patung singa yang terbangun.



**Gambar 3.** Shot-shot adegan patung singa bangun dalam film Battleship of Pottemkin (1925)

*Shot-shot* patung singa yang ada pada gambar 3 apabila digabungkan, maka

rangkaianya dapat memberikan suatu makna simbolik yaitu *membangunkan singa yang sedang tidur*. Simbol ini berkaitan erat dengan pemberontakan awak buruh pemimpin kapal yang tidak memiliki rasa kemanusiaan. Para buruh bangkit melakukan revolusi, sisipan *shot* singa memberikan interpretasi bahwa si raja hutan juga ikut bangkit dalam revolusi. Eisenstein menjelaskan penyandingan *shot-shot* seperti dalam adegan patung singa memiliki kesamaan dengan sistem bahasa Hieroglif Jepang, yang menyandingkan dua benda konkret untuk menciptakan sebuah konsep. Dalam bahasa hieroglif Jepang, anjing dan mulut berarti menggonggong, mulut dan bayi berarti berteriak (Dragu 131). Eisenstein terkesan dengan eksperimen terkenal dalam *shot-shot* reaksi: sutradara Lev Kuleshov menyiapkan serangkaian montase berdasarkan rekaman arsip *close-up* wajah tanpa ekspresi dari aktor Ivan Mozhukhin: betapa lapar dia menatap semangkok sup di meja, lalu di dekat mayat wanita tua, betapa lembutnya dia tersenyum pada gadis itu. Nonreaktivitas, kemudian, secara retrospektif ditafsirkan sebagai reaksi (Albright 116).



**Gambar 4.** Percobaan Kuleshov (Sumber: <https://www.nfi.edu/kuleshov-effect/> diunduh tanggal 11/03/2023 jam 00.03)

Dari *Kuleshov Effect* ini, kita dapat melihat bahwa susunan *shot-shot* dalam film ketika digabungkan dapat menyampaikan makna sebagaimana bahasa menyampaikan makna

dengan jukstaposisi huruf untuk membentuk kata atau kata untuk membentuk kalimat. Dalam bukunya, Metz mengatakan bahwa memang betul Soviet bercita-cita untuk menganggap film sebagai bahasa. Namun untuk mengatakan film adalah bahasa kita perlu lebih membahas terlebih dahulu mengenai struktural linguistik. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, Saussure mengajarkan bahwa seluruh sistem bahasa dijelaskan sebagai relasi sintagmatis dan paradigmatis; dan bahwa sistem itu terjadi dari tingkat-tingkat struktur. Jean Piaget, seorang ahli psikologi dan pemikir Swiss mengatakan bahwa struktur adalah suatu tatanan wujud-wujud yang mencakup keutuhan, transformasi, dan mandiri. Dikatakan “keutuhan” karena tatanan wujud itu bukannya kumpulan semata melainkan karena tiap-tiap komponen struktur itu tunduk kepada kaidah intrinsik dan tidak mempunyai keberadaan bebas di luar struktur. Dikatakan “transformasi” karena struktur itu tidak statis dan bahan-bahan baru terus menerus diproses oleh dan melalui struktur itu. Dikatakan “mandiri” karena struktur itu tidak pernah meminta bantuan dari luar untuk melaksanakan prosedur transformasional tersebut; jadi struktur itu bersifat “tertutup” (Saussure 24).

Hal ini berarti, struktur bahasa mencakup keutuhan, transformasi dan mandiri. Struktur bahasa memiliki kaidah intrinsiknya sendiri dan bersifat tertutup. Seperti misalkan pengguna Bahasa Rusia memiliki kaidahnya sendiri dalam bahasa tersebut, menggunakan alfabet Kiril; memiliki gramatikal tersendiri untuk membentuk suatu kalimat dan lain sebagainya. Bahasa Rusia ini bersifat tertutup berarti apabila ada kata dari bahasa lain yang muncul di Rusia, sebut saja misalkan *kipas angin* dalam bahasa Indonesia tidak dapat langsung masuk begitu saja ke dalam kosa kata Rusia yang menggunakan alfabet Kiril.

Tentu saja akan ada yang penerjemahan atau kata serapan. Sifat struktur bahasa tersebut tidak ada dalam film. Karena struktur film tidak bersifat mandiri dan tertutup. Sifat film adalah universal yang berarti setiap orang yang menonton film dari belahan dunia mana pun pasti akan paham makna yang disampaikan tanpa harus memahami kaidah-kaidah yang terkandung di dalamnya seperti dalam bahasa Inggris, Jerman ataupun Rusia.

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa sudah pasti sifat antara penanda dan petanda bersifat arbiter, berarti tidak ada motivasi yang mendukung kehadiran satu sama lain. Namun dalam hal ini petanda dan penanda dalam film sudah pasti bersifat arbiter, yang mana saling berkaitan dan berhubungan. Seperti misalkan ditampilkan sebuah *shot* seseorang tertembak sebagai penanda, petandanya tentu saja akan memiliki makna yang sama dengan *shot* yang ditampilkan yaitu seseorang sedang ditembak oleh musuh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa film itu bukan struktur bahasa, namun dapat mengkomunikasikan makna seperti bahasa.

Karya Metz tentang struktur naratif, semiotika terapan, dan psikoanalisis untuk analisis film berdampak besar pada teori film di Prancis, Inggris, dan Amerika Serikat. Metz terutama melibatkan teori semiotika Ferdinand de Saussure untuk film, mengusulkan analisis sintagmatik sebagai sistem untuk mengkategorikan adegan dalam film (yang dia sebut *The Grande Syntagmatique*) (Colman 266). Metz menjelaskan bahwa kita dapat memandang film sebagai bahasa karena penyusunan *shot-shot* dalam film menciptakan sebuah bentuk yang mirip dengan relasi sintagmatik. Relasi sintagmatis menunjukkan hubungan antara dua atau lebih unit linguistik yang digunakan secara berurutan untuk membuat struktur yang terbentuk dengan baik. Dalam film, urutan

*shot-shot* digabungkan untuk membuat sebuah struktur yang dapat menyampaikan kepada penontonnya sebuah makna tertentu. Namun *shot* dalam kasus ini tidak sama seperti kata dalam struktur bahasa. Dalam struktur bahasa kata harus digabungkan dengan kata lain yang memiliki posisi berbeda sehingga menghasilkan sebuah makna tertentu.



**Gambar 5.** *Shot* Kolonel Landa mencium tangan putri Lapadite, *shot* Kolonel Landa mencium tangan Shosanna, *shot flashback* Shosanna berlari dari peternakan dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Dalam film, *shot* lebih dianalogikan sebagai sebuah kalimat. Kita ambil contoh dari percobaan yang dilakukan Lev Kuleshov. Dalam percobaan tersebut *shot* wajah pria tanpa ekspresi terkesan seakan-akan seperti sebuah kata yang mana saat digabungkan dengan tiga alternatif *shot/kata* akan memberikan interpretasi berbeda. *shot* wajah pria bukan hanya bermakna wajah pria. Namun sebuah *shot* pria tanpa ekspresi tersebut dapat bermakna seorang pria yang terlihat sedih melihat anak kecil terbaring di peti mati. *Shot* wajah pria memiliki lebih dari sekedar penjelasan seorang pria. *Shot* tersebut memiliki banyak pemaknaannya karena relasinya dengan *shot* setelahnya. Ini sesuai dengan relasi sintagmatik yang dimaksudkan dalam bahasa.

Teori Christian Metz dapat digunakan sebagai landasan untuk memahami *shot-shot* dalam adegan *Apple Strudel* dalam kaitannya dengan *shot-shot* pada adegan sebelumnya dan adegan setelahnya. Ketegangan penonton sudah dibangun pada awal adegan *Apple Strudel* pada *shot* Kolonel Landa muncul lalu mencium tangan Shosanna. Ketegangan

muncul karena *shot* ini memiliki korelasi dengan *shot* Kolonel Landa mencium tangan putri Tuan LaPadite pada adegan awal film. Ketika Kolonel Landa mendatangi peternakan sapi milik Tuan LaPadite, Tuan LaPadite memperkenalkan ketiga putrinya kepada Kolonel Landa dengan tegang karena didatangi seorang kolonel Nazi bersama anak buahnya yang bersenjata lengkap. Kolonel Landa memuji kecantikan putri Tuan LaPadite lalu mencium tangannya. Setelah itu, muncul tragedi pembunuhan yang menimpa keluarga Shosanna di peternakan sapi. Kecupan Kolonel Landa pada tangan putri Tuan LaPadite memberikan makna konotatif akan terjadinya sebuah tragedi. Berdasarkan relasi sintagmatik, *shot* kecupan Kolonel Landa pada tangan Shosanna dapat memberikan makna yang sama.

*Shot* setelahnya adalah *shot flashback* Shosanna berlari menjauh dari peternakan tempat keluarganya dibunuh. Sebuah *shot flashback* yang disisipkan dalam adegan Apple Strudel tidak membingungkan penonton. Hal ini karena relasi sintagmatik yang ada membuat penonton sudah memiliki informasi untuk memahami bahwa sisipan *shot* tersebut adalah Shosanna sebelum menyamar menjadi Emmanuelle Mimieux empat tahun lalu saat ia berlari menyelamatkan diri. *Shot flashback* tersebut memperkuat makna bahwa Shosanna masih mengingat sosok Kolonel Landa yang membunuh keluarganya dan Shosanna merasakan teror yang sama seperti pada adegan awal film.



**Gambar 6.** *Shot* Putri tuan Lapadite menuangkan susu untuk Kolonel Landa, Kolonel Landa memesan segelas susu untuk Shosanna dalam film *Inglourious Basterds*

(2009).

Pada adegan *Apple Strudel*, seorang pelayan datang menghampiri meja Kolonel Landa dan Shosanna. Kolonel Landa memesan dua *apple strudel*, satu gelas *espresso* untuk dirinya dan untuk Shosanna ia memesan satu gelas susu. Segelas susu yang dipesan Kolonel Landa berkorelasi secara sintagmatik dengan adegan pembunuhan keluarga Shosanna di awal film. Sebelum keluarga Shosanna dibunuh oleh tentara Nazi di peternakan, Kolonel Landa meminta putri Tuan LaPadite untuk menyajikannya segelas susu. Susu memberikan makna konotatif berupa minuman yang ada pada saat terjadinya tragedi. Pada adegan *Apple Strudel*, susu memberikan makna kemungkinan akan terjadinya tragedi yang sama seperti pada kejadian pembunuhan di peternakan. Penonton merasa khawatir Landa mengetahui identitas Shosanna atau setidaknya mencurigai.



**Gambar 7.** *Shot Apple Strudel* dengan krim dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Setelah memesan makanan dan minuman, Kolonel Landa bertanya tentang awal mula perkenalan Shosanna dengan Letnan Frederick. Shosanna kemudian menjelaskan pertemuan pertamanya dengan Letnan Frederick di bioskop miliknya. Pelayan datang menyajikan *Apple Strudel*, *espresso* dan susu. Kolonel Landa lupa memesan krim untuk *Apple Strudel*-nya. Ia meminta krim kepada pelayan. *Shot Apple Strudel* yang dituangkan krim tidak hanya sekedar memiliki makna sebagai



makanan pendamping pembicaraan Kolonel Landa dan Shosanna. Krim pada Apple Strudel merupakan produk olahan susu yang memiliki korelasi dengan peternakan sapi tempat terjadinya pembunuhan keluarga Shosanna. Dengan relasi sintagmatik, penonton merasa khawatir bahwa Kolonel Landa sudah mengetahui Shosanna dan sengaja memesan makanan tersebut untuk mengingatkan Shosanna tentang masa lalunya.

Makna konotasi lain dari *Apple Strudel* dengan krim adalah Kolonel Landa ingin menguji keyakinan Shosanna sebagai penganut Yahudi. Dalam praktik keagamaan Yahudi, *Apple Strudel* dengan krim bukan termasuk makanan yang kosher (makanan yang dapat dikonsumsi oleh orang Yahudi). Makanan yang kosher tidak mencampur produk olahan daging dengan produk olahan susu. *Apple Strudel* pada perang dunia kedua kebanyakan menggunakan lemak babi sehingga menjadi tidak kosher setelah dikonsumsi dengan krim. Penonton dapat menginterpretasikan Kolonel Landa seperti sedang mempermainkan Shosanna dengan memesan *Apple Strudel* dengan krim dan susu. Kolonel Landa sudah mengetahui bahwa *Apple Strudel* tidak kosher, karena dengan relasi sintagmatik pada adegan sebelumnya sudah diinformasikan bahwa Kolonel Landa dapat berpikir seperti seorang Yahudi ketika ia sedang berbicara dengan tuan Lapadite di peternakan. Saat *Apple Strudel* sudah tersaji di meja, Shosanna ingin langsung menyantap *Apple Strudel* tersebut namun Kolonel Landa mencegahnya dan meminta Shosanna untuk menunggu sampai krim datang. Pelayan kembali menuangkan krim ke atas *Apple Strudel*. Resep tradisional *Apple Strudel* tidak disajikan dengan krim di atasnya karena umumnya *Apple Strudel* disajikan dalam keadaan panas dengan taburan gula yang apabila diberikan krim akan mengakibatkan

krim tersebut meleleh. Dengan demikian *Apple Strudel* dengan krim merupakan gagasan yang tidak lazim, sehingga memberikan kesan Kolonel Landa secara sengaja melakukannya karena mencurigai Shosanna adalah seorang Yahudi. Percampuran krim dengan *Apple Strudel* menjadi penting. Karena sajian tidak kosher bagi orang Yahudi. Sehingga krim ditampilkan secara *close-up* pada saat dituangkan ke atas *Apple Strudel*.

Kemudian ketegangan juga dibangun dari dialog Kolonel Landa yang mempersilahkan Shosanna untuk menikmati *Apple Strudel* dengan krim terlebih dahulu. Hal ini menjadi ujian bagi Shosanna yang sedang menyamar untuk membuktikan di hadapan Kolonel Landa bahwa dirinya bukan orang Yahudi. Shosanna terlebih dahulu memotong *Apple Strudel*-nya dan mengoleskan sedikit krim. Sepanjang adegan *Apple Strudel* Shosanna hanya terlihat satu kali saja menyuap sajian tersebut.



**Gambar 8.** Shot Kolonel Landa menulis umur anggota keluarga Shosanna, Shot Kolonel Landa menanyakan bioskop milik Shosanna dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Pada adegan *Apple Strudel*, Kolonel Landa meminta keterangan pada Shosanna asal mula bioskop asal mula Shosanna memiliki bioskop dalam usia yang masih muda. Shot ini berkorelasi dengan shot di adegan awal saat Kolonel Landa menginterogasi tuan Lapadite dan menanyakan umur anggota keluarga Yahudi yang dicarinya. Dalam interogasi tersebut Kolonel Landa mengetahui bahwa Shosanna berumur 18 atau 19 tahun. Korelasi kedua shot tersebut adalah Kolonel Landa



memperkirakan terdapat kesamaan umur antara Shosanna yang diketahuinya saat berada di peternakan sapi dengan Shosanna menyamar sebagai Emmanuele Mimieux. Shosanna dapat menjawab pertanyaan Kolonel Landa dengan meyakinkan asal mula kepemilikan bioskop sebagai warisan dari bibinya.



**Gambar 9.** Shot karyawan kulit hitam Shosanna, Shot Kolonel Landa menanyakan tentang karyawan kulit hitam Shosanna dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Kolonel Landa mengatakan bahwa Shosanna memiliki karyawan kulit hitam yang dianggapnya tidak cocok menjadi operator proyektor saat pemutaran perdana film biografi Letnan Frederick Zoller. Shot ini berkorelasi dengan adegan karyawan kulit hitam yang menawarkan bantuan kepada Shosanna yang sedang memasang judul film di bagian atas gedung bioskop. Korelasi ini membuktikan bahwa Kolonel Landa sudah mengetahui informasi tentang Shosanna.



**Gambar 10.** Shot Kolonel Landa yang mernyalakan cerutu, Shot Kolonel Landa merokok dengan Shosanna, Shot rokok sebagai pemantik kebakaran bioskop dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Kolonel Landa mengeluarkan sekotak rokok dan menawarkannya pada Shosanna. Kolonel Landa dan Shosanna kemudian merokok sembari melakukan percakapan.

Shot Shosanna dan Kolonel Landa merokok juga memiliki korelasi dengan adegan awal di peternakan sama seperti susu dan apple strudel. Saat menginterogasi tuan Lapadite, Kolonel Landa merokok dengan pipa cerutunya. Shot Shosanna dan Kolonel Landa yang merokok membangun ketegangan yang sama. Rokok yang dihisap Shosanna pada adegan *Apple Strudel* juga memiliki korelasi dengan adegan pembakaran bioskop pada bagian klimaks film. Puntung rokok digunakan untuk membakar seluloid film sebagai peledak gedung bioskop. Shot pada gambar di atas bukan hanya bermakna Shosanna yang sedang merokok, tapi juga memiliki makna konotasi yaitu dengan api pada batang rokok Shosanna akan menghabisi para petinggi Nazi di gedung bioskopnya.



**Gambar 11.** Shot Kolonel Landa ingin bertanya sesuatu kepada Shosanna namun tidak jadi, shot Shosanna yang tampak khawatir identitasnya aslinya diketahui dalam film *Inglourious Basterds* (2009).

Pada adegan *Apple Strudel*, terdapat sebuah shot Kolonel Landa yang secara tiba-tiba berkata ingin menanyakan sesuatu pada Shosanna. Kolonel Landa menatap Shosanna dengan tajam selama beberapa detik. Namun Kolonel Landa berkata, "Tapi sekarang aku tidak bisa mengingatnya sama sekali, pastilah tidak penting." Shot ini membuat penonton semakin meyakini bahwa sebetulnya Kolonel Landa mengetahui atau mencurigai Shosanna. Shot pada gambar di atas memperkuat makna konotasi pada shot-shot sebelumnya di adegan *Apple Strudel*, mulai dari shot mencium tangan Shosanna, memesan susu, menuangkan krim pada *Apple Strudel*, dan

merokok bersama.



**Gambar 12.** Puntung rokok yang ditancapkan pada krim dalam film *Inglourious Basterds* (2009)

Sebelum pergi meninggalkan ruangan, Kolonel Landa mematikan rokoknya di atas krim *Apple Strudel* seperti pada gambar. *Shot* ini memiliki makna konotasi karena relasi sintagmatiknya dengan adegan sebelum dan setelahnya. Rokok yang menancap pada krim dapat bermakna serangan Nazi dengan senjata api pada keluarga Shosanna di peternakan sapi. Rokok yang tertancap menyebabkan *Apple Strudel* akan dibuang karena tidak dapat dimakan lagi. *Shot* ini berkorelasi dengan adegan rokok yang dilempar pada seluloid film menyebabkan gedung bioskop terbakar dan menewaskan para petinggi Nazi termasuk sang Fuhrer. *Apple Strudel* merupakan sajian khas negara Jerman, sehingga *shot apple strudel* yang ditancapkan rokok dapat memiliki makna konotasi berakhirnya kekejaman Nazi.

Adegan *Apple Strudel* ditutup dengan Kolonel Landa yang pamit dan kembali mencium tangan Shosanna kemudian berjalan keluar ruangan. Kepergian Kolonel Landa membuat Shosanna bernapas panjang menandakan kelegaan karena penyamarannya sebagai Emmanuele Mimieux cukup meyakinkan sehingga tidak terbongkar oleh Kolonel Landa. Penonton ikut merasakan kelegaan sudah mengalami ketegangan selama adegan *Apple Strudel*.

## KESIMPULAN

Adegan *Apple Strudel* dalam film *Inglourious Basterds* menciptakan ketegangan kepada penonton karena *shot-shot* di dalamnya memiliki korelasi sintagmatik dengan adegan sebelum dan setelahnya. Dalam hal ini film sebagai bahasa dapat dimaknai berdasarkan relasi sintagmatik dan paradigmatik antar *shot* sebagai halnya dalam teori Christian Metz. *Shot* dalam bahasa film tidak dimaknai secara denotatif melainkan memiliki makna konotatif. *Shot* tidak dianalogikan seperti kata, tetapi *shot* dianalogikan seperti kalimat yang memberikan sebuah makna. Hubungan paradigmatik terjadi ketika *Apple Strudel* disajikan dengan krim dapat memberikan makna konotatif karena sajian tersebut tidak kosher bagi orang Yahudi. *Shot* Kolonel Landa mencium tangan dan memesan susu untuk Shosanna, menanyakan asal mula Shosanna dalam usia muda sudah memiliki bioskop serta menawarkan cerutu, memiliki korelasi dengan adegan awal film pada tragedi pembunuhan keluarga Shosanna di peternakan Tuan Lapadite. Pernyataan Kolonel Landa tentang karyawan kulit hitam di bioskop Shosanna berkorelasi dengan adegan sebelumnya yang memperlihatkan karyawan kulit hitam tersebut menawarkan bantuan kepada Shosanna.

## DAFTAR PUSTAKA

Albright, Daniel. *Panaesthetics: On the Unity and Diversity of the Arts*. United Kingdom, Yale University Press, 2014.

Colman, Felicity. *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*. United Kingdom, Taylor & Francis, 2014.

Dragu, Magda. *Form and Meaning in Avant-Garde Collage and Montage*. United Kingdom, Taylor & Francis, 2020.

Roth, Lane. *Film Semiotics, Metz, and Leone's Trilogy*. United Kingdom, Taylor & Francis, 2014.

Saussure, Ferdinand. *Pengantar Linguistik Umum*, terj. Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 1988.

Tkaczyk, Viktoria. *Thinking with Sound: A New Program in the Sciences and Humanities Around 1900*. United States, University of Chicago Press.

## **FILM**

Tarantino, Quentin. *Inglourious Basterds*. Universal Pictures. 2009

Eisenstein, Sergei. *Battleship Pottemkin*. Mosfilm. 1925

# ***SETAN JAWA (2017):***

## **KEARIFAN LOKAL SEBAGAI STRATEGI MENUJU FILM BERIDENTITAS NUSANTARA**

HARI SURYANTO

Program Studi Komunikasi  
Fakultas Humaniora  
President University

**Hari Suryanto**, ia dikenal sebagai Hari Sinthu dan juga terkenal karena keterlibatannya dalam seni, budaya, dan film Indonesia. Berawal dari ketertarikannya pada fotografi, ia mengembangkan keahliannya dalam pembuatan film dokumenter. Dia telah mengunjungi banyak tempat di Nusantara untuk pameran fotografi, menjadi pembicara di banyak lokakarya dan menjadi Art Director di beberapa acara nasional dan internasional. Sebagai pemegang gelar Magister Seni, ia memulai karir mengajarnya pada tahun 2005 di Fakultas Film & Televisi Institut Kesenian Jakarta. Saat ini ia masih aktif terlibat dalam pembuatan beberapa film dokumenter, pameran fotografi, pentas seni dan melakukan penelitian dengan pendekatan antropologi visual.

#### **Koresponden Penulis**

Hari Suryanto | [harisuryanto@president.ac.id](mailto:harisuryanto@president.ac.id)

Program Studi Komunikasi, Fakultas Humaniora, President University

President University Campus, Jababeka Education Park,  
Jl. Ki Hajar Dewantara, Kota Jababeka, Cikarang Baru,  
Bekasi 17550, Indonesia.

Paper submitted: 19 February 2023

Accept for publication: 9 April 2023

Published Online: 10 April 2023

## **Setan Jawa (2017): Kearifan Lokal Sebagai Strategi Menuju Film Beridentitas Nusantara**

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to explain the relationship between film and local culture in the course of framing it's characteristics of nationality. The twentieth century has been marked by the birth of industrial era 1.0 which made this rich land of Java exploited by the capital owners and aristocrats. People starts turning itself through the path of mystical as their social revolution, then we have Pesugihan Kandang Bubrah as an example. Setan Jawa (2017) present itself as a representation that used local wisdom as a means of expression in it's narrative. Through the world of shadow puppets, this film works not only in it's cinematic forms but beyond, as well as culturally and politically. By means of soft diplomacy, Garin Nugroho the director manage to integrate film and Gamelan ensemble through creative decision which resulted in his quest to framing it's national characteristic.*

**Keywords:** *Film, National Cinema, Film and Culture*

### **ABSTRAK**

Tulisan ini berusaha menjelaskan mengenai hubungan antara film dan kebudayaan lokal dalam merangkai karakteristik nasionalitasnya. Ruang waktu kejadian abad 20 ditandai dengan lahirnya era industri 1.0 yang membuat kekayaan tanah Jawa ini menjadi eksploitasi para pemilik modal besar dan bangsawan. Dampak dari hal tersebut membuat masyarakat menempuh jalan mistik dalam melakukan perlawanan terhadap kondisi sosial, salah satu dari cara mistik itu adalah Pesugihan Kandang Bubrah. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) hadir memberikan menjadi sebuah representasi Film yang menggunakan kearifan lokal sebagai cara bertutur dalam narasinya. Secara sinematik pertunjukan film ini mengadaptasi bentuk pertunjukan wayang kulit. Pertunjukan Film *Setan Jawa* (2017) merupakan strategi *soft diplomacy* yang dilakukan Garin Nugroho melalui gagasan kreatif memadukan film dan ansambel (*ensemble*) gamelan. Pertunjukan Film *Setan Jawa* (2017) sebuah gerakan menuju film berkarakter Nusantara.

**Kata Kunci:** *Film, Sinema Nasional, Film dan Budaya*



## PENDAHULUAN

Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) merupakan gabungan antara film bisu hitam putih dengan ansambel gamelan. Visual film yang ada di layar kemudian diinterpretasikan narasi dan suasana ruang kejadian melalui musik yang luar biasa. Pergelaran film *Setan Jawa* ini naratif pada filmnya merepresentasikan ruang kejadian pada awal revolusi industri 1.0 yang terjadi di tanah Jawa. Terjadi ketimpangan sosial yang diakibatkan oleh para pemilik modal besar serta kaum kolonial yang memiliki industri. Seperti yang disampaikan sutradara film ini pada pidato kebudayaanya yang mengatakan, warisan revolusi industri di Jawa ini membuat tanah-tanah tidak dimiliki oleh pribumi, akan tetapi menjadi koporasi global oleh kaum bangsawan dan kolonial. Hal ini diperparah dengan terjadinya oligarki korporasi antara kolonial dan para raja. Sehingga masyarakat hanya menjadi pekerja di tanahnya sendiri, dari hal ini terjadi ketimpangan sosial. Banyak kemiskinan terjadi di mana-mana, sementara sistem feodalisme membuat jarak antar hubungan manusia menjadi ada batas. Salah satu inspirasi penciptaan film *Setan Jawa* (2017) dari ruang kejadian revolusi industri 1.0 dengan jelas menggambarkan ketidakadilan serta kuasa dari kepentingan yang sangat feodalis kuat mengakar di Jawa. Film adalah bagian dari media untuk berkomunikasi, karena di dalam film terdapat unsur-unsur pendukung yaitu naratif, sinematik dan pesan.



**Gambar 1.** Pertunjukan film. (Sumber: Captured Image)

Film dimaknai sebagai sebuah pesan yang disampaikan kepada para penontonya, kemudian akhirnya film menjadi bahasa komunikasi. Dengan demikian film memiliki unsur informasi yang berarti bahwa film adalah media informasi bagi pemirsa yang sesuai dengan kepentingan yang diinginkan. Kemudian yang kedua film memiliki fungsi untuk mendidik melalui pengajaran nilai, etika, pesan-pesan yang terdapat didalam cerita film. Kemudian yang ketiga adalah film memiliki kemampuan untuk menjadi media hiburan bagi masyarakat.

Di dalam dalam Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) ini dapat dilihat kearifan lokal sangat kental menjadi unsur-unsur pembangun naratif dan sinematiknya. Seperti nampak pada orkestrasi gamelan yang menginterpretasi visual dengan musikal yang luar biasa serta sinematik dengan menggunakan naratif ruang suasana problem sosial masyarakat Jawa pada masa era revolusi industri 1.0. Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya yang ada di dalam masyarakat yang melekat dan tercermin pada perilaku kehidupan sosialnya, kearifan adalah nilai-nilai yang dapat digunakan menjadi perekat antar manusia. Bahwa keberagaman Kebudayaan daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia di tengah dinamika perkembangan dunia.<sup>1</sup> *Local wisdom* juga dapat menjadi tatanan atau aturan didalam sebuah komunitas masyarakat yang memiliki kekuatan hukum adat tinggi. *Local wisdom* merupakan satu perangkat pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan strategi kehidupan yang berwujud dalam aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal, yang mampu menjawab berbagai masalah

1 Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017: Tentang Pemajuan Kebudayaan.

dalam pemenuhan kebutuhan mereka.<sup>2</sup>



**Gambar 2.** Pertunjukan film (Sumber: Captured Image)

Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) merupakan metoda *soft diplomacy* melalui film dengan pendekatan konten budaya atau kearifan lokal. Seperti yang sudah dituliskan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan Indonesia yaitu, bahwa untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia, diperlukan langkah strategis berupa upaya pemajuan kebudayaan melalui perlindungan, pengembangan, emanfaatan, dan pembinaan guna mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaulat secara politik, berdikari secara ekonomi, dan berkepribadian dalam

kebudayaan. Salah satu langkah strategis tersebut adalah dengan menggunakan film yang memiliki muatan kelokalan yang tersirat menjadi sebuah nilai, serta pesan yang baik sesuai dengan karakter bangsa. Dengan program pentas keliling pada tahun 2023 di Perancis, Inggris dan beberapa negara lainnya, ini menjadi bukti pergaulan antar bangsa dibangun melalui seni dan budaya terutama dalam hal ini pada film dan gamelan.

## PEMBAHASAN

Film dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan yang estetik kepada para pemirsanya. Kekuatan di dalam film ada tiga macam, yang pertama adalah narasi atau cerita, yang kedua adalah sinematik atau gambar, dan yang ketiga adalah suara. Gabungan dari ketiga hal ini memiliki kekuatan besar untuk dapat menghegemoni penontonnya. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) merupakan metoda dalam upaya menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan kebudayaan. Ekosistem di dalam proses kreatifitas seni saling berkaitan dan saling membutuhkan dalam menjadi sebuah bentuk utuh berupa karya seni. Penguatan dari ekosistem sebagai upaya pendayagunaan objek pemajuan kebudayaan untuk menguatkan ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam mewujudkan tujuan nasional. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) adalah bentuk perlawanan yang dilakukan oleh Garin Nugoho dalam melihat kondisi ketimpangan pada era revolusi industri 1.0. Dari pergelaran karya Film *Setan Jawa* (2017) terdapat beberapa hal yang dapat dicermati sebagai diskusi dalam mencari atau menemukan film bertutur dengan gaya Nusantara.

---

<sup>2</sup> Fajarini, U. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Universitas Islam Negeri ( UIN), 2014. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015:hal:123-125.



**Gambar 3.** Pidato Garin Nugroho (Sumber: Captured Image)

*Cinema does not belong only to the elites, nor is it confined by state borders. Furthermore, cinema, like any form of popular culture, is not imposed upon people but instead, made by them at the interface of the cultural artefacts and everyday life (Fiske, 1990, p. 25). As such, it provides a space in which meanings can be constructed, contested, reinforced, or criticised. On the one hand, cinema can derive its stories from the socio-political context that surrounds it, and on the other hand, we construct our understanding of the world upon cinema as a source of meaning-making.*<sup>3</sup>

Karya film dapat memengaruhi penonton dengan sangat kuat, sebab film merupakan sebuah bahasa yang dapat menyampaikan sebuah pesan dengan cara estetik melalui narasi, sinematik dan suara. Pesan dibangun dari adegan yang menggabungkan antara tembang, tari musik dan adegan. Jika kita melihat betapa Indonesia ini memiliki kebudayaan yang sangat beragam, dari bahasa, makanan, adat, pakaian, serita merupakan kekayaan yang semestinya dilihat sebagai potensi yang luar biasa. Seni dan budaya adalah tambang yang tak akan habis jika digali, diperdalam dalam penelitian serta kajian. Semakin digali semakin mendapatkan

nilai yang luar biasa. Dari sudut pandang konstruktivis, menurut konstruktivisme, keyakinan dan nilai bersama menciptakan sebuah identitas (identitas ideal), yang pada gilirannya mempengaruhi minat. Aktivitas politik pada akhirnya didasarkan pada cita-cita identitas dan kepentingan ini. Propaganda merupakan salah satu alat diplomasi yang digunakan untuk menyebarkan pandangan dan informasi yang beragam, dengan fokus pada media massa. Tujuan utama dari propaganda adalah untuk mempengaruhi pendengar untuk bertindak dengan cara yang disukai propagandis (propagandis) mengubah persepsi publik tentang apa pun yang dikomunikasikan oleh para propagandis.<sup>4</sup>

Kemampuan film yang dimiliki seperti Amerika Serikat dengan Hollywood dan negara India dengan sinema mereka yang sangat unik dapat digunakan sebagai media dalam menghegemoni masyarakat dunia yang lebih luas. Dari hegemoni yang lebih luas ini maka akan tercipta ekosistem baru dalam ranah sosial, politik atau ekonomis. Seperti contoh, Amerika dengan Hollywood, yang secara sadara atau tidak sadar menanamkan sistem kepercayaan kepada penontonya sehingga dapat mempengaruhi ideologi Transformer, Superman, Batman, Rambo, Fantastic Four misalnya, menciptakan pengaruh besar tentang kepercayaan bahwa melalui film Amerika mampu menanamkan semangat nasionalnya ke masyarakat bangsa lain. Demikian juga dengan negara India, kita tidak boleh menyepelekan negara ini dalam film. Pengabungan antara film dan kearifan lokalnya dapat menciptakan film dengan karakter identitas yang kuat tentang India. Tarian serta lagu selalu hadir di setiap film India, hal ini menjadi sangat menarik menjadi identitas baru yang menawarkan budaya serta

3 Huttunen, Mia. *Politicised Cinema Post-War Film, Cultural Diplomacy and UNESCO*. Abingdon: Routledge, 2022

4 Rahman, Anabella Aurelya. *Upaya Soft Diplomacy Amerika Serikat kepada Indonesia melalui Industry Hiburan Hollywood*, 2022

nilai pada masyarakat penontonya.

Dialog yang menarik ditambah dengan fenomena di Asia sekarang Korea dan Jepang menggunakan film sebagai media diplomasi. Menciptakan ekosistem yang saling terkait dengan menggunakan budaya sebagai *soft communication* dalam menumbuhkan system believe pada pemirsanya. Drakor atau Drama Korea sangat diminati oleh pemirsa di negeri ini. Harian nasional Kompas, pada hari Minggu, 15 Januari 2012, memuat berita mengenai fenomena Hallyu, dengan judul "Gelombang Korea Menerjang Dunia". Pemuatan berita didasari oleh masifnya gelombang budaya Korea, mulai dari *boys/girls band*, film, drama seri, dan apapun yang terkait dengan Korea Selatan, disingkat dengan K-Pop (Korean Pop). Hallyu ini, menurut Kompas, tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan juga Asia, Eropa, dan Amerika. Di tengah keranjingan anak muda Indonesia terhadap musik K-Pop, seperti Super Junior, Park Jung-min, the Boss, Girls' Generation, X5, dan N-Sonic, hal ini dimanfaatkan sejumlah pengusaha untuk membuka ladang bisnis. Para pengusaha salon di Jakarta, misalnya, mereka serentak mengusung tema K-Cut (potongan rambut Korea). Selain itu, bertebaran butik kosmetik Korea, seperti *Skin Food*, *The Face Shop*, *Missha*, dan bahkan toko roti yang berlabelkan Korea.<sup>5</sup> Dari data ini, sadar atau tidak sadar film menjadi sebuah strategi dalam berdiplomasi untuk lebih mengembangkan ekosistem terkait. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) sebuah film dengan mengadaptasi pertunjukan film Bisu yang memadukan film yang ada di layar dengan pergelaran gamelan, merupakan langkah nyata yang juga dapat digunakan dalam berdiplomasi untuk

mengatifkan simpul-simpul ekosistem terkait. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) terbukti diminati diberbagai festival di beberapa negara. Seperti yang diungkapkan Garin Nugroho pada pergelaran yang diselenggarakan di Teater Besar ISI Surakarta, bahwa pergelaran film ini akan dibawa ke Perancis dan Inggris.

### ***Pemajuan kebudayaan sebagai strategi penguatan karakter bangsa dalam menghadapi arus budaya global.***

Dalam perkembangan film saat ini didukung dengan teknologi canggih, menjadi metode dan memiliki peranan besar dalam menyampaikan informasi dan pesan yang sangat persuasif dan agresif menyebar ke seluruh ruang melalui jejaring internet. Dukungan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi serta media menjadikan era 4.0 ini peran audio dan visual menjadi sangat dominan. Melihat kembali dan mendudukan seni dan budaya sebagai strategi penguatan karakter bangsa dalam menghadapi arus globalisasi kebudayaan baru melalui media internet sudah tidak dapat dibendung lagi. Mudah dan murah akses terhadap teknologi yang terkonvergensi melalui telepon pintar menjadi cara masyarakat mengakses informasi global. Lambat atau cepat peran film-film tersebut akan dapat membentuk nilai-nilai budaya masyarakat, yang pada awalnya mungkin hanya segelintir, kemudian menjadi sekelompok dan akhirnya menjadi serumpun dan sebangsa. Kita tidak perlu malu untuk memulainya pada saat ini, karena apabila ditunda, di masa yang akan datang akan jauh lebih berat, karena faktor pengaruh dari luar lebih besar, apalagi dengan majunya sarana komunikasi. Di satu pihak, pengaruh dari luar itu memberi jalan pintas ke arah yang lebih baik, tetapi di lain pihak pengaruh dari luar melalui media film memberi gangguan

---

5 Wahyudi, Akmaliah Muhammad. Tinjauan buku *THE HALLYU (THE K-POP/KOREAN POP WAVES) PHENOMENON AND ITS IMPACTS IN INDONESIA*, judul asli buku : *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave*, Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 14, No. 1, 2012



yang dapat menyulitkan masyarakat.<sup>6</sup>

Perlu diwaspadai pengaruh perkembangan ini sebagai sikap untuk membangun manusia Indonesia yang memiliki karakter kebangsaan yang dapat menjadi *safety net* dalam mengakses informasi global. Kepekaan seni sebagai kelengkapan hasil pendidikan pada dasarnya merupakan instrumen kemanusiaan yang memungkinkan manusia melihat kehidupan dalam berbagai dimensi. Seni, sebagaimana ilmu pengetahuan, pada dasarnya mempersyaratkan juga sikap eksploratif demi perkembangannya. Persyaratan yang lain, yang merupakan pengimbangnya, adalah keharusan untuk memantapkan kaidah-kaidah landasannya, baik yang menyangkut perangkat konsep-konsep dasar, maupun metodologi dan teknik-nya. Dinamika yang membuat manusia yang menyadarinya menjadi terbuka untuk melihat gejala-gejala di dunia ini dalam berbagai perspektif. Dengan itu manusia menjadi berwawasan luas, dan tidak mudah terperangkap di dalam satu jalur pemikiran saja.<sup>7</sup> Strategi pemajuan kebudayaan Indonesia harus senantiasa ditingkatkan untuk dapat mengangkat kembali seni dan budaya menjadi dasar pembangun nilai-nilai kemanusiaan dimasyarakat yang memiliki karakter kuat. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan tahun 2017 disebutkan pada pasal 4 mengatakan, Pemajuan Kebudayaan bertujuan untuk:

- a. mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa;
- b. memperkaya keberagaman budaya;

- c. memperteguh jati diri bangsa;
- d. memperteguh persatuan dan kesatuan bangsa;
- e. mencerdaskan kehidupan bangsa;
- f. meningkatkan citra bangsa;
- g. mewujudkan masyarakat madani;
- h. meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- i. melestarikan warisan budaya bangsa; dan
- j. mempengaruhi arah perkembangan peradaban dunia, sehingga kebudayaan menjadi haluan pembangunan nasional.

Wacana kebudayaan terkait dengan nilai-nilai luhur harus terus disosialisasikan terus-menerus untuk memberikan wacana pada masyarakat dan mendukung para pelaku seni dan budaya dengan melestarikan seni dan budaya. Beberapa cara dapat ditempuh dengan menggunakan edukasi pada instansi-instansi pendidikan, menjadikan kearifan lokal sebagai muatan lokal dalam kurikulum serta dengan cara mendukung para pelaku seni dan komunitas seni dalam rangka melestarikan serta mengembangkan seni dan budaya untuk tetap dapat berjalan sejiwa dengan jaman, sehingga dari cara ini pendidikan literasi seni dan budaya sebagai pendukung untuk membangun karakter masyarakat menjadi semakin konkrit dan berdaya.

## KESIMPULAN

Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) merupakan salah satu jalan menjadikan seni dan budaya tetap terus berjalan seiring perkembangan jaman. Berstrategi dengan menggunakan seni dan budaya sangat efektif, sebab memiliki bahasa penyampaian yang lebih estetik sehingga lebih nyaman untuk

---

6 Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. *PERANAN MEDIA FILM DALAM MEMBENTUK KETAHANAN. BUDAYA BANGSA, Proyek pengembangan kebijakan nilai budaya seni dan film*, 2003

7 Prof. Dr. Edy Sedyawat. *Kumpulan Sambutan dan Makalah Penyusun*, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional, 2001.



dimengerti. Kearifan lokal yang ada di bumi Nusantara ini merupakan sebuah tambang yang tak pernah akan habis untuk diteliti dan dijadikan materi dasar dalam berkeaktifitas. Karakter kebangsaan akan menjadi semakin kuat jika kearifan lokal tertanam dan tumbuh subur hidup dalam masyarakat yang berguna untuk menjadi jaring pengaman menghadapi arus budaya yang global. Pendidikan literasi tentang seni dan budaya melalui mulatan lokal sebaiknya dimaksimalkan didalam kurikulum dunia akademik sebagai sarana dalam mendukung pembangunan karakter masyarakat menghadapi arus budaya global. Melalui seni dan budaya dapat menjadi media untuk *soft diplomacy* tentang nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan ke ruang yang lebih luas. Film dengan menggunakan kearifan lokal sebagai cara menuju film yang beridentitas Nusantara.

dan *Makalah Penyusun*, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional, 2001.

Wahyudi, Akmaliah Muhammad. *Tinjauan buku The Hallyu (The K-Pop/Korean Pop/Korean Pop Waves) Phenomenon and It's Impacts in Indonesia*, judul asli buku : *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave* , Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 14, No. 1, 2012

Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017, Tentang Pemajuan Kebudayaan.

## DAFTAR PUSTAKA

Fajarini, U. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Universitas Islam Negeri ( UIN), 2014. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015:hal:123-125.

Huttunen, Miia. *Politicised Cinema Post-War Film, Cultural Diplomacy and UNESCO*. Abingdon: Routledge, 2022

Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata. *Peranan Media Film dalam Membentuk Ketahanan Budaya, Proyek pengembangan kebijakan nilai budaya seni dan film*, 2003

Rahman, Anabella Aurelya. *Upaya Soft Diplomacy Amerika Serikat kepada Indonesia melalui Industry Hiburan Hollywood*, <https://www.researchgate.net/publication/364340606> - 2022

Sedyawat, Edy. *Kumpulan Sambutan*

**WARNA PADA FILM  
UNTUK ANAK AUTIS :  
STUDI KASUS PADA FILM *COCO* (2017)  
DAN *FROZEN* (2013)**

SATYANI WIDOSARI ADIWIBOWO

Sekolah Pascasarjana  
Institut Kesenian Jakarta

**Satyani Widosari Adiwibowo**, Sinematografer berpengalaman dengan sejarah kerja di industri produksi media. Saat ini juga sedang menempuh pendidikan di Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta dan aktif mengajar di bidang kamera.

#### **Koresponden Penulis**

Satyani Widosari Adiwibowo | [satyaniwidosari@ikj.ac.id](mailto:satyaniwidosari@ikj.ac.id)

Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,  
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 13 March 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023

## **Warna pada Film untuk Anak Autis: Studi Kasus pada Film *Coco* (2017) dan *Frozen* (2013)**

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the colors that are comfortable to be watched by children with autism spectrum disorder. The qualitative research methodology was used, with data taken from the color palettes of the films "Coco" (2017) and "Frozen" (2013), along with comparing autism-friendly color data from other studies. The results show that the film "Frozen" contains autism-friendly colors, including shades of cool and grayish green, blue, and purple with low saturation levels and also it contains tone values. These colors are believed to provide a sense of calmness and comfort for children with autism spectrum disorder. This finding has important implications for filmmakers, particularly in terms of considering the use of colors in films intended for viewers with autism spectrum disorder. Additionally, this study provides useful information for parents and caregivers of children with autism spectrum disorder in selecting films suitable for their children.*

**Keywords:** *autism, color palette, friendly colors, nuance, film*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nuansa warna film mana yang nyaman ditonton oleh anak-anak dengan spektrum autisme. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengambil data dari palet warna film *Coco* (2017) dan *Frozen* (2013), serta membandingkan data warna *autism-friendly* dari penelitian lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Frozen* mengandung warna-warna dengan nuansa dingin cenderung kelabu yang cocok untuk anak-anak dengan spektrum autisme. Warna-warna tersebut antara lain hijau, biru, dan ungu dengan tingkat saturasi yang rendah dan memiliki kandungan nilai warna *tone* (abu-abu). Hal ini diduga karena warna-warna tersebut dapat memberikan rasa tenang dan nyaman bagi anak-anak dengan spektrum autisme. Penemuan ini memberikan implikasi penting bagi para pembuat film, khususnya untuk memperhatikan penggunaan warna dalam film yang ditujukan untuk penonton dengan spektrum autisme. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi orang tua dan pengasuh anak-anak dengan spektrum autisme dalam memilih film yang cocok untuk ditonton oleh anak-anak mereka.

**Kata Kunci:** *autisme, palet warna, warna nyaman, nuansa, film*

## PENDAHULUAN

Autisme adalah kondisi *neurodevelopmental* yang mempengaruhi perilaku, komunikasi, interaksi sosial, dan persepsi sensori seseorang. Kondisi ini terjadi pada awal perkembangan anak dan tidak dapat disembuhkan, melainkan hanya dapat dikendalikan (American Psychiatric Association - DSM-V 31). Individu dengan autisme dapat mengalami berbagai gejala, seperti kesulitan berkomunikasi secara verbal dan nonverbal, sulit memahami emosi dan ekspresi wajah orang lain, mengulang-ulang gerakan atau kata-kata, dan sensitivitas terhadap rangsangan sensori tertentu, salah satunya sensitivitas terhadap visual warna (Robertson dan Baron-Cohen 672).

Otak manusia umumnya terhubung untuk memproses informasi visual dengan cara yang efisien, dan hubungan antara rangsangan visual dan indra kita yang lain adalah hubungan yang kompleks dan menarik. Penelitian telah menunjukkan bahwa otak memproses informasi visual melalui jalur saraf khusus yang saling berhubungan erat dengan indra kita yang lain, seperti pendengaran, sentuhan, dan penciuman (Goldstein dan Cacciamani 7). Ini berarti bahwa cara kita memahami dan menginterpretasikan informasi visual terkait erat dengan indra kita yang lain, dan otak kita menggunakan berbagai strategi untuk mengintegrasikan informasi ini dan memahaminya.

Warna sebagai unsur visual memainkan peran penting dalam persepsi sensori manusia, karena merupakan salah satu rangsangan paling kuat yang digunakan otak kita untuk memahami dunia visual di sekitar kita. Warna memiliki makna penting dan memiliki efek pada perilaku dan kognitif manusia (Elliot dan Maier 101). Mata manusia peka terhadap berbagai macam warna, dan otak manusia

mampu memproses dan menginterpretasikan warna-warna ini dalam beberapa cara. Hal ini dapat dimanfaatkan secara kreatif dalam film, contohnya warna merah atau warna yang saturasinya lebih kuat dapat membantu mengarahkan perhatian penonton (Pal, et al. 1) dan bagaimana warna dari spektrum warna yang rendah seperti merah atau kuning dapat diasosiasikan dengan rasa sakit yang ekstrem atau kemarahan yang membara (Turkheimer, et al. 7).

Mengapa warna penting dalam visual film? Jacques Aumont dalam bukunya yang berjudul "*Introduction à la Couleur*" berpendapat bahwa warna adalah bagian penting dari pengalaman sinematik saat menonton film, dan warna dapat berkontribusi pada makna dan dampak emosional dalam sebuah film (271). Dia membahas bagaimana warna dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati, menyampaikan emosi, menetapkan rasa, waktu dan tempat, dan bahkan memberi informasi mengenai tema atau ide film.

Dalam teori *mise-en-scène* pada film, juga disebutkan warna merupakan bagian integral yang tak terpisahkan dari elemen-elemen yang membentuk visual dalam adegan film (Gibbs 8). Warna merupakan bagian dari unsur cahaya dan elemen artistik seperti properti, kostum, dan desain set.

Dalam buku lainnya yang berjudul "*Le Cinéma et la Mise en Scène*", Aumont lebih jauh membahas peran warna dalam *mise-en-scène*. Aumont mencatat bahwa warna dapat digunakan untuk menyampaikan emosi, suasana hati, dan makna dalam sebuah film, dan dapat berkontribusi pada keseluruhan desain visual dan estetika *mise-en-scène* (244).

Salah satu cara utama analisis warna yang digunakan dalam *mise-en-scène* adalah melalui pembuatan palet atau skema warna.



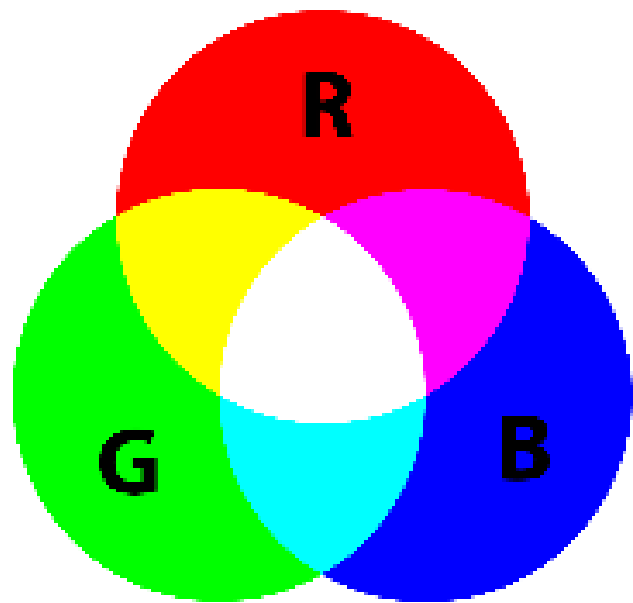
Palet warna mengacu pada warna dan nuansa tertentu yang digunakan dalam film, dan bagaimana mereka disusun dan digabungkan untuk menciptakan gaya visual yang kohesif dan ekspresif. Misalnya, sebuah film mungkin menggunakan nuansa warna yang hangat untuk menciptakan rasa keintiman dan nostalgia, atau nuansa warna yang dingin untuk menciptakan rasa keterpisahan atau melankolis. Hal ini berdasarkan penelitian bahwa pada spektrum warna hangat (merah, kuning, oranye), objek gambar terlihat lebih dekat dibandingkan spektrum warna dingin seperti biru, hijau, ungu (Bailey, et al. 7).

Penelitian tentang bagaimana individu dengan gangguan spektrum autisme (ASD) memandang warna masih terbatas, tetapi ada penelitian menunjukkan bahwa mereka mungkin memandang warna secara berbeda dari individu *neurotypical* (Grandgeorge dan Masataka 4). Melalui salah satu penelitian mengenai persepsi warna pada anak autis, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara anak autis dan anak normal, yakni ingatan anak autis saat diberi tes visual warna tidak seakurat anak normal (Franklin, et al. 1844). Adapun dalam penelitian lain, diketahui individu dengan autisme akan lebih akurat dalam mengenali warna secara individu dibandingkan gabungan warna dalam satu ansambel (Maule, et al. 846).

Perlu dicatat bahwa penelitian ini didasarkan pada ukuran sampel yang kecil, dan diperlukan lebih banyak penelitian untuk memahami pilihan warna yang nyaman ditonton anak autis. Selain itu, penting untuk diingat bahwa autisme adalah kelainan spektrum dan setiap individu dengan autisme dapat mengalaminya secara berbeda, sehingga pengalaman mereka dengan pilihan warna yang nyaman dapat bervariasi. Hal ini memantik keingintahuan penulis untuk mencari tahu, unsur palet warna atau kombinasi warna

pada film seperti apa umumnya yang nyaman ditonton oleh anak autis?

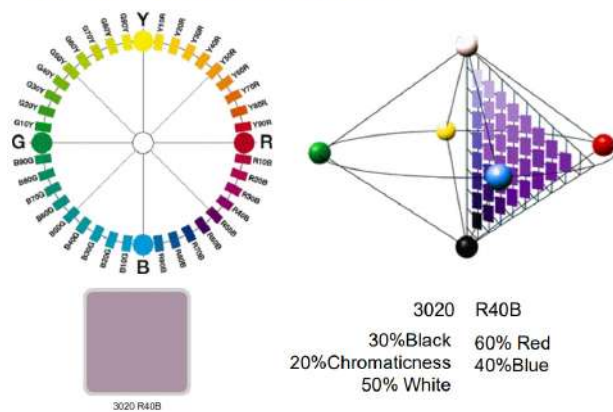
Kita mengenal bermacam-macam sistem warna yang berlaku, antara lain NCS dan RGB. Masing-masing sistem warna tersebut memiliki spesifikasi peruntukannya dalam dunia kreatif, seperti NCS untuk dunia arsitektur dan RGB untuk media elektronik seperti film (Arnkil, et al. 168).



**Gambar 1.** Ilustrasi sistem warna RGB  
(Sumber: wikipedia.org)

Untuk kebutuhan analisis data, berdasarkan penelitian warna yang telah dilakukan oleh Shareef dan Farivarsadri (162) diketahui telah menggunakan sistem warna Natural Color System (NCS) karena dianggap universal, natural dan sesuai apa yang mata lihat dengan dasar warna putih, hitam, biru, kuning, merah, dan hijau. Sementara karena penelitian ini peruntukannya untuk analisis warna film, maka penulis akan mengonversi nilai NCS menjadi RGB dengan dasar warna merah, hijau, dan biru.

### The Natural Colour System



**Gambar 2.** Ilustrasi bagan sistem warna NCS (Sumber: [ascel.org.uk/autism-resources](http://ascel.org.uk/autism-resources))

Untuk studi kasus, penulis sengaja memilih dua film kartun *genre* keluarga (target peruntukan penonton adalah anak-anak) sebagai pembandingan dengan palet warna yang memiliki suhu warna yang berbeda yakni warna hangat, yaitu *Coco* (2017), dan warna dingin, yakni *Frozen* (2013). Dua film ini dipilih karena keduanya menggunakan teknik animasi tiga dimensi dan para tokohnya berwujud manusia dengan *genre* fantasi dan musikal, sehingga penulis nilai cocok dan mampu menarik perhatian anak-anak berkat muatan lagu dan musik serta visual yang cemerlang.

## METODOLOGI

Penelitian kualitatif adalah metodologi yang digunakan untuk mempelajari dan memahami pengalaman manusia, perilaku, dan fenomena sosial yang tidak didapatkan dari metodologi penelitian kuantitatif melalui pengumpulan dan analisis data non-numerik, seperti teks, gambar, dan audio (Rukhmana 53).

Dalam studi kasus mengenai palet warna dan sensori, peneliti menggunakan metodologi kualitatif untuk memahami nuansa warna film yang dapat ditonton dengan nyaman tanpa menimbulkan *sensory overload* pada anak autis dalam film *Frozen* (Walt Disney Animation, 2013) dan *Coco* (Disney Pixar, 2017).

Untuk tahapan penelitian, peneliti akan melakukan tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data: peneliti mengumpulkan data dengan menganalisis palet warna dari adegan yang menjadi inti dari film (*key scene*) pada setiap film dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop. Peneliti juga akan menggunakan buku "*Art of Frozen*" (Solomon, 2013) dan "*Art of Coco*" (Lasseeter, Unkrich, dan Molina, 2017) yang diterbitkan secara resmi oleh Walt Disney Animation selaku distributor film-film tersebut untuk membandingkan perspektif dari para kru film tersebut dengan temuan dari penulis. Selain itu penulis juga akan membandingkan dengan palet warna yang nyaman untuk mata anak autis (*autism-friendly colors*) berdasarkan penelitian warna yang telah dilakukan Shareef dan Farivarsadri (162).
2. Analisis data: peneliti menganalisis data dengan menginterpretasikan data visual film dan mengidentifikasi pola dan tema dalam penggunaan warna. Peneliti juga menganalisis transkrip wawancara dengan sutradara maupun *creative designer* dari film *Frozen* dan *Coco* untuk memahami perspektif mereka tentang penggunaan warna dalam konsep visualnya.
3. Interpretasi dan temuan: peneliti menggunakan data untuk menafsirkan hubungan antara warna dan persepsi sensori dalam film. Penulis mengidentifikasi bagaimana studio Disney Pixar dan Walt Disney Animation menggunakan warna dengan cara yang disengaja untuk menciptakan suasana hati dan respons emosional tertentu pada penonton.

## PENGUMPULAN DATA

Adegan kunci atau *key scene* dalam film dalam konteks penulisan skenario adalah momen penting dalam cerita yang memiliki dampak naratif, tematik, atau emosional yang signifikan (Alderson dan Rosenfeld 125). Ini adalah adegan yang seringkali menggerakkan plot cerita, mengembangkan karakter, dan mengungkapkan informasi penting dalam film. Adegan kunci juga dapat disebut sebagai adegan krusial atau *crucial moment*, titik balik atau *turning point*, atau adegan klimaks atau *climactic (climax) scene*.

### 1. Data sumber buku “*The Art of Frozen*”

Untuk film *Frozen* (2013), penulis melihat inti adegan kunci terlihat pada adegan saat Anna mengorbankan dirinya demi melindungi Elsa saudarinya dari serangan Hans yang ingin membunuh Elsa karena ingin menguasai takhta kerajaan Arendelle. Menyadari pengorbanan jiwa Anna, Elsa menyadari kekuatan cintalah yang dapat mengendalikan kekuatan sihir yang dimilikinya, dan dengan cinta ia dapat menyelamatkan adiknya serta menghilangkan musim dingin abadi di kerajaan Arendelle.



**Gambar 3.** Color Keys “*Frozen*” (2013)  
(Sumber: buku *The Art of Frozen*, 2013)

Dari buku “*The Art of Frozen*” (Solomon 96)

kita dapat mengetahui informasi dari fokus utama warna pada film mereka, terlihat dari gambar 3.

### 2. Palet warna film *Frozen* (2013)

Data Gambar 3 selaras dengan data gambar 4 yang penulis dapatkan dengan melakukan ekstraksi warna dengan alat bantu *software Adobe Photoshop CC 2022* untuk membentuk palet warna pada salah satu adegan yang menjadi adegan kunci pada film tersebut.



**Gambar 4.** Palet Warna “*Frozen*” (2013)  
(Sumber: film “*Frozen*” (2013))

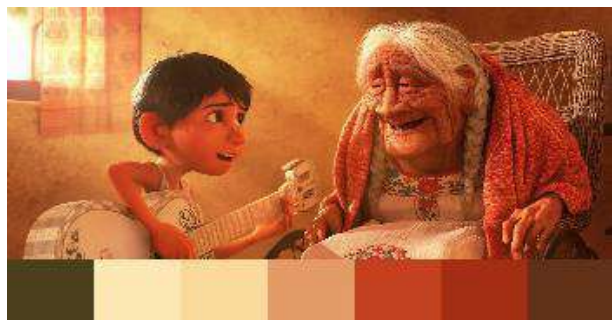
### 3. Data sumber buku “*The Art of Coco*”

Sementara pada film *Coco* (2017), adegan kunci terjadi pada adegan di mana setelah kembali dari Tanah Orang Mati (*The Land of the Dead*), Miguel memainkan lagu “*Remember Me*” pada gitar Héctor pada Coco. Yang semula Coco yang menderita demensia selalu terduduk sedih kemudian berangsur menjadi ceria dan ikut bernyanyi bersamanya. Coco mengungkapkan bahwa dia telah menyimpan potongan foto keluarga dengan wajah Héctor di atasnya, kemudian menceritakan kisah keluarganya tentang ayahnya yang sebenarnya, sehingga menyelamatkan ingatannya serta keberadaan ayahnya di Tanah Orang Mati (*The Land of the Dead*). Keluarga pun berdamai dengan Miguel dan mengakhiri larangan untuk bermain musik dalam keluarga mereka.



**Gambar 5.** *Color Keys “Coco” (2017)*  
(Sumber: buku *The Art of Coco*, 2017)

**4. Palet Warna Film *Coco* (2017)**



**Gambar 6.** *Palet Warna “Coco” (2017)*  
(Sumber: Film “Coco” (2017))

Karena sedari awal penulis fokus interpretasi data pada adegan kunci atau *climatic scene*, maka dapat dilihat bahwa gambar 6 yang datanya penulis dapatkan dengan melakukan ekstraksi warna untuk membentuk palet warna, selaras dengan keseluruhan nuansa warna pada *color keys* dari film *Coco*.

**5. Data warna *autism-friendly***

Values	Shades			Tints			Tones		
Blue									
Green									
Purple									
Neutral colours	Cocoa			Taupe			Grey		

**Gambar 7.** *Friendly-Colors for Autism*  
(Sumber: International Journal of Arts and Technology, Agustus 2018)

Dari penelitian yang telah ada dilakukan sebelumnya mengenai warna yang nyaman diterima oleh anak autis (Shareef dan Farivarsadri 162), terlihat bahwa ada tiga parameter dalam menentukan nilai warna, yakni:

- a. *Tint*: nilai warna putih untuk nilai *hue*.
- b. *Shade*: nilai warna hitam untuk nilai *hue*.
- c. *Tone*: nilai warna abu-abu untuk nilai *hue*.

**ANALISIS DATA**

Dari pengumpulan data yang telah dilakukan, penulis mulai melakukan tahapan analisis warna sebagai berikut:

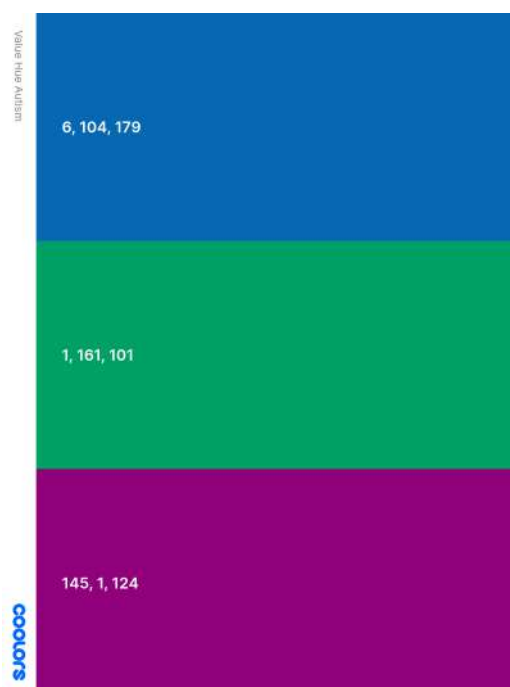
1. Penulis melakukan konversi nilai warna RGB untuk mengetahui nilai masing-masing warna, baik nilai dari palet warna hasil ekstraksi warna dari gambar referensi baik dari film *Coco* (2017) maupun film *Frozen* (2013) dan nilai warna pembandingan, yakni nilai dari palet warna *autism-friendly*.
2. Hasil konversi nilai RGB untuk palet warna film dapat terlihat pada gambar 8.



74, 64, 30	23, 33, 45
251, 231, 177	98, 122, 159
249, 216, 152	138, 154, 170
228, 155, 103	170, 187, 198
196, 65, 31	137, 187, 191
164, 45, 20	148, 110, 75
98, 50, 24	111, 29, 114

**Gambar 8.** Nilai RGB pada Palet Warna *Coco* dan *Frozen*

- Hasil konversi nilai RGB untuk palet warna *autism-friendly* terlihat dalam base warna hue pada gambar 9 berikut ini.



**Gambar 9.** Nilai hue warna *autism-friendly*.

- Variasi dari ketiga parameter yakni *tint*, *shade*, dan *tone* pada gambar nomor 10 berikut.



**Gambar 10.** Nilai RGB pada parameter *tint*, *shades*, dan *tone* untuk *autism-friendly*.

- Hasil konversi nilai RGB untuk warna netral terlihat pada gambar 11 berikut ini.



**Gambar 11.** Nilai RGB pada palet warna netral untuk warna *autism-friendly*.

## INTERPRETASI DATA

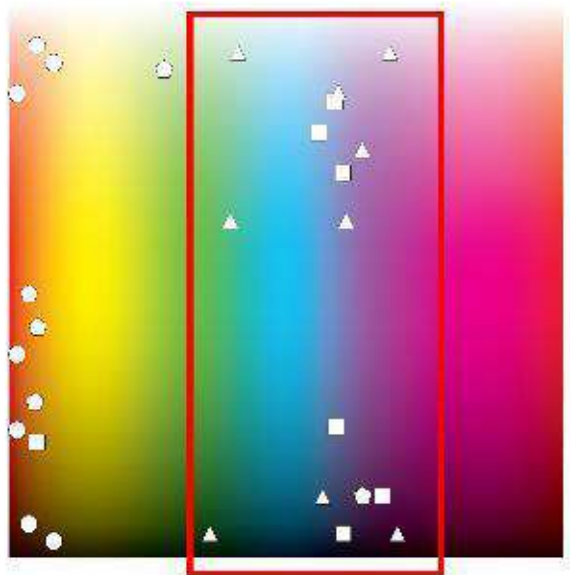
Setelah dilakukan analisis dari semua data yang terkumpul, tahapan selanjutnya penulis



membuat peta warna atau *color map* untuk melihat posisi warna-warna dari konversi nilai RGB dari masing-masing palet warna.

Keterangan:

- simbol ○ menandai palet warna film *Coco* (2017)
- simbol □ menandai palet warna film *Frozen* (2013)
- simbol △ menandai parameter *tint*, *shade*, dan *tone* warna *autism-friendly*
- simbol ⬠ menandai area warna netral atau natural



**Gambar 12.** Peta warna dari masing-masing palet warna "*Coco*", "*Frozen*", dan *autism-friendly*

Dari gambar 12 dapat diinterpretasikan temuan sebagai berikut:

1. Suhu warna pada palet warna film *Coco* (2017) umumnya adalah warna hangat sementara suhu warna pada palet warna film *Frozen* (2013) adalah warna dingin.
2. Area *hue* warna *autism-friendly* adalah dominan warna dingin, yakni biru, hijau,

dan ungu. Ada pun terdapat warna hangat seperti coklat muda dan abu-abu yang dianggap warna natural karena tingkat saturasi warna tidak tinggi (tingkat parameter *tint*, *shade*, dan *tone* sekitar 20%-30% dilihat dari nilai NCS sebelumnya).

3. Terkecuali warna coklat tua pada palet warna *Frozen* (2013), hampir semua warna dalam palet warna tersebut masuk ke area warna *autism-friendly*.
4. Terkecuali warna muda seperti *beige* (natural), hampir semua warna pada palet warna *Coco* (2017) berada di luar area warna *autism-friendly*.

## KESIMPULAN

Dari hasil interpretasi data pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa film *Frozen* (2013) lebih mudah dan lebih nyaman ditonton oleh anak autis dibandingkan dengan film *Coco* (2017), karena terlihat nuansa warna film *Frozen* memiliki parameter dominan warna dingin (kebiruan dengan rentang area warna biru, hijau dan aksen ungu dari pakaian tokoh protagonis) serta rata-rata memiliki nilai tone dengan saturasi warna yang rendah sehingga terlihat nyaman untuk mata anak autis yang cenderung lebih sensitif dibanding anak normal, berbeda dengan film *Coco* (2017) yang memiliki saturasi warna yang cukup tinggi dan cerah.

Penulis menarik kesimpulan bahwa nuansa warna film yang nyaman ditonton anak autis adalah nuansa warna film bersuhu warna dingin, saturasi warna rendah, serta memiliki nilai tone (pencampuran warna kelabu atau abu-abu).

Ada pun perlu dilakukan penelitian lebih

lanjut mengingat autisme memiliki spektrum yang mana anak autis dapat memiliki ketahanan sensitivitas warna yang berbeda-beda. Namun penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian di masa depan untuk merancang film yang inklusif untuk anak-anak berkebutuhan khusus seperti anak autis. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berguna bagi orang tua dan pengasuh anak-anak dengan spektrum autisme dalam memilih film yang cocok untuk ditonton oleh anak-anak mereka, terutama anak autis.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Alderson, Martha, dan Jordan E. Rosenfeld. *Writing Deep Scenes: Plotting Your Story Scene by Scene through Action, Emotion, and Theme*. Writer's Digest, 2015.

Arnkil, Harald, dan Kokkonen Jüri. *Colours in the Visual World*. Aalto University School of Arts, Design and Architecture, 2021.

Aumont, Jacques. *Introduction a La Couleur: Des Discours Aux Images*. Armand Colin, 2020.

Aumont, Jacques. *Le Cinéma Et La Mise En Scène*. Armand Colin, 2010.

*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5-TM*. 5th ed., American Psychiatric Association Publishing, 2013.

Gibbs, John. *Mise-En-scène: Film Style and Interpretation*. Columbia University Press, 2012.

Goldstein, E. Bruce, dan Laura Cacciamani. *Sensation and Perception*. Wadsworth, 2021.

Lasseter, John, et al. *The Art of Coco*.

*Chronicle Books*, 2017.

Rukhmana, Trisna, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Rey Media Grafika, 2022.

Solomon, Charles, et al. *The Art of Frozen*. *Chronicle Books*, 2013.

### Jurnal

Bailey, Reynold, et al. "The Effect of Warm and Cool Object Colors on Depth Ordering." *APGV '06: Proceedings of the 3rd Symposium on Applied Perception in Graphics and Visualization*, 28 July 2006, p. 161., doi:10.1145/1140491.1140538.

Elliot, Andrew J., and Markus A. Maier. "Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans." *Annual Review of Psychology*, vol. 65, no. 1, 2014, pp. 95–120., doi:10.1146/annurev-psych-010213-115035.

Franklin, Anna, et al. "Color Perception in Children with Autism." *Journal of Autism and Developmental Disorders*, vol. 38, no. 10, 2008, pp. 1837–1847., doi:10.1007/s10803-008-0574-6.

Grandgeorge, Marine, dan Nobuo Masataka. "Atypical Color Preference in Children with Autism Spectrum Disorder." *Frontiers in Psychology*, vol. 7, 23 Dec. 2016, doi:10.3389/fpsyg.2016.01976.

Heggelund, Paul. "On Achromatic Colors." *From Pigments to Perception*, 1991, pp. 313–323., doi:10.1007/978-1-4615-3718-2\_37.

Maule, John, et al. "Ensemble Perception of Color in Autistic Adults." *Autism Research*, vol. 10, no. 5, May 2017, pp. 839–851., doi:10.1002/aur.1725.

Pal, Rajarshi, et al. "How Do Warm Colors Affect Visual Attention?" *ICVGIP '12: Proceedings of the Eighth Indian*

*Conference on Computer Vision, Graphics and Image Processing*, 16 Dec. 2012, pp. 1–8., doi:10.1145/2425333.2425357.

Robertson, Caroline E., and Simon Baron-Cohen. "Sensory Perception in Autism." *Nature Reviews Neuroscience*, vol. 18, no. 11, 2017, pp. 671–684., doi:10.1038/nrn.2017.112.

Shareef, Sardar S., dan Guita Farivarsadri. "The Impact of Colour and Light on Children with Autism in Interior Spaces from an Architectural Point of View." *International Journal of Arts and Technology*, vol. 11, no. 2, Aug. 2019, pp. 153–164., doi:10.1504/ijart.2019.10019088.

Turkheimer, Federico E., et al. "The Art of Pain: A Quantitative Color Analysis of the Self-Portraits of Frida Kahlo." *Frontiers in Human Neuroscience*, vol. 16, 2 Sept. 2022, doi:10.3389/fnhum.2022.1000656.

### **Audio/Video**

Buck, Chris dan Jennifer Lee. *Frozen*. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

Unkrich, Lee. *Coco*. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017.

### **Situs Web**

[www.ascel.org.uk/autism-resources](http://www.ascel.org.uk/autism-resources)

# **MODEL ALTERNATIF PENGGGAYAAN MISE-EN- SCENE**

**DALAM FILM *PION* (2021)**

ESRA PARASIAN TAMPUBOLON  
HIBATULLAH BILLY

Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

**Esra Parasian Tampubolon**, seorang pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta dan terlibat di industri perfilman Indonesia sebagai penata artistik. *Karyanya Tanah Surga... Katanya* (2012), *Jelita Sejuba: Mencintai Kesatria Negara* (2018) and *Bidadari Mencari Sayap* (2020).

**Hibatullah Billy**, seorang pemuda yang berkelana dalam mimpi dan imajinasi. Saat ini aktif menjadi asisten dosen di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.

#### **Koresponden Penulis**

Esra Parasian Tampubolon | [esraparasian@ikj.ac.id](mailto:esraparasian@ikj.ac.id)

Hibatullah Billy | [hibatullahswasybili@ikj.ac.id](mailto:hibatullahswasybili@ikj.ac.id)

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,  
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 6 March 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023



## **Model Alternatif Penggayaan *Mise-en-scene* dalam Film *Pion* (2021)**

### **ABSTRACT**

*This article intended to show writer's critical findings on his own film about stylization of mise-en-scene which is Pion (2021). The writer tries to use another artistic choice of design outside film's general convention like using miniature or making still object as the main character replacing the role of human as an alternative models. As for that, this article will lead to mise-en-scene unit which setting, costume/make-up, staging: action and performance, and lighting belongs to. Through qualitative methods, here's some theory that the writer would use, Bordwell's mise-en-scene, diorama concept, and Arnheim's visual hierarchy. In the end, this article have the expectation to be part of pratical and aesthetic catalog of film for both filmmaker and film scholar.*

**Keywords:** *non-human figure, style, mise-en-scene*

### **ABSTRAK**

Tulisan ini bermaksud untuk memperlihatkan temuan-temuan kritis terhadap penggayaan *mise-en-scene* dari karya yang dibuat oleh penulis yakni film *Pion* (2021). Penulis mencoba memakai desain artistik di luar konvensi umum film seperti model miniatur, atau objek sebagai tokoh yang menggantikan manusia sebagai model alternatif. Karena hal itu, tulisan ini akan mengarah kepada unit-unit bawahan *mise-en-scene* seperti *setting, costume/make-up, staging: action and performance* dan *lighting*. Lewat metode kualitatif, teori-teori yang dipakai adalah konsep *mise-en-scene* milik Bordwell, konsep diorama, dan hierarki komponen visual milik Arnheim. Akhirnya tulisan ini diharapkan menjadi bagian dari katalog estetis-praktis bagi pembuat film serta akademisi film.

**Kata Kunci:** *figur non-manusia, gaya, mise-en-scene*

## PENDAHULUAN

Sebelum kamera mulai merekam dan sebelum aba-aba sutradara terdengar, kenyataan yang ada di depan kamera (*profilmic*) memperlihatkan kehadiran para pemeran, properti artistik dan set khusus yang telah dikonstruksikan untuk bisa tampil di layar sebagai bagian dari dunia cerita film. Sebelum direpresentasikan di dalam film, kehadiran aktor, properti dan set merupakan model-model 'hidup' yang biasa kita lihat di dalam keseharian, hingga pada akhirnya ketika tampil di dalam layar, mereka dikenali secara langsung, memberi kesan hidup dan mendekatkan otentisitas materialnya di dalam realita.

Sebagai praktisi film, penulis selalu dihadapkan dengan model-model hidup sebagai materi artistik dalam pembentukan *mise-en-scene* sebuah film. Secara impresi dan fungsi, model-model hidup ini digunakan untuk menciptakan nuansa adegan yang lebih 'bernyawa', karena segala desain artistik di dalam layar setidaknya memiliki kualitas dan fungsi yang sama dengan apa yang direpresentasikan di dalam realita. Desain artistik tersebut akhirnya menimbulkan dimensi ruang pada suatu adegan yang lebih meyakinkan kepada penonton untuk dikatakan sebagai sebuah 'ruang'. Ketika aktor melakukan adegan, ruang memiliki koneksi yang 'hidup' pula, segala interaksi tokoh bersama ruangan serta segala propertinya menjanjikan adanya keutuhan *mise-en-scene* dalam menggerakkan dunia cerita.

Film *Pion* (2021) ciptaan penulis, tidak memiliki kesan yang serupa, dalam waktu 23 menit lebih, otentisitas material dari aktor-manusia maupun benda-benda fungsional keseharian menghilang menjadi model-model 'mati' dan memberikan kesan tak bernyawa. Aktor digantikan oleh sebuah bidak

catur, dikelilingi oleh model rumah, mobil, maupun pohon yang berskala kecil. Apa yang ditampilkan di dalam film memunculkan suatu kesan artifisial dan teatral.

Dari awal proses pembuatan hingga karya selesai diproduksi, muncul beberapa pertanyaan-pertanyaan kritis sekaligus praktis dalam melihat sajian visual yang ditampilkan. Ketertarikan penulis muncul lewat apa yang ada di dalam layar, bagaimana model-model 'mati' menggantikan konvensi model 'hidup' di dalam sebuah film? Bagaimana susunan unit-unit artistik tersebut bekerja antara satu sama lainnya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akhirnya mengarah kepada konsekuensi bahasan yakni pada konvensi, model dan penggayaan *mise-en-scene* film.

Sesuai dengan judul di atas, model alternatif penggayaan *mise-en-scene* terletak dalam bagaimana penulis menempatkan model-model mati sebagai pengganti (*replacement*) dari model-model hidup sebagai materi artistik. Karena itu pula, tulisan ini akan mengarah kepada deskripsi stilistik dari temuan yang penulis dapatkan ketika memproduksi film *Pion* (2021), akhirnya temuan tersebut diharapkan menjadi sebuah katalog estetis dan praktis bagi para penata artistik maupun praktisi film secara keseluruhan.

Sebelum memasuki pembahasan, penulis menyediakan sinopsis singkat terlebih dahulu untuk mengetahui ruang naratif yang disuguhkan film. *Pion* bercerita tentang kehidupan Kusni Kasdut dari seorang pejuang kemerdekaan Indonesia, menjadi perampok terkenal hingga ia ditangkap dan dieksekusi mati. Dalam rentang jaman 1950-an sampai 1980-an, kisah ini dibentuk oleh pion-pion catur sebagai karakteristik tokoh Kusni Kasdut dan tokoh-tokoh lainnya.

## PEMBAHASAN

Mengawali pembahasan terhadap *mise-en-scene*, diperlukan beberapa batas pemetaan yang diharapkan mencakup keseluruhan bahasan, menghindari adanya lompatan analisa di luar elemen formal *mise-en-scene* film. Sesuai dengan pemetaan yang telah tersedia, penulis memakai unit-unit pembentuk *mise-en-scene* itu tersendiri lewat empat elemen yang dikonstruksikan oleh David Bordwell, Kristin Thompson dan Jeff Smith (115-132) yakni: *setting*, *costume/make up*, *lighting*, dan *staging: movement and performance*. Lewat empat elemen tersebut, film *Pion* (2021) akan dibedah sesuai dengan penggayaan model 'mati' yang ditampilkan.

### 1. SETTING

Dalam film ini ada beberapa *setting* yang digunakan sebagai tempat berjalannya cerita. Ada *setting* rumah orang tua Kusni kasdut, perkotaan, dua buah rumah anak dan istri Kusni Kasdut, museum, hutan, penjara, toko emas, sebuah rumah, rel kereta api, taman, dua buah taman imajinatif, arena perang tahun 1945, dan arena perang zaman revolusi. Semua elemen *setting* di visualkan dengan imajinatif di mana semuanya serba hitam putih mengikuti warna papan catur.



**Gambar 1.** Penggayaan *setting* dalam film *Pion* (Sumber: Sekolah Pascasarjana Fakultas Film dan Televisi)

Penggayaan *setting* ini bisa kita lihat dari pilihan gaya model skala miniatur yang menyerupai rumah, gedung-gedung pertokoan, pepohonan, maupun taman dengan meninggalkan refleksi realitas objektifnya kepada sebuah konsep-konsep mengenai bentuk, tekstur, dan ukuran. Rumah tak lagi memiliki kemiripan secara objektif dengan rumah yang biasa kita lihat, koneksi ruang dengan ruang lainnya terlihat absen dan akhirnya tidak memiliki kesinambungan realitas. Rumah akhirnya menjadi ruang yang berdiri sendiri, tercerabut dari universalitas ruang yang dapat kita kenali secara objektif.

*Setting* yang diciptakan juga memperlihatkan absennya relasi manusia dengan ruang. Efek ini menjadikan ruang sebagai ruang yang tidak dihidupi, kosong dan monokrom (Chinita 72). Lewat model miniatur, tempat seperti perkotaan dihilangkan relasi sosialnya, diorama mengisolasi ruang tersebut menjadi sebuah dimensi yang asing, mati dan bersifat artifisial. Koneksi hidup antara tokoh dan ruang pun semakin direduksi atas kesan 'hidup' itu sendiri, karena penulis menempatkan model miniatur sebagai landasan *setting* film, ruang dan tempat adegan berubah menjadi sekadar spektakel atau hiasan semata, digunakan semata-mata hanya mengundang kualitas visual estetik saja.

Tak hanya berhenti pada dimensi ruang dan waktunya saja, penulis juga hendak menampilkan keterhubungan dengan medium lain yakni seni teater. Properti maupun desain set, menggunakan konsep imaji diorama (*dioramic image*) lewat penampilan dekor yang bersifat teatrikal dan dekoratif (Petho 188). Terdapat corak catur sebagai lantai ruang adegan di setiap desain set yang terlihat. Sepanjang film, pilihan artistik ini menjadi aksen visual utama dalam memperlihatkan dekorasi ruang, kehidupan Kusni Kasdut seperti sebuah papan catur, ia selalu diawasi oleh penguasa, individualitasnya hanya sekadar pion belaka. Setiap ruang dan waktu merupakan habitat permainan catur, platform yang tersekat oleh dua warna dan diisi oleh bidak catur lewat segala penataannya. Teatrikalitas dari platform catur ini pun menambah kualitas artifisial yang ditampilkan.

Apa yang kita lihat di dalam penggayaan *setting* film *Pion*, membuka peluang model 'mati' atas gaya miniatur yang melakukan abstraksi terhadap ruang adegan, mereduksi realitas menjadi sebatas bidang, warna maupun ukuran/skala semata. Kemudian pada wilayah artifisial, model penggayaan *setting* memunculkan sifat artifisialitas yang khusus, di mana tidak adanya kesan 'hidup' pada sebuah tempat maupun ruang adegan. Hadirnya platform catur sebagai alas menjadikan *setting* seperti dekor yang dilukiskan, mereduksi *setting* kepada tatanan ruang yang artifisial, dibuat-buat dan menyerupai habitat figur-figur mainan.

## 2. KOSTUM/MAKE-UP

Judul *Pion* merujuk kepada pilihan artistik penulis dalam menampilkan bidak catur sebagai subjek utama penceritaan. Biasanya pada sebuah karya film, manusia menjadi

model 'hidup' untuk dibentuk sebagai tokoh dengan karakteristik-karakteristik visual pada kostum, maupun tata riasnya. Namun, ketika penulis memilih bidak catur sebagai tokoh cerita film, kostum dan tata rias menjadi hilang dan tidak ada. Akhirnya unit artistik ini kehilangan kontribusinya di dalam *mise-en-scene*.

Namun, fungsi kostum dan tata rias dalam mewakili identitas dan karakterisasi tokoh dialihkan ke unit yang berbeda seperti unit properti maupun kualitas warna. Penulis memberikan warna putih dan hitam sebagai cerminan kehidupan Kusni dalam dua dunia, yakni putih sebagai warga yang ikut dalam perjuangan kemerdekaan dan hitam sebagai seorang kriminal yang dianggap buruk oleh masyarakat dan juga pemerintah.

Bidak catur akhirnya menjadi model mati yang hadir untuk menggantikan manusia sebagai tokoh cerita film. Lewat karakterisasi yang membutuhkan simbol warna dan bentuk, bidak catur menggerakkan cerita atas identitasnya sebagai Kusni Kasdut dari kecil hingga dewasa sampai ia dieksekusi mati. Kusni Kasdut bukan lagi manusia yang 'hidup', tapi merupakan sebuah model pion 'mati' yang dikelilingi oleh miniatur-miniatur tempat-tempat yang pernah ia kunjungi selagi ia hidup.

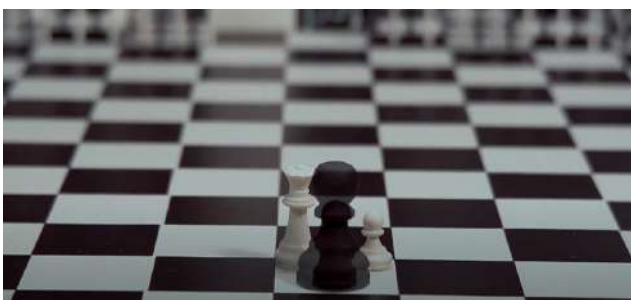
## 3. AKSI

Lewat penggunaan bidak/pion catur sebagai subjek tokoh penceritaan dan miniatur sebagai *setting* film, muncul adanya tahap lanjutan ketika penulis menciptakan karya. Ketika dua hal tersebut merupakan model-model mati, bagaimana cerita akan bergerak dari satu titik ke titik lainnya? Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, efek dari kehadiran miniatur itu sendiri menghasilkan hilangnya relasi sosial dari sebuah ruang, penulis

akhirnya terpikirkan mengenai karya foto.

Sebagai sebuah objek, bidak catur memang merupakan benda 'mati' secara material, tanpa jiwa dan bukan organisme biologis. Namun, seperti sebuah fotografi, figur melakukan pose diam dengan segala gerakannya. Misalnya, dalam sebuah karya foto, kita melihat pria membuka mulutnya lebar berteriak, ekspresinya penuh dengan gelora, tangan menunjuk ke arah langit. Ada dua impresi gerak dan akting dalam hal ini, yakni gerak figur yang sedang berteriak selagi menggerakkan tangannya ke atas, lalu sebuah performa akting berpidato yang menggebu-gebu.

Namun, film *Pion* memiliki bidak catur bukan patung manusia, maka membutuhkan aspek lain untuk menemukan suatu signifikasi aksi figur. Bidak catur ini secara mendasar menciptakan gerak dan akting lewat perubahan bentuk, ukuran, maupun intensitas sesuatu, atau dalam sebutan Rudolf Arnheim, gerak dalam *frame* memiliki ketergantungan kepada hierarki dalam elemen visual (372-373). Perubahan-perubahan tersebut dapat menjadi sumber perhatian dari mata penonton.



**Gambar 2.** Impresi gerak dan akting menggunakan perubahan ukuran (Sumber: Sekolah Pascasarjana FFTV-IKJ)

Terdapat satu peristiwa di mana penulis membuat bidak catur berubah menjadi bidak dengan ukuran yang lebih besar dengan teknik *superimpose-dissolve*. Hal ini menandakan dua

hal, yakni suatu impresi gerak dari perubahan ukuran objek kemudian impresi akting akibat penandaan simbolis dari perubahan tersebut yang termaknai sebagai perubahan sifat yang lebih berkuasa.

Namun, ada hal yang lebih signifikan terhadap perwakilan impresi gerak di dalam hierarki elemen visual bidak catur ini. Di dalam suatu adegan, penulis membuat bidak catur melakukan gerakan dari satu titik posisi ke posisi lainnya lewat teknik *stop-motion*. Sebuah objek mati dihidupkan (*animate*) lewat teknik tersebut dan menunjukkan adanya pergerakan. Hal ini sesuai dengan apa yang sebelumnya disebut sebagai *dioramic image*, dimana hal-hal tak hidup (*inanimate*) berusaha direkayasa untuk menciptakan impresi kehidupan (Petho 182), dan dalam kasus ini apa yang menjadi ide hidup adalah gerak.

Melanjutkan ide-ide mengenai akting, sekali lagi bidak catur dipakai dalam kemampuannya sebagai objek dengan hierarki elemen visualnya. Contoh 'hierarki' di sini bisa kita lihat di dalam suatu adegan di mana bidak catur berwarna hitam dikelilingi oleh beberapa bidak catur berwarna putih. Dominansi warna putih dapat memiliki penanda khusus mengenai ekspresi emosional yang bisa kita identifikasi. Ketika jumlah bidak putih lebih banyak dari bidak hitam, maka muncul ide tentang 'kesendirian dalam keramaian', lalu cabang-cabang makna emosional bisa kita dapat menjadi suatu ekspresi tentang alienasi, keterpojokan, represi, dan bahkan ketidakberdayaan (*powerlessness*). Hierarki elemen visual ini akhirnya menjadi pemantik impresi gerak dan akting dalam sebuah imaji filmis yang dikehendaki penulis.

Akhirnya figur-figur tersebut memunculkan suatu kesan hidup dari materialnya yang merupakan model-model mati. Sifat fotografis dalam penggayaan ini membuat karya semakin



lebih *immersive* dalam suatu perhatian figuratif dan perseptif (Chinita 81). Fotografi memiliki kapabilitasnya dalam menangkap adegan pada satu aksi tunggal (*single action*), adegan statis tersebut memberikan kebebasan khusus kepada penglihat untuk lebih leluasa dalam melihat segala sesuatu di dalam karya. Ketika kita melihat adanya perubahan ukuran, hierarki warna maupun perpindahan posisi, penglihat aktif dalam memaknai unit elemen visual yang ditampilkan. Layaknya fotografi dan lukisan, efek ini akhirnya membiarkan kita aktif dalam melihat ilusi gerak bidak catur lewat hierarki elemen visual tertentu.

#### 4. PENCAHAYAAN

Pencahayaan film tak hanya berguna untuk menerangi suatu aksi, tapi juga mengarahkan perhatian kepada objek dan aksi, memperlihatkan secara detail bentuk, tekstur, warna dan ukuran (Bordwell, et al. 125). Penulis menempatkan cahaya dan sumber pencahayaan dalam kualitas yang tidak setara dengan keseharian dan lebih kepada kualitas teatral. Ketika miniatur menjadi sebuah *setting* dan bidak catur sebagai tokoh cerita, tentunya ruang cerita bukanlah sebuah ruangan yang kita kenal lagi di dalam keseharian, maka dari itu penulis memilih suatu teknik pencahayaan yang sering digunakan ketika mendapati situasi serupa, yakni pencahayaan diorama.

Meskipun fungsi cahaya diorama memiliki kesamaan dalam ide penerangan (*illumination*) maupun pengarah/perhatian (*attention*), diorama diberikan cahaya lebih kepada suatu kejelasan mengenai apapun yang hendak ditampilkan. Seperti dalam museum dan jendela toko, lampu menerangi diorama demi memberikan informasi kepada penglihat atas karya di depan mereka. Penglihat

harus melihat semua yang ada di dalam diorama, menekankan proses interaktif dan *immersiveness* atas suatu karya.

Penulis hendak memberikan kesan yang serupa tapi terikat dengan anomali yang kontradiktif. Setidaknya ada pendekatan dalam pencahayaan film ini, yakni *Arbitrary/artificial light*. Pendekatan ini bisa diartikan dari sumber cahayanya, yakni tidak natural. Akhirnya ada ketegangan yang kontradiktif antara model pencahayaan diorama dan konvensi umum pencahayaan film.

Pencahayaan pertama dapat kita lihat dari artifisialitas sebuah lampu pajangan semata, fungsi pencahayaan diorama memiliki wujudnya di dalam film ini. Panggung kubis permainan catur ini diterangi sedemikian rupa untuk menampilkan kejelasan dari setiap sisi ruang yang ada. Pengolahan cahaya tidak dipermainkan demi kepuasan estetis maupun penunjang kesadaran realitas, namun sebagai tolak ukur kejelasan bidang, bentuk, tekstur dan ukuran. Maka pencahayaan yang diterapkan penulis hadir layaknya pameran miniatur serta bidak-bidak catur yang sedang ditampilkan di dalam layar. Hal ini datang dari impresi ketika kita melihat diorama di dalam museum seni, kita harus melihat jelas dari setiap sisi, ketika kita ingin melihat dari sisi belakang, cahaya harus tetap menyinari dengan jelas tanpa ada bayangan sedikitpun.

Sumber cahaya bukan lagi bertitik pada hal yang natural seperti matahari, lampu pijar atau konvensi sumber pencahayaan umum lainnya, tapi kepada sumber yang abstrak dan artifisial. Sumber pencahayaan diorama terletak pada lampu itu sendiri, bukan sebagai pencahayaan diegesis. Pada film umumnya, cahaya bisa diidentifikasi kepada sumbernya yang terletak di dalam diegesis, entah itu matahari atau lampu ruangan. Namun, di dalam diorama dan film *Pion* yang penulis ciptakan, lampu

bertindak sebagai sumber yang asing, tak dikenali secara jelas, ia hanya hadir sebagai penerangan semata, bukan unit pendukung semesta cerita.

## KESIMPULAN

Setelah memaparkan mengenai model-model mati sebagai penggayaan *mise-en-scene* film *Pion* yang penulis ciptakan, selanjutnya penulis akan menjelaskan dengan singkat jawaban akhir atas dua pertanyaan yang sebelumnya muncul dibenak sebelum film diproduksi yakni, 1. bagaimana model-model 'mati' menggantikan konvensi model 'hidup' di dalam sebuah film? dan, 2. bagaimana susunan unit-unit artistik tersebut bekerja antara satu sama lainnya?

Pertama, lewat telaah unit-unit *mise-en-scene* seperti *setting*, *costum/make-up*, *action-performance*, dan *lighting*. Model-model hidup digantikan oleh model mati dalam perannya yang substansial. Dalam *setting*, model hidup seperti bangunan, pepohonan, tanah, taman, direduksi secara abstrak menjadi sebuah model miniatur. Meskipun secara impresi kita mengenal kemiripan dari tekstur, maupun bentuk, apa yang membuat miniatur menjadi model mati adalah ukuran dan kedalamannya yang direduksi, akhirnya *setting* bangunan, taman dan rumah-rumah itu tidak lagi memiliki kesan 'ditempati', maupun 'hidup' tapi akibat bentuknya yang sekarang menjadi sebuah miniatur, *setting* hanya dilihat sebagai spektakel dan bahkan secara sederhana bisa kita bilang sebagai mainan semata. Di mana kertas, karton, kardus sebagai material 'mati' dibentuk sedemikian rupa oleh penulis untuk meniru bentuk-bentuk model 'hidup' yang biasa kita lihat di dalam film.

Ketika pion/bidak catur ditempatkan oleh penulis sebagai tokoh cerita film,

pertukaran antara model mati dan model hidup pun terjadi pula. Pada konvensi film umum, manusia selalu menjadi tokoh, tapi sekarang bidak catur sebagai model mati mengambil alih manusia untuk menggerakkan cerita, meskipun akhirnya kontribusi kostum dan tata rias di dalam *mise-en-scene* harus dikorbankan. Begitu pula dengan kapabilitas gerak, karena pion sebagai sebuah objek, pastilah akan selalu diam. Karena itu pula perubahan visual atau konsep hierarki visual Arnheim digunakan penulis untuk menciptakan gerak terhadap model-model mati tersebut.

Kedua, setelah model-model mati tersebut akhirnya mengganti peran model-model hidup di dalam *mise-en-scene*. Unit-unit harus saling terhubung untuk menciptakan keutuhan visual, karena atas pengalaman pembuatan film ini pula, kekurangan pemakaian model mati sebagai model alternatif penggayaan *mise-en-scene* adalah hilangnya kesan 'hidup' dari gerak, emosi, konsistensi plot naratif dan kedalaman tema cerita.

Gaya miniatur dalam *setting* dan penempatan bidak catur sebagai tokoh secara masing-masing tidak bisa berdiri sendiri untuk menampilkan suatu kisah. Lewat unit gerak dan akting, *setting* dan tokoh akhirnya mendapatkan koneksi yang 'hidup', mendapatkan interaksi yang berkontribusi dalam alur cerita. Ketika pion digerakkan oleh penulis lewat *stop-motion*, akhirnya tokoh dan *setting* memiliki interaksi yang bisa meyakinkan untuk dikatakan sebagai ruang adegan. Begitu pula dengan perubahan-perubahan pepohonan yang menampilkan adanya impresi gerak lewat teknik *stop-motion* ini, akibatnya *setting* terasa hidup meskipun terbentuk oleh kertas yang digunting dan diwarnai seperti sebuah pohon.

Alhasil, penggunaan model mati

sebagai model alternatif penggayaan *mise-en-scene* bisa terwujudkan lewat temuan atas proses penciptaan karya yang dilakukan oleh penulis. Lewat elemen-elemen yang dipaparkan, model-model mati ini bisa menjadi landasan praktis bagi para praktisi film ketika hendak membuat suatu karya yang berada di luar konvensi umum film. Meskipun begitu, penulis juga sadar jikalau model ini sebenarnya secara substansial sudah dilakukan di dalam film animasi berbentuk tanah liat (*clay*) atau jenis *stop-motion* lainnya. Tapi apa yang berbeda adalah porsi model mati yang tidak terlalu banyak dianimasikan untuk terlihat hidup, dan mengurangi adanya gerakan untuk menciptakan situasi tanpa gerak dari model mati ini. Dengan segala hal tersebut, penulis tetap berupaya untuk memberikan konsistensi plot dan keutuhan naratif agar penonton tahu apa yang hendak diceritakan oleh film itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Arnheim, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Art*. Ed. 2, California: University of California Press, 2004.

Bordwell, David, Thompson, Kristin dan Smith, Jeff. *Film Art: An Introduction*. Ed. 12, New York: McGraw-Hill, 2020.

Chinita, Fatima. "Roy Andersson's *Tableau Aesthetic: A Cinematic Social Space Between Painting and Theatre*". *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 15, 2018, hal. 69–86.

Petho, Agnes. "The Photo-Filmic Diorama". *Theorizing Film Through Contemporary Art: Expanding Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.

# ***REKREASI KETAKUTAN:***

## **SEBUAH KAJIAN MENONTON FILM HOROR DI MASA PASCA PANDEMI**

TRI WIDYASTUTI SETYANINGSIH

Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

**Tri Widyastuti Setyaningsih**, lebih dikenal dengan nama Wiwid Setya. Berpengalaman lebih dari 20 tahun dalam industri film Indonesia dengan profesi sebagai Line Producer/Associate Producer. Terlibat dalam mengelola penyelenggaraan Jiffest dan British Film Festival (BFF) membawa Wiwid memperoleh beasiswa magang manajemen seni di Sydney Film Festival (SFF) sekaligus mendalami ilmu manajemen film di Australian Film Television and Radio School (AFTRS). Selain menjadi dosen pada kekhususan Mata Kuliah Produksi Film di FFTV- IKJ, saat ini Wiwid menjabat sebagai Anggota Lembaga Sensor Film (LSF-RI) periode 2020–2024.

#### **Koresponden Penulis**

Tri Widyastuti Setyaningsih | [triwidyastuti@ikj.ac.id](mailto:triwidyastuti@ikj.ac.id)

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,  
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 13 February 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023



## **Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi**

### **ABSTRACT**

*The main purpose of a horror film is to scare and shock its audience using a variety of visual and audio motives and devices. Horror films frequently have successful sales, and even become box office hits. When Indonesia had Covid-19 pandemic, a scary situation in itself, the horror films remained popular. It is interesting to understand why people are keen to watch horror in the post-pandemic era, and what are the effects from watching them? To respond to these queries, the concept of cultural industry is used, along with the logic for industrialization and commercialization of culture. Spectators are positioned as consumers of the cultural industry who carry out commodification and repetition in production. Research shows watching horror films is a recreation of fear, as a human emotional experience derives pleasure from playful involvement with fear-inducing situations. Watching a horror film is a celebration, a rite of passage for recreation of fear in the world of the culture industry, including in the post-pandemic era.*

**Keywords:** *horror movies, horror, film industry*

### **ABSTRAK**

Tujuan utama dari film horor adalah untuk menakut-nakuti dan mengejutkan penonton dengan menggunakan berbagai motif audio visual dan perangkat teknis lainnya. Film horor sering menjadi film yang laris, bahkan meraup box office. Ketika Indonesia dilanda pandemi Covid-19, sebuah kondisi yang menakutkan, film horor tetap menjadi tontonan yang digemari. Mengapa orang menonton film bergenre horor pada masa pascapandemi dan apa efek yang dihasilkan setelah menontonnya, merupakan pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk dibahas. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, artikel ini menggunakan konsep industri budaya, dengan logika industrialisasi dan komersialisasi budaya. Penonton diposisikan sebagai konsumen industri budaya yang melakukan komodifikasi dan repetisi dalam produksi. Penelitian menunjukkan bahwa menonton film horor menjadi semacam rekreasi ketakutan, sebagai pengalaman emosional untuk memperoleh kesenangan dari keterlibatan main-main dengan situasi yang menimbulkan rasa takut. Menonton film horor adalah sebuah perayaan, sebuah ritus rekreasi ketakutan di dunia industri budaya, termasuk di masa pascapandemi.

**Kata Kunci:** *film horor, horor, industri film*

## PENDAHULUAN

Mengapa orang menonton dan menikmati menonton film horor serta mengapa pertanyaan ini penting atau berguna untuk diajukan? Tujuan utama dari film horor adalah untuk menakut-nakuti, mengejutkan, dan menjijikkan menggunakan berbagai motif visual, audio dan perangkat, termasuk referensi supranatural, abnormal, mutilasi, darah, penderitaan yang menyakitkan, kematian, deformitas, pembusukan, kegelapan, invasi, mutasi, hingga ketidakstabilan ekstrim.

Horor tumbuh subur meskipun relatif kurang mendapat pengakuan industri formal. Angka-angka dapat ditunjukkan untuk menggambarkan betapa sukses dan populernya film tersebut. Perhatian komersial ini muncul dengan latar belakang antusiasme penggemar yang cukup besar terhadap genre tersebut, sebagaimana dibuktikan juga oleh banyaknya festival film internasional khusus genre tersebut.

Di sisi lain, dunia mengalami pandemi Covid-19 yang mengerikan. Banyak korban jiwa, aktifitas berkurang hingga pembatasan sosial yang menciptakan situasi dan kondisi dunia yang mencekam, menakutkan dan horor.

Dalam kondisi tersebut, antusiasme penonton menikmati horor ternyata tidak berubah. Terlebih dengan perkembangan dan dinamika zaman membuat ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat. Hal ini menyebabkan pergeseran moda eksibisi dan distribusi film horor dari konvensional melalui layar bioskop, berkembang melalui *online/streaming*. Konsumsi penonton terhadap tontonan horor tetap tinggi, dibuktikan dengan capaian *box office* film *KKN di Desa Penari* (2022) yang diputar di bioskop pascapandemi.

Tingginya popularitas dan antusiasme penonton terhadap film horor, memunculkan

pertanyaan mengapa penonton film tertarik pada genre film ini, mengingat sifatnya yang khas, dan mengapa orang masih saja tertarik menontonnya pada masa pascapandemi—suatu kondisi yang sebenarnya sama kualitasnya: horor. Selanjutnya, apa efek yang dihasilkan penonton film horor di masa pandemi.

Untuk mendekatinya, digunakan konsep industri budaya yang memang melahirkan film, bioskop dan genre horor sebagai produknya. Menurut Theodor W. Adorno dalam Robert W. Witkin, industri budaya merupakan sebutan untuk industrialisasi dan komersialisasi budaya di bawah naungan hubungan produksi model kapitalis. Melalui alat berupa modal dan teknologi, budaya dikelola sebagai sebuah industri. Manusia diobjekkan sebagai bentuk modal yaitu berupa pekerja dan konsumen. Industri budaya mengimitasi seni yang tunduk terhadap totalitas industri budaya (Ardiyanti 80).

Karakteristik utama dari industri budaya adalah adanya komodifikasi dan repetisi dalam produksi. Komodifikasi yaitu proses menjadikan sesuatu yang sebelumnya bukan komoditi sehingga kini menjadi komoditi untuk diperjual-belikan serta menyangkut pula pada proses produksi, distribusi dan konsumsi. Pada komodifikasi terjadi standarisasi, yang bertujuan untuk meningkatkan pendapatan dan modal keuntungan melalui penerapan praktis ke dalam komoditas yang “menjual”. Komoditi yang populer kemudian direpetisi demi kepentingan industri dengan cara melakukan proses *packaging* yang lebih baru dari karya-karya sebelumnya (Ardiyanti 80; Witkin 43).

Produksi film berbeda dengan industri lainnya. Faktor utama yang terkuat dan paling memengaruhi keberhasilan dalam industri film menurut Warren Buckland adalah bagaimana sebuah film mampu “mengaduk-aduk” emosi

penonton. Konsep dalam industri budaya yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan film dalam memengaruhi emosi penonton yaitu simulakra dan hiperealitas. Simulakra kurang lebih diartikan sebagai konstruksi pikiran imajiner terhadap sebuah realitas, tanpa menghadirkan realitas itu sendiri secara esensial. Jadi manipulasi kenyataan yang menenggelamkan representasi ke dalam simulasi yang mereduksi keseimbangan antara citra dan realitas, itulah yang disebut simulakra. Simulakra kemudian menciptakan hiperealitas sebagai suatu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian sehingga kepalsuan seolah-olah hadir menjadi satu kenyataan (Ardiyanti 81; Baudrillard).

Produksi film horor yang meningkat menguatkan signifikansi penulisan ini untuk mengurai lapisan-lapisan yang ada di balik kerja logika industri budaya dalam film. Kualitas film horor sebagai produk estetis yang hadir dalam konteks sosio-kultural masyarakat yang khas membuatnya makin disukai. Terlebih dalam konteks situasi dan kondisi pandemi yang horor, penulisan ini menjadi lorong yang bisa mengarahkan kita lebih jauh memahami dan memaknai fenomena sosial budaya yang terjadi di sekitar kita.

## FILM YANG HOROR

Film horor adalah salah satu genre utama dalam film yang berusaha untuk menimbulkan perasaan takut, terkejut dan jijik pada penontonnya dengan tujuan menghibur. Film horor merupakan representasi dari tema yang membuat penontonnya merasa tidak nyaman, tema yang gelap, agar penontonnya merasakan teror, kaget, dan ketegangan. Kata horror berasal dari bahasa Prancis Kuno, *orror*, yang memiliki arti 'untuk membuat gemetar' atau 'untuk membuat merinding' (Kuhn &

Westwell).

Ceirus juga mendefinisikan horor sebagai "respon spontan terhadap stimulus visual yang mengejutkan" (Martin 3). Dalam interpretasi Kawin,

"horor yang dibayangkan memberikan jalan masuk ke dunia yang dibuat-buat di mana ketakutan meningkat tetapi dapat dikuasai ... itu mengakses inti ketakutan yang mungkin kita bagi sebagai manusia, seperti ketakutan diserang dalam kegelapan ... cara untuk mengkonseptualisasikan, memberi bentuk dan menangani kejahatan dan menakutkan." (Martin 3).

Stone berpendapat, horor "menghadapi kita dengan menjijikkan dan menarik secara bersamaan," (Martin 3).

Dengan definisi tersebut, kita bisa menarik kesimpulan bahwa yang utama dari 'horor' adalah reaksi yang diterima oleh penonton ketika menonton suatu film. Sebuah respon yang bisa saja menimbulkan perasaan takut, ngeri, jijik, kaget, dan teror.

Film horor pertama di dunia dibuat tahun 1896 oleh sutradara Georges Méliès berjudul *Le Manoir du diable* alias Istana Berhantu. Film berdurasi kurang lebih 3 menit ini menceritakan pertemuan iblis dan makhluk kejadian lainnya. Garapannya yang komikal lebih bertujuan menghibur daripada menakuti penonton.

Kelahiran dan perkembangan genre horor saat itu berjalan seiring berkembang luasnya pemikiran pakar psikoanalisis Sigmund Freud tentang hasrat terpendam manusia di bawah alam sadar. Menurut Freud, horor berasal dari sesuatu yang ganjil, ditandai dengan kemunculan imaji dan pikiran dari Id primitif manusia yang sebelumnya tertekan oleh Ego yang beradab. Alhasil, horor mampu mendapat tempat khusus dalam diri manusia.

Menurut Aristoteles, manusia memang senang dengan kisah-kisah seram penuh kekejaman karena bisa membawa katarsis atau kelegaan emosional dalam dirinya. Horor, menurut Jones, menjadi saluran langsung ke dorongan alam bawah sadar yaitu ketakutan, atas cinta, penderitaan, dan kehilangan (Ni'am & Puspitasari, 2).

Film horor selalu menghiasi sejarah perfilman dunia, baik di Eropa maupun Amerika. Di awal perkembangannya, film horor banyak mengadaptasi novel dan naskah drama, semisal *Esmeralda* (1906), *The Hunchback* (1909) di Amerika, *The Love of A Hunchback* (1910) di Inggris, dan *Notre-Dame de Paris* (1911) di Prancis. Selanjutnya J. Searle Dawley mengangkat karakter manusia monster *Frankenstein* (1910) karya Mary Shelley ke dalam film. Sineas Jerman juga mampu menghasilkan film-film horor seperti *Der Student von Prag* (1913), *Nachte des Grauens* (1916), *Homunculus* (1916), *Alraune* (1918), *Nosferatu eine Symphonie des Grauens* (yang diambil dari novel *Dracula* karya Bram Stoker), dan *Cabinet of Dr. Caligari*. Sejak dekade 1930 dan selanjutnya, industri film berkembang pesat di Amerika (Jones 16).

Hikmat Darmawan, mengutip [filmsite.org](http://filmsite.org), menjelaskan bahwa film horor:

*...are unsettling films designed to frighten and panic, cause dread and alarm, and to invoke our hidden worst fears, often in a terrifying, shocking finale, while captivating and entertaining us at the same time in a cathartic experience.*

(...adalah film-film 'mengganggu' yang dirancang untuk menakuti atau membuat panik, menimbulkan rasa ngeri dan waspada, dan untuk memancing berbagai ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Sering, pancingan itu ada dalam sebuah akhir kisah yang mengerikan dan membuat shock, sambil sekaligus menghibur

kita dengan memberikan sebuah pengalaman katartik).

Dengan pengertian tersebut, segala desain untuk menakuti atau membikin panik film horor menjadikannya film yang "mengganggu". Di saat yang sama, juga menghibur kita. dengannya, film horor menghibur sebagai sebuah pengalaman katartik atau pelepasan/pelampiasan.

## FILM HOROR DI INDONESIA

Di Indonesia, film horor merupakan salah satu genre yang banyak digemari oleh masyarakat. Film horor pertama di Indonesia dibuat pada tahun 1934 oleh The Teng Cun dengan judul *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item* (Biran 148).

Pada tahun 1941 film *Tengkoerak Hidoep* yang disutradarai oleh Tan Tjoei Hock dan diproduksi oleh The Teng Cun dibawah bendera *Action Film* (perubahan nama dari Cino Motion Pictures) laku keras di pasaran. Di film ini ada trik kuburan disambar petir, keluar api lalu muncul tengkorak yang bisa bergerak, yang membuat penonton suka (Biran 281).

Film horor Indonesia yang diproduksi dengan bantuan dana pemerintah adalah *Lisa* karya sutradara M. Syarieffudin pada 1971. Pada tahun ini pula M. Syarieffudin berhasil memproduksi film *Beranak dalam Kubur* yang meraup keuntungan hingga 72 juta rupiah. Kesuksesan produksi film horor tersebut karena berhasil memanfaatkan kedekatan antara narasi film dengan kondisi masyarakat pada saat itu.

Produser Rapi Films, Gope T. Samtani, menjelaskan bahwa para pembuat film terinspirasi oleh kepercayaan masyarakat Indonesia terhadap hal-hal gaib. Hal tersebut

juga ditampilkan film-film, seperti *Kemasukan Setan*, dan *Setan Kuburan*. Film horor juga menggunakan latar pedesaan karena orang-orang desa kebanyakan lebih percaya terhadap hal-hal gaib (Junaedi dan Asmoro 170).

Selain itu, menurut catatan Baker, ada upaya dari pemerintah Orde Baru untuk mengontrol kondisi masyarakat. Latar pedesaan seringkali dikaitkan dengan kalangan abangan yang mempercayai hal gaib sekaligus mendukung gerakan Partai Komunis Indonesia (PKI). Adanya kaitan tersebut mengharuskan akhir cerita film horor untuk menarasikan kekalahan dari orang-orang yang mempercayai hal gaib dengan dimunculkannya sosok pemuka agama. Sosok tersebut harus dimunculkan untuk menuntaskan kepercayaan terhadap hal gaib yang dikaitkan dengan ateisme dan komunisme (PKI) (Junaedi dan Asmoro).

Masa keemasan film horor Indonesia ditandai dengan tingginya keuntungan produksi film horor (Junaedi dan Asmoro 44). Hal ini juga didukung strategi produser film-film horor untuk melibatkan nama-nama terkenal sebagai artis atau sutradara. Sisworo Gautama Putra dan Suzanna adalah contoh nama terkenal pada masanya yang terlibat dalam banyak film horor yang diproduksi dalam periode 1981-1990. Pada periode ini, sosok dukun juga hadir sebagai orang yang mampu mengatasi berbagai permasalahan dunia gaib. Hal ini tampak dalam film *Ratu Ilmu Hitam* (1981). Film horor berhasil menarasikan kepercayaan masyarakat terhadap hal gaib sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Pada awal 90-an, kehadiran dan perkembangan stasiun televisi swasta memengaruhi produksi film horor Indonesia karena televisi menayangkan serial cerita horor dan memutar ulang film horor yang pernah tayang di bioskop (Lutfi 188).

Tayangan televisi yang lebih praktis dan murah mengakibatkan antusias masyarakat untuk pergi ke bioskop semakin menurun. Selain itu, terjadi monopoli bioskop oleh Sinepleks 21, perusahaan milik Sudwikatmono-saudara angkat Presiden Soeharto, dengan lebih banyak memutar film impor daripada film horor Indonesia yang dianggap memiliki kualitas dan daya tarik tinggi bagi penonton.

Film horor Indonesia dianggap berkualitas lebih rendah karena banyak menampilkan perempuan seksi berbusana minim hingga adegan seks. Salah satunya dapat dilihat dalam film *Pembalasan Ratu Laut Selatan* (1994) karya Tjut Djalil. Hal itu berbeda bila dibandingkan dengan film horor Indonesia pada periode sebelumnya yang menampilkan hantu berpakaian putih dan panjang, seperti dalam film *Sundelbolong* (1981), *Pengabdian Setan* (1982), *Telaga Angker* (1984), dan *Malam Satu Suro* (1988). Dimunculkannya adegan seks dan perempuan seksi dipengaruhi pula oleh keinginan pembuat film untuk menarik antusiasme penonton serta tidak adanya kecaman dari kelompok agama.

## HOROR YANG LARIS

Kebangkitan genre horor di televisi ditandai dengan munculnya acara televisi pada awal 2000-an, yaitu *Dunia Lain* di stasiun Trans TV. Konsepnya uji nyali menghadapi hal-hal gaib di sekitar kita. Sesudahnya, muncul acara sejenis seperti *Ekspedisi Alam Gaib* di TV7, *Pemburu Hantu* di Lativi hingga *Uka-Uka* di TPI.

Tren ini diikuti dengan hadirnya film *Jelangkung* (2001) karya Jose Poernomo dan Rizal Mantovani yang kerap dianggap sebagai titik balik film horor Indonesia abad ke-21. *Jelangkung* berkisah soal empat sekawan asal Jakarta yang penasaran mencari penampakan setan ke desa Angkerbatu, Jawa Barat. Di



sana mereka melakukan ritual jelangkung untuk memanggil arwah yang berujung pada kemunculan berbagai peristiwa mistis dan mencekam. Film ini menelan biaya total produksi sekitar 1 miliar rupiah dan bisa mendatangkan 1,5 juta penonton selama diputar di layar lebar. Bandingkan dengan *Petualangan Sherina* (2000) karya Riri Riza yang menghabiskan biaya 2 miliar rupiah dengan jumlah penonton kurang lebih sama (Paramita).

Hal menarik dari film *Jelangkung* adalah ia tidak lagi menempatkan hal gaib, legenda, dukun, maupun kyai sebagai unsur yang mendominasi dalam ceritanya. Tokoh utama dalam film *Jelangkung* dapat dikalahkan oleh hantu dan peranan orang pintar dalam film ini hanya memberikan solusi saja, bukan menyelesaikan permasalahan. Selain itu, *setting* perkotaan juga lebih banyak diperlihatkan dalam film ini daripada pedesaan. Narasi filmnya berbeda dengan narasi film horor Indonesia lainnya.

Lebih lanjut, Paramita menjelaskan dengan panjang lebar bahwa tren uji nyali anak muda ini terus berlangsung dan memunculkan film-film sejenis seperti *Hantu* (2007) karya Adrianto Sinaga, *Pulau Hantu* (2007) karya Jose Purnomo ataupun *Air Terjun Pengantin* (2009) karya Rizal Mantovani.

Menu lama untuk menambahkan bumbu seks dan komedi di film horor juga kembali digunakan. Wanita seksi dan badut pencair suasana berseliweran di film-film tersebut. Sebut saja Melanie Ariyanto dan Rony Dozer dalam *Jelangkung* (2001), Nia Ramadhani dan Mastur dalam *Suster Ngesot* (2007), serta Dewi Persik dan Rizky Mocil dalam *Setan Budeg* (2008).

Bahkan, beberapa film horor sengaja menampilkan bintang tamu artis porno luar negeri sebagai daya tarik, seperti Rin Sakuragi

dalam *Suster Keramas* (2009), Maria Ozawa dalam *Hantu Tanah Kusir* (2010), Sora Aoi dalam *Suster Keramas 2* (2011), hingga Tera Patrick dan Sasha Grey yang sempat bermain di *Rintihan Kuntilanak Perawan* (2010) dan *Pocong Mandi Goyang Pinggul* (2011).

Film-film horor tersebut sengaja dibuat untuk menyasar pasar anak muda. Ini adalah bagian dari tren global yang bisa ditelusuri jejaknya sejak keberhasilan film *Scream* (1996) karya Wes Craven dan *Ringu* (1998) karya Hideo Nakata. Pengaruh film horor Jepang pun terasa dalam film-film horor lokal seperti *Ada Hantu di Sekolah* (2004) karya Koya Pagayo dan *Mirror* (2005) karya Hanny R. Saputra.

Ongkos produksi murah dan jaminan membludaknya jumlah penonton jadi alasan terus bertahannya film horor anak muda dengan bumbu seks dan komedi. Menurut data harian Kompas pada 2007, rata-rata biaya produksi film horor adalah 2-2,5 miliar rupiah. Bandingkan dengan *Laskar Pelangi* (2008) karya Riri Riza yang menghabiskan biaya sekitar 9 miliar rupiah. Film horor tak perlu memakai artis bertarif mahal, asal bisa akting saja sudah cukup. Toh, biasanya wajah pemeran hantu di *make-up* total. Film horor juga hanya butuh pencahayaan seadanya. "Paling mudah bikin film horor. Digelap-gelapin dan dengan kamera yang tidak terlalu mahal juga bisa," kata Chand Parwez yang membuat film horor *Lantai 13*, di tahun 2007 (Ni'am & Puspitasari 19). Hal ini diamini oleh aktor Dedi Mizwar, HIM Damsyik dan beberapa produser film.

Di sisi lain Manoj Punjabi, Presiden Director MD Entertainment, dan produser Shanker, yang pernah membuat film horor *Terowongan Casablanca*, *Malam Jumat Kliwon* dan *Film Horor*, berpendapat bahwa sebagai bisnis, pertimbangan untuk memproduksi film horor lebih didorong pada selera pasar dan

perhitungan keuntungan yang jelas. Apalagi, kisah yang dibuat berdasarkan cerita yang sudah jadi perbincangan di masyarakat. “Kalau dihitung-hitung paling tinggi hasilnya tetap film horor,” imbuh Shanker yang menyebut film-filmnya ditonton lebih dari 1 juta orang (Ni’am & Puspitasari 19).

Itulah sebabnya film bergenre horor selalu masuk jajaran film terlaris periode waktu tertentu. Hal ini membuktikan prinsip industri budaya ketika salah satu film horor laris banyak ditonton sehingga membuahkan keuntungan bagi produsennya, maka dipastikan logika kapitalisme akan segera berlaku. Ia akan segera menjadi komoditas yang terus diproduksi dan reproduksi atas nama selera atau keinginan masyarakat dan tata jual nilai pasar hiburan.

Satu hal menarik dari fenomena film horor ini adalah pangsa pasarnya mengarah kepada anak muda di era globalisasi yang berasal dari kalangan kelas menengah, hidup di perkotaan, dan berpendidikan, menguasai teknologi dan bergaya hidup modern. Tapi di sisi lain, mereka tertarik dan penasaran (*curious*) pada hal-hal yang bersifat mistis, yang tak bisa dijelaskan oleh logika dan akal sehat. Dan film-film horor menjadi sarana rekreasional (dan dengannya menjadi turistik) terhadap berbagai macam mitos, tabu, larangan (yang belum tentu ada) di tempat-tempat tertentu di bagian-bagian kota.

Imbasnya, para setan pun mulai berurbanisasi. Bermula dari desa Angkerbatu, Jawa Barat, belakangan mereka mulai menemukan rumah di perkotaan, entah di terowongan Casablanca dekat pusat bisnis dan perbelanjaan di Jakarta Selatan, ataupun Taman Lawang yang identik sebagai tempat berkumpulnya waria di Jakarta Pusat. Beberapa tempat wisata misteri lain sempat diangkat pula dalam film, seperti *Hantu Jeruk*

*Purut* (2006) karya Koya Pagayo, *Rumah Kentang* (2012) karya Jose Poernomo, *Mall Klender* (2014) karya David Poernomo dan Agusti Tanjung, ataupun *Taman Langsat Mayestik* (2014) karya Eka Katili. Apalagi, produksi dan peredaran film Indonesia masih begitu Jakarta-sentris. Alhasil, keberadaan tempat-tempat “wisata” tersebut dapat menekan ongkos produksi para sineas yang berbasis di Jakarta (Paramita).

## (FILM) HOROR DI MASA PANDEMI

Tapi pandemi terjadi. Pembatasan sosial diterapkan. Aturan diberlakukan. Bioskop harus membatasi jumlah penonton, bahkan ditutup selama beberapa waktu. Orang-orang kemudian menonton film di rumah. Apalagi setelah aplikasi media baru banyak bermunculan. Film-film masih tetap bisa ditonton, termasuk film horor.

Sebelum masa pandemi Covid-19, meskipun aplikasi media baru terus bermunculan, kehadiran media alternatif ini tidak banyak memengaruhi paradigma produksi dan distribusi film horor nasional yang masih menargetkan bioskop sebagai media ekshibisi film-filmnya. Hal ini terlihat dari 90% jumlah *revenue* sebuah film masih berasal dari pemasukan penjualan tiket di jaringan bioskop XXI dengan 1.024.331 layar, sedangkan CGV Cinema dan Cinepolis dengan 239 layar yang tersebar di seluruh Indonesia. Sementara 10% *revenue* masuk ke media *streaming* (Patawari & Sugiyanto 77).

Pembatasan kegiatan menonton film di bioskop di masa pandemi menyebabkan seluruh penonton film yang awalnya terbagi menjadi dua kelompok (konvensional, bioskop dan *online, streaming*) kini berubah sepenuhnya menjadi penonton film *online*. Kondisi ini turut memaksa produsen film yang

awalnya mengutamakan pendistribusian film-filmnya ke jaringan bioskop konvensional kini beralih ke platform digital, baik itu melalui media sosial, website, maupun layanan *streaming* berlangganan.

Data menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-19 jumlah penonton *streaming* meningkat tajam. Pada tahun 2020, penonton *video on demand* pada platform *streaming* meningkat 26,5% atau sekitar 13 juta penonton. Peluang pasar tersebut tidak hanya membuat distribusi film beralih ke platform berbasis *online streaming*, tetapi juga beberapa perusahaan dan *Production House* (PH) besar bahkan meluncurkan layanan *streaming*-nya sendiri di masa pandemi ini, seperti *Walt Disney (Disney+Hotstar)*, *Amazon* bahkan membeli studio MGM. Selain itu, tidak ketinggalan juga para pemain lokal mulai bermunculan, seperti Gojek dengan *Goplay* dan Telkomsel dengan layanan *Maxstream* (Patawari & Sugiyanto 77).

Masa tidak menentu akibat pandemi Covid-19 membuat aktivitas operasional bioskop terhenti, tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia mengalami masa-masa terpuruk. Perubahan regulasi dari waktu ke waktu menyebabkan pembukaan serta aktivitas di bioskop mengalami ketidakpastian. Mulai dari pembatasan jam operasional bioskop, ketidakjelasan jadwal buka-tutup, termasuk pengurangan jumlah penonton yang hanya diizinkan 50% dari kapasitas studio.

Berbeda dengan produsen film yang dapat selamat dengan segera beralih pada media *streaming*, bioskop-bioskop di tanah air mengalami nasib yang lebih pahit. Jaringan bioskop CGV mencatat kerugian yang dialaminya pada semester pertama tahun 2020 sebesar 65,73% dari tahun 2019 dengan penghasilan 682,39 miliar kini hanya mendapat 233,83 miliar (Patawari & Sugiyanto 77).

Seiring waktu dan mulai longgarnya aturan

pembatasan sosial membuat bioskop diizinkan dibuka. Hal ini menjadi harapan bioskop-bioskop tanah air dapat bangkit kembali mengingat pengalaman unik menonton di bioskop belum dapat digantikan oleh media apapun, termasuk media *streaming* yang merajai distribusi dan ekshibisi film selama pandemi.

Pandemi tentu saja memengaruhi produksi film horor nasional. Film-film horor memundurkan masa produksinya menaati aturan pembatasan sosial, seperti misalnya film *Inang* karya sutradara Fajar Nugros. Film-film yang sebelum pandemi telah diproduksi, kemudian juga diundur masa tayangnya mengikuti kondisi. Film *Ivanna* karya sutradara Kimo Stamboel menjadi contoh film horor nasional yang diproduksi di masa pandemi dengan protokol ketat.

Setelah dua tahun mengalami pandemi, bioskop dibuka, produksi dilanjutkan, film-film ditayangkan, termasuk film horor nasional. Film-film seperti *Makmum 2* karya sutradara Guntur Soeharjanto menjadi film horor pertama yang diputar saat bioskop mulai buka dan langsung mendapat 1,7 juta penonton. Yang fenomenal tentu saja film *KKN di Desa Penari* karya sutradara Awi Suryadi yang tadinya akan diputar pada tahun 2019, akhirnya baru dirilis pada tahun 2022.

Dari kenyataan tersebut menunjukkan bahwa kondisi pandemi tidak banyak berpengaruh pada ide produksi dan jumlah penonton film horor. Horor masih menjadi daya tarik produksi dan kegiatan menonton film. Alasan produser untuk tetap memproduksi film horor di masa atau pascapandemi dapat kita tengok dari beberapa catatan berikut.

## LOGIKA PRODUSER DAN BIOSKOP FILM HOROR DI MASA (DAN PASCA) PANDEMI

King menyebut, “kisah horor yang bagus adalah yang berfungsi pada tingkat simbolis, menggunakan peristiwa fiksi (dan terkadang supernatural) untuk membantu kita memahami ketakutan kita yang sebenarnya terdalam” (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Pandemi dengan berbagai macam kondisi yang ada di dalamnya, di mata para produser, justru dianggap sebagai tema menarik dan bisa menjadi masa depan horor. Sebuah penelitian melansir dua hal tentang virus corona yang terlintas di benak produser yaitu gagasan tentang isolasi—semua karantina paksa dan orang-orang harus berpisah dan tidak dapat terlibat dalam kegiatan sosial. Ada beberapa film horor hebat tentang isolasi. Ini adalah tema yang selalu matang (Andersen, Schjoedt, Price, Rosas, Scrivner and Clasen).

Berikutnya adalah gagasan kehilangan kendali. “Jika Anda memberi tahu orang-orang 12 bulan yang lalu bahwa akan ada virus ini dan itu akan membuat seluruh dunia berhenti dan mengubah setiap aspek kehidupan normal, mereka akan mengabaikan Anda. Tetapi gagasan bahwa ada sesuatu di luar sana yang dapat menyebar dan, pada saat ini, di luar ilmu pengetahuan kita, di luar sistem sosial kita dan di luar kemampuan kita untuk menahannya, sangat menakutkan,” kata Joan Kendrick, seorang produser film horor.

Hal ini menjadi dasar ide bagi produksi film horor yang hebat seperti yang pernah dilakukan oleh film *The Purge* (2013), *High-Rise* (2015), *10 Cloverfield Lane* (2016) dan *It Comes at Night* (2017) yang berpusat pada kehancuran masyarakat. Di satu sisi hal ini menjadi inspirasi mengenai suatu keadaan darurat telah mampu menciptakan suatu

produk karya film horor yang menarik, bahkan membentuk suatu genre film.

Kegiatan menonton film horor di masa pandemi, *suspense* dan resolusi *suspense* adalah dua komponen penting dari horor dan respon kita terhadap film horor. Hal ini didefinisikan sebagai “kekhawatiran akut, ketakutan tentang peristiwa menyedihkan yang mengancam protagonis yang disukai” dan “pengalaman ketidakpastian yang sifat hedonisnya dapat bervariasi dari berbahaya hingga menyenangkan” (Zillmann 108). Ketegangan yang tercipta selama perasaan tegang dapat muncul dari peristiwa-peristiwa yang menandakan konflik, disonansi, dan ketidakstabilan (Lehne and Koelsch).

Salah satu teori kenikmatan horor, teori transfer eksitasi, Zillmann berpendapat, bahwa kita memperoleh kenikmatan film horor dari perasaan ketegangan ini (teori ini mungkin juga menjelaskan kenikmatan film non-horor yang melibatkan ketegangan). Ketika sebuah ancaman diselesaikan, pengaruh negatif kita berubah menjadi euforia dan ketegangan berakhir. Aspek penting dari teori ini adalah bahwa kenikmatan berasal dari tingkat afek negatif yang terbentuk selama paparan film horor dan dari afek/reaksi positif yang dihasilkan dari resolusi ancaman.

Meski pandemi dan film horor menciptakan ancaman yang sama, tapi keberhasilan melewati (baca: menonton film horor) menjadi suatu kenikmatan dan unsur resolutif tersendiri. Kesadaran ini dipahami betul oleh para produser dan pemilik modal jaringan bioskop yang bekerja atas dasar dalil industri budaya. Kondisi ini merupakan sebuah modal kapital yang tidak hanya berbentuk uang yang bernilai ekonomis, tapi modal budaya, sifat dan sikap komunal masyarakat bisa menjadi sebuah dasar kerja produksi dan reproduksi nilai dalam industri budaya.

Maka muncul film-film horor yang ditonton oleh banyak orang. Pada saat yang sama, bioskop juga berhasil melewati masa krisis. Pergeseran konstelasi bisnis bioskop yang membuat banyak usaha bioskop gulung tikar di daerah, membuat persebaran film sebagian besar berpusat di kota-kota besar. Lebih dari separuh jumlah bioskop di seluruh Indonesia terletak di Jakarta. Bioskop yang ada di daerah sangat terbatas jumlahnya, itu pun sebagian besar merupakan jaringan 21.

Sebagai penguasa jaringan distribusi film horor, bioskop melakukan perbaikan manajemen dan adaptasi teknologi yang menyebabkan kegiatan menonton film di bioskop menjadi lebih nyaman. Adaptasi teknologi seperti proyektor digital, perangkat audio visual, pembayaran tiket *online*, hingga teknologi 3D berhasil menarik penonton film untuk kembali ke bioskop.

Walaupun telah digempur teknologi digital dan media *streaming*, bioskop bertahan dengan melakukan inovasi digital mulai dari memperbarui teknologi proyektor dan teknologi perangkat suara, menyediakan pembayaran dan pemesanan tiket online, hingga memberi kenyamanan lebih dalam ruang bioskop (Patawari & Sugiyanto 77).

Bioskop merupakan salah satu bentuk hiburan yang memfasilitasi kebutuhan manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Bertemu banyak orang saat mengantre tiket, berkumpul bersama keluarga, berkenalan dengan individu atau kelompok sesama penggemar film merupakan interaksi sosial yang dapat terjadi di bioskop. Bagi para penggemar dan penggiat film, mengunjungi bioskop bukan hanya sekadar sebagai sarana mendapatkan hiburan, melainkan juga sebagai bagian dari ritus untuk menemukan spirit film itu sendiri.

Menerka praktik menonton film-film ini kita

bisa melihat bahwa film horor menghadirkan tiga hal bagi penonton, yakni kesenangan, memberi makna bagi keberadaan kebudayaan horor (atau mistik), dan terutama, memberi identitas sosial bagi masyarakat penonton Indonesia (Na'im dan Paramita 20).

Sebagai motif pencarian kesenangan, Jason Sit mengidentifikasi tiga motif pencarian hiburan di kalangan anak muda di tengah maraknya pusat hiburan atau mall yaitu *escapism* (menghindar dari masalah atau rutinitas), sosialisasi, dan *thrill-seeking* (mencari ketegangan). Sit mengelompokkan 'anak mall' tersebut ke dalam 2 kelompok, yaitu *movie-goers* (orang yang pergi ke pusat hiburan untuk menikmati film bioskop) dan *food-lovers* (orang yang mengutamakan kepuasan pada pengalaman kuliner). Temuan Sit menunjukkan bahwa *movie-goers* cenderung memiliki motivasi *thrill seeking* yang lebih besar dibandingkan *food lovers*. Baik *movie-goers* maupun *food-lovers* relatif sama dalam hal kebutuhan eskapis dan bersosialisasi ketika pergi ke mall. Ketika dihadapkan pada motif menonton film bioskop, kelompok *movie-goers* tetap pada motif *thrill seeking* sedangkan *food lovers* menganggap itu sebagai aktivitas bersosialisasi (Na'im dan Paramita 20).

Alasan-alasan mereka datang ke bioskop untuk menonton film horor yang menjamin dinamika produksi, distribusi dan ekshibisi film horor nasional di bioskop. Pertanyaannya kemudian apa yang kemudian mereka dapatkan setelah menonton film horor di masa pascapandemi? Apakah ketakutan mereka menjadi ganda: ditakuti hantu dan ditakuti ancaman virus Covid-19 yang masih belum hilang dalam kehidupan?



## REKREASI KETAKUTAN

Seorang penonton mengaku momen yang paling dia tunggu ketika menonton film horor tentu saja ketika sosok hantunya muncul di layar. Namun, di saat yang sama, dia akan langsung menutup mukanya. Cerita itu hanya salah satu gambaran cara penonton menikmati film horor. Tapi adakah orang yang suka ditakuti, mengeluarkan uang hanya untuk merasakan sensasi ketakutan, sebagai sebuah rekreasi?

Menonton film horor di masa pandemi, tentu saja menjadi suatu hal yang menarik dicermati. Pandemi pada titik tertentu menciptakan suatu sensasi horor yang menakutkan terkait kondisi yang tidak menentu, pembatasan sosial dan juga korban-korban yang berujung kematian. Suasana tentangnya merupakan suatu kondisi horor tersendiri. Dengannya, menonton film horor di masa atau pasca pandemi, menegaskan logika tentang sebuah rekreasi ketakutan dalam konteks industri budaya.

Menonton film horor menjadi rekreasi ketakutan yang dijelaskan sebagai pengalaman emosional campuran antara ketakutan dan kesenangan. Dengan definisi ini, terdapat spektrum fenomena yang luas di mana manusia memperoleh kesenangan dari keterlibatan main-main dengan situasi yang menimbulkan rasa takut. Keterlibatan tersebut berkisar dari kegiatan yang menakutkan, seperti film horor dan atraksi berhantu, yang tetap menonjol dalam budaya populer (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Sebuah penelitian yang dilakukan menjelaskan selama bertahun-tahun, para ahli telah berspekulasi tentang berbagai penjelasan untuk fenomena rekreasi ketakutan. Misalnya, ada pemikiran bahwa konsumsi horor mungkin merupakan konfrontasi ambivalen dengan keinginan yang ditekan, suatu bentuk stimulasi

diri melalui gairah yang diinduksi secara artifisial, atau suatu bentuk masokisme jinak (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Studi semacam ini sering berfokus pada peran pencarian sensasi. Para peneliti horor berspekulasi bahwa gagasan tentang rekreasi ketakutan dapat dianggap sebagai bentuk permainan. Gagasan penting di sini adalah bahwa rekreasi ketakutan, seperti hiburan horor, memberikan konteks di mana individu dapat memiliki pengalaman yang murah dan bebas risiko dengan rasa takut dan emosi negatif terkait. Pemirsa film horor, misalnya, menanggapi film dengan ketakutan, kecemasan, ketakutan, dan jijik tanpa berada dalam bahaya yang sebenarnya. Seperti seorang anak yang merespon dengan kegembiraan yang menegangkan karena dikejar-kejar oleh pengasuhnya, penonton film horor terlibat secara main-main dengan bentuk simulasi ancaman (Scrivner, Kjeldgaard-Christiansen, Johnson & Clasen).

Penelitian yang dilakukan mencontohkan film tentang pandemi. Film pandemi memberi pemirsa akses murah ke informasi penting yang sulit atau berbahaya untuk ditemukan di dunia nyata. Misalnya, bagaimana orang lain bertindak dalam menghadapi pandemi? Apakah peristiwa seperti itu cenderung mendorong perilaku kooperatif atau egois pada orang lain? Bagaimana seseorang dapat menavigasi lanskap sosial yang berubah dari dunia pandemi? Seperti apa dunia ini ketika institusi yang menjadi landasan kehidupan sehari-hari tidak lagi beroperasi seperti biasa? Jika pandemi pernah terjadi, informasi ini bisa sangat berharga (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Bagian terpenting dari banyak cerita mungkin bukan kesamaan literalnya dengan kehidupan nyata, tetapi makna yang dapat

diambil darinya dan diterapkan pada situasi dunia nyata (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Meskipun *zombie* tidak ada dan dengan demikian tidak mewakili ancaman nyata bagi manusia, situasi yang terjadi di film *zombie* (baca: horor, catatan dari penulis) dapat dianalogikan dengan situasi yang akan terjadi di dunia nyata. Kekacauan yang terjadi dalam film *zombie* (baca: horor, catatan dari penulis) dalam banyak hal mirip dengan kekacauan yang dapat terjadi dalam bencana dunia nyata. Dengan demikian, informasi yang kita peroleh dari kiamat *zombie* dapat membantu kita menyikapi dunia nyata.

Hal ini bisa dicontohkan dalam popularitas film *Contagion* di minggu-minggu awal pandemi Covid-19. Meskipun film ini berusia hampir satu dekade, dengan cepat ia menjadi salah satu film yang paling banyak diputar di Amerika. Hal ini karena film tersebut memberikan contoh realistik tentang apa yang terjadi selama pandemi.

Individu dengan sifat penasaran yang tinggi menjadi jauh lebih tertarik pada film bertema pandemi pada minggu-minggu awal wabah Covid-19. Melalui kecenderungan yang lebih besar untuk mengumpulkan informasi tentang fenomena berbahaya, individu dengan rasa ingin tahu lebih memperoleh pengetahuan dan strategi penanganan yang akan berguna dalam situasi berbahaya (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Penonton film horor menggunakan strategi regulasi emosi, yang dapat menyebabkan peningkatan keterampilan mengatasi emosi. Menonton film horor dapat menyebabkan berkurangnya ketergantungan pada mekanisme penghindaran dalam menanggapi ketakutan tertentu, termasuk wabah virus (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Fiksi horor memungkinkan orang untuk dengan aman dan sering mengalami

ketakutan, yang biasanya dialami di hadapan bahaya nyata. Dengan memunculkan rasa takut dalam suasana yang aman, fiksi horor menghadirkan kesempatan bagi penonton untuk mengasah keterampilan regulasi emosi mereka (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen). Keterampilan regulasi emosi, pada akhirnya, telah terbukti terkait dengan peningkatan ketahanan psikologis (Scrivner, Johnson, Kjeldgaard-Christiansen and Klasen).

Dengan sering terlibat dengan pengalaman fiksi yang menakutkan, penggemar horor dan individu yang sangat ingin tahu dapat mengumpulkan informasi dan mempraktikkan keterampilan pengaturan emosi yang dapat bermanfaat bagi mereka dalam skenario dunia nyata yang berbahaya. Berkenaan dengan Covid-19, individu yang telah menghabiskan lebih banyak waktu untuk mensimulasikan pengalaman menakutkan atau distopia di masa lalu berpeluang mengalami lebih sedikit tekanan psikologis selama pandemi. Demikian juga, mereka yang termotivasi untuk mencari informasi berbahaya (yaitu, mereka yang sangat ingin tahu) berpeluang mengalami ketahanan yang lebih besar selama pandemi.

## KESIMPULAN

Dari uraian berbagai konsep tersebut maka kita dapat menyimpulkan bahwa keberhasilan sebuah film ditentukan oleh kemampuannya dalam menciptakan simulasi yang mampu menghadirkan simulakra-simulakra yang akhirnya mampu menciptakan hiperealitas bagi penonton. Untuk itu, para produsen film perlu mempersiapkan proses produksi yang kontekstual sesuai waktu, situasi dan kondisi psikis-sosio-kultural calon penontonya.

Dalam konteks pandemi yang terjadi, film horor yang diproduksi dan ditonton oleh

masyarakat dimaknai sebagai sebuah rekreasi ketakutan yang dapat dianggap sebagai bentuk permainan. Seperti bermain, yang secara luas dianggap sebagai aktivitas yang dimotivasi secara internal dan menyenangkan bagi individu, penonton film horor juga merasakan tingkat kenikmatan yang tinggi. Kenikmatan tersebut secara signifikan terkait dengan motivasi internal untuk menonton film horor.

Hal ini masih membuka penelitian lanjutan baik dari segi materi film horor macam apa, dampak medis atau psikologi macam apa hingga struktur logika macam apa yang bisa menjadi pondasi kerja produksi film horor yang lebih "berkualitas" di masa pascapandemi. Yang pasti, kini menonton film horor adalah sebuah perayaan, sebuah ritus rekreasi ketakutan di dunia industri budaya, di masa pascapandemi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Biran, Misbach Yusa. *Sejarah Film 1900-1950: Bikin Film Di Jawa*, Depok: Komunitas Bambu, 2009

Jones, Alan. *The Rough Guide To Horror Movies*. London: Rough Guides. 2005

Junaedi, Fajar, dan Danu Asmoro (Ed.). *Elegi Dunia Perfilman Indonesia*. Yogyakarta: Atma Jaya. 2010

Kuhn, Annete and Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies* (1st ed.). Oxford University Press. 2012

Witkin, Robert W. *Adorno On Popular Culture*. London: Routledge. 2003

### Jurnal

Andersen, Marc Malmdorf, Uffe Schjoedt, Henry Price, Fernando E. Rosas, Coltan Scrivner and Mathias Clasen. "Playing With Fear: A Field Study In Recreational Horror". *Psychological Science*, pp 1-14 © The Author(S). 2020. [sagepub.com/journals-permissions](https://sagepub.com/journals-permissions), DOI: 10.1177/0956797620972116, [www.psychologicalscience.org/PS](https://www.psychologicalscience.org/PS)

Ardiyanti, Handrini. "Perfilman Indonesia: Perkembangan dan Kebijakan Sebuah Telaah Dari Perspektif Industri Budaya". *Kajian* Vol. 22 No. 2 Juni 2017

Baker, Thomas Alexander Charles. "A Cultural Economy Of The Contemporary Indonesian Film Industry". Thesis S2 Philosophy Department Of Sociology National University Singapore. 2011

Lehne, M., and Koelsch, S. "Toward a general psychological model of tension and suspense". *Front. Psychol.* 6:79, 2015.. doi: 10.3389/fpsyg.2015.00079

Lutfi, Muhammad. "Perkembangan Film Horror Indonesia Tahun 1981-1991". *Avatara E-Journal Pendidikan Sejarah*, Vol. 1, No.1, 2013

Martin, G. Neil. "(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films". *Frontiers in Psychology* | [www.frontiersin.org](https://www.frontiersin.org) - October 2019 | Volume 10 | Article 2298

Patawari, Muhammad Yunus dan Dyah Rachmawati Sugiyanto. "Pergeseran Paradigma Distribusi Film Pada Masa Pandemi Covid-19 Dan Prediksi Eksistensi Bioskop Pascapandemi Covid-19". *Jurnal Urban* Vol 5, No. 2 Oktober 2021 - Maret 2022, pp. 77 - 158

Scrivner, Coltan, John A. Johnson, Jens Kjeldgaard-Christiansen and Mathias Clasen. "Pandemic Practice: Horror Fans And Morbidly Curious Individuals Are More Psychologically

*Resilient During The Covid-19 Pandemic". Personality And Individual Differences 168 (2021) 110397. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110397>*

Zillmann, D., Weaver, J. B., Mundorf, N., and Aust, C. F. *"Effects of an opposite-gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction"*. J. Pers. Soc. Psychol. 51, 1986, pp. 586–594. doi: 10.1037/0022-3514.51.3.586

### Website

Baudrillard, Jean. *"Simulations"*, English Edition Translated By Paul Foss Et Al., (Online), [https://la801605.us.archive.org/19/items/Simulations1983/Baudrillard\\_Simulations.Pdf](https://la801605.us.archive.org/19/items/Simulations1983/Baudrillard_Simulations.Pdf)

Darmawan, Hikmat. *"Mengapa Film Horor"*. [https://perfilman.perpusnas.go.id/kliping\\_Artikel/Detail/357,](https://perfilman.perpusnas.go.id/kliping_artikel/detail/357)

Meydhalifah, Tita. *"Perubahan Produksi Film Horor Indonesia Periode 1971-2001"*. [Histma.fib.ugm.ac.id/2018/01/31/Perubahan-Produksi-Film-Horor-Indonesia-Periode-1971-2001](http://histma.fib.ugm.ac.id/2018/01/31/perubahan-produksi-film-horor-indonesia-periode-1971-2001). 2018

Ni'am, Maulin dan Nella A. Puspitasari. *"Film Horor Indonesia: Menertawakan Ketakutan"*. Academia.Edu, 2014

Paramita, Viriya. *"Jejak Film Horor Indonesia"*. [https://cinemapoetica.com/Jejak-Film-Horor-Nusantara/](https://cinemapoetica.com/jejak-film-horor-nusantara/). 2016

## **Kirimkan Artikel Anda ke Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru**

Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi dan Media Baru menerima artikel Anda secara Open Journal Systems (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal IMAJI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain.

### **Pengiriman secara Online/ Online Submission**

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu. Registrasi diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal IMAJI di [imaji.ikj.ac.id](http://imaji.ikj.ac.id) dan kunjungi menu Author Guideline kami.

### **Registrasi**

Tautan: <https://imaji.ikj.ac.id/index.php/IMAJI/user/register>

### **Syarat Umum Penulisan Jurnal IMAJI:**

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal IMAJI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan Film, Fotografi, Televisi dan Media Baru, silahkan menuju menu Focus and Scope pada laman jurnal.
4. Jurnal IMAJI, hanya menerima tulisan dalam bentuk softcopy yang dikirim melalui sistem OJS.

### **Bahasa**

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

### **Format Penulisan Umum**

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 25 halaman kertas ukuran A4 (double-sided, and 1.5 line spacing); tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi



antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).

2. Paragraf baru harus dimulai 0.5 mm dari margin kiri, menggunakan jenis font Times-New—Romans ukuran 12. Margin atas dan bawah 1,5 dan 0,8 inci.
3. Judul ditulis dengan huruf kapital hanya pada kata pertama atau nama khusus (contoh: nama lokasi), ukuran huruf 14, posisi tengah.
4. Sub judul ditulis dengan gaya UPPERCASE BOLD berukuran 11 font, dimulai dari margin kiri. Ditulis dengan huruf kapital hanya pada kata pertama atau nama khusus. Harus dimulai dari margin kiri.
5. Referensi harus dari publikasi sepuluh tahun terakhir (> 80%), kecuali untuk referensi kunci (80%). Merujuk ke buku teks apa pun harus diminimalkan (<20%).
6. Sitasi di badan teks harus menggunakan nama keluarga dan halaman yang dikutip. Contoh:

Yang dimaksud dengan teori film adalah ... (Bordwell 5).

Penulis disarankan untuk menggunakan software Mendeley Reference.

## **Struktur Naskah**

**Judul.** Judul artikel harus singkat, jelas dan informatif, tidak lebih dari 12-15 kata.

**Nama penulis dan institusi.** Nama penulis harus disertai dengan institusi penulis dan alamat email. Untuk makalah bersama, salah satu penulis diberitahukan kepada penulis terkait.

**Abstrak dan kata kunci.** Abstrak harus kurang dari 150-200 kata. Harap berikan abstrak dalam versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kata kunci harus terdiri dari 3 sampai 5 kata atau frase, ditulis menurut abjad.

**Pengantar.** Bagian ini menjelaskan latar belakang penelitian, permasalahan yang diangkat dan tujuan pembuatan naskah. Yang penting juga harus menunjukkan signifikansi dan kebaruan penelitian. (15-20% dari total panjang artikel).

**Pembahasan.** Bagian ini menjelaskan alat analisis yang berisi deskripsi, teknik pengumpulan data, analisis data serta pemaparan analisis data (40 – 60% total panjang artikel).

**Kesimpulan.** Bagian ini menyimpulkan dan memberikan hasil temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan.

**Daftar Pustaka.** Bagian ini 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 (artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip. Kutipan dan referensi harus mengikuti gaya MLA (Modern Language Association of America) Referensi harus mencakup hanya karya yang dikutip di dalam teks naskah. Mengonsultasikan manual gaya MLA (<https://style.mla.org/>) sangat disarankan untuk menyelesaikan pengiriman naskah. Silahkan gunakan alat referensi (Mendeley)!

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui e-mail [imaji@ikj.ac.id](mailto:imaji@ikj.ac.id). Jurnal IMAJI hanya menerima artikel dalam bentuk softcopy.

**Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental  
*Sweet Rahwana* (2017)**

Hery Sasongko

**Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz dalam Adegan  
*Apple Strudel* pada Film *Inglorious Basterds* (2009)**

Diva Eureka

***Setan Jawa* (2017): Kearifan Lokal Sebagai Strategi Menuju Film  
Beridentitas Nusantara**

Hari Suryanto

**Warna pada Film untuk Anak Autis: Studi Kasus pada Film *Coco*  
(2017) dan *Frozen* (2013)**

Satyani Widosari Adiwibowo

**Model Alternatif Penggayaan Mise-en-scene dalam Film *Pion*  
(2021)**

Esra Parasian Tampubolon, Hibatullah Billy

**Rekreasi Ketakutan: Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa  
Pasca Pandemi**

Tri Widyastuti Setyaningsih



Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta  
Jl. Cikini Raya No. 73  
e-mail: [fmaji@ikj.ac.id](mailto:fmaji@ikj.ac.id)

