

JURNAL
imajii

**Bentuk, Gaya, dan
Persepsi Penonton**

Diterbitkan oleh Fakultas Film dan Televisi (FFTV)
dan
Lembaga Penelitian, Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat FFTV - IKJ

Jurnal
IMAJI

Edisi
11

Nomor
1

Halaman
1 - 45

Jakarta
Juni
2020

ISSN
1907-3097

JURNAL imaji

EDISI 11 NO 1, JUNI 2020

ISSN 1907-3097

Daftar Isi

Ketua Penyunting RB Armantono	1 - 8
Wakil Ketua Penyunting Ario Sasongko	9 - 15
Penyunting Pelaksana Arda Muhlisiun Gerzon R. Ajawaila Suryana Paramita	16 - 24
Asisten Penyunting Bawuk Respati	25 - 37
Desain dan Tata Letak Anies Wildani	
Pelaksana Tata Usaha Waluyo, Tungga Ridwan, Mega Rina	38 - 45
Pembantu Pelaksana Tata Usaha Ahmad Sueb	

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

ISSN 1907-3097

Alamat Penyunting dan Tata Usaha Perpustakaan dan Penerbitan Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta,
Jl. Cikini Raya 73 Jakarta Pusat 10330 Telepon (021) 3156176 Fax. (021) 31923603.
Homepage : <http://www.fftv.ikj.ac.id> Email : fftv.imaji@yahoo.com

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan di media lain. Naskah diketik diatas kertas HVS A4 spasi ganda sepanjang lebih kurang 10 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (*petunjuk bagi calon penulis*). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Bentuk, Gaya, dan Persepsi Penonton

Medium audio visual, baik itu dalam bentuk sinema maupun program televisi, memiliki ciri khas karakteristik medium yang berbeda dengan medium-medium naratif lainnya. Ciri khas tersebut secara umum terbagi ke dalam dua unsur yang dikenal sebagai: bentuk dan gaya. Pemanfaatan kedua unsur inilah yang membuat sebuah karya mampu mengonstruksi informasi yang nantinya akan menghadirkan persepsi makna kepada penonton.

Hal tersebutlah yang ingin diangkat pada pembahasan kali ini dengan tajuk: **Bentuk, Gaya, dan Persepsi Penonton.**

Dalam Jurnal Imaji edisi ini, kita akan melihat bagaimana Danu Murti membahas tentang pemanfaatan ruang 360 derajat dalam *editing* untuk memberikan penekanan dramatik dan psikologis, lalu Hanief Jerry membahas tentang penyutradaraan program sepakbola agar dapat memberikan penekanan dramatik dan menyampaikan alur dengan kuat pada penonton. Lalu, Suzen H. R. Tobing menyoroti makna budaya masyarakat Sumatera Utara yang terdapat dalam film *Demi Ucok*. Yohannes Yoga dan Erina Adeline membahas penerapan Psikologi Gestalt dalam film *Joker*. Terakhir, Damas Cendekia membahas konsep naratif *inciting incident* dalam film-film *puzzle*.

Selamat membaca.



Penggunaan Ruang 360° untuk Penekanan Dramatik dan Psikologis Karakter di dalam Scene

Danu Murti
danumurti@ikj.ac.id

Abstrak

Kesinambungan *editing* merupakan cara yang paling banyak digunakan oleh pembuat film di seluruh dunia dalam menyampaikan ceritanya dengan lancar dan jelas melalui serangkaian pengambilan gambar. Salah satu elemen yang digunakan adalah sistem 180°. Melalui sistem 180°, pembuat film membangun ruang melalui sumbu aksi, memastikan bahwa posisi subjek dalam *frame* konsisten, dalam pengambilan *shot* dengan posisi kamera yang berbeda, subjeek akan menempati posisi yang relatif sama. Pada perkembangannya, pembuat film menggunakan ruang 360° yang menyeberangi sumbu aksi, untuk penekanan dramatik dalam film yang menggunakan kesinambungan *editing* sebagai cara bertutur utamanya.

Abstract

Continuity editing is the most widely used method by filmmakers around the world to convey their stories smoothly and clearly through a series of shots. One element used is the 180° system. Through the 180° system, filmmakers build space through the axis of action, ensuring that the subject's position in the frame is consistent, in taking shots with different camera positions, the subject will occupy the same relative position. In its development, filmmakers used 360° space that cross the axis of action, for dramatic emphasis on films that use continuity editing as their main way of speaking.

Kata Kunci

kesinambungan editing, sistem 180°, ruang 360°, sumbu aksi, penekanan dramatik

Keyword

continuity editing, 180° system, 360° space, axis of action, dramatic emphasis

Sistem 180° dalam Mendukung Kesenambungan Cerita: Sebuah Pendahuluan

Editing film dieksplorasi untuk menyambung adegan satu dengan lainnya untuk kebutuhan kontinuitas narasi. Penonton diarahkan melalui setiap sambungan berbagai macam jenis *shot*, untuk memahami cerita maupun pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

D.W. Griffith pada tahun 1915 melalui mahakaryanya *The Birth of A Nation*, selain memanfaatkan *editing* untuk kesinambungan cerita, ia juga menggunakan *classical cutting* untuk membuat adegan lebih detail, "*classical cutting* melibatkan *editing* untuk intensitas dramatis dan penekanan emosional daripada semata karena alasan fisik. Melalui penggunaan *close-up* dalam adegan, Griffith berhasil mencapai dampak dramatis yang belum pernah terjadi sebelumnya. *Close-up* telah digunakan sebelumnya, tetapi Griffith adalah yang pertama menggunakannya untuk alasan psikologis daripada fisik saja" (Giannetti 2001, 138).

Berbagai konvensi *editing* dikembangkan pada era *classical cutting*. Setiap sambungan *shot* dibuat *invisible* atau tidak terlihat, setiap sambungan antara dua orang yang sedang berbicara memperhatikan *eyeline match* di antara keduanya. Menyambung pergerakan subjek dalam antar *shot* harus memperhatikan aksi mereka melalui *matching action*, hal ini untuk menjaga aksi agar mengalir, kesinambungan gerakan juga menyembunyikan sambungan antar *shot* itu sendiri. Untuk menstabilkan ruang peristiwa, dibuatlah sistem 180°, tujuan sistem ini untuk membuat penonton tidak bingung atau kebingungan. Terdapat garis imajiner "*axis of action*" yang ditarik melalui tengah-tengah adegan. Selain itu terdapat *reverse angle shot* yang dibuat dalam sebuah adegan dialog (Giannetti 2001, 142).

Penempatan posisi kamera pada wilayah 180°, secara tidak langsung menciptakan kesinambungan posisi subjek yang berada dalam *frame*, tokoh A akan selalu di posisi kiri *frame* dan tokoh B akan selalu berada pada posisi kanan. Konvensi yang dibuat oleh *classical*



Diagram 1. Sistem 180°

cutting berperan besar dalam kesinambungan cerita dan kesinambungan editing pada semua film yang diproduksi sampai saat ini.

Ruang 360°: Pengabaian dan Pelanggaran Sistem 180°

Produksi sebuah film tentunya membutuhkan sebuah kreativitas dan pemikiran-pemikiran terbaru yang akhirnya akan mendobrak konvensi-konvensi umum yang sudah ada sebelumnya. Menurut Munandar (2009), kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas dibagi menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreativitas figural adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.

Kreativitas dalam menciptakan ide-ide baru, menjadi nilai lebih ketika seorang pembuat film menerapkannya pada adegan. Penggunaan sistem 180° tidak menjadi hal mutlak yang harus dilakukan untuk menyampaikan pesan, ada cara

berbeda yang bisa digunakan yang bertentangan dengan sistem 180° untuk memperkuat sebuah adegan dalam film.

Pada film *Early Summer*, melalui kreativitasnya Yasujiro Ozu menempatkan sumbu aksi kamera pada titik di tengah lingkaran dan seolah-olah kamera dapat ditempatkan pada titik mana pun pada lingkaran. Ozu membangun ruang 360°, jika melihat pada gaya kontinuitas merupakan kesalahan *editing* yang serius. Ruang 360° pada film-film Ozu seringkali tidak menghasilkan posisi relatif yang konsisten, arah mata yang sesuai, dan arah layar.



Gambar 1. *Group shot* keluarga makan



Gambar 2. MS Kakek minum

Satu hal yang paling dihindari oleh editor yang mengedepankan gaya kontinuitas klasik adalah melanggar garis aksi pada adegan. Ozu melakukan pelanggaran garis aksi dengan nyaman melalui ruang 360° yang dibangunnya. Pada adegan makan keluarga, Ozu menyambung dua *shot* gerakan kakek minum dari arah yang berlawanan. Hal ini tentu akan menimbulkan ketidaknyamanan penonton dalam melihat posisi dari pemain yang berubah posisi dari kiri ke kanan *frame*.

Ozu banyak melakukan eksperimen dengan memanfaatkan ruang 360° untuk memberikan efek psikologis pada adegan yang dia buat. *Tokyo Story* merupakan salah satu karya Ozu yang memanfaatkan ruang 360° untuk memperlihatkan perasaan dua sahabat lama yang berusia senja ketika mengunjungi sebuah spa.



Gambar 3. Susunan *shot* spa di Atami

Ruang 360° ini bekerja bersama dengan transisi *shot* yang memperpanjang atau menggagalkan harapan penonton. Salah satu adegan paling terkenal dalam film ini menunjukkan kakek-nenek mengunjungi spa di Atami, dikirim ke sana karena mereka merepotkan anak mereka. Meskipun mereka menikmati melihat laut, malam mereka terganggu oleh pesta di sekitar mereka. Ozu memperkenalkan kita pada ketidakbahagiaan mereka secara bertahap dan tanpa rasa sentimental. Selama tujuh *shot*, film ini perlahan-lahan menjelajahi ruang adegan, secara bertahap membiarkan penonton menemukan situasinya (Bordwell dan Thompson 2013, 424).

Ruang 360° Menjadi Pilihan Untuk Memperkuat Dialog dan Dramatisasi Adegan

Komunikasi merupakan suatu bentuk pengungkapan eksistensi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi menjadi suatu tindakan khas manusia. Komunikasi menjadi suatu tindakan yang berisi suatu pengungkapan identitas diri manusia dan keberadaannya. Untuk itu ia menggunakan bahasa karena bahasa pertama-tama bertujuan untuk mengkomunikasikan eksistensi manusia (Prasetyono 2013, 56). Dalam sebuah film, semua kalimat diucapkan. Karena bioskop pada dasarnya adalah media visual, dialog harus, atau seharusnya, digunakan lebih hemat daripada di teater, melengkapi aksi daripada menggantikannya (Kozloff 2000, 6).

Eksperimen yang dilakukan oleh Ozu banyak diadopsi oleh beberapa film untuk ketika membuat adegan. Penekanan dramatik tidak hanya bersumber pada dialog, akting pemain, urutan *shot* yang rapi dan dinamis, namun juga melalui sambungan yang melanggar garis aksi. Pembuat film menggunakan ruang 360° pada adegan tertentu yang terkadang menjadi titik permasalahan film.

• The Dark Knight (2008)

Film Batman kedua dari trilogy yang disutradarai oleh Christopher Nolan menghadirkan Joker sebagai musuh utama Batman. *Editing* yang digunakan pada film ini secara keseluruhan gaya kontinuitas klasik. Pada sebuah adegan Batman menginterogasi Joker untuk menanyakan keberadaan Jaksa Wilayah Harvey Dent dan Rachel Dawes yang menjadi korban penculikannya, Nolan menggunakan ruang 360° untuk memperlihatkan permasalahan psikologis tidak hanya diderita oleh Joker, tetapi juga Batman yang memiliki permasalahan yang sama.

Penggunaan ruang 360° tidak pada keseluruhan adegan, Nolan menempatkannya pada dialog-dialog yang menitikberatkan pada persamaan antara Batman dan Joker. Dialog yang diucapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. OTS Joker



Gambar 4. OTS Batman

Joker	Aku ingin melihat apa yang kau lakukan Dan kau tidak mengecewakan Kau membiarkan lima orang meninggal Kemudian kau membiarkan Dent menggantikan tempatmu Bahkan untuk orang sepertiku, itu sangat sadis
Batman	Di mana Dent?

Posisi Joker dan Batman di kanan *frame*, menimbulkan ketergangguan yang memang dirancang untuk *scene* ini. Penempatan ruang 360° pada saat Joker mengucapkan dialog itu, mengarahkan pemikiran penonton bahwa Batman pada kondisi tertentu lebih kejam dari penjahat sekelas Joker. Pelabelan karakter seseorang pada sisi negatif semakin kuat dengan adanya pergeseran garis aksi. Tokoh kejam dan sadis tidak hanya diwakili oleh sosok penjahat dalam sebuah film, hal tersebut bisa dilakukan oleh sosok pahlawan dalam kondisi tertentu.

- **Whiplash (2014)**

Whiplash merupakan film yang disutradarai oleh Damien Chazelle dan diperankan di antaranya oleh Miles Teller, J.K. Simmons, dan Melissa Benoist. Film ini menceritakan tentang kehidupan Andrew Newman, seorang anak berusia 19 tahun yang menjalani tahun pertamanya di Universitas Shaffer Conservatory. Universitas ini merupakan sekolah musik terbaik pada saat itu. Andrew merupakan seorang *drummer* muda dan berbakat yang melakukan semua kegiatan bermusiknya di bawah konduktor Terrence Fletcher yang selalu menuntut permainan sempurna.

Untuk mencapai kesempurnaan bermusik, Terrence mengajar dengan sangat ketat dan kasar terhadap para siswanya, dan tidak segan mengejek dan menghina mereka. Ketika *band* ini memainkan potongan lagu "*Whiplash*" dari Hank Levy, usaha Andrew dalam menjaga tempo melalui drumnya tidak memuaskan Terrence, tanpa diduga Terrence melemparkan kursi ke arah Andrew, menampar dan memarahinya untuk mempermalukannya di depan kelas.

Sambungan *over the shoulder shot* dengan durasi yang singkat mampu mengalihkan penonton perpindahan garis aksi pada *scene* ini, namun tidak mengubah dampak psikologis yang ingin disampaikan penonton akan ketakutan Andrew dan seluruh siswa yang mengikuti latihan musik ini terhadap sosok Terrence. Berikut dialog yang diucapkan pada saat perubahan garis aksi:

Terrence	Menurutmu kenapa aku melemparimu kursi, Neyman?
Andrew	Aku tidak tahu.
Terrence	Kau tahu.
Andrew	Tempo-nya?
Terrence	Kau terlalu cepat atau terlalu lambat?
Andrew	Aku tidak tahu.
Terrence	Mulai menghitung!
Andrew	Lima, enam, tujuh...
Terrence	Hitungan empat, brengsek. Lihat aku!
Andrew	Satu, dua, tiga, empat.



Gambar 5. Susunan *shot* Terrence menampar Andrew

- **Ngenest (2015)**

Keunggulan ekonomi warga etnis Tionghoa memberikan dampak munculnya kecemburuan dan kebencian etnis lain yang pada akhirnya melahirkan prasangka-prasangka. Gambaran umum mengenai etnis Tionghoa di Indonesia yang ada selama ini adalah stigma bahwa golongan Tionghoa merupakan "*binatang ekonomi*" (*economic animal*) yang bersifat oportunistis, tidak memiliki loyalitas politik dan hanya memikirkan kepentingan diri sendiri. Mitos-mitos tentang karakter-karakter orang Indonesia keturunan Tionghoa sampai saat ini masih tertanam kuat dalam masyarakat kita, bahkan mungkin dalam kesadaran bangsa Indonesia keturunan Tionghoa itu sendiri. Banyak tekanan terhadap warga negara etnis Tionghoa yang berasal dari prasangka bahwa

secara ekonomi mereka kuat, tidak loyal kepada Indonesia dan siap beremigrasi ke negara mana pun yang menawarkan keuntungan ekonomi kepada mereka (Kwartananda 1996, 28).

Melalui film *Ngenest*, Ernest Prakasa yang merupakan keturunan Tionghoa, mengangkat isu rasialis yang dialami kaum minoritas keturunan Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Segala bentuk penindasan karena dia terlahir sebagai orang keturunan Tionghoa dialami oleh tokoh Ernest dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. *Bullying* yang diterimanya tidak hanya di dalam lingkungan sekolah saja, tapi juga dialaminya ketika perjalanan menuju sekolah dan pulang ke rumah. Tampilan fisiknya begitu menggoda orang-orang yang merasa pribumi untuk menindasnya.

Merasa fisik menjadi sumber utama orang melakukan *bullying* kepadanya, Ernest berikrar untuk tidak menikah dengan gadis keturunan Tionghoa untuk memutus mata rantai tindakan rasialis kepada keturunannya, dengan berusaha mencari jodoh yang berasal dari pribumi.

Pada masa kuliah Ernest akhirnya mendapatkan jawaban dari ikrar tentang jodoh yang dicarinya. Ernest mendapatkan jodoh seorang gadis Sunda yang seiman dengan dirinya yang bernama Meira. Ternyata mengejar jodoh yang berbeda etnis pun ia mendapatkan perlakuan rasialis dari ayah Meira yang tidak setuju anaknya berhubungan dengan orang keturunan Tionghoa.



Gambar 6. Susunan *shot* ayah mengintimidasi Ernest

Kunjungan pertama Ernest ke rumah Meira mengembalikan mimpi buruk Ernest akan perlakuan rasialis kepada dirinya yang tak pernah usai. Bahasa menjadi satu cara komunikasi Ayah Meira untuk mengintimidasi Ernest. Berikut adalah dialog yang diucapkan pada *scene* tersebut:

Meira	Hai Papa, Pa kenalin, ini Ernest
Ernest	Hallo om
Papa	Kamu Cina ya?
Meira dan Mama	Papa!!!
Papa	Ya tidak papa, cuma nanya, namanya juga perkenalan
Ernest	Iya om, saya memang keturunan Cina
Mama	Papa ini
Papa	Betul kan, cuma mastiin aja, siapa tau dia orang Arab tapi berwajah oriental
Meira	Pa ganti topik!
Papa	Ya, oke-oke, Nes, kamu udah di sunat?
Meira dan Mama	Papa!!!

Sebagai sutradara, penulis skenario dan juga merangkap pemain utama, Ernest Prakasa tidak hanya mengandalkan dialog untuk mempertegas ketidaknyamanan pada sosok Ernest yang mendapatkan perlakuan rasialis, juga Meira yang merasa marah atas perilaku ayah kepada Ernest. Penggunaan ruang 360° pada *scene* ini semakin memperkuat ketidaknyamanan pada situasi seperti ini. Perpindahan posisi Meira dari kiri ke kanan terus berulang, dalam hal ini suasana yang dibangun tidak tergantung dari akting ataupun dialog semata, pergeseran garis aksi semakin memperkuat hal tersebut.

• Keluarga Cemara (2019)

Film *Keluarga Cemara* yang diangkat dari film sinetron *Keluarga Cemara* tahun 90-an disutradarai oleh Yandy Laurens. Ringgo Agus Rahman, Nirina Zubir, Zara JKT48, dan Widuri Putri Sasono merupakan aktor dan aktris yang

membintangi film ini. Cerita pada film *Keluarga Cemara* menyesuaikan pada kondisi pada saat sekarang, tentang keluarga muda Indonesia yang harus berani banting setir saat pekerjaan utama yang ditekuni selama ini harus jatuh karena berbagai masalah. Dari menjadi seorang direktur di sebuah perusahaan, menjadi kuli bangunan hingga menjadi *driver* motor *Gojek* demi tetap menghidupi keluarga yang ada.

Momen titik balik dari keluarga sukses, hingga akhirnya berubah drastis menjadi tidak memiliki apa-apa ketika perusahaan yang dikelola Abah mengalami defisit, karena uang perusahaan digunakan adik iparnya pada investasi yang bermasalah. Dampak dari permasalahan tersebut semua harta benda Abah dan keluarga disita oleh *debt collector*. Adegan *debt collector* yang datang ketika Euis merayakan ulang tahunnya, Yandy memanfaatkan ruang 360° untuk memperlihatkan perasaan Emak yang tertekan akan penindasan *debt collector* yang akan menyita semua harta bendanya di saat perayaan ulang tahun putri pertamanya.



Gambar 7. Susunan *shot debt collector* mengusir keluarga

Debt Collector

Sori semua yang ada di rumah ini keluar, rumah ini disita

Emak

Kang ini apa kang

Debt Collector

bu saya minta keluar

Emak

Pak saya minta dijelaskan dahulu, saya ngga ahu apa-apa

Debt Collector

Ibu saya minta keluar

Selain dialog yang memperjelas situasi adegan, bergesernya garis aksi semakin memperlihatkan kepada penonton suasana perasaan keheranan dan kebingungan tamu yang datang, kesedihan Euis dan Ara, ketakutan, kebingungan serta kesedihan dari Emak.

Pergeseran Garis Aksi Dengan Ruang 360° Tidak Hanya Mengganggu Kontinuitas Editing Namun Memberi Pilihan Dalam Membangun Suasana

Eksperimen yang dilakukan Ozu pada awalnya lebih mengedepankan kesinambungan grafis dari latar belakang dan subjek yang ada di dalamnya. Dengan ruang 360°, Ozu menghilangkan batasan dari penempatan posisi kamera walau dampak dari apa yang dilakukannya membuat perubahan posisi dari pemain yang sangat drastis sehingga menginterupsi penontonnya. Di sisi lain penggunaan ruang 360° memberikan fungsi lebih untuk pembuat film dalam memaksimalkan dampak psikologis kepada penontonnya.

Penggunaan ruang 360° bisa digunakan ke semua *genre* film, baik film aksi seperti *The Dark Knight*, film musik pada film *Whiplash*, film komedi pada film *Ngenest*, dan drama keluarga pada film *Keluarga Cemara*. Satu kesamaan yang bisa dilihat dari pemanfaatan ruang 360° pada keempat film tersebut adalah pembuat film ingin penonton merasakan emosi tertekan dari karakter yang ada di dalam *scene*.



Daftar Pustaka

Buku

- Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, 10th edition*. Oxford: Focal Press. 2013.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, 11th edition*. Oxford: Focal Press. 2013.
- Giannetti, Louis. *Understanding Movies 9th edition*. New Jersey: Prentice Hall. 2013.
- Kozloff, Sarah. *Overhearing Film Dialogue*, California, University of California, 2000.
- Kwartanada, Didi. "Minoritas Cina dan Fasisme Jepang: Jawa, 1942-1945", Lembaga Studi Realino (ed.), *Penguasa Ekonomi dan Siasat Pengusaha Cina*, Yogyakarta, Kanisius dan Lembaga Studi Realino, 1996.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasetyono, Emanuel, *Dunia Manusia Manusia Mendunia Buku Ajar Filsafat Manusia*, Zifatama, Sidoarjo, 2013.

Film

- Keluarga Cemara*. Sut. Yandy Laurens. Pem. Ringgo Agus Rahman, Nirina Jubir, Adhistry Zara, Widuri Putri Sasono. Visinema, 2019.
- Ngenest*. Sut. Ernest Prakasa. Pem. Ernest Prakasa, Lala Carmela, Morgan Oey. Kevin Anggara, Starvision, 2015.
- Whiplash*. Sut. Damien Chazelle. Pem. Miles Teller, J.K. Simmons, Mellisa Benoist. Bold Films, Blumhouse Productions, Right of Way Films, Sierra/Affinity, 2014.
- The Dark Knight*. Sut. Christopher Nolan. Pem. Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Garry Oldman. Warner Bros, Legendary Entertainment, Syncopy, DC Comics, 2008.

Penyutradaraan Televisi di dalam Program Olahraga Sepak Bola

Hanief Jerry
haniefjerry@ikj.ac.id

Abstrak

Sebagai negara yang memiliki ketertarikan yang sangat kuat terhadap sepak bola, Indonesia harus memiliki sistem penyiaran pertandingan sepak bola yang baik. Sebuah sistem penyiaran sepak bola yang baik dimulai dari bagaimana seorang sutradara penyiaran televisi bisa menyampaikan pesan serta cerita kepada penontonnya. Seorang sutradara penyiaran televisi yang baik, terutama dalam acara live production atau siaran langsung, harus menyiapkan beberapa hal sebelum dimulainya sebuah siaran. Sutradara tersebut harus memulai dengan membuat filosofi penyutradaraan atas acara yang akan disutradarainya. Lalu, dari filosofi tersebut dijadikan dasar konsep penyutradaraan yang akan dilakukan. Konsep tersebut harus bisa diinformasikan dan diterangkan dengan baik kepada seluruh kru penyiaran, sehingga siaran bisa berlangsung dengan lancar dan baik, serta pesan dan cerita yang ingin disampaikan melalui siaran bisa sampai kepada penonton. Sistem multi-kamera juga digunakan untuk mempermudah sutradara dalam penyampaian cerita dan pesan programnya secara langsung kepada penonton. Layaknya seorang sutradara film fiksi, sutradara program televisi juga harus bisa menyampaikan konsepnya kepada penonton dengan menggunakan berbagai macam alat yang diberikan kepadanya.

Abstract

As a country with a high enthusiasm towards soccer, Indonesia must have a well-rounded system of soccer broadcasting. A good system of soccer broadcasting begins with how a television director could convey a message, as well as a story, to the audience. A good television director, most importantly during the live production, has to prepare several things before the broadcast even begins. The director has to begin by creating their directing philosophy for the program that they are in charge of. The concept has to be informed and communicated well to the whole broadcasting crew, so that the broadcast could go on smoothly, and the message and the story could be conveyed to the audience. The multi-camera system is also a method that could really help the director in conveying that message and story to the audience. Just like a film director, a television director is also required to communicate their concept to the audience by utilizing all kinds of devices that they are provided with.

Kata Kunci

sepak bola, penyiaran, televisi, penyutradaraan

Keyword

soccer, broadcasting, television, directing

Penyiaran Program Televisi Sepak Bola di Indonesia: Latar Belakang

Berdasarkan penelitian dari Nielsen Sport, Indonesia merupakan negara dengan ketertarikan tertinggi kedua terhadap sepak bola, yakni dengan 77% penduduknya yang memiliki ketertarikan kepada olahraga tersebut. Indonesia hanya kalah dari Nigeria di peringkat pertama dengan jumlah 83% penduduk yang memiliki ketertarikan dengan sepak bola. Hal ini membuktikan bahwa program televisi sepak bola merupakan salah satu program televisi yang diminati dan memiliki *rating* yang tinggi dalam industri pertelevisian Indonesia.

Pertelevisian Indonesia pada awalnya dimulai TVRI pada tahun 1962. Dengan cepatnya perkembangan industri televisi serta ketertarikan masyarakat tentang industri televisi, stasiun televisi pun mulai bermunculan. Stasiun televisi swasta ini muncul dengan latar belakang keuntungan ekonomi berbeda dengan TVRI yang dibuat oleh pemerintah dengan maksud sebagai alat untuk media massa. Perkembangan kembali meluas ketika pemerintah Indonesia membuka kebijakan “Udara Terbuka”, yang mana Indonesia mulai menerima siaran-siaran dari luar negeri, sehingga siaran-siaran tersebut diperbolehkan untuk disiarkan di Indonesia. Hal ini membuka kesempatan para pemilik stasiun televisi swasta untuk mulai membeli hak siar dari liga-liga sepak bola bergengsi di Eropa. RCTI pada saat itu membeli hak siar dari Liga Premier Inggris dan SCTV membeli hak siar dari Liga Italia. Itulah awal dari berkembangnya program penyiaran sepak bola yang hingga saat ini menjadi salah satu program yang memiliki *rating* tinggi di Indonesia.

Rating penyiaran yang tinggi tersebut membuat bentuk hingga kemasan yang disajikan di dalam program penyiaran sepak bola menjadi semakin meningkat. Berbagai macam teori penyiaran dan audiovisual dimasukkan ke dalamnya, sehingga membuat kemasan siaran sepak bola menjadi semakin menarik. Teori yang datang dari dunia film pun tidak luput dimasukkan ke dalamnya.

Penyutradaraan Televisi: Sebuah Konsep

Di dalam buku *Producing for TV and Video: A Real-World Approach*, Catherine Kellison mengatakan bahwa program televisi dibagi menjadi beberapa *genre*, yaitu:

- Reality/nonfiction: makeover, competition, documentary, biography, nature, travel, “making of”, interviews
- Sitcom: family, teen, smart, silly, spin-off characters
- Episodic drama: police, law, forensics, medical, firefighters, family, political, edgy, young adult
- News: local and national news, entertainment, politics, weather, magazine format, special news reports
- Children’s: cartoon, educational, puppets, classroom
- Talk: daytime, late night, women’s issues
- Soaps: daytime, primetime, novellas
- Sports: event coverage, games, playoffs
- Game and quiz shows: words, numbers, trivia
- Movies of the week: network and cable
- Infomercials: cable and nonbroadcast
- Corporate: corporate image, training, industrials, promotional
- Advertising: commercials, trailers, promos, DVD special features
- Music videos: broadcast, point of purchase, special features

Sebagai salah satu dari *genre* produksi, tayangan olahraga biasanya dilakukan secara terpisah dari lokasi studio atau biasa disebut sebagai *remote production*. Kru yang digunakan dalam *remote*

production tersebut juga dipilih berdasarkan spesialisasinya di dalam produksi yang dibuat. Semakin mengenal kru dengan olahraga yang disiarkan, semakin lancar produksi akan berlangsung. Di dalam *remote production* untuk program olahraga, terdapat dua jenis produksi yang biasa digunakan, yaitu *live* dan *live to tape*.

Live production merupakan produksi yang dilakukan secara langsung tanpa adanya pengeditan sebelum ditayangkan. Tom Verna, sutradara dari lima program *Super Bowl* dan dua belas *Kentucky Derby*, menulis dalam buku *Live TV: An Inside Look at Directing and Producing* bahwa:

“Why live? Live events are the core of TV. They are the one thing TV can do that no other medium can match. There are things movies can do better. There are things radio can do better. But no other medium can bring you a visual report of an event as it’s happening. TV makes everyone part of history.”

Dalam pernyataannya, Verna menyatakan bahwa *live production* merupakan program yang mana televisi membuat sebuah *event* menjadi sejarah secara langsung. Persiapan serta kru di dalam menjalankan sebuah *live program* menjadi sangat penting karena sedikit kesalahan di dalam tayangan dapat merusak keseluruhan tayangan. Oleh sebab itu, di saat menjalankan program *live production*, fungsi seorang sutradara menjadi sangat penting. Sutradara yang baik serta berpengalaman dapat mengatasi dan menemukan jalan keluar untuk berbagai macam masalah yang ada di dalam *live production*.

Menjadi sutradara di dalam sebuah *live production* merupakan sebuah tanggung jawab yang berat. Oleh sebab itu, sebagai sutradara, ada beberapa hal yang harus dicapai dalam sebuah *live production*. Jim Owens dalam buku *Television Sports Production* mengatakan bahwa seorang sutradara harus memiliki tujuan dalam menjalankan programnya, yaitu: (1) Buat penonton antusias dengan acara yang ditontonnya; (2) Buat hubungan penonton dengan acara yang

ditontonnya, lalu berikan edukasi tentang itu; (3) Dapatkan emosi dari suasana yang berlangsung dalam acara; dan (4) Sampaikan acara tersebut dengan jelas, tanpa membuat bingung penonton.

Seorang sutradara merupakan sebuah pekerjaan profesional. Ia harus bisa menciptakan tontonan yang baik untuk masyarakat. Ukuran yang baik bagi seorang sutradara televisi adalah ketika karya seni visual yang dibuatnya bisa diakui oleh masyarakat maupun komunitas televisi, serta dianggap sebagai bagian dari seni dan budaya yang berkembang dalam masyarakat.

Untuk bisa mencapai hal tersebut, seorang sutradara televisi harus bisa memahami filosofi penyutradaraan secara utuh. Apa yang ingin disampaikan ke penonton? Jenis acara apa yang akan disiarkan? Perasaan apa yang ingin penonton rasakan? Senang? Sedih? Gembira? Takut? Informasi apa yang harus penonton dapatkan? Adakah kepentingan sponsor di dalam acara yang ingin disampaikan? Semua hal ini harus direnungkan terlebih dahulu oleh seorang sutradara sebelum menyiapkan acara yang akan dikerjakannya. Acara yang akan disutradarai tidak akan memiliki nilai-nilai atau tujuan yang jelas sebelum seorang sutradara menemukan jawaban-jawaban tersebut secara utuh.

Akan tetapi, setiap acara memiliki filosofi penyutradaraan yang berbeda-beda. Satu filosofi penyutradaraan tidak bisa digunakan untuk banyak acara. Biasanya satu acara memiliki filosofi penyutradaraannya sendiri. Berdasarkan dari tujuan dan filosofinya, seorang sutradara harus memperhatikan berbagai macam hal yang terjadi dalam acara supaya bisa menampilkan produksi yang terbaik untuk penontonnya.

Penyutradaraan dalam Program Olahraga Sepak Bola

Seorang sutradara di dalam produksi program olahraga merupakan sosok yang penting, karena ia merupakan seorang pemegang keputusan akhir berupa arahan terhadap pembentukan audiovisual yang menyampaikan kejadian, serta memberikan emosi atas jalannya pertandingan.

Sebelum dimulainya program olahraga sepak bola, sutradara membutuhkan persiapan yang kompleks. Untuk mempersiapkan programnya, seorang sutradara harus menyiapkan berbagai macam hal. Di dalam wawancara dengan Antonius Agung Cahyono, sutradara televisi program acara *sport* sepak bola di RCTI, dikatakan bahwa sutradara perlu melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. **Planning Production:** Pada tahap ini, sutradara menentukan hal-hal yang berhubungan dengan spesifikasi teknis yang akan dipakai dalam pertandingan, jumlah serta posisi kamera, lensa yang akan dipakai, titik penempatan *mic boom*, skema *slow motion* dan jumlah evs(?) yang digunakan, serta bertemu dengan panitia pertandingan mengenai detail perbandingan yang akan berlangsung.
2. **Riset Jenis Pertandingan dan Bobot Pertandingan:** Melakukan riset mengenai peraturan pertandingan, mengenal klub atau tim yang akan bertanding, hingga pemain-pemain kunci, dan berita-berita terkini seputar pertandingan yang akan dilaksanakan.
3. **Riset Referensi:** Melihat bagaimana program acara pertandingan serupa, atau referensi tayangan dari liga yang lainnya.
4. **Survei Lapangan dan Stadion:** Mengecek persiapan pertandingan dan kelengkapan *setup* berbagai macam kebutuhan teknis yang telah disetujui.
5. **Koordinasi dan Briefing dengan Kru:** Berkoordinasi dengan semua kru tentang persiapan tayangan langsung pertandingan.

Setelah semua persiapan tersebut selesai, sutradara bisa memulai produksinya. Semua persiapan tersebut harus dilakukan karena dibutuhkan untuk menunjang proses kreatif dari sutradara untuk menjalankan programnya. Proses kreatif sutradara dalam program olahraga biasanya dilakukan dengan menggunakan *angle-angle* kamera yang dia punya untuk menampilkan cerita yang ada di lapangan. Agung melanjutkan

bahwa kreativitas yang dia punya sebagai seorang sutradara bisa mempengaruhi emosi yang dimiliki penonton acaranya.

Seorang sutradara acara *live production* memiliki motto, yaitu "*the show must go on*". Berbagai macam masalah yang dihadapi secara langsung harus selalu bisa dipikirkan solusinya, tanpa mengganggu penonton. Semua harus sesuai dengan apa yang sudah disepakati di awal mengenai awal dan akhir acara, serta jenis acara yang akan ditayangkan.

Menurut Agung, seorang sutradara sebuah program olahraga sepak bola juga memiliki kesamaan dengan penyutradaraan sebuah film fiksi. Layaknya seorang sutradara sebuah film fiksi, seorang sutradara program olahraga harus bisa mengantisipasi jalan cerita serta karakter (pemain, wasit, pelatih) yang akan diproduksinya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, seorang sutradara harus melakukan riset terlebih dahulu terhadap pertandingan yang akan dihadapinya, serta melihat kemungkinan-kemungkinan cerita yang bisa diangkat untuk mendapatkan antusiasme penonton programnya. Sebagai contoh, apabila sutradara tahu bahwa ada konflik antar pelatih kedua klub, maka ia bisa mempersiapkan *angle* kamera untuk akhir pertandingan di mana mereka tidak saling bersalaman. Contoh lain adalah saat salah satu pemain merupakan idola dari klub yang bertanding, maka ia bisa memberitahu operator kamera yang ia punya untuk terus mengikuti pemain tersebut.

Kesamaan lainnya dalam menyutradarai program olahraga sepak bola dengan menyutradarai fiksi adalah sutradara harus membentuk *staging* yang baik dalam penyampaian dramatiknnya, sehingga bisa memberikan emosi kepada penonton. Agung mengatakan bahwa hubungan tiap kamera yang dipersiapkan harus memiliki *screen direction* yang baik. Seorang sutradara juga harus memberikan instruksi yang jelas kepada operatornya tentang apa saja gambar yang diinginkan untuk disorot. Dengan posisi kamera serta instruksi yang jelas kepada operatornya, seorang sutradara bisa membuat *staging* serta *decoupage* yang baik, sehingga bisa menimbulkan emosi yang dapat dirasakan penonton. Layaknya seorang sutradara

yang membuat *shot list* sebelum syuting dimulai, seorang sutradara program harus membuat *decoupage* secara spontan dan berimprovisasi saat pertandingan berlangsung dengan menggunakan posisi kamera yang ia punya, tergantung dengan bagaimana *style* dari komentator yang membawakan jalannya pertandingan serta alur pertandingan yang sedang berlangsung.

Untuk bisa memberikan *decoupage* yang baik, seorang sutradara harus bisa mengubah filosofi yang mereka punya menjadi konsep penyutradaraan. Di dalam penayangan televisi, konsep penyutradaraan bisa disebut juga sebagai konsep menonton televisi. Konsep tersebut terdiri atas tiga hal, yaitu: (1) *What people want to see*; (2) *What people need to see*; dan (3) *What people want and need to see*.

Seorang sutradara program sepak bola harus mempertimbangkan "*what people want to see*". Berdasarkan hasil riset di atas, seorang sutradara harus bisa menunjukkan pemain-pemain yang memang menjadi ikon dari tim yang bertanding hari itu. Selain itu, sutradara juga, berdasarkan risetnya, bisa membuat *shot-shot* yang dijadikan cerita untuk jalannya pertandingan malam itu. "*What people need to see*" merupakan konsep ketika sutradara menyiapkan *decoupage* untuk membuat penonton merasakan emosi jalannya pertandingan. Seperti pada saat ingin melakukan tendangan penalti, seorang sutradara menyiapkan *shot-shot* yang menunjukkan pelatih atau pemain lain terlihat tegang ketika melihat rekan satu timnya melakukan tendangan penalti tersebut. Walaupun sebenarnya *shot-shot* tersebut tidak perlu diambil karena yang ingin dilihat penonton adalah proses tendangan penaltinya, seorang sutradara harus bisa melihat kesempatan-kesempatan pengambilan *shot* tersebut yang dapat memperkaya acara dan pertandingan yang sedang ia sutradarai. "*What people want and need to see*" adalah gabungan dari kedua konsep di atas. Di sini seorang sutradara harus bisa menyiapkan dan membuat *shot-shot* yang jelas penonton ingin lihat dan harus lihat. Kembali ke contoh tendangan penalti sebelumnya, di sini seorang sutradara harus bisa menjelaskan bagaimana tendangan penalti itu bisa terjadi. Biasanya, sutradara sudah menyiapkan berbagai macam *angle* yang dapat menunjukkan di mana

kesalahan atau pelanggaran itu berlangsung. Penonton ingin dan harus melihat bahwa pelanggaran tersebut benar-benar terjadi atau terjadi kesalahan keputusan oleh wasit. *Shot-shot* ini akhirnya bisa membuat penonton menjadi semakin antusias dan merasa dilibatkan dalam pertandingan yang berlangsung.

Seorang sutradara juga harus bisa memberikan kejelasan dalam pesan, serta jalannya pertandingan yang ingin disampaikan kepada penonton. Layaknya *flashback* dalam sebuah film, seorang sutradara program dapat menggunakan *replay* serta *slow motion* dalam menyampaikan ceritanya. Selain itu, sutradara juga dapat menggunakan berbagai macam *type of shot* di dalam memperjelas cerita yang disampaikan. Semakin jelas jalan pertandingan yang disampaikan, semakin jelas pula penonton bisa merasakan emosi serta keseruan yang berlangsung selama jalannya pertandingan. Untuk bisa memberikan kejelasan serta menjalankan konsepnya, biasanya di dalam sebuah acara pertandingan sepak bola, sutradara akan menggunakan sistem multi-kamera.

Penggunaan Sistem Multi-Kamera

Pada saat proses produksi program olahraga, sistem multi-kamera digunakan supaya mempermudah sutradara dalam pengambilan *shot* yang dibuat. *Angle-angle* serta penempatan kamera harus berdasarkan konsep penyutradaraan. Agar sebuah acara bisa disebut sebagai acara dengan sistem multi-kamera, acara tersebut memerlukan minimal dua kamera di dalam proses produksinya. Umumnya, sebuah acara program sepak bola memiliki lebih dari lima kamera di dalam suatu program. Seorang sutradara televisi harus bisa memposisikan kamera yang dimilikinya dengan maksimal, sehingga bisa meliput berbagai macam hal yang terjadi selama pertandingan berlangsung. Dengan penggunaan multi-kamera, sebuah acara langsung akhirnya bisa menjadi lebih dinamis karena bisa menyajikan berbagai macam *angle* secara langsung tanpa melakukan reka atau ulang adegan tersebut. Multi-kamera yang digunakan sudah mencakup berbagai macam *angle* dalam satu *shot*, sehingga sutradara harus bisa langsung fokus ke adegan atau

peristiwa apa yang harus sampai ke penontonnya, terutama di dalam *live production* yang memiliki banyak kejadian spontan yang bisa muncul saat acara berlangsung. Komunikasi yang baik juga diperlukan antara sutradara dengan kru yang ia punya, sehingga kejadian-kejadian spontan tersebut bisa diambil dengan baik dan cepat saat kejadian itu berlangsung.

Berdasarkan buku *Produksi Acara Televisi* oleh Darwanto Sastro Subroto, di dalam sebuah produksi program sepak bola biasanya menggunakan enam kamera--dua kamera diposisikan di dekat gawang, lalu tiga kamera diposisikan sedikit lebih tinggi dan menggunakan *tripod* sehingga tidak bisa melakukan perpindahan posisi, dan satu kamera lagi diposisikan di pinggir lapangan dan bisa bergerak bebas mengambil momen yang terjadi langsung dari samping lapangan. Dua kamera yang berada di dekat gawang memiliki fungsi untuk mengambil momen-momen yang terjadi di dekat gawang, termasuk proses terjadinya sebuah gol. Namun, dengan berkembangnya teknologi, serta banyaknya kru yang ada dalam sebuah produksi sekarang, terutama di liga-liga bergengsi, dalam satu pertandingan sudah memiliki lebih dari enam kamera, supaya berbagai macam kejadian yang berlangsung dapat terliput dan tersampaikan dengan baik.

Kesimpulan

Pada akhirnya seorang sutradara televisi dituntut untuk bisa memaksimalkan berbagai macam alat yang diberikan kepadanya. Di dalam program sepakbola, sistem multi-kamera yang dipersiapkan untuk sutradara harus bisa dimaksimalkan, sehingga semua pesan dan jalan cerita bisa sampai ke masyarakat dengan baik. Sama seperti sebuah produksi film, persiapan dan riset merupakan sebuah proses yang penting di dalam menjalankan produksi program televisi olahraga sepak bola. Tanpa riset yang kuat, sebuah acara televisi juga tidak akan menjadi sebuah acara yang baik dan bisa diterima oleh penonton. Seorang sutradara televisi tetaplah seorang sutradara, tanpa harus dibedakan dengan medium film fiksi. Hasil karya yang dibuatnya harus bisa menyampaikan pesan, serta cerita yang baik kepada penontonnya.



Daftar Pustaka

Buku

- Rooney, B. & Belli, M. (2011). *Directors Tell the Story*. Burlington: Elsevier Inc.
- Proferes, N. T. (2005). *Film Directing Fundamentals Second Edition*. Burlington: Elsevier Inc.
- Rabinger, M. (2008). *Directing Film Techniques And Aesthetics Fourth Edition*. Burlington: Elsevier Inc.
- Owens, J. (2007). *Television Sports Production Fourth Edition*. Burlington: Elsevier Inc.
- Zettl, H. (2006). *Television Production Handbook Ninth Edition*. Belmont: Thomson Wadsworth.
- Kellison, C. (2006). *Producing for TV and Video, A real world approach*. Burlington: Elsevier Inc.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo.
- Sastro Subroto, D. (1994). *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press
- Nawi, Dj. (2013). *Sutradara TV, Pedoman Menyutradarai Acara Televisi Dengan Multi Camera System, Asia Zoom*

Wawancara

Wawancara dengan Antonius Agung Cahyono di FFTV IKJ, Jakarta Pusat pada April 2019

Sumber Elektronik

http://rri.co.id/post/berita/453713/olahraga/nielsen_sport_indonesia_masuk_dua_besar_dunia_negara_penggila_bola.html

Makna Pernikahan pada Dua Generasi Perempuan Batak dalam Film *Demi Ucok*

Suzen. H. R. Tobing
suzentobing@ikj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membedah diskursus pernikahan pada dua generasi perempuan Batak yang diangkat dalam film drama komedi, *Demi Ucok* (2013). Film karya Sammaria Simanjuntak ini merupakan film *indie* yang kental dengan kritik atas budaya Batak, khususnya dalam hal pernikahan. Dengan menggunakan metodologi diskursus, studi ini ingin membedah konstruksi sosial yang mempengaruhi persepsi atas pernikahan dari dua orang tokoh utama, Glo dan ibunya, Mak Gondut. Berdasarkan studi ini diketahui faktor memori dan kelekatan dengan apparatus adat mempengaruhi perbedaan persepsi di antara kedua perempuan Batak tersebut. Kemudian pada bagian akhir film diketahui Mak Gondut mengalami transgresi makna pernikahan setelah melalui dinamika konflik dengan Glo.

Abstract

This research is to analyze the discourse of marriage in two generations of Batak women, which is the theme of the drama comedy film, Demi Ucok (2013). Directed by Sammaria Simanjuntak, this independent film is filled with critique towards Batak culture, especially about marriage. By using a discursive approach, this study aims to breakdown the social construction that influences perception towards marriage from the perspective of the two main characters, Glo and her mother, Mak Gondut. This study has found that memory and the attachment to apparatus in tradition become factors in influencing the difference of perception of those two Batak women. In the end of the film, Mak Gondut experiences a transgression in the meaning of marriage after going through a conflict with Glo.

Kata Kunci

pernikahan, diskursus, memori, apparatus, transgresi

Keyword

Marriage, discourse, memory, apparatus, transgression

Pendahuluan

Film merupakan produk kebudayaan yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Film hadir sebagai kelanjutan dari seni pertunjukan konvensional. Film bukan hanya sebuah hiburan, namun juga memiliki fungsi untuk menyampaikan nilai (*value*) melalui refleksi atas fenomena sosial yang dijadikan tema oleh sutradara (Puspitasari, dkk 2016). Dalam upaya mempertahankan fungsi film sebagai sarana penyebaran nilai, maka berkembanglah film independen atau yang juga sering disebut dengan film 'indie' yang tidak berafiliasi dengan industri film. Film indie kemudian juga dianggap sebagai 'genre' karena memiliki kekhasan 'tidak seperti Hollywood' dari sisi mekanikal dan narasinya (Szabo, 2010).

Demi Ucok (2013) merupakan film drama komedi garapan Sammaria Simanjuntak yang biaya produksinya didanai oleh masyarakat. Sebagai film *indie*, film ini memiliki keunikan dari sisi tampilan grafis yang menarik. Tampilan grafis tersebut memiliki fungsi pengasingan sebagaimana teater epik yang digagas oleh Brecht (Oliver, 1982). Dengan demikian, film ini ditujukan untuk melakukan 'penyadaran' dalam melihat realitas sosial yang digambarkan.

Film ini memiliki cerita yang sederhana mengenai perbedaan dalam melihat pernikahan antara anak (Glo) dengan ibunya (Mak Gondut). Glo merupakan seorang sutradara sekaligus pengajar yang memiliki ambisi untuk meraih mimpi menjadi seorang sutradara sukses. Namun, ia mengalami kendala untuk mendapatkan ide sekaligus pendanaan untuk film keduanya. Di sisi lain, ia tertekan dengan permintaan ibunya untuk segera menikah.

Film *Demi Ucok* (2013) merupakan salah satu film yang menarik untuk dikaji oleh para akademisi dengan berbagai macam latar belakang pengetahuan. Sebelumnya sudah ada beberapa studi yang membahas film ini dengan menggunakan metode semiotika (Verawati, 2014; Ambarita, 2016; Tampubolon, 2017). Imanjaya dan Diani (????) mengkaji dinamika produksi film di Indonesia yang membawa misi kesetaraan gender. Isabela (2015) juga sudah melakukan

studi tentang film ini dengan pendekatan diskursus dan kuasa yang dikembangkan oleh Foucault dengan berpijak pada sistem patrilineal dalam budaya Batak. Perbedaan studi ini dengan studi-studi sebelumnya terletak pada fokus penelitian pada tema konstruksi atas pernikahan. Studi ini ingin memperlihatkan bagaimana film memainkan peran sebagai '*popular memory*' yang diperkenalkan oleh Foucault (Grainge, 2003). *Film and Popular Memory* karya Foucault yang membahas tentang dampak dari film-film perjuangan orang Prancis tahun 1970-an. Memori adalah bentuk lain dari relasi kuasa yang mampu menguatkan atau merongrong kuasa pengetahuan yang dominan atau 'populer'. Dalam film *Demi Ucok*, kontestasi kuasa terjadi pada dua peran yaitu Glo dan Mak Gondut. Selain itu, studi ini juga memperlihatkan bagaimana kuasa dan pengetahuan memiliki apparatus atau dispositif yang memberikan konstruksi atas realitas sosial, dalam hal ini tentang pernikahan (Foucault, 1975).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode diskursus. Diskursus merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Foucault untuk melihat bahasa atau teks dengan relasinya terhadap praktik sosial (Hall, 1997). Melalui diskursus elemen-elemen yang mengonstruksi makna terjalin dalam praktik sosial. Praktik sosial yang dimaksud ialah keterkaitan antara sejarah, kuasa, dan juga pengetahuan. selain itu dalam praktik sosial juga terkait dengan apparatus yang sadar atau tidak sadar merupakan penguat atas konsep/ pengetahuan.

Penelitian ini mengkaji tanda-tanda bermakna dari film *Demi Ucok*, seperti teks, gambar, dan juga suara. Sebagaimana diketahui, meskipun pembuatan film ini mengambil tempat di Kota Bandung, tetapi konteks kultural yang digambarkan lebih banyak menggambarkan tentang budaya Batak. Dengan demikian, studi ini juga membutuhkan referensi tentang budaya Batak dari sumber lain untuk dapat menguatkan pemahaman peneliti tentang film ini.

***Demi Ucok*: Film tentang Film**

Glo tokoh utama dalam film ini ialah seorang perempuan berusia 29 tahun. Ia merupakan sutradara film sekaligus pengajar pada sebuah perguruan tinggi. Glo memiliki obsesi untuk membuat film yang berkualitas, setelah film pertamanya kurang mendapatkan respon yang positif masyarakat. ditengah upayanya mengejar mimpi ia terbentur dengan permintaan orang tuanya untuk segera menikah. Mengingat usia Glo yang sudah hampir menginjak kepala tiga. Dorongan itu semakin menguat, terlebih lagi Mak Gondut ibunda Glo mengetahui anak perawannya sampai saat ini belum memiliki hubungan dengan laki-laki.

Membuat film kedua merupakan obsesi Glo. Ia merasa film yang pertama masih dibuat secara amatrian. Menurut sutradara idolanya, Qazrina Umi untuk membuat film yang bagus itu membutuhkan biaya minimal satu miliar. Selain itu, Glo merasa dua orang perempuan yang ada di rumahnya yaitu Mak Gondut dan juga Opungnya dahulu memiliki prospek untuk berkarir, namun karena menikah, mereka tidak lagi bisa mengejar mimpinya. “Opung dulu bercita-cita menjadi pemain opera Batak, karena kawin punya anak, lupa mimpi. Sekarang sudah tua kerjanya jadi menghayal mulu,” kata Glo dalam narasi awal. Belakangan juga diketahui bahwa Mak Gondut sebelumnya juga merupakan artis, tetapi semenjak menikah ia urung melanjutkan mimpinya. Bagi Mak Gondut, kemuliaan seorang perempuan Batak ialah dengan memiliki anak.

Di sisi lain, Mak Gondut ibu dari Glo merupakan seorang janda yang juga mengidap penyakit kronis. Dengan kondisi seperti itu, maka Mak Gondut sangat terpacu untuk menikahkan anaknya. “Baginya tujuan hidup perempuan Batak itu ada tiga, kawin sama Batak, bikin anak Batak, dan nyari menantu Batak baru deh Mak Gondut mati bahagia,” kata Glo dalam pada narasi awal film. Kehidupan sosial Mak Gondut yang intensif dengan komunitas Batak, khususnya melalui gereja, membuatnya semakin tertekan untuk segera menikahkan anaknya. Ia pun sempat mengunjungi kerabatnya yang memiliki uang banyak untuk mendanai film Glo. Kerabatnya merupakan seorang narapidana tetapi

kaya raya, tanpa pikir panjang ia memberikan cek kepada Mak Gondut senilai 1 miliar. Glo mengalami pergulatan batin, ia pun akhirnya menolak uang itu.



Gambar 1. Poster Film *Demi Ucok*
(Sumber: en.wikipedia.org)

Konflik antara Glo dan ibunya menjadi cerita utama dalam film ini. Mengetahui anaknya membutuhkan dana untuk filmnya, Mak Gondut menawarkan dana 1 miliar dari asuransi dengan syarat ia harus menikah dengan lelaki Batak. Perseteruan ini tidak kunjung usai. Kedua pihak tetap bertahan dengan prinsipnya. Perseteruan meningkat setelah Glo dipertemukan dengan seorang lelaki Batak bernama Tumpal, anak dari kawan ibunya, kebetulan ia juga sempat bertemu di toko CD film-film bajakan. Setelah pertemuan itu terjadi perseteruan antara ibu dan anak meningkat. Glo merasa bahwa dirinya dapat hidup mandiri terlepas dari ibunya. Ia pun memutuskan

untuk keluar rumah dan tinggal bersama dengan Niki, kawan karibnya. Mak Gondut juga merasa Glo sudah tidak bisa diatur, ia pun memutuskan untuk menghentikan akses kartu kredit Glo agar si anak mengetahui bahwa tanpa dirinya si anak tidak akan bisa hidup mandiri.

Keuletan Glo teruji, ia tetap berniat untuk tetap membuat film dengan pendanaan dari masyarakat melalui laman dalam jaringan (*website*). Awalnya, Mak Gondut membantu proses pendanaan tersebut dengan menghubungi semua relasinya untuk membantu. Tetapi persetujuan kembali terjadi, Mak Gondut memaksa Glo menikah dengan Tumpal yang belakangan semakin dekat dengannya. Tetapi Glo bergeming, ia memutuskan untuk menolak menikah. Mak Gondut marah, ia pun memutuskan untuk menarik bantuannya dalam pendanaan film Glo. Glo tidak kalah akal, akhirnya ia membuat *trailer* film yang akan ia buat. Ia memutuskan untuk membuat film tentang Mak Gondut, sosok yang bertolak belakang dengan dirinya, karena saat muda tidak mengejar mimpi, kemudian di masanya banyak aktif dalam kegiatan sosial tetapi tidak ada orang yang peduli. Ternyata respon dari masyarakat sangat baik, terutama dari sahabat-sahabat Mak Gondut yang selama ini memang kesal dengan sikapnya.

Perseteruan ini berakhir, karena dengan film itu Mak Gondut merasa bakat terpendamnya dapat diakomodir. Ia pun memutuskan untuk mendukung film tersebut dan menjadi pemeran utama. Film ini pun berhasil mendapatkan perhatian dari masyarakat luas. Bahkan sutradara terkenal idola Glo, Qazrina Umi ikut membantu pendanaan filmnya, karena memiliki keterkaitan dengan Mak Gondut, ternyata Qazrina ialah kawan baik Mak Gondut di masa muda. Cerita pun berakhir bahagia karena Glo sudah berhasil mengejar mimpinya dan Mak Gondut terbebas dari penyakitnya. Mereka berdua tetap memiliki prinsip yang berbeda, tetapi saat ini mereka sudah saling memahami.

Dinamika Makna Pernikahan dalam Film *Demi Ucok*

Pernikahan merupakan tema sentral dalam film ini. Sammaria Simanjuntak sebagai sutradara beberapa kali memunculkan visualisasi tentang pernikahan untuk mengontraskan antara satu dengan yang lainnya. Pernikahan endogami, atau pernikahan dalam satu klan Batak merupakan pernikahan ideal yang dianut oleh sebagian besar orang Batak yang seusia Mak Gondut. Perlu diketahui bahwa semua silsilah marga yang ada di kalangan orang Batak berpangkal pada Si Raja Batak. Dengan demikian, mereka yang bermarga merupakan 'darah biru' yang perlu terus diturunkan kepada anak cucunya. Dalam salah satu adegan digambarkan bagaimana anjing yang ras murni lebih mahal dibandingkan dengan anjing yang hasil pernikahan campuran.



Gambar 2. Mak Gondut dengan Dua Anjingnya (Sumber: Infospesial.com)

Mak Gondut dan ibunya (Opung) merupakan dua perempuan Batak yang masih memegang teguh prinsip tersebut. Selain itu, orang tua Tumpal, lelaki yang dikenalkan oleh Glo juga memiliki prinsip yang sama. Mereka tidak setuju Tumpal menikah dengan selain orang Batak, sehingga mereka perlu mengenalkan Tumpal dengan Glo, meskipun Tumpal sesungguhnya sudah memiliki calon pasangan yang menurutnya ideal.

Secara kontras film ini menampilkan sosok Niki, perempuan muda Batak yang merupakan penyuka sesama jenis (lesbian). Dalam salah satu adegan film, Glo memperkenalkan Niki sebagai pasangan yang ia pilih sesuai dengan standar

yang diberikan oleh Mak Gondut, orang Batak. Mak Gondut seketika pingsan, karena melihat perilaku dari anaknya yang ingin menikah dengan sesama jenis. Ini merupakan salah satu cara Glo untuk mengkritik ibunya yang selalu memaksanya untuk segera menikah dengan orang Batak.



Gambar 3. Glo dan Niki mengaku sebagai pasangan lesbian (Sumber: Kapanlagi.com)

Lesbian merupakan hal yang tabu di Indonesia. Hal ini dipahami karena sebagian besar orang Indonesia masih berpegang teguh kepada nilai-nilai agama dan adat. Dengan memunculkan kelompok lesbian, film ini memberikan kontras yang sangat jelas tentang adanya nilai tentang pernikahan yang lain, yang jauh dari akar budaya Batak. Dengan demikian, maka nilai-nilai budaya yang lama sudah bukan lagi fenomena tunggal sebagai sandaran dalam realitas sosial, termasuk dalam hal pernikahan.

Pada bagian akhir, digambarkan tentang adegan pernikahan Tumpal dengan wanita pujuannya yang merupakan orang Minangkabau dan beragama Islam. Meskipun tidak digambarkan secara jelas tentang detail pernikahan tersebut, namun adegan ini merupakan titik klimaks dari film *Demi Ucok*. Dalam adegan tersebut, ditampilkan keragaman yang dapat berbaur dalam sebuah pesta pernikahan. Ditampilkan begitu banyak orang yang memiliki perbedaan identitas dan nilai, mulai dari penggunaan pakaian, bahkan juga digambarkan tentang Niki yang membawa serta pasangan lesbiannya serta

tamu yang lain yang membawa empat orang istrinya sekaligus.

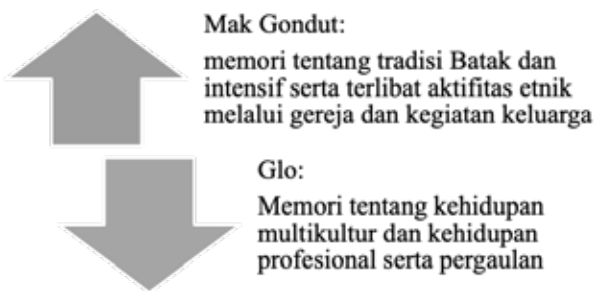


Gambar 4. Mak Gondut dalam Resepsi Pernikahan Tumpal (Sumber: wowkeren.com)

Dengan adegan tersebut, sutradara ingin memberikan gambaran tentang keragaman yang ada di Indonesia dalam melihat pernikahan. Ada begitu banyak nilai yang bervariasi, mulai dari nilai dari agama, adat, bahkan juga lesbian yang tidak masuk dalam standar nilai dan norma di Indonesia. Kondisi ini memberikan pertanyaan mendasar atas prinsip Mak Gondut dan Orang Batak lainnya, masih relevankah mempertahankan prinsip endogami dalam dunia yang sudah jauh berubah?

Sejarah dan Apparatus dalam Pembentukan Konstruksi Pengetahuan atas Pernikahan

Sejarah merupakan elemen yang penting untuk pembentukan konstruksi atas realitas. Glo dan Mak Gondut sesungguhnya merupakan gambaran kontras di mana perbedaan sejarah memainkan peranan penting dalam melihat pernikahan. Mak Gondut meskipun sejak muda sudah merantau, namun kehidupan masa kecil hingga remaja dihabiskan di kampung halaman. Dengan demikian, memori tentang nilai-nilai tradisi masih tertanam kuat. Di sisi lain, Glo merupakan generasi rantau yang sudah tidak lagi memiliki memori atas nilai-nilai adat Batak. Selain itu, kehidupan kota Bandung yang multikultur semakin menggerus nilai tradisi Batak dalam dirinya.



Sumber: Diolah dari data penelitian

Gambar 5. Perbedaan Sejarah dan Aparatus antara Glo dan Mak Gondut

Selain itu, pembentukan konstruksi atas pernikahan juga dikuatkan dengan intensitas subjek dengan apparatus adat. Diketahui bahwa Mak Gondut sangat intensif menghadiri pertemuan kelompok orang Batak. Aparatus nilai-nilai tradisi pertama ialah gereja HKBP (Huria Kristen Batak Protestan), yang anggotanya homogen: orang Batak. Gereja HKBP memiliki fungsi ganda, apparatus agama sekaligus tradisi Batak. Homogenitas jemaat gereja membuat kelekatan gereja dengan nilai-nilai tradisi sangat kuat. Salah satu adegan Mak Gondut memainkan wayang golek Batak membuktikan gereja mengakomodasi tradisi Batak.

Aparatus tradisi lain yang menguatkan kuasa di kalangan Batak rantau ialah tokoh adat yang mendapatkan panggung melalui kegiatan-kegiatan keluarga. Keluarga baik melalui arisan, maupun kegiatan siklus hidup seperti pernikahan dan kematian. Kegiatan kolektif tersebut sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai tradisi Batak, karena dalam kegiatan tersebut nilai-nilai direpresentasikan. Mak Gondut mengatakan kepada Glo ‘keberhasilan itu kalau anak kau lebih berhasil dari pada anak mami’. Dengan demikian, memamerkan keberhasilan anak merupakan salah satu nilai dalam tradisi Batak yang dapat dilihat melalui kegiatan resepsi pernikahan anak maupun upacara kematian.



Gambar 6. Mak Gondut Memainkan Wayang Golek Batak di Gereja (Sumber: Fimela.com)

Di sisi lain Glo yang besar dengan multikultur sudah tidak lagi memegang tradisi Batak. Sebagaimana diketahui ia berteman dekat dengan Niki, seorang perempuan cantik penjual CD bajakan yang mengaku sebagai seorang lesbian yang kemudian memiliki anak tanpa seorang suami. Sosok Niki merupakan sosok yang merepresentasikan kebudayaan ‘baru’ yang jauh dari pakem tradisi maupun agama yang dipegang oleh mayoritas orang Indonesia. Keakraban Glo dengan Naomi menandakan bahwa, Glo pun sudah menerima nilai-nilai baru yang dipegang dan dipraktikkan oleh Naomi.

Pertentangan persepsi antara Glo dan Mak Gondut menyebabkan konflik di antara keduanya. Mak Gondut menggunakan kuasanya atas sumber ekonomi agar Glo mau mengikuti kemauannya. Ia tidak lagi memberikan Glo akses kartu kredit yang selama ini menjadi penunjang kegiatan ekonominya. Glo menolak patuh, dan memilih untuk tinggal bersama Niki dengan keterbatasan sumber daya ekonominya. Gambaran ini menunjukkan begitu kuatnya nilai-nilai tradisi Batak yang dipegang oleh Mak Gondut sehingga ia melakukan berbagai cara agar Glo mau menikah dengan Tumpal.

Film ini juga memperlihatkan bagaimana sesungguhnya kuatnya nilai-nilai tradisi Batak yang dipegang oleh Mak Gondut juga dipengaruhi oleh faktor gengsi. Kelekatan dengan apparatus adat menyatukan mereka dalam satu komunitas. Dalam beberapa adegan diperlihatkan bagaimana Mak Gondut ingin menjaga eksistensinya dengan

memperbaharui status di media sosialnya dengan kabar bohong tentang Flo. Hal ini dilakukan untuk menjaga gengsi dirinya dimata komunitasnya. Selain itu, ada juga adegan di dalam gereja dimana Mak Gondut dengan ibu-ibu lain saling memamerkan kesuksesan anak-anak mereka.

Glo dan Tumpal sebagai anak muda Batak yang lahir dan besar di perantauan kemudian menjadi teman akrab. Mereka berdua berada pada posisi yang sama, tertekan oleh konsepsi pernikahan yang ada pada budaya Batak. Mereka berdua melalui diskusi yang intensif akhirnya memutuskan untuk tidak kalah dengan budaya yang dipegang kuat oleh kedua orang tuanya. Glo tetap berkomitmen untuk membuat film barunya sebelum menikah, sedangkan Tumpal memutuskan untuk menikah dengan kekasihnya yang bukan dari suku Batak.

Fenomena multikultural lain yang diangkat dalam film ini ialah pada bagian akhir, pada adegan pernikahan Tumpal dengan seorang wanita asal Minangkabau. Tumpal yang awalnya akan dijodohkan oleh Glo, akhirnya memilih menikah dengan wanita pujaannya meskipun memiliki perbedaan agama dan tradisi. Resepsi dilangsungkan meriah dengan dihadiri oleh keluarga dan kolega dari masing-masing mempelai. Terpengaruh dengan suasana pada acara pernikahan Tumpal, pada akhir cerita Mak Gondut menawarkan Glo untuk menikah dengan Acun, kawan akrab Glo, yang bukan orang Batak. Situasi ini menggambarkan bahwa Mak Gondut telah memiliki pandangan yang berbeda tentang pernikahan.

Transgresi dalam Melihat Pernikahan

Perubahan cara pandang Mak Gondut dalam melihat pernikahan merupakan 'nilai' yang tersirat dalam film ini. Dinamika yang kultural yang dialami oleh keluarga Glo, menunjukan adanya fenomena transgresi. Transgresi merupakan fenomena yang menciptakan perubahan, atau yang juga disebut Foucault sebagai *The Visible Invisible* (1963). Dengan kata lain, transgresi merupakan upaya untuk mengeksplorasi batasan yang selama ini tidak terungkap (*silence*) dan tidak memiliki alasan yang rasional (*unreason*).

Dengan konteks kota Bandung yang multikultur dan dinamika perubahan kebudayaan yang begitu cepat dikalangan kaum muda, telah membentuk konfigurasi yang menguatkan nilai-nilai kebebasan yang mendekonstruksi nilai-nilai tradisi lama, termasuk pandangan terhadap pernikahan

Tradisi Batak merupakan salah satu entitas kebudayaan yang masih kuat bertahan. Salah satu elemen pengetahuan yang menguatkan tradisi Batak ialah meneruskan garis marga. Schreiner (2003) menjelaskan bagaimana ritual tradisi Batak yang berakar pada tradisi lama yang bertentangan dengan injil dipraktikkan kembali sejak awal abad ke 20. Tradisi itu tetap bertahan hingga kini dengan berbagai ritual siklus kehidupan terutama pernikahan dan kematian yang menjunjung tinggi keberlangsungan marga. Mereka memiliki perangkat nilai dalam rangka menjaga keberlangsungan marga, seperti penghargaan terhadap orang tua yang memiliki anak dalam jumlah banyak dan juga ritual mengumpulkan tulang belulang orang tua pada tugu marga yang dilakngan orang Batak dikenal dengan ritual *mangongkal holi*.

Glo dan kaum muda Batak lain seperti Tumpal dan Niki yang tidak lagi terafiliasi dengan apparatus tradisi Batak sudah tidak lagi menganggap keberlanjutan marga menjadi penting. Mereka memiliki nilai lain yang menurut mereka lebih penting, seperti karir, kebebasan, dan juga kebahagiaan lain yang tidak terkait dengan nilai-nilai tradisi. Bagi mereka tradisi Batak tidak lagi memiliki alasan untuk dilanjutkan, karena tidak menjawab permasalahan mereka dalam realitas sosial.

Keresahan-keresahan kaum muda Batak yang tidak lagi melihat tradisi sebagai elemen yang sakral dan penting merupakan pendorong transgresi terjadi di masyarakat. Foucault (1963) mendorong agar subjek tidak lagi terbelenggu dengan moralitas yang penuh dengar batasan benar dan salah. Moralitas merupakan praktik sosial yang dipengaruhi oleh konstruksi kuasa. Ia mendorong agar subjek terus membuka peluang untuk terciptanya episteme baru yang mendekati pada otentisitas natural.

Simpulan

Pembedahan terhadap memori dan apparatus dalam film *Demi Ucok* dapat menjadi instrumen untuk melihat konstruksi sosial atas realitas. Perbedaan memori dan kelekatan dengan apparatus adat ternyata mempengaruhi pandangan Glo dan Mak Gondut dalam melihat pernikahan. Pernikahan merupakan realitas sosial yang sangat baik dalam menggambarkan representasi budaya. Hal ini disebabkan karena pernikahan merupakan titik krusial yang berdampak terhadap kelangsungan nilai tradisi Batak. Perbedaan representasi budaya di antara anak dan ibu ini mengakibatkan kontestasi kuasa yang menjadi konflik dalam film ini.

Film *Demi Ucok* merupakan sarana ‘penyadaran’ dalam melihat pernikahan dari sudut pandang kaum muda Batak. Konten film ini sangat kental dengan kritik atas pelaksanaan tradisi Batak yang tidak lagi relevan bagi kaum muda Batak. Film ini merupakan refleksi kontestasi kuasa antara kaum muda dan kaum tua sering kali di kalangan Batak rantau. *Demi Ucok* sesungguhnya menggambarkan fenomena transgresi di mana adanya pergeseran pengetahuan (*knowledge*) dari Mak Gondut yang merupakan representasi dari kaum tua Batak.



Daftar Pustaka

- Ambarita, Lisbet. 2016. THE EXPRESSION OF POLITENESS USED BY GLORIA IN DEMI UCOK MOVIE. Doctoral dissertation, UNIMED.
- Foucault, Michel. 1963. The Preface of Transgression. Dalam Jeremy R Carrette (Ed.). 1999. Religion and Culture. New York: Routledge.
- Foucault, Michel. 1977. Discipline and Punish: The Birth of the Prison, New York: Random House.
- Grangie, Paul. 2003. Memory and Popular Film. Manchester University Press.
- Hall, S. (1997). The Work of Representation. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices, 2, 13-74.
- Imanjaya, Ekky and Diani Citra. 2013. Dissecting the female role in Indonesia's post-authoritarian Cinema: A Study of Sammaria Simanjuntak's Demi Ucok. Dalam Yvonne Michalik (ed.) Indonesia Women Filmmakers. Berlin: RegioSprecta.
- Isabela, Riste. 2015. Resistensi Perempuan Batak terhadap Dominasi Sistem Patrilineal Budaya Batak Pada Film Demi Ucok Karya Sammaria Simanjuntak. Universitas Airlangga.
- Oliver, Robert Michel. 1982. THE PROLETARIAN PERSPECTIVE: THE STUDY OF A PRODUCTION OF BERTOLT BRECHT'S THE GOOD WOMAN OF SETZUAN. Thesis. Virginia Polytechnic Institute and State University
- Puspitasari, D. G., Sabana, S., & Ahmad, H. A. (2016). The Cultural Identity of Nusantara in a Movie Entitled Sang Pencerah by Hanung Bramantyo. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 16(1), 57-65. doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v16i1.6768>.
- Schreiner, Lothar. 2003. Adat dan Injil: Perjumpaan Adat dan Iman Kristen di Tanah Batak. Jakarta: Gunung Mulia. (Terjemahan)
- Szabo, Carrie. 2010. Independent, Mainstream and In Between: How and Why Indie Films Have Become Their Own Genre. Honors College Theses. Paper 96.
- Tampubolon, Yen Permatasari (2017) Penggambaran perempuan Batak dalam film Demi Ucok. Undergraduate thesis, Windya Mandala Catholic University Surabaya.
- Verawati, Esther. 2014 Budaya Hibrida Pada Suku Batak dalam Film Demi Ucok. Skripsi. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Mercu Buana.

Memahami Persepsi Penonton Melalui Pendekatan Psikologi *Gestalt* pada Film *Joker* (2019) Karya Todd Phillips

Yohanes Yogaprayuda, Erina Adeline Tandian
yogaprayuda86@gmail.com, erinadeline90@gmail.com

Abstrak

Film menuturkan cerita dalam durasi terbatas. Berdasarkan prinsip ketertutupan dari psikologi *Gestalt*, otak manusia cenderung mengisi celah-celah yang ada untuk membentuk persepsi akan suatu bentuk yang utuh. Pikiran penonton film secara alami mampu mempersepsikan sendiri keseluruhan adegan berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Film *Joker* (2019) memiliki beberapa bagian yang membuka ruang interpretasi bagi penontonnya. Sebuah kuesioner daring disebarakan untuk mengetahui persepsi penonton tentang keseluruhan film dan beberapa sekuens dalam film tersebut, terutama berkaitan dengan adegan *offscreen*. Hasil penelitian menunjukkan sejumlah faktor yang membentuk pola persepsi di pikiran penonton.

Abstract

Movie narrates the story in limited duration. Gestalt psychology's law of closure suggests that human brain tends to fill in gaps to perceive complete form. Audience mind has spontaneous ability to perceive the whole scene based on fragmented pieces of information they receive. Some parts in the movie Joker (2019) allow the audience to interpret it differently in their mind. An online form was conducted to understand audience perception regarding the whole movie and some sequences in that movie, especially the offscreen scenes. The result reveals several factors that construct patterns of audience perception.

Kata Kunci

persepsi, penonton, psikologi *Gestalt*, film *Joker*

Keyword

perception, audience, Gestalt psychology, Joker film

Penyampaian Informasi dalam Film

Seni dari sebuah film tidak hanya terbatas pada keindahan gambar dan suara yang ditampilkan, tapi juga dari proses yang dilakukan pembuatnya dalam mengarahkan pikiran penonton. Murch (2001) berpendapat bahwa film itu bagaikan pikiran, dan merupakan cabang seni yang paling erat hubungannya dengan pikiran. Film yang sempurna adalah gambaran yang berputar di belakang mata, dan memproyeksikannya sendiri, sehingga penonton melihat hal yang ingin mereka lihat.

Pembuat film bekerja dengan mengantisipasi, mengontrol sebagian proses berpikir penonton, memberikan hal yang penonton inginkan dan/atau butuhkan sebelum diminta, serta mengejutkan mereka pada saat bersamaan. Bila pembuat film terlalu cepat atau terlambat dalam melakukan ini akan tercipta masalah, namun bila momentumnya tepat maka alur adegannya akan terasa natural.

Hanya saja film memiliki keterbatasan dalam hal durasi penceritaannya. Keterbatasan dalam hal durasi ini menjadi beban tersendiri bagi pembuatnya untuk memilah dan memilih adegan-adegan yang hendak ditampilkan dalam film. Dengan demikian, pembuat film harus mampu menyampaikan informasi kepada penonton dengan efektif dan efisien.

Menurut Thompson dan Bowen (2009), kunci utama dari sebuah penyuntingan gambar yang baik terletak pada informasi. Penyuntingan gambar berfokus pada pokok permasalahan sebuah film, penting atau tidaknya suatu pesan untuk disampaikan, serta menghilangkan informasi yang dirasa tidak penting. Ada kalanya penonton diberikan kesempatan untuk melihat hal yang ingin dilihatnya, dan membiarkan beberapa hal dalam imajinasi mereka saja, tanpa menghilangkan esensi dari film tersebut.

Kekhawatiran bisa muncul di benak pembuat film saat proses penyuntingan gambar, mengenai cukup atau tidaknya informasi yang disajikan dalam durasi yang terbatas itu, agar dapat dipahami oleh penonton. Seringkali muncul pertanyaan dalam diri pembuat film, apakah

penonton bisa memahami keseluruhan cerita hanya dari potongan-potongan informasi yang diberikan?

Prinsip Psikologi Gestalt

Manusia tidak melihat imaji yang ditangkap oleh retina mata secara gamblang. Ada peran pikiran manusia yang menginterpretasikan imaji dan membentuknya secara utuh, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diterima oleh indra seperti penglihatan dan pendengaran. Inilah yang disebut sebagai persepsi. Persepsi sifatnya subjektif, tergantung dari pengalaman, preferensi, nilai, serta kondisi mental dan emosional individu.

Pada awal abad ke-20, Max Wertheimer bersama Wolfgang Kohler, Kurt Koffka, dan ahli psikologi lainnya mendirikan studi tentang bentuk persepsi yang disebut *Gestalt*. Dalam Bahasa Jerman, *Gestalt* berarti 'bentuk' atau 'konfigurasi'. Tujuan psikologi *Gestalt* adalah menjelaskan struktur persepsi, bahwa sistem visual manusia mampu mengkombinasikan dan mengkoordinasikan beragam elemen yang tersedia dalam ruang visual, dan secara otomatis menarik kesimpulan dari makna yang terbentuk (Grondin, 2016).

Psikologi *Gestalt* didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang kita lihat sudah memiliki bentuk. Arnheim (1997) mengatakan bahwa bentuk adalah sebuah prekondisi dari penglihatan, yang pada akhirnya terbentuk, dan secara spontan kita mengorganisasikan ruang visual. Berdasarkan psikologi *Gestalt*, bentuk yang dideteksi oleh sistem visual dan dunia yang dipersepsikan bukan hanya sembarang bentuk, melainkan bentuk paling sederhana, atau disebut sebagai bentuk yang baik. Ini dikenal dengan istilah *law of prägnanz*, atau prinsip kesederhanaan (*law of simplicity*).

Prinsip *Gestalt* merupakan prinsip yang mengatur informasi-informasi yang ditangkap oleh indra manusia menjadi suatu unit atau pola utuh yang lebih bermakna. Terdapat beberapa prinsip lain dari psikologi *Gestalt*, yaitu prinsip kedekatan (*law of proximity*), prinsip ketertutupan (*law of closure*), prinsip

kemiripan (*law of similarity*), dan prinsip kontinuitas (*law of continuity*).

Semua prinsip yang disebutkan di atas dapat diaplikasikan dalam film. Salah satu prinsip yang paling sering digunakan, terutama dalam penyuntingan gambar film adalah prinsip ketertutupan. Prinsip ketertutupan menyebutkan bahwa otak manusia cenderung mengisi atau menghiraukan celah-celah yang ada, dan mempersepsikannya sebagai suatu bentuk yang utuh, karena kita seringkali butuh menyederhanakan imaji yang kurang lengkap (Wade & Tavis, 2016). Gambar 1 memperlihatkan adanya celah atau kesan yang tidak selesai pada gambar segitiga, wajah manusia, dan huruf 'e', namun pikiran kita secara otomatis menyederhanakan gambar-gambar tersebut secara utuh.



Gambar 1. Contoh prinsip ketertutupan psikologi *Gestalt*.

Menurut teori *Gestalt*, hanya melalui bentuk kita bisa menghadirkan, mempersepsikan, dan melihat dengan seksama, bahkan mengingat sebuah adegan visual. Selanjutnya konsep ini berkembang dalam bidang seni visual dan film. Seni visual merefleksikan dan mewujudkan cara-cara pikiran mengatur dunia yang dipersepsikan, yaitu sebagai sebuah proses yang disebut sebagai kecerdasan visual (Arnheim, 1997)

Penerapan Prinsip Psikologi *Gestalt* pada Film

Sinema menjadi contoh klasik dari fenomena *Gestalt*. Efek *Gestalt* terjadi ketika kita menonton sebuah film. Pergerakan yang terjadi pada gambar di film setidaknya dipisahkan oleh 24 *frame* per detik. Kontribusi pikiran dapat terjadi melampaui pergerakan semu, seperti persepsi akan terjadinya gerakan halus dari satu *frame* ke *frame* lainnya (Tan, 2018). Hal ini merupakan bentuk sederhana dari penerapan *Gestalt* di film.

Hugo Münsterberg adalah psikolog pertama yang melakukan pendekatan *Gestalt* di sinema. Ia mengasosiasikan gerakan di film dengan *phi phenomenon* oleh Max Wertheimer pada tahun 1912. Menurutnya, film membentuk realitas berdasarkan hukum-hukum mendalam dari pikiran, serta tidak mengikuti hukum kausalitas dan kontinuitas dalam ruang dan waktu, namun mengubahnya melalui atensi, memori, imajinasi, serta emosi (Poulaki, 2018).

Film memberi lapisan lebih pada bentuk-bentuk yang telah tercipta oleh alam untuk kita persepsikan. Sebagai simulasi sempurna dari persepsi *Gestalt*, film memiliki sebuah bentuk yang sudah terberi oleh film itu sendiri dan dikreasikan kembali oleh pikiran penonton. Ketika menonton sebuah film, detail-detail dari pola keseluruhan film seringkali diisi oleh pikiran tanpa benar-benar tampak atau terkadang tidak eksis sama sekali.

Simulasi yang lebih kompleks terjadi ketika penonton merangkai potongan-potongan *shot* dan adegan menjadi keseluruhan cerita yang utuh di kepala mereka. Sepanjang berlangsungnya film dalam perguliran *frame* demi *frame* secara cepat yang membentuk *shot* dan adegan, pikiran penonton mengkonstruksikan lebih banyak bentuk, persepsi, kognitif, naratif, dan gaya. Proses mengkonstruksikan bentuk dianggap oleh Bordwell, et. al. (2017), sebagai sumber utama dari daya tarik dalam menonton film. Penonton akan merasa mendapatkan kesenangan kognitif dan estetis dalam proses menciptakan pola-pola ketika menonton film.

Efek penyuntingan gambar didasarkan pada fenomena persepsi untuk mendemonstrasikan sebuah tujuan jelas dan menempatkannya pada dimensi estetis (Mitry, 2000). Penyuntingan gambar merupakan hasil pengaturan sekuens adegan yang berkembang dan terintegrasi ke dalam sebuah naratif formal. Persepsi ekspektasi penonton harus dikacaukan oleh pembuat film, sehingga elemen keterkejutan bisa menjaga ketertarikan penonton.

Kuleshov dan Pudovkin berpendapat bahwa sebuah sekuens tidak difilmkan, melainkan dikonstruksikan (Gianetti, 2014). Jukstaposisi

antar *shot* membangun ide akan ruang dan waktu, serta menciptakan sebuah makna baru. Prinsip ketertutupan *Gestalt* sering diaplikasikan dalam proses jukstaposisi *shot* atau adegan yang dirangkai satu sama lain, sehingga membentuk sebuah cerita. Ini menjadi solusi atas keterbatasan film dalam hal durasi.

Pembuat film cukup menampilkan beberapa *shot* yang bisa mewakili sebuah adegan, karena pikiran penonton secara otomatis bisa mengkonstruksikan adegan tersebut secara utuh. Misalnya, *shot* seorang tokoh mengunci pintu rumah disambungkan dengan *shot* tokoh sudah ada di dalam mobil. Tanpa perlu memperlihatkan *shot* si tokoh jalan kaki dari pintu rumah ke pintu mobil, penonton sudah bisa membayangkannya sendiri.

Salah satu contoh pengaplikasian prinsip ini terdapat dalam film *Seven* (David Fincher, 1995). Film ini menceritakan dua orang detektif bernama David Mills dan William Somerset yang memburu seorang pembunuh berantai yaitu John Doe. Pada klimaks film, diperlihatkan William terkejut saat membuka sebuah kardus bernoda darah, tanpa diperlihatkan isinya. Kemudian ia berlari ke arah David yang sedang menodongkan pistol ke John. John mengatakan kalau tadi pagi ia menemui istri David, dan mengambil kepala cantik istrinya itu sebagai hadiah. Penonton sudah bisa menebak bahwa isi dari kardus yang baru saja dibuka William adalah potongan kepala istri David yang dibunuh John.

Contoh lainnya terdapat dalam film *No Country for Old Men* (Joel Coen & Ethan Coen, 2007). Penonton diperlihatkan adegan Anton Chigurh membunuh banyak orang di sepanjang film, dan ia selalu memperhatikan sepatunya. Menjelang akhir film, terdapat adegan Carla Jean Moss terlihat takut saat ditemui Anton. Selanjutnya adegan beralih ke luar rumah yang menampilkan Anton sedang melihat bagian telapak sepatunya. Penonton tidak diperlihatkan adegan Anton membunuh Carla Jean, namun mereka bisa menduga hal tersebut telah terjadi secara *offscreen*. Adegan pembunuhan ini berlangsung di pikiran atau imajinasi penonton, dengan cara menarik kesimpulan berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan sepanjang film.



Gambar 2A-B. John berkata ia mengambil kepala istri David setelah William membuka kardus bernoda darah.



Gambar 3A-B. Anton memeriksa sepatunya setelah bertemu Carla Jean.

Sejumlah film cukup jelas dalam mengkonstruksikan adegan *offscreen*, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh kebanyakan penonton. Berbeda halnya dengan film *Joker* (Phillips, 2019) yang bisa menimbulkan

perbedaan pendapat antar penonton setelah menontonnya. Film *Joker* mengisahkan Arthur Fleck, seorang pria berprofesi badut di kota Gotham, yang mencoba bertahan di tengah perundungan dan gangguan mental yang dideritanya, hingga akhirnya menjelma dengan persona Joker.

Keterbatasan informasi di beberapa sekuens, adanya informasi yang saling tumpang-tindih, dan beberapa adegan *offscreen* dalam film ini memunculkan sejumlah pertanyaan yang tidak pernah terjawab hingga akhir film. Terlepas dari aspek tersebut, film *Joker* terbukti berhasil meraih sejumlah nominasi pada ajang penghargaan bergengsi. Film yang disutradarai oleh Todd Phillips dan diedit oleh Jeff Groth ini meraih beberapa nominasi Oscar, termasuk kategori *Best Achievement in Directing*, *Best Achievement in Film Editing*, dan *Best Motion Picture of The Year*. Hal ini menjadikan film *Joker* semakin menarik untuk diteliti.

Peneliti ingin mencari tahu pola persepsi penonton terhadap beberapa adegan dari film *Joker* beserta faktor-faktor pembentuk pola persepsi tersebut. Pembahasan selanjutnya akan berfokus pada kasus-kasus terkait persepsi penonton film ini.

Persepsi Penonton Film *Joker*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Partisipan penelitian adalah 55 orang (38 laki-laki, 17 perempuan; rata-rata usia 20.4 tahun) mahasiswa Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV-IKJ). Mereka sudah pernah menonton film *Joker* dengan rata-rata frekuensi menonton sebanyak 1.89 kali.

Sebuah kuesioner daring disebarakan kepada para partisipan. Kuesioner ini berisi beberapa bagian pertanyaan, diawali dengan video potongan sekuens/adegan film, lalu diberikan beberapa pertanyaan terkait cuplikan film itu beserta alasannya. Bagian akhir kuesioner ditutup dengan pertanyaan terkait pendapat mereka tentang keseluruhan film. Data diolah dan dipaparkan menggunakan statistik deskriptif, kemudian

dianalisis dengan pendekatan psikologi *Gestalt*.

Berdasarkan prinsip *Gestalt*, suatu gambaran atau pola utuh dibentuk oleh potongan-potongan informasi yang ditangkap penonton. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner bertujuan untuk mengetahui pola persepsi partisipan terkait film *Joker*, terutama adegan *offscreen* dalam film ini. Alasan yang dikemukakan partisipan bertujuan untuk melihat faktor pembentuk pola persepsi tersebut berdasarkan potongan-potongan informasi yang mereka tangkap.

Bagian A: Arthur Menonton Murray Franklin Live Show

Arthur bersama ibunya, Penny Fleck, sedang menonton Murray Franklin Live Show di televisi apartemen mereka. Tiba-tiba adegan beralih menjadi Arthur, dengan mengenakan pakaian yang sama, menonton acara tersebut langsung di studio, dan ia disambut secara hangat oleh Murray Franklin untuk naik ke atas panggung. Selanjutnya adegan kembali beralih ke Arthur dan Penny menonton televisi di apartemen.



Gambar 4A-B. Arthur menonton Murray Franklin Live Show.

Sekuens ini sebenarnya tidak memiliki adegan *offscreen*. Jukstaposisi adegan sudah cukup jelas menggambarkan sekuens ini sebagai khayalan tokoh Arthur. Bagian ini ingin menunjukkan bahwa sekuens yang dibentuk dengan rapi dan sederhana dapat memberikan persepsi yang sama pada kebanyakan penonton. Berdasarkan prinsip kesederhanaan *Gestalt*, sekuens ini termasuk bentuk yang baik karena dituturkan dengan sederhana dan tidak banyak kekosongan informasi.

Hal ini terbukti karena hampir seluruh partisipan (96% partisipan) sepakat menganggap Arthur sedang berkhayal menonton langsung Murray Franklin Live Show di studio, dan hanya 4% partisipan lainnya menganggap Arthur teringat pengalaman masa lalu. Persepsi Arthur sedang berkhayal dibentuk oleh karakterisasi Arthur yang sering mengalami delusi. Selain itu jukstaposisi *shot* sebelum dan sesudah adegan di studio yang memiliki kesamaan gaya sinematografi, serta adanya kontras ekspresi tokoh Murray di sekuens ini dengan di sekuens lain membuat partisipan yakin bahwa Arthur memang sedang berkhayal.



Gambar 5A-B. Persepsi penonton tentang pikiran Arthur saat menonton TV.

Bagian B: Identitas Orangtua Arthur Fleck

Arthur merebut dokumen pemeriksaan kejiwaan Penny di Arkham State Hospital, dan menemukan secarik surat adopsi. Adegan beralih ke sebuah ruang di rumah sakit, memperlihatkan Penny muda sedang diinterogasi seorang pria tentang kasus penyiksaan anak adopsinya. Penny menyangkal dan berkata kalau Thomas Wayne memalsukan berkas adopsi tersebut. Sementara itu, di bagian tembok belakang, Arthur dewasa dengan kostum yang sama dengan adegan sebelumnya, berdiri sambil menyaksikan proses interogasi itu.



Gambar 6A-B. Arthur merebut dokumen Penny dan menemukan berkas adopsi.

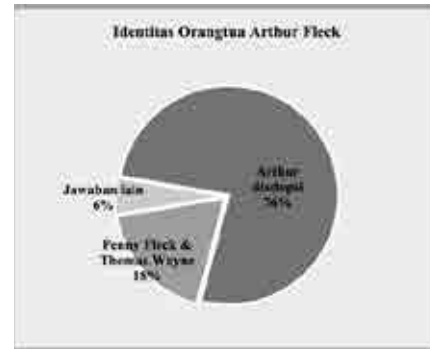


Gambar 7A-B. Penny muda berkata Thomas memalsukan berkas adopsi.

Identitas orangtua Arthur yang sebenarnya menjadi misteri di film ini. Film berjalan pada saat Arthur berusia dewasa, sehingga adegan masa kecil atau bahkan adegan ketika Arthur lahir menjadi sesuatu yang *offscreen* di film ini. Merujuk pada prinsip *Gestalt*, imaji keseluruhan dibentuk berdasarkan potongan-potongan informasi lainnya. Bagian ini ingin mencari tahu identitas orangtua Arthur menurut persepsi penonton.

Sebagian besar partisipan (76% partisipan) menganggap Arthur anak adopsi, sebanyak 18% partisipan menganggap Arthur anak kandung Penny dan Thomas, dan 6% partisipan memberikan jawaban lain. Pola persepsi Arthur diadopsi berasal dari diperlihatkannya properti berupa berkas adopsi dalam dokumen milik Penny di rumah sakit. Faktor lain terkait karakter Penny yang mengalami gangguan delusi. Partisipan menganggap Penny berkhayal Arthur merupakan anak kandungnya dengan Thomas, sehingga Penny yakin berkas adopsi dipalsukan oleh Thomas. Selain itu, dialog yang disampaikan

oleh Thomas dan pria di rumah sakit bahwa Penny mengadopsi anak semakin menegaskan persepsi bahwa Arthur diadopsi. Penempatan adegan Penny muda di sekuens ini juga berkontribusi mengarahkan persepsi tersebut.



Gambar 8A-B. Persepsi penonton tentang identitas orangtua Arthur Fleck.

Bagian C: Kondisi Sophie Sebelum Arthur Meninggalkan Apartemennya

Arthur masuk ke unit apartemen Sophie. Sophie terkejut melihat Arthur yang membuat gestur tangan menyerupai pistol ditodongkan ke kepala. Kemudian adegan disambung dengan montase yang menunjukkan bahwa selama ini Arthur ternyata sendirian dan tidak ditemani oleh Sophie. Adegan beralih memperlihatkan Arthur kembali ke unit apartemennya sendiri, lalu muncul suara dan lampu sirine dari luar gedung.



Gambar 9A-B. Sophie terkejut melihat Arthur membuat gestur pistol.



Gambar 10A-B. Terlihat lampu sirine setelah Arthur meninggalkan unit Sophie.

Adegan *offscreen* pada sekuens ini terletak setelah *shot* Arthur membuat gestur pistol dengan tangannya dan sebelum *shot* Arthur keluar dari pintu unit apartemen Sophie. Merujuk pada prinsip ketertutupan *Gestalt*, pikiran penonton cenderung mengisi celah, dalam hal ini adegan *offscreen*, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Bagian ini ingin mengetahui persepsi penonton tentang adegan *offscreen* tersebut beserta potongan informasi yang membentuk persepsi itu.

Bagian ini mendapatkan jawaban yang cukup beragam. Sebagian besar partisipan (34.5% partisipan) memiliki persepsi bahwa di adegan *offscreen* tersebut Sophie telah dibunuh atau setidaknya dilukai oleh Arthur. Ada dua faktor utama yang membentuk pola persepsi ini. Faktor pertama yaitu elemen audio/visual berupa suara dan lampu sirine dari luar gedung setelah Arthur kembali ke unit apartemennya. Faktor kedua yaitu gestur tangan Arthur yang menyerupai todongan pistol dianggap partisipan mengisyaratkan aksi pembunuhan.

Faktor lainnya terkait jukstaposisi adegan. Adegan sebelum sekuens ini memperlihatkan kekecewaan Arthur saat menemukan berkas adopsi dan adanya montase yang menegaskan kalau hubungan cintanya dengan Sophie tidak nyata. Partisipan menganggap motif Arthur untuk melampiaskan kemarahan dengan membunuh Sophie cukup kuat. Ada juga yang menyebutkan faktor lain seperti penggambaran karakter Arthur dan ketegangan musik *scoring* sebagai indikasi terjadinya adegan kekerasan di kepala partisipan.



Gambar 11A-B. Persepsi penonton tentang kondisi Sophie sebelum Arthur pergi.

Jawaban terbesar kedua yang jumlahnya hampir sama, yaitu sebanyak 29% partisipan mengatakan tidak terjadi apa-apa. Menurut mereka, bukti yang menunjukkan Arthur menyakiti Sophie dirasa kurang kuat. Sebanyak 11% partisipan memiliki persepsi Sophie ketakutan dan memanggil polisi, 11% partisipan menganggap sosok Sophie sebenarnya khayalan Arthur saja, dan 14% partisipan memberikan jawaban lain.

Bagian D: Kejadian Sebelum Arthur Berjalan di Lorong Rumah Sakit

Seorang psikiater berbicara dengan Arthur di rumah sakit. Terlihat sekilas adegan orangtua Bruce Wayne tewas di gang, lalu adegan kembali beralih ke rumah sakit. Arthur bernyanyi sambil menatap tajam ke arah psikiater. Adegan berpindah ke lorong rumah sakit, memperlihatkan Arthur berjalan sambil menari dengan jejak darah dari sepatunya, kemudian petugas rumah sakit

mengejanya. Ini merupakan sekuens penutup film.



Gambar 12A-B. Arthur berjalan di lorong setelah bertemu psikiater.

Adegan *offscreen* pada sekuens ini terletak setelah adegan Arthur bernyanyi di depan psikiater dan sebelum adegan Arthur berjalan di lorong rumah sakit. Merujuk pada prinsip ketertutupan *Gestalt*, pikiran penonton cenderung mengisi celah, dalam hal ini adegan *offscreen*, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Bagian ini ingin mengetahui persepsi penonton tentang adegan *offscreen* tersebut beserta potongan informasi yang membentuk persepsi itu.

Sebagian besar partisipan (75% partisipan) memiliki persepsi bahwa di adegan *offscreen* tersebut Arthur membunuh psikiater, 14% partisipan mengatakan Arthur memikirkan sebuah lelucon, dan 11% partisipan memberikan jawaban lain. Faktor pembentuk pola persepsi Arthur membunuh psikiater paling banyak tersampaikan melalui elemen visual artistik berupa jejak darah dari sepatu Arthur saat berjalan di lorong rumah sakit. Partisipan menganggap

darah dari psikiater yang dibunuh Arthur menempel di sepatunya dan menimbulkan jejak darah saat ia berjalan di lantai berwarna putih.

Selain itu jukstaposisi adegan sebelum dan sesudahnya juga berperan dalam membentuk persepsi demikian. Partisipan berpendapat, jika di adegan sebelumnya Arthur terlihat mengobrol berdua dengan psikiater, namun selanjutnya Arthur berjalan keluar sendirian, maka secara logika ada hal buruk yang terjadi pada tokoh psikiater. Adegan berikutnya yang memperlihatkan Arthur dikejar-kejar petugas rumah sakit juga memberikan persepsi kalau Arthur baru saja melakukan kejahatan.

Faktor lain berupa karakterisasi Arthur yang dibangun sepanjang film sebagai seseorang yang senang membunuh. Partisipan ingat dengan kebiasaan menari dan ekspresi Arthur ketika membunuh orang lain. Dua kebiasaan itu kembali muncul pada sekuens ini, sehingga mereka menganggap psikiater telah dibunuh Arthur juga. Dua faktor terakhir pembentuk pola persepsi ini yaitu lirik lagu yang menyiratkan makna kematian dan dialog dari psikiater yang dianggap mengarahkan fantasi Arthur terhadap pembunuhan.

Bagian E: Pendapat Penonton tentang Keseluruhan Film *Joker*

Film *Joker* bisa memunculkan interpretasi yang berbeda-beda antar penonton. Ada yang menganggap bahwa sepanjang film merupakan gambaran delusi Arthur, namun ada pula yang mengatakan bahwa semua itu benar-benar terjadi secara nyata. Penonton dibuat kebingungan untuk membedakan mana yang kenyataan dan mana yang khayalan. Seolah-olah sutradara sengaja mengarahkan supaya penonton ikut merasakan gangguan delusi yang dialami oleh protagonisnya.

Contohnya, pada adegan Arthur konseling dengan Debra Kane di awal film, terdapat sisipan satu *shot* Arthur membenturkan kepala di ruang observasi. Jika memperhatikan dialog sebelum adegan beralih ke sisipan *shot* tersebut, Arthur berkata ia merasa lebih baik saat dirawat di rumah sakit, sehingga membuat kesan bahwa penyisipan *shot* tersebut merupakan kenyataan dari pengalaman masa lalu Arthur. Keanehan terjadi karena properti jam dinding di kedua *set* sama persis, baik bentuk model maupun posisi jarumnya, sehingga memunculkan interpretasi bahwa *shot* di ruang observasi itu hanyalah khayalan Arthur saja.



Gambar 13A-B. Persepsi penonton tentang kejadian sebelum Arthur berjalan di lorong.



Gambar 14A-B. Penyisipan *shot* membenturkan kepala di tengah adegan konseling.

Mengacu pada penerapan *Gestalt* di film, potongan-potongan informasi yang diberikan sepanjang film memberikan gambaran pola persepsi penonton terhadap keseluruhan film. Bagian terakhir ini ingin mengetahui kesimpulan atau pendapat penonton terhadap keseluruhan film.

Sebagian besar partisipan (43% partisipan) berkata bahwa keseluruhan film *Joker* merupakan gabungan antara delusi Arthur dan kenyataan. Alasannya karena ada pemberian informasi yang membantu partisipan dalam membedakan antara kejadian nyata dan khayalan Arthur. Misalnya, montase saat Arthur menyadari dirinya tidak pernah berkencan dengan Sophie. Selain itu, sebanyak 29% partisipan berpendapat keseluruhan film adalah delusi, sebanyak 24% partisipan berpendapat ini kejadian nyata, dan sebanyak 4% partisipan memberikan jawaban lain.



Gambar 15. Pendapat penonton tentang keseluruhan film.

Faktor Pembentuk Pola Persepsi Penonton Film

Pola persepsi penonton terbentuk dari sejumlah faktor atau jenis informasi yang disampaikan sepanjang film. Faktor-faktor pembentuk persepsi penonton antara lain jukstaposisi, elemen audio/visual, properti, karakterisasi, pengadeganan, dialog, musik, dan sinematografi. Pembuat film yang berencana merancang adegan *offscreen* di imajinasi penonton sebaiknya memperhatikan faktor-faktor ini.

Salah satu faktor penting dalam membangun persepsi penonton terhadap adegan *offscreen* adalah konsistensi penggambaran karakter di sepanjang film. Karakter Arthur di film *Joker* digambarkan sebagai tokoh yang senang membunuh. Konsistensi penggambaran karakter terlihat dari kesamaan ekspresi dan kebiasaan menari yang ditampilkan tokoh setelah membunuh. Konsistensi informasi ini pada akhirnya mengarahkan persepsi penonton bahwa Arthur membunuh psikiater di akhir film. Kasus serupa diaplikasikan dalam film *No Country for Old Men* pada karakter Anton yang terbiasa memperhatikan sepatunya setelah membunuh, sehingga penonton mempersepsikan Carla Jean dibunuh menjelang akhir film.

Elemen audiovisual pada *mise-en-scene* sebuah adegan, termasuk properti atau unsur artistik yang digunakan, ternyata sangat membantu penonton dalam mempersepsikan makna tertentu di film. Hanya saja penggunaannya tidak terlepas dari

jukstaposisi *shot* dan adegan. Misalnya, *shot* Arthur berjalan dengan jejak darah diletakkan setelah adegan Arthur berbicara dengan psikiater, menciptakan persepsi bahwa Arthur membunuhnya. Begitu pula kemunculan suara dan lampu sirine setelah Arthur meninggalkan unit apartemen Sophie, menimbulkan persepsi Sophie disakiti oleh Arthur.

Jukstaposisi adegan berpengaruh besar dalam menentukan persepsi penonton. Urutan *shot* dalam sebuah adegan, serta penempatan adegan sebelum dan sesudah adegan *offscreen*, akan membentuk suatu persepsi di kepala penonton. Contohnya, *shot* Arthur membuat gestur pistol sambil menatap Sophie, dilanjutkan dengan *shot* Arthur meninggalkan unit apartemen Sophie, kemudian muncul sirine. Pikiran penonton secara logis membentuk persepsi Arthur membunuh Sophie, berdasarkan kausalitas atau hubungan sebab-akibat antar *shot* dan adegan.

Peneliti menemukan hal menarik dari hasil penelitian ini. Penonton cenderung memiliki kesamaan persepsi bila diberikan potongan informasi yang cenderung lengkap. Hal ini

terlihat dari perbandingan sekuens tanpa adegan *offscreen* (Bagian A) dan sekuens dengan adegan *offscreen* (Bagian C dan D). Secara tidak langsung, eksistensi adegan *offscreen* dalam sebuah film bisa membuka ruang imajinasi yang berbeda di persepsi penonton.

Persepsi bersifat subjektif, sehingga memungkinkan terjadinya perbedaan persepsi antar penonton setelah menyaksikan sebuah film. Perdebatan dan diskusi sangat mungkin terjadi setelah menonton film *Joker* karena adanya perbedaan persepsi ini. Murch (2001) menganalogikan editor sebagai seorang pemandu wisata, dan penonton berhak melihat hal yang ingin mereka lihat. Bell (2004) juga berpendapat bahwa akhir cerita ambigu dianggap baik bila meninggalkan emosi yang kuat dan menimbulkan diskusi mendalam.

Perbedaan persepsi penonton merupakan suatu hal yang sah dan justru menjadi daya tarik dari sebuah film. Film tidak berhenti pada saat mencapai *frame* terakhir film, melainkan akan terus berlanjut di pikiran penonton dan terus mengalir dalam diskusi antar penonton yang berbeda persepsi.



Daftar Pustaka

- Arnheim, R. (1997). *Visual thinking (2nd ed.)*. University of California Press.
- Bell, J. S. (2004). *Plot and structure: Techniques and exercises for crafting a plot that grips readers from start to finish*. F+W Publications Inc.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction (11th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Gianetti, L. (2014). *Understanding Movies (13th ed.)*. Pearson Education Inc.
- Grondin, S. (2016). *Psychology of perception*. Springer.
- Mitry, J. (2000). *The aesthetic and psychology of the cinema*. (C. King, Trans.). Indiana University Press. (Original work published 1990).
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye (2nd ed.)*. Silman-James Press.
- Wade, C. & Tavris, C. (2017). *Psychology (12th ed.)*. Pearson Education Inc.
- Poulaki, M. (2018). The good form of film: The aesthetic of continuity from gestalt psychology to cognitive film theory. *De Gruyter*. 40(1), 29-44.
- Tan, E. S. (2018). A psychology of the film. *Palgrave Communication*. 4(82), 1-20.
- Thompson, R. & Bowen, C. (2009). *Grammar of the edit (2nd ed.)*. Elsevier Inc.

Daftar Film

- Coen, J. & Coen, E. (Director). (2007). *No Country for Old Men* [Film]. Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions.
- Fincher, D. (Director). (1995). *Seven* [Film]. Cecchi Gori Pictures; Juno Pix.
- Phillips, T. (Director). (2019). *Joker* [Film]. Warner Bros. Pictures; DC Films; Joint Effort; Bron Creative; Village Roadshow Pictures.

Meraba Bentuk *Inciting Incident* dalam Film-film *Puzzle*

Damas Cendekia
d.Cendekia@gmail.com

Abstrak

Berfungsi sebagai penggerak cerita, *inciting incident* dipandang sebagai salah satu elemen wajib dalam film. Sejumlah teori telah menawarkan berbagai bentuk dari titik yang menggoyahkan keseimbangan dunia protagonis ini. Akan tetapi, hadirnya teori-teori bentuk *inciting incident* hanyalah berdasarkan pada kajian atas film-film naratif konvensional semata. Keberadaan film-film *puzzle* dengan teknik bertutur yang kompleks seolah terabaikan. Akibatnya, bentuk-bentuk *inciting incident* menjadi monoton—baku dan tak pernah ada yang baru. Beberapa hal yang berbeda ditemukan ketika film-film *puzzle* akhirnya juga diteliti.

Abstract

Functioning as the mover of the story, inciting incident is seen as one of the required elements in films. A number of theories have offered a variety of forms of this moment that disturbs the balance of the protagonist world. However, these theories on inciting incident have only derived from the studies on conventional narrative films. The existence of puzzle films with complex storytelling has been ignored. The result is that the forms of inciting incident become monotonous—established and never updated. New findings could be found when the puzzle films are also studied.

Kata Kunci

inciting incident, protagonis, film naratif konvensional, film puzzle

Keyword

inciting incident, protagonist, conventional narrative film, puzzle film

Persoalan dalam Bentuk-bentuk *Inciting Incident*: Pendahuluan

- Langit sedikit mendung. Perempuan itu baru menyelesaikan putaran terakhirnya di taman persegi ini. Sambil menjaga ritme nafasnya, ia berbelok ke sebuah jalan, lalu mempercepat larinya menuju rumah tanpa pagar di paling ujung.
- Ia habis mandi dan sudah rapi, dengan kemeja biru dan rok selutut. Sarapan sudah ia sediakan di meja, begitu pula dengan bekal untuk anak laki-lakinya. Suaminya yang pengangguran bilang, sambil mengunyah, kalau ia tidak bisa mengantar sang anak ke sekolah karena ingin tidur lagi. Perempuan itu berkata tidak masalah, kali ini kebetulan ia bisa melakukannya.
- Mobil yang ia kendarai baru saja keluar halaman dan suaminya masih melambai, ketika—WHUZZZ!—sesuatu terjadi.

Bayangkan bila rangkaian adegan di atas adalah permulaan sebuah film. Dari adegan-adegan tersebut, kita diperkenalkan pada protagonis dan dua karakter lain dalam dunia yang sebagaimana mestinya. Adegan-adegan semacam itulah yang dalam penulisan skenario film biasa disebut sebagai *status quo*, atau kondisi tanpa gangguan. Meski punya suami pengangguran bisa dianggap masalah, kehidupan protagonis tetaplah baik-baik saja. Kondisi tanpa gangguan yang dimaksud memang tidaklah berarti segalanya indah dan menyenangkan. *Status quo* adalah gambaran kehidupan yang wajar dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Namun, situasi yang terkesan “tak ada apa-apa” ini tidak boleh berlangsung lama. WHUZZZ! Pada saatnya, sesuatu harus terjadi pada protagonis. *Status quo* mesti berakhir dengan hadirnya sebuah peristiwa yang merusak tatanan sebagai imbasnya. Dalam satu kedipan mata, keseimbangan dunia protagonis pun terguncang dan sejak itu semua tak lagi sama. Hal ini adalah semacam titik ketika “film benar-benar dimulai”, atau disebut juga sebagai *inciting incident* (Field,

2005, 129; McKee, 1997, 189; Gulino, 2014, 14; Batty, 2012; Yorke, 2013; D’Costa, 2013).

Beberapa istilah lain juga dipakai untuk merujuk elemen penting dalam film ini, antara lain: *the call to adventure* (Vogler, 2007, 10–11), *disturbance* (Aronson, 2001, 51), dan *catalyst* (Synder, 2005, 76–77). Seperti juga halnya dengan *inciting incident*, baik *the call to adventure*, *disturbance*, maupun *catalyst*, memiliki fungsi mendasar yang sama, yaitu sebagai penggerak cerita. Dalam konsep struktur tiga babak, *inciting incident* terdapat di babak satu, biasanya antara menit ke-10 dan ke-15 dalam film (Batty, 2012). “Biasanya” di sini perlu ditekankan, sebab nyatanya, *inciting incident* dapat muncul lebih awal atau juga lebih belakangan.

Bentuk *inciting incident* ada beberapa macam. Christopher Vogler, Robert McKee, John Yorke, Linda Aronson, Craig Batty, dan H. R. D’Costa, masing-masing telah menyumbangkan hasil penelusuran mereka. Hasil penemuan tersebut bila ditotal bisa mencapai puluhan jumlahnya. Tak perlu disebutkan semua, karena banyak yang ternyata sama, juga tanpa nama. Jika berbeda, beberapa tetap memiliki kemiripan sehingga bisa digabung dalam satu kategori saja. Berikut adalah bentuk-bentuk *inciting incident* yang sudah disaring, diolah sedemikian rupa, lalu— demi kemudahan segala urusan nantinya—diberi nama:

1. Malapetaka.
2. Bahaya di Depan Mata.
3. Kejatuhan Bulan.
4. Ambisi.
5. Tiada Pilihan Lain.
6. Sebuah Misi.
7. Jumpa Pertama.

Satu hal yang kemudian perlu dicermati adalah bahwa bentuk-bentuk *inciting incident* tersebut didapatkan melalui analisis terhadap film-film naratif konvensional saja. Untuk memaparkan apa

itu film naratif konvensional, kita dapat merujuk pada garis besar konsep struktur Hollywood klasik, yakni film yang mempunyai struktur tiga babak (awal, tengah, akhir), protagonis dengan tujuan yang jelas, pengurutan peristiwa yang linier-kronologis, kausalitas yang ketat, ruang dan waktu yang logis, serta diakhiri penutup berupa gambaran mengenai berhasil-tidaknya protagonis dalam mengejar tujuannya. Dengan hanya melalui analisis terhadap film-film naratif konvensional ketika menjabarkan bentuk-bentuk *inciting incident*, film-film di luar naratif konvensional seolah terlupakan.

Dalam analisis yang sudah ada, film-film dengan teknik bercerita yang kompleks tidak dilibatkan. Analisis tersebut mengesampingkan film-film *puzzle*. Mengapa demikian? Apa yang sekiranya akan terjadi bila telaah atas *inciting incident* pada film-film *puzzle* dengan struktur naratif yang kompleks juga dilakukan? Apakah bentuk-bentuk *inciting incident* pada film-film *puzzle* sama saja dengan yang terdapat dalam film-film konvensional? Akankah bentuk-bentuk baru akan kita temukan sehingga dapat memperkaya bentuk-bentuk *inciting incident* yang sudah ada? Demi menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, maka sejumlah film *puzzle* akan ditelusuri. Peristiwa penting yang terjadi pada protagonis, sebuah *scene* yang mengubah *status quo*, dan terutama yang berfungsi sebagai penggerak cerita, sebisa mungkin harus dicari.

***Inciting Incident* di Film-film *Puzzle*: Pembahasan**

Diskusi tentang film-film dengan struktur naratif yang kompleks mulai mengemuka sejak maraknya eksperimen yang dilakukan oleh sejumlah pembuat film dalam hal teknik bertutur yang tidak lagi terikat pada konvensi. Meski tanpa jaminan kepuasan, bahkan cenderung membuat penonton merasa terganggu dan kebingungan saat menonton, film-film dengan struktur naratif yang kompleks justru sukses secara komersial. Hal ini kemungkinan besar didasari oleh kejenuhan penonton pada teknik bercerita yang tradisional. Penonton butuh pengalaman baru.

Di samping itu, penggunaan cara bercerita yang kompleks dipandang sebagai respons atas kompleksitas dunia di era digital dengan kemunculan media baru semacam *online gaming* maupun *virtual reality*. Seperti yang kita ketahui, film merupakan media hiburan tradisional, seperti halnya televisi dan teater. Banyak yang menganggap banjirnya media baru sebagai ancaman. Maka, dengan memberi penonton pengalaman berbeda, teknik bertutur yang kompleks adalah upaya film dalam melindungi diri dari kepunahan.

Sebagai kelanjutan diskusi, sejumlah terminologi akan disematkan untuk melabeli film-film naratif kompleks. Hal ini terjadi lantaran tidak adanya konsensus tentang apakah kemunculannya sendiri disebut sebagai lahirnya jenis film baru—sebuah gerakan layaknya New Wave Prancis, ataukah hanya fenomena sesaat yang kemudian lenyap. Sebab lainnya adalah masing-masing penggagas memiliki pendekatan yang berbeda ketika menerapkan kriteria. Demikian pula dengan film-filmnya, yang meski serupa dalam kompleksitas, bervariasi dalam beberapa aspeknya.

Melalui *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Warren Buckland mendamaikan *Forking Path Narratives* (Bordwell), *Mind-Game Films* (Elsaesser), *Modular Narrative* (Cameron), *Mind-Tricking* (Klecker), *Multiple-Draft Film* (Branigan), dan *Database Narratives* (Kinder), dengan terminologi "*puzzle film*". Buckland juga mengajukan definisi sekaligus spesifikasi:

"film-film *puzzle* adalah yang non-linier, pengulangan waktu, atau menyuguhkan realitas spasial-temporal yang terfragmentasi; film-film yang mengaburkan batas antara berbagai tingkatan realitas, penuh dengan celah, tipu muslihat, struktur yang menyerupai labirin, ambiguitas, dan secara terang-terangan menampilkan begitu banyak kebetulan; dihuni karakter-karakter skizofrenia, lupa ingatan, sebagai narator yang tak bisa dipercaya, atau sudah mati namun tanpa disadari oleh penonton maupun dirinya sendiri" (Buckland, 2009, 6)

Meski demikian, di tempat lain Buckland menambahkan bahwa tidak semua spesifikasi yang disebutkan itu terdapat dalam setiap film-film *puzzle* (2014, 5). Kita pun menemukan film-film seperti: *Memento* (2000), *Mulholland Dr.* (2001), *Lost Highway* (1997), *The Game* (1997), *Time Code* (2000), *Being John Malkovich* (1999), *Fight Club* (1999), *21 Grams* (2003), *The Hours* (2002), *The Butterfly Effect* (2004), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), *Donnie Darko* (2001), *The Usual Suspects* (1995), atau *The Sixth Sense* (1999).

Pada dasarnya, melakukan telaah atas *inciting incident* dalam film-film *puzzle*—terlebih sampai menggali bentuk-bentuknya—merupakan sebuah upaya yang menggelikan. *Inciting incident* adalah salah satu elemen dalam formula naratif konvensional. Ia bagaikan bumbu dalam resep bila hendak mengolah cerita yang hampir pasti akan disukai oleh mayoritas penonton, supaya film bisa laris di pasaran. Seperti *template*, tidak mengherankan jika bentuk *inciting incident* seakan itu-itu saja.

Sebaliknya, film-film *puzzle* justru mengajak menolak konvensionalitas yang sudah mengakar kuat dalam struktur naratif. Film-film *puzzle* bersikeras mendobrak kaidah-kaidah yang termasuk di dalamnya *inciting incident*. Dengan demikian, apa yang dikerjakan oleh peneliti-peneliti terdahulu sudah benar. Tiada yang salah sedikit pun, mengingat buku-buku yang mereka tulis adalah panduan praktis membuat cerita dalam film konvensional. Film-film *puzzle* memang tidak perlu diikutsertakan dalam perbincangan tentang *inciting incident*.

Kemudian di sisi lain, bila melihat kompleksitas naratifnya, sungguh sulit menghindari pemikiran bahwa film-film *puzzle* sudah tidak lagi membutuhkan *inciting incident*. Alasannya sederhana, yakni kompleksitas naratif itu sendirilah yang menjabat sebagai penggerak cerita. Namun, jika kita tetap melakukannya, pemikiran yang tampaknya perkasa itu mulai bergetar. Anggapan bahwa *inciting incident* tidak akan ditemukan pada film-film *puzzle* mendadak berubah jadi lemah, sehingga mudah sekali untuk disanggah.

Berdasarkan analisis melalui catatan berupa *post-script* dari sejumlah film-film *puzzle*, ditemukan bahwa ada *scene-scene* yang bisa dipastikan sebagai *inciting incident*. *Scene-scene* tersebut didahului oleh *status quo*—kondisi tanpa gangguan berisi introduksi protagonis dan dunianya. Mereka terletak di babak satu pula, sebagaimana layaknya *inciting incident* berada. *Scene-scene* tersebut juga tidak sekadar menggerakkan cerita, tetapi bahkan mengambil bentuk seperti yang telah disebutkan sebelumnya—bentuk-bentuk yang biasa ada di film naratif konvensional, yang kemudian menjadi landasan teori bentuk *inciting incident*.

Film pertama yang akan dipertimbangkan adalah *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Statusnya sebagai film *puzzle* tidak usah dipertanyakan lagi. Meski struktur naratifnya begitu rumit ibarat labirin yang menyesatkan, menentukan *inciting incident* dalam film ini rupanya mudah. Setelah diperkenalkan kepada Joel sang protagonis, yang hidupnya hampa, *inciting incident* Jumpa Pertama tampil (pada menit 05:00) dalam wujud perbincangannya dengan Clementine di atas kereta. Layaknya tipikal film-film “*boy meets girl*”, satu pertemuan menggerakkan cerita dan mengubah hidup protagonis.

Berikutnya, kita bisa melihat dua film yang menggunakan bentuk *inciting incident* Malapetaka, yakni *Mulholland Dr.* dan *The Sixth Sense*. Sebagian besar spesifikasi film *puzzle* ada pada *Mulholland Dr.*, di antaranya: mengaburkan batas antara berbagai tingkatan realitas dan secara terang-terangan menampilkan begitu banyak kebetulan. Protagonis film ini pun menderita amnesia—juga salah satu spesifikasi film *puzzle*—setelah mengalami kecelakaan mobil (menit 05:25). Sejak itu, kisah tentang pencarian diri dalam realitas yang lebih mirip mimpi pun dimulai.

Struktur naratif *The Sixth Sense* jelas-jelas linier dan cenderung seperti film konvensional. Namun, film arahan M. Night Shyamalan ini tetap masuk dalam kategori film *puzzle* karena penuh tipu muslihat, seperti tentang protagonisnya yang sudah mati namun tanpa disadari oleh penonton maupun dirinya sendiri. Film dibuka dengan Dr. Malcolm Crowe bersama istrinya tengah merayakan pemberian penghargaan dari

pemerintah atas jasanya di bidang psikologi anak. Pada *scene* berikutnya mereka di kamar, agak mabuk dan siap bercinta, lalu menyadari kaca jendela yang berserakan. Kemudian, Dr. Malcolm ditembak oleh bekas pasiennya, yang segera bunuh diri saat itu juga (menit 10:15). Peristiwa ini membuat hubungan Dr. Malcolm dan istrinya tak pernah lagi sama.

Sampai di sini terbukti bahwa alangkah keliru ketika mengesampingkan film-film *puzzle* saat mendiskusikan *inciting incident*. Mestinya, kita tetap berpegang pada anggapan bahwa *inciting incident* adalah elemen penting dalam film. Cerita harus bergerak akibat datangnya sebuah peristiwa yang mengubah *status quo* dan membuyarkan kedamaian dunia protagonis. *Inciting incident* perlu ada, bahkan dalam film-film *puzzle* sekalipun. Apabila bentuk-bentuk yang sudah ada tidak ditemukan, sebuah peristiwa mesti ditunjuk dengan melihat fungsinya terhadap cerita. Artinya, kemungkinan dijumpainya bentuk-bentuk baru *inciting incident* begitu luas terbuka.

Untuk melakukannya jelas sulit. Bukan cuma ketidakbiasaan naratifnya yang jadi sebab, melainkan beberapa film juga punya lebih dari satu plot yang semuanya dominan. Plot-plot itu pun didiami oleh masing-masing karakter berbeda, sehingga untuk menentukan mana plot utama yang sesungguhnya, atau siapakah protagonisnya, adalah perkara yang runyam. Sudah begitu masih ditambah lagi dengan ketiadaan *status quo* di awal hampir semua film *puzzle*. Maka, selain memakai fungsi *inciting incident* sebagai penggerak cerita, kita juga akan mempertimbangkan satu lagi fungsinya yang lain, yaitu untuk dengan seketiak merebut perhatian atau memancing ketertarikan penonton (Field, 2005, 130-131).

Dengan mempertimbangkan fungsi *inciting incident* sebagai perebut perhatian penonton pun tidak membuat segalanya berjalan mulus. Masing-masing penonton tentu punya kriteria tersendiri mengenai adegan-adegan semacam apa yang sekiranya sanggup merebut perhatian, atau memancing ketertarikan mereka. Dengan demikian, standar yang berlaku universal perlu ditetapkan, agar tidak asal tuding hingga analisis ini terkesan kelewat meraba-raba. Perhatian

penonton akan terpancing bila mendapati sesuatu yang ganjil, asing, maupun hal-hal yang tak lazim. Standar atau kriteria itulah yang digunakan untuk mengabsahkan beberapa temuan, seperti pada *Being John Malkovich* dan *The Butterfly Effect*.

Scene yang berfungsi sebagai penggerak cerita dalam *Being John Malkovich* adalah ketika Craig Schwartz, seorang *puppeteer*, melamar dan segera diterima bekerja di sebuah perusahaan (menit 12:10). Namun, karena tidak mengambil salah satu bentuk dari teori yang tersedia, *scene* itu belum bisa langsung ditunjuk sebagai *inciting incident*. Di sinilah fungsi sebagai perebut perhatian atau hal yang memancing ketertarikan penonton diperlukan. Selain menggerakkan cerita, penonton pun disuguhi keganjilan: perusahaan itu terletak di lantai 7 ½, untuk membuka pintu lift ke lantai itu harus menggunakan linggis, dan langit-langitnya pendek dan siapapun harus membungkuk saat berjalan. Dengan demikian, *scene* tersebut telah melayani kedua fungsi dan layak disebut sebagai *inciting incident*.

Sementara itu, urutan analisis *The Butterfly Effect* harus dibalik. Sesuatu yang ganjil, asing, maupun hal-hal yang tak lazim muncul beberapa kali sejak awal film. Evan sering tidak ingat apa yang telah ia lakukan: membuat gambar ayahnya sedang membunuh, dan menghunuskan pisau di dapur. Ia juga selalu pingsan setiap mengalami kejadian traumatis: jadi pemain video porno anak-anak, dicekik sampai hampir tewas oleh ayahnya sendiri, meledakkan petasan di kotak pos rumah orang, dan melihat anjingnya dibakar. *Scene-scene* itu terkesan hanyalah kumpulan informasi pengenalan protagonis, tidak seluruhnya menggerakkan cerita.

Dari semua peristiwa traumatis, yang paling tepat menjadi *inciting incident* adalah saat begitu tersadar, Evan sedang dicekik sampai hampir tewas oleh ayahnya sendiri (menit 10:18). Peristiwa itu menjadi titik peralihan dengan melompatnya waktu ke enam tahun kemudian. Dari situ, cerita bergulir ke peristiwa traumatis yang lebih besar: petasan yang meledak mencelakai orang lain, lalu setelah anjingnya dibakar, Evan pindah rumah—menandakan berakhirnya babak satu. Maka jelas sudah, *scene* itu merebut perhatian penonton dan juga menggerakkan cerita. Dicekik sampai

hampir tewas oleh ayah sendiri memang seperti mirip bentuk Malapetaka. Namun dengan adanya *blackout* yang dialami protagonis, *scene* ini tidak dapat digolongkan ke dalam bentuk-bentuk yang sudah ada.

21 Grams dan *The Hours* memiliki lebih dari satu plot yang semuanya dominan, dengan masing-masing karakter berbeda. Menentukan *inciting incident* dari kedua film ini tidak bisa dari satu peristiwa yang terjadi pada seorang protagonis, lantas mengubah dunianya sehingga cerita bergulir. Seluruh karakter utama dalam tiap plot berpotensi menjadi protagonis. Mereka punya tujuan dan harus menghadapi berbagai rintangan. Peristiwa yang menggerakkan cerita sekaligus memancing ketertarikan penonton juga harusnya bukan yang berupa—atau terdapat pada—sebuah *scene* dalam satu plot. Sebab tak ada plot yang lebih penting ketimbang yang lain. Semua setara perihalnya. Maka, *scene* itu mestilah yang spesifik, yang istimewa.

Menyuguhkan realitas spasial-temporal yang terfragmentasi, tiga plot dalam *21 Grams* yang bergulir sejak film dimulai sempat membuat penonton kebingungan. Polanya sukar sekali dicerna. Selain urutannya tidak kronologis, tiap plot juga berdiri sendiri-sendiri. Problem yang dijumpai karakter-karakter dalam plot yang berbeda tersebut pun tampak tidak memiliki keterkaitan satu sama lain: Cristina yang kembali ke ketergantungan narkotik setelah sempat sembuh sejak berkeluarga, Paul yang hidupnya tinggal sebulan lagi karena masalah jantung sedangkan istrinya ingin mereka memiliki anak, dan mantan narapidana bernama Jack dengan temperamen yang tinggi di balik sikap religiusnya.

Akan tetapi, sebuah *scene* kemudian muncul dan menjadi titik terang, serta memberi jalan keluar. Walau masih samar, pola mulai sedikit terbaca. Pada *scene* inilah pertama kalinya ketiga karakter berada dalam ruang dan waktu yang sama setelah sekian lama bersimpangan. Plot yang tadinya tercerai-berai mendadak menyatu, meski hanya sekejap saja karena pada *scene* berikutnya, ketiganya berjauhan lagi. *Scene* ini menjadi istimewa dengan berkumpulnya ketiga protagonis dalam sebuah peristiwa yang menggerakkan cerita. *Scene* yang dimaksud adalah ketika Paul

terluka parah, dan Cristina meminta Jack untuk segera membawanya ke rumah sakit (menit 14:03).

Perhatian penonton pun berfokus pada *scene* itu, karena keganjilan yang dihasilkan ketika ketiga protagonis tiba-tiba ada dalam satu ruang dan waktu. Secara kronologis dan berdasarkan hukum kausalitas, *scene* itu pun seharusnya berada di belakang, dan hal itu seolah memaku penonton untuk tetap duduk di tempatnya, membuahkannya tanya dan rasa ingin tahu. Lalu, apakah *scene* itu mengambil bentuk *inciting incident* dari film-film konvensional? Tentuk tidak. Boleh saja diragukan bahwa jika salah satu protagonis, ini adalah bentuk Malapetaka. Namun, *scene* itu seharusnya berada di belakang, atau menjelang akhir film andai urutannya kronologis. Dengan kata lain, ia menjadi akibat. Maka, ini adalah sebuah bentuk baru, karena menurut hukum kausalitas, semua bentuk *inciting incident* yang sudah ada—termasuk Malapetaka—merupakan sebab.

Dalam film *The Hours* juga terdapat tiga plot: Virginia Woolf di Inggris tahun 1923 (plot A), Laura Brown di Los Angeles tahun 1951 (plot B), dan Clarissa Vaughan di New York tahun 2001 (plot C). Berbeda dengan *21 Grams*, ketiga plot dalam *The Hours* mengalir berurutan. Meski terfragmentasi, polanya begitu jelas: A1-B1-C1-A2-B2-C2-A3-B3-C3, dan seterusnya. Menentukan *inciting incident* dalam film ini mestinya lebih mudah, atau setidaknya bisa dengan metode yang sama, yakni dengan menunjuk satu *scene* yang mempertemukan ketiga plotnya. Namun, kenyataan yang ditemui justru sebaliknya. Tidak ada satu *scene* istimewa yang menggabungkan ketiga protagonis dalam ruang dan waktu yang sama, seperti yang menghubungkan ketiga plot dalam *21 Grams*.

Meski demikian, *inciting incident* dalam film ini tetap akan ditentukan dari sesuatu yang menghubungkan ketiga plot beserta karakter-karakternya tersebut. Satu-satunya hal yang menghubungkan ketiga plot film *The Hours* adalah novel berjudul *Mrs Dalloway*—tepatnya kalimat pertama novel itu. Maka, bukan berupa aksi, melainkan dialog yang diucapkan oleh ketiga protagonis, dan istimewanya, hal ini terdapat dalam tiga *scene* berurutan: Virginia

menulis sambil berucap, “*Mrs Dalloway said she would buy the flowers herself*” (menit 10:45), Laura membaca novel *Mrs Dalloway* sambil melafalkan, “*Mrs Dalloway said she would buy the flowers herself*” (menit 10:53), dan Clarissa berseru pada pasangannya, “*Sally, I think I’ll buy the flowers myself*” (menit 11:00).

Ketiga *scene* itu makin memperjelas pola yang sejak awal sudah dimengerti penonton, bahwa ketiga plotnya terkait oleh sebuah novel. Dari sana, ketiga karakter mulai berkonflik dalam ruang dan waktunya masing-masing. *Inciting incident* ini merupakan sebuah bentuk yang baru. Ditemukannya penggerak cerita dalam wujud tiga *scene* seperti pada *The Hours* ini kian menegaskan bahwa ragam kompleksitas struktur naratif akan melahirkan segala kemungkinan bentuk baru *inciting incident*.

Bentuk-bentuk Tanpa Nama: Kesimpulan

Dari analisis terhadap sejumlah film *puzzle* di atas telah ditemukan bentuk-bentuk baru *inciting incident*. Bentuk-bentuk itu unik dan hampir bisa dipastikan tidak pernah dijumpai dalam film-film konvensional sehingga layak menjadi pengetahuan. Bentuk-bentuk *inciting incident* tidak lagi hanya itu-itu saja. Namun sayangnya, bentuk-bentuk baru *inciting incident* tersebut belum bisa dinamai agar sah sebagai sebuah teori. Sebab setiap bentuk baru yang ditemukan hanya ada satu dan masing-masing berbeda dengan lainnya. Sementara, untuk memberi nama tentunya butuh beberapa bentuk lagi yang serupa—atau paling tidak punya kemiripan—sebagai syaratnya.

Mungkin juga bentuk-bentuk baru itu tidak ada yang bisa diberi nama, karena bentuk yang serupa tidak kita jumpai lagi di film-film lain manapun. Hal itu sangat mungkin terjadi, ketiak kompleksitas naratif sebuah film yang tanpa batas dan tak mengenal konvensi, kemudian membuahkannya suatu bentuk *inciting incident* yang tidak ada kesamaannya antara satu dengan yang lain. Lihat saja kasus *The Hours*—ketika *inciting incident* film lain biasanya berupa satu *scene*, film itu justru memperlihatkan tiga *scene* yang

berurutan untuk menghubungkan ketiga plot dan karakternya. Bukan mustahil bentuk-bentuk lain akan menjelma, namun tanpa nama.

Bagaimanapun juga, analisis lebih lanjut perlu dilakukan. Pencarian bentuk-bentuk baru *inciting incident* tidak boleh berhenti hanya sampai di sini. Selain beberapa film yang sudah disinggung namun belum sempat dikaji, seperti *Memento* atau *Donnie Darko*, masih ada beberapa film *puzzle* lain yang juga berasal dari Hollywood, antara lain *Inception* (2010) dan *Arrival* (2016). Banyak juga film-film *puzzle* dari Eropa, seperti *Run Lola Run* (1998) atau *Irreversible* (2002), atau dari Asia, seperti *Infernal Affairs* (2002) dan *Oldboy* (2003), yang dapat ditelaah untuk menemukan bentuk baru dari *inciting incident*.



Daftar Pustaka

- Aronson, Linda. *The 21st Century Screenplay*. Crows Nest: Allen & Unwin. 2010.
- Batty, Craig. *Movies That Moves Us; Screenwriting and the Power of the Protagonist's Journey*. New York: Palgrave Macmillan. 2011.
- Batty, Craig. *Screenplay; How to Write and Sell Them*. Harpenden: Kamera Books. 2012.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press. 2001.
- Buckland, Warren. *Hollywood Puzzle Film*. New York: Roudledge. 2014.
- Buckland, Warren. *Puzzle Films; Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Blackwell. 2009.
- Cameron, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan. 2008.
- D'Costa, H.R. *Inciting Incident; How to Begin Your Screenplay and Engage Audiences Right Away*. Kindle Edition. 2013.
- Field, Syd. *Screenplay; The Foundation of Screenwriting*. New York: Bantam Dell. 2005.
- Gulino, Paul Joseph. *Screenwriting; The Sequence Approach*. London: Continuum. 2004.
- McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper-Collins. 1997.
- Snyder, Blake. *Save The Cat!; The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. California: Michael Wiese. 2005.
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey; Mythic Structure for Writers*. California: Michael Wiese. 2007.
- Yorke, John. *Into The Woods; A Five-Act Journey into Story*. New York: Penguin Books. 2013.

JURNAL imaji

Petunjuk Bagi Calon Penulis

1. Artikel yang ditulis meliputi hasil telaah dan penelitian di bidang media, budaya, dan kesenian.
 2. Naskah diketik dengan program *Microsoft Word*, huruf *Times New Roman*, ukuran 12 pts, spasi ganda, dikirim sebagai *attachment* ke email : imaji.fftv@yahoo.com
 3. Artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris.
 4. Panjang artikel minimal 2500 kata.
 5. Sistematika artikel adalah judul, nama penulis, *e-mail* penulis, abstrak (Indonesia dan Inggris), kata kunci (Indonesia dan Inggris), pendahuluan, pembahasan, simpulan, daftar pustaka.
 6. Nama penulis dicantumkan tanpa gelar akademik, disertai lembaga asal yang ditempatkan di bawah judul artikel.
 7. Judul artikel dalam bahasa Indonesia tidak boleh lebih dari 14 kata, sedangkan judul dalam bahasa Inggris tidak boleh lebih dari 12 kata.
 8. Panjang tulisan abstrak berkisar antara 75 – 100 kata, yang berisi tujuan, metode, dan hasil penelitian.
 9. Kata kunci berisi 3 -5 kata.
 10. Bagian pendahuluan berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian (15-20% dari total panjang artikel).
 11. Bagian pembahasan berisi deskripsi data, teknik pengumpulan data, analisis data, pemaparan hasil analisa data (40-60% dari total panjang artikel).
 12. Simpulan berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan.
 13. Daftar pustaka hanya memuat sumber-sumber yang dirujuk, dan semua sumber yang dirujuk harus tercantum dalam daftar rujukan. Daftar rujukan ini minimal 80% berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan harus merupakan sumber primer (artikel penelitian, buku, jurnal, laporan penelitian).
 14. Perujukan dan pengutipan menggunakan teknik catatan kaki (*footnote*) dengan tata cara yang berlaku umum.
 15. Daftar pustaka disusun dengan struktur:
 16. Nama (nama belakang, nama depan), judul (ditulis miring), penerbit, kota terbit: tahun terbit.
 17. Penulis artikel diberi kesempatan untuk melakukan perbaikan (revisi) naskah.
 18. Selain mengirimkan tulisan, penulis disarankan juga mengirimkan data pendukung lainnya (grafik, gambar, dsb.) yang memang dibutuhkan untuk mendukung artikel.
 19. Segala sesuatu yang menyangkut perizinan pengutipan (tulisan atau grafis) dan penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah yang terkait dengan HaKI yang dilakukan oleh penulis, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penulis artikel.
-



Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta