

(R)EVOLUSI SINEMA

*Eksistensi
Film Experimental
dalam
Era
Sinema Modern*

Penulis : Andri Pahrulroji, dkk.
Editor : Dr. Hery Supiarza, M.Pd.



CINE
FUTURE

(R)EVOLUSI SINEMA

EKSISTENSI FILM EXPERIMENTAL
DALAM ERA SINEMA MODERN

**SANKSI PELANGGARAN PASAL 113
UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

1. Setiap orang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah)
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat 1 huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat 1 huruf a, huruf b, huruf e, dan/ atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (Satu milyar rupiah)
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat 3 yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (Empat milyar rupiah).

(R)EVOLUSI SINEMA

**EKSISTENSI FILM EXPERIMENTAL
DALAM ERA SINEMA MODERN**

Tim Penulis:

Andri Pahrulroji, Arda Muhlisiun, Ayoedia Gita Citrayomie, Dedi Warsana, Erik Muhammad Pauhrizi, Erika Ernawan, Harry Tjahjodiningrat, Ibrahim Adi Surya, Irwan Sarbeni, Ranang Agung Sugiharto, Suyanto, Latief Rakhman Hakim, Agustinus Dwi Nugroho, Muchammad Zaenal Al Ansory, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, Nala Nandana Undiana, Rachma Tri Widuri, Rb. Armantono, Reksa Anggia Ratmita, Roy Marten, Salsa Solli Nafsika, Suswinda Ningsih, Zakarias S. Soeteja.

Editor:

Dr. Hery Supiarza, M.Pd.



(R)EVOLUSI SINEMA

EKSISTENSI FILM EXPERIMENTAL
DALAM ERA SINEMA MODERN

Hak Cipta © 2024 pada Penulis

Hak Penerbitan pada Penerbit Referensi Cendekia

Penulis : Andri Pahrulroji, dkk.
Editor isi : Hery Supiarza
Editor naskah : Yadi Mulyadi
Penata letak : Syifa Friscilla M.
Desain sampul : Rijal Ramdani
Sumber gambar : <https://freepik.com>

Cetakan Pertama, Oktober 2024

xiv + 330 (344 hlm); 18,2 cm x 25,7 cm

Jenis huruf bagian awal : Bahnschrift Light Semicondensed; 11

Jenis huruf bagian isi : Candara; 12

ISBN 978-623-10-5113-4

Diterbitkan atas kerjasama:



Referensi Cendekia

Jl. Raya Cicalengka Timur No.584 Km.33

Bandung, Jawa Barat – 40395, Indonesia

Anggota IKAPI: 491/JBA/2024



referensicendekia@gmail.com



Referensi Cendekia



[referensicendekia_publishing](https://www.instagram.com/referensicendekia_publishing)



<https://referensicendekia.com>



0821-2963-4760

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

SAMBUTAN

KETUA PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Film eksperimental merupakan bentuk ekspresi sinematik unik yang telah ada selama beberapa dekade. Film eksperimental adalah bentuk seni yang berupaya menantang konvensi pembuatan film tradisional, dan sering kali dicirikan oleh gaya avant-garde dan struktur naratif yang tidak konvensional. Film eksperimental adalah bagian penting dari seni sinema, dan telah memberikan kontribusi signifikan terhadap evolusi dan inovasi medium.

Asal usul film eksperimental dapat ditelusuri kembali ke awal abad ke-20 ketika para seniman mulai bereksperimen dengan gambar bergerak sebagai media baru untuk ekspresi artistik. Para Futuris Italia, misalnya, termasuk orang pertama yang menggunakan film untuk menciptakan karya abstrak dan non-naratif. Belakangan, pada tahun 1920-an, para seniman di Eropa dan Amerika Serikat mulai bereksperimen dengan film sebagai cara untuk melepaskan diri dari konvensi sinema naratif tradisional.

Hal ini mendorong berkembangnya gerakan film avant-garde yang berupaya menciptakan bentuk-bentuk ekspresi sinematik baru yang lebih terfokus. pada elemen visual dan pendengaran pembuatan film. Film eksperimental diproduksi menggunakan beragam teknik dan teknologi, dan sering kali melibatkan penggunaan metode pembuatan film dan penyuntingan non-tradisional. Misalnya, pembuat film eksperimental mungkin menggunakan sudut kamera, pencahayaan, atau efek suara yang tidak biasa untuk menciptakan pengalaman visual atau pendengaran yang unik bagi penonton. Misalnya saja dalam film “Enter the Void” karya Gaspar Noe, penggunaan kamera subjektif sangat fenomenal. Banyaknya penggunaan kamera subjektif memungkinkan penonton untuk benar-benar muncul dalam adegan film karena penonton benar-benar berada dalam perspektif yang sama dengan karakternya.

Wayang kulit adalah salah satu cikal-bakal film. Hal ini diakui oleh Andrea Gronemeyer seorang ahli sejarah film yang mengatakan bahwa: di Asia konsep memproyeksikan gambar hidup telah dipahami dan dikenal sedikitnya seribu tahun lalu. wayang pun ada juga yang berbentuk tiga dimensional yang tumbuh dan berkembang secara tradisional, seolah-olah masih berkelanjutan dari masa

purba saat manusia masih hidup di dalam -gua dan diterangi oleh obor dan nyala api unggun. Yang rupanya memberikan gambaran nenek moyang mereka yang bergerakkan secara interplay dari cahaya dan gelap. Pengakuan ini menunjukkan bahwa local genius bangsa Indonesia telah memijakkan kakinya pada suatu pencapaian karya seni yang cukup signifikan dalam peradaban dunia. Kebanyakan manusia "Barat" masih melihat bahwa sebagai permainan bayangan memberi indikasi munculnya film setelah dipertemukan dengan penemuan teknologi, diantaranya teknologi optik yang kemudian juga magnetic hingga digital akhir--akhir ini.

Namun dibalik itu semua tentu ada yang lebih dalam karena seperti yang kita pahami bahwa wayang kulit dan relief candi masih menyimpan banyak 'misteri' yang belum terungkap, yang mungkin saja bermanfaat dalam perwujudan isi, bentuk dan dramatika yang kelak sangat bermanfaat dalam menyusun dan menemukan wujud dari isi (estetika), bentuk dan dramatika film nasional, baik film live-action maupun film animasi yang berkembang di negeri ini. Sangat menarik untuk mempelajari panel-panel yang ada di berbagai candi di Jawa yang bercerita tentang falsafah keagamaan dari kitab-kitab yang dituangkan dalam gambar-gambar itu bisa membahas tentang komposisi, pengadegan-an, dramaturgi dan alur cerita, walau sifatnya still, tetapi dasar dan hakekatnya sama dengan pertunjukan film. Melihat panel-panel relief itu jika dalam dunia film saat ini bisa disebut sebagai storyboard, sebuah desain visual yang berupa urutan-urutan gambar pengadeganan yang biasa dipakai untuk merencanakan (desain film) sebelum film dibuat (di--shot) dengan menggunakan seluloid atau media seperti video atau digital sekalipun.

Masuk ke dalam alam semesta kesenian film merupakan upaya prodi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia menggelar CineFuture sebagai sebuah wadah dalam memberikan wahana lain bagi penggiat film di Indonesia. CineFuture mengajak para seniman dan apresiator untuk menyelami masa depan film Indonesia. Mengajak untuk menggali berbagai potensi budaya dan seni tentang khasanah kekayaan Indonesia yang dapat menjadi gagasan utama dalam mengkonstruksi ide film. CineFuture menjadi rumah bagi kreator-kektor seni gambar bergerak untuk menunjukkan perspektifnya terhadap masa depan film di Indonesia. Melalui buku bunga rampai ini, kita akan melihat kumpulan pemikiran para seniman mengenai perspektif sinema di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

*Ketua Prodi FTV, UPI
Dr. Hery Supiarza, M.Pd*

SAMBUTAN

KETUA *CINEFUTURE PERSPECTIVE*

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Assalamu'alaikum,
Bismillah,

Terima kasih saya panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT dan junjungan Nabi Besar Muhammad SAW atas Rahmat dan Nikmat yang diberikan kepada kita semua. Tidak lupa saya haturkan terima kasih kepada Rektor UPI, Dekan FPSD dan Kaprodi FTV, serta rekan mahasiswa panitia sekalian, juga para peserta kegiatan ini

Kegiatan yang diberi nama "CINE FUTURE EXHIBITION AND SYMPOSIUM" ini merupakan klimaks dari seluruh rangkaian kegiatan luar ruangan bagi mahasiswa dan dosen pada Program Studi Film dan Televisi FPSD UPI. Rangkaian kegiatan ini bertemakan dunia film (sinema) dan pertelevisian khususnya di Tanah Air. Dilaksanakan sejak medio November hingga Desember 2023, dimulai dengan Workshop, bincang-bincang bersama Christine Hakim, pameran karya mahasiswa dan dosen, simposium serta screening film pilihan.

Kegiatan ini dilaksanakan di UPI, Gedung Fragment Dago, Hotel Santika, dan IFI Bandung. Tujuan kegiatan ini untuk mewadahi aktivitas diskusi dan kumpul antara akademisi dengan praktisi dalam membahas isu-isu terkini yang berkaitan dengan perkembangan dunia cinema dan televisi hingga ke masa yg akan datang. Beberapa tamu pengisi kegiatan ini antara lain adalah: Farhan Helmy, Jeong Seop Yoon, Rizky Lazuardi, Fragment Project, Arafura Media Design, Annissa Winda, Roy Marten, Christine Hakim, Anto Hoed, Gerzon, M. Axel, Latief, Erik Pauhrizi, Gorivana dan lainnya.

Kegiatan ini diikuti pula oleh perguruan tinggi sahabat, seperti: IKJ, ISI Yogyakarta, ISBI Bandung, ISI Surakarta, Politeknik Tempo Jakarta, Universitas Widyatama, Universitas Telkom, Universitas Maranatha, Universitas Parahyangan dan Institut Teknologi Bandung. Rangkaian Kegiatan ini terselenggara berkat kerjasama dan bantuan dari pihak sponsorship, antara lain P.T. Praba, P.T. Qun, IFI Bandung, Alpucard.

Besar harapan kami kegiatan ini menjadi ajang tahunan yang dapat dijadikan sebagai barometer kegiatan ilmiah akademis. Demikian sedikit

penyampaian sambutan dari saya sebagai Ketua rangkaian kegiatan Cine Future Exhibition and Symposium.

Wassalamu'alaikum,

*Hormat saya,
Harry Tjahjodiningrat*

PENGANTAR EDITOR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan booklet yang berjudul “(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern.” sebagai elemen pelengkap rangkaian acara CineFuture.

CineFuture adalah rangkaian acara yang terdiri dari workshop, pameran dan simposium yang diselenggarakan oleh Program Studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia yang merupakan sebuah ajang relevansi dalam dunia sinema gambar bergerak sebagai medium karya seni yang hadir dengan membawa sinema melalui tema "Impact and Influence Roland Bathes's The Death of Author on Cinema" dan dunia schizo "Makna Sinema Ketiga dan Dunia Schizo, Eksplorasi Realitas dan Persepsi" pada pameran dan juga isu “(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern” pada simposium. Acara ini juga diadakan sebagai tahapan aktualisasi mahasiswa Film dan Televisi yang merupakan bagian dari seniman gambar bergerak untuk memahami relevansi ketubuhan dengan medium karya film sebagai karya seni.

Terima kasih kami ucapkan kepada para dosen yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan selama proses dan pelaksanaan acara ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada para narasumber yang telah bersedia untuk menanggapi tema atau isu “(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern” pada acara simposium ini. Tidak lupa kami juga menyampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah berkontribusi untuk berdiskusi serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan pembuatan booklet ini.

Melalui pedoman ini, kami berharap buku ini dapat mengarahkan dan mempermudah proses interpretasi narasumber dan peserta simposium dalam menganalisis isu “(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern”. Kami juga berharap baik booklet ataupun acara ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sebagai sumber pengetahuan baru dan sebuah pandangan yang memperkaya literatur serta bermanfaat bagi pengembangan literatur dan penelitian selanjutnya pada bidang terkait.

Hormat Kami,

Tim Editor

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

SAMBUTAN KETUA PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.....	v
SAMBUTAN KETUA <i>CINEFUTURE PERSPECTIVE</i> UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA	vii
PENGANTAR EDITOR	ix
CHAPTER I INTRODUCTION	1
CHAPTER II EKSPERIMEN DALAM TEKNIK MENYAJIKAN KARYA VIDEO MELAHIRKAN SAJIAN KARYA DAN INDUSTRI BARU ANDRI PAHRULROJI, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya	7
CHAPTER III FILM EKSPERIMENTAL: EKSISTENSINYA DALAM DOMINASI FILM KONVENSIONAL, PANDANGAN UNIVERSALITAS PENONTON DAN WACANA KOLABORASI AKADEMIK ARDA MUHLISIUN, Institut Kesenian Jakarta.....	29
CHAPTER IV FILM DOKUMENTER DAN EKSPERIMENTAL DI TENGAH INDUSTRI AYOEDIA GITA CITRAYOMIE, Politeknik Tempo	49
CHAPTER V EKSPERIMENTASI ‘KOTA KATA KITA’ PADA KANVAS MULTIDIMENSIONAL TUBUH SINEMA DEDI WARSANA, Universitas Pendidikan Indonesia.....	67
CHAPTER VI CINE FUTURE : MENGGAGAS ULANG SINEMA INDONESIA MELALUI RADIKALISASI GAGASAN AVANT-GARDE KETIGA ERIK MUHAMMAD PAUHRIZI, Universitas Pendidikan Indonesia.....	85

CHAPTER VII EKSPLORASI IDEOLOGI DALAM SENI KONTEMPORER DAN FILM EKSPERIMENTAL: MAJU KE BELAKANG, MUNDUR KE DEPAN ERIKA ERNAWAN, Universitas Kristen Maranatha	105
CHAPTER VIII PERAN AUDIO DALAM FILM EKSPERIMEN HARRY TJAHHODININGRAT, Universitas Pendidikan Indonesia	115
CHAPTER IX EKSPERIMENTASI AUDIO FILM AMBISONIC BAGI DISABILITAS NETRA IBRAHIM ADI SURYA, Universitas Widyatama.....	129
CHAPTER X THE ATTRACTION OF AERIAL VIDEOS OF INDONESIA'S NATURAL LANDSCAPE ON INSTAGRAM: AN EXPLORATORY STUDY IRWAN SARBENI, RANANG AGUNG SUGIHARTO & SUYANTO, Institut Seni Indonesia Yogyakarta	143
CHAPTER XI MENGEKSPRESIKAN FAKTA (CERITA TENTANG PROSES KREATIF PENCIPTAAN KARYA FILM EKSPERIMENTAL DI DUNIA PENDIDIKAN) LATIEF RAKHMAN HAKIM & AGUSTINUS DWI NUGROHO, Institut Seni Indonesia Yogyakarta	159
CHAPTER XII KANON EKSPERIMENTAL: MENKONTEKSTUALISASI KEMBALI REALITAS FILM MUCHAMMAD ZAENAL AL ANSORY & DYAH AYU WIWID SINTOWOKO, Telkom University Bandung	169
CHAPTER XIII FESTIVAL FILM DAN ALTERNATIF RUANG PEMUTARAN: DARI GERIMIS BUBAR HINGGA PENYEDIA LAYANAN DIGITAL NALA NANDANA UNDIANA, Universitas Pendidikan Indonesia	177
CHAPTER XIV RUANG TUMBUH ITU MASIH ADA RACHMA TRI WIDURI, Politeknik Tempo.....	195

CHAPTER XV PERKEMBANGAN FILM EKSPERIMENTAL: DARI PENGARUH DADISME DAN SUREALISME MENUJU KEMANDIRIAN SINEMATIK RB. ARMANTONO, Institut Kesenian Jakarta.....	217
CHAPTER XVI FILM EKSPERIMENTAL: ANTARA ESTETIKA DAN ETIKA DALAM BEREKSPRESI REKSA ANGGIA RATMITA, University Of Kent Paris School Of Arts And Culture	225
CHAPTER XVII EKOSISTEM INDUSTRI FILM INDONESIA ROY MARTEN (<i>ditulis ulang oleh Angel Lika Susanto</i>), Aktor Indonesia	243
CHAPTER XVIII PERSPEKTIF ESTETIK ARTISTIK KREATOR-SPEKTATOR DALAM DESAIN PRODUKSI FILM EKSPERIMENTAL SALSA SOLLI NAFSIKA, Universitas Pendidikan Indonesia	249
CHAPTER XIX POPULARITAS FILM KOREA SELATAN DAN INDIA DI INDUSTRI FILM INTERNASIONAL SUSWINDA NINGSIH, Politeknik Tempo	285
CHAPTER XX FILM EKSPERIMENTAL DALAM SENI RUPA ZAKARIAS S SOETEJA, Universitas Pendidikan Indonesia.....	313
INDEKS.....	325

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER I

INTRODUCTION

Tema yang disajikan dalam buku ini yaitu "(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern". Buku ini hadir sebagai buah dari pertemuan ilmiah yang dihadiri oleh 60 peserta dari berbagai universitas terkemuka di antaranya Institut Kesenian Jakarta, Universitas Katolik Parahyangan, Universitas Widyatama, Institut Teknologi Bandung, Universitas Padjadjaran, Politeknik Tempo, Institut Seni Indonesia Surakarta, Institut Seni Budaya Bandung, Universitas Telkom, Universitas Pendidikan Indonesia (Seni Rupa dan DKV) dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pertemuan ini dihadiri oleh berbagai kalangan yang memiliki minat dan kecintaan terhadap dunia film dan sinema. Acara ini diinisiasi sebagai wadah untuk mendiskusikan dan menggali lebih dalam mengenai eksistensi film eksperimental dalam konteks sinema modern. Kegiatan ilmiah ini juga menjadi wadah aktualisasi para aktivis dan mahasiswa Film dan Televisi untuk membantu mereka memahami relevansi medium karya film sebagai seni.

Acara ini diawali dengan sambutan hangat dari Erik Pauhrizi selaku perwakilan dosen prodi Film dan Televisi dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Sambutan ini menciptakan suasana hangat dalam membuka pintu diskusi untuk tema utama pertemuan ilmiah ini yang bertema "(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern." Peserta yang hadir dari berbagai institusi dan latar belakang keilmuan pun merespons dengan penuh antusias sehingga menciptakan atmosfer kolaboratif yang kuat. Ia menyampaikan bahwa acara pertemuan ilmiah seperti ini bertujuan untuk menyediakan ruang jejaring (*networking*), dan kolaborasi antarpeserta maupun institusi berupa pertukaran ide, pandangan, dan pengalaman sehingga menciptakan ikatan lebih kuat untuk membentuk jaringan luas, serta berpotensi dalam pembangunan proyek-proyek kolaboratif positif di masa yang akan datang.

Acara pertemuan ilmiah bertajuk *cinefuture* telah berhasil menghadirkan sejumlah narasumber dari berbagai latar belakang yang mencakup pada bidang praktisi, seniman maupun akademisi sehingga menciptakan keragaman pandangan dan pemahaman tentang eksistensi film eksperimental. Narasumber dalam acara ini meliputi Roy Marten & Anto Hoed, sebagai praktisi seni dan sinema telah banyak memberikan perspektif praktis dari kejadian lapangan dan pengalamannya dalam dunia sinema di Indonesia. Gerzon Ron Ayawaila sebagai praktisi dan akademisi memberikan wawasan mendalam tentang perkembangan sinema modern. Latief Rakhman Hakim, seorang akademisi dengan keahlian

dalam teori sinema telah memberikan pandangan analitisnya dan banyak berkontribusi dalam analisis eksplorasi film eksperimental. Sementara itu, Gorivana Ageza selaku seniman muda sekaligus kritikus film juga menarik perhatian peserta dengan membagikan pengalamannya serta hasil analisisnya seputar "(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern."

Dari pembahasan teori hingga eksplorasi praktis, setiap narasumber membawa elemen unik dalam merespons tema utama. Sesuai dengan fokus tujuan pertemuan ilmiah ini, diskusi interaktif melibatkan partisipasi aktif dari berbagai peserta. Pertanyaan tajam, tanggapan kritis, dan refleksi mendalam memperkaya setiap sesi dan menciptakan ruang untuk memahami lebih baik kompleksitas tema yang diangkat yaitu "(R)EVOLUSI SINEMA: Eksistensi Film Experimental dalam Era Sinema Modern." Keberagaman peserta dari berbagai universitas serta pemaparan narasumber dari berbagai bidang ilmu menciptakan dinamika yang kaya dalam menyikapi isu-isu yang diangkat.

Diskusi dalam diskusi ilmiah ini juga mengangkat topik-topik menarik di antaranya peran experimental dalam paradigma konvensional, dampak teknologi terkini terhadap film eksperimental serta eksplorasi bentuk dan konten yang terkandung dalam sinema modern saat ini. Masing-masing presentasi dan diskusi mencerminkan keragaman perspektif sehingga memberikan wawasan mendalam melalui berbagai pendekatan dan pemahaman terhadap eksistensi film eksperimental. Dalam suasana yang penuh antusiasme, peserta simposium menyimak pemaparan presentasi dari berbagai narasumber serta berpartisipasi aktif dalam diskusi dan sesi tanya jawab. Adanya perwakilan dari berbagai universitas dan latar belakang keilmuan menambah keragaman pandangan dalam menyikapi isu-isu yang diangkat.

Pertemuan ilmiah ini menjadi panggung refleksi yang mengamati pentingnya terus menggali revolusi sinema pada perkembangan dunia sinema. Sinema modern saat ini membutuhkan eksplorasi yang terus-menerus, dan acara bertajuk Cinefuture ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mendorong pemikiran kritis, inovasi, dan pemahaman mendalam tentang eksistensi film experimental. Dengan demikian, kegiatan ini kini menjadi sebuah peristiwa monumental yang merangkum pemikiran, ide, dan kolaborasi untuk peningkatan kualitas sinema di Indonesia. Keberhasilan acara ini, diharapkan akan terus tumbuh tradisi yang berkelanjutan untuk membangun lebih banyak ruang eksplorasi dan mendukung evolusi sinema modern ke arah yang lebih progresif dan inovatif.

ISSUE

CineFuture adalah rangkaian acara pertemuan ilmiah yang terdiri atas pameran dan diskusi ilmiah yang ditujukan untuk membahas suatu permasalahan dan menemukan kesimpulan yang dapat menjadi solusi bermanfaat bagi banyak kalangan. Pada kegiatan ini, diharapkan dapat diperoleh sudut pandang dari para seniman gambar bergerak, praktisi film dan akademisi demi menyelesaikan kegelisahan mengenai masalah eksistensi film eksperimental dalam era sinema modern.

Seorang kurator pada bidang gambar bergerak, Paolo Cherchi-Usai, percaya bahwa penghancuran adalah syarat penting untuk mengungkap keberadaan sinema yang sesungguhnya. Menurut Paolo, sinema adalah seni yang menunggu kematiannya sebagaimana lahirnya kemerdekaan apresiator karya seni membutuhkan kematian penulis atau “*the death of author*”. Konsep ini memposisikan seni sebagai ranah yang lebih reflektif pada proses menemukan makna karya baik sebagai teks maupun wujud karya, yang pada gagasannya mati di tangan pengarang. Konsep “*the death of author*” bertujuan untuk memerdekakan naskah yang digagas oleh pengarang atas dasar realita bahwa naskah tersebut mewujudkan kepentingan pribadi dan kehidupan pengarangnya. Dalam hal ini, sosok ke-aku-an pengarang, berpeluang meruntuhkan makna tanda dari naskah yang dibuatnya. Dapat diartikan bahwa untuk menginterpretasikan sebuah karya dengan bebas dan mencapai makna sesungguhnya atau makna kebenaran dari karya itu, keberadaan seorang *author* harus disingkirkan dalam artian tidak diperhitungkan dalam proses apresiasi karya.

Seni merupakan media yang fleksibel dan memperdalam arti kehidupan secara bebas, melewati batas-batas humanis yang muncul untuk mengabadikan kehidupannya dengan berbagai macam bentuk. Seniman seringkali membawa realitas, mimpi, keabstrakan dan masih banyak lagi dalam sebuah karya. Jika kita melihat lebih jauh, kita akan mengerti bahwa karya seni berperan dalam memperpanjang makna kehidupan dalam nilai-nilai rasionalitas dan empiris dengan membunuh mitos terkait kemunculan si pengarang dan penulis yang terus menerus mengikatkan dirinya dengan karyanya, mempertegas kematian karya yang senasib dengan kematian sang pengarang ataupun penulis yang dalam bidang gambar bergerak, adalah sutradara ataupun penulis naskah.

Karya sinema eksperimental hadir sebagai wujud dari batasan-batasan yang diciptakan atau dilahirkan dari standarisasi industri sinema. Karya-karya eksperimental menjadi sebuah medium yang paling memungkinkan bagi penciptanya untuk mengekspresikan gagasan dengan sekreatif dan seliar mungkin. Pada medium inilah pencipta dibebaskan untuk berkarya tanpa harus menghiraukan batasan-batasan estetis yang telah ditetapkan oleh medium sinema konvensional. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, konteks sinema eksperimental juga mengalami perubahan yang signifikan. Pada perkembangannya, batasan-batasan dalam berkarya yang sebenarnya dihindari oleh sinema eksperimental, terbentuk. Hal ini menyebabkan munculnya pertanyaan-pertanyaan mendasar, apa yang sebenarnya membuat sebuah karya itu berhak untuk disebut sebagai karya seni eksperimental? Batasan-batasan apa saja yang mengkonstitusikan satu karya sebagai eksperimental? Dan siapakah yang berhak untuk memutuskan batasan-batasan tersebut? Pada era modern ini, industri perfilman sedang berada di puncaknya. Film dapat dibuat dengan waktu seefisien mungkin dan didistribusikan ke khalayak umum pada media-media penyedia film. Sayangnya, pada industri ini, banyak sekali film-film industri yang berakar dari sinema konvensional, menghilang dan tergantikan oleh film-film yang baru. Eksistensi dari karya sinema eksperimental sebenarnya menjadi suatu keberadaan yang langka.

Sedangkan pada masa kini, kita dapat melihat bahwa sinema eksperimental yang memiliki banyak potensial, hanya diapresiasi oleh orang-orang tertentu saja. Orang-orang yang memang sudah masuk ke dalam ruang lingkup seni yang memahami medium ini dengan baik. Bagi masyarakat umum, eksistensi dari karya eksperimental ini masih menjadi satu hal yang dipertanyakan urgensinya. Beberapa kategori masyarakat bahkan tidak mengetahui eksistensinya sama sekali. Masyarakat umum yang awam terhadap esensi film eksperimental yang berkesenian tinggi ini juga perlu dipertimbangkan demi perkembangan dunia seni mengingat apresiator seni adalah hal yang penting. Kemudian muncullah pertanyaan mengenai fungsi dan urgensi dari medium eksperimental pada kalangan masyarakat.

Oleh sebab itu, kami memandang pada era sinema modern ini diperlukan sebuah **revolusi atau evolusi** bagi industri perfilman untuk memastikan perkembangan dari medium sinema eksperimental. Tak hanya itu, diperlukan juga diskusi dan pertimbangan mengenai ekosistem yang sehat pada bidang ini yang bisa menjamin sebuah cara untuk mengenalkan atau membuat masyarakat umum familiar terhadap konsep

sinema eksperimental sehingga memunculkan ruang apresiasi serta diskusi yang lebih luas.

CHAPTER II

EKSPERIMEN DALAM TEKNIK MENYAJIKAN KARYA VIDEO MELAHIRKAN SAJIAN KARYA DAN INDUSTRI BARU

ANDRI PAHRULROJI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS TASIKMALAYA

Film Eksperimental dan *Projection Mapping*

Pembahasan revolusi sinema dalam eksistensi film eksperimental dalam era sinema modern membahas akan sudut pandang seniman gambar bergerak, praktisi film dan akademisi di era saat ini dan seorang kurator gambar bergerak Paolo Cherchi-Usai yang mempercayai bahwa penghancuran menjadi syarat penting dalam mengungkapkan keberadaan sinema yang sesungguhnya, apakah *video mapping* atau *projection mapping* yang kita kenal saat ini merupakan buah dari hasil eksperimental para seniman dulu yang menghancurkan pandangan karya konvensional di abad pertengahan ke-20 dan melahirkan pandangan baru dalam sebuah karya kontemporer dan menjadi seni media baru? Perkembangan teknologi, karya seni, dan industri film yang digemari dan sedang membludaknya era pertelevisian kala itu tentunya menjadi salah satu inspirasi para seniman yang mulai jenuh ataupun peka akan potensi-potensi yang ada dalam memanfaatkan teknologi baru dalam berkarya yang tentunya bukan hanya sebatas karya umum yang sedang diminati industri saat itu, (McQuire & Radywyl, 2010).

Di abad ke-21 menonton sebuah karya film bukan hanya menonton di layar televisi dan bioskop, dengan perkembangan teknologi menonton bisa lewat layar handphone, komputer/laptop, tablet dll, bahkan bisa menonton di ruang terbuka atau ruang publik bahkan bukan hanya dalam media datar, dalam media fasad Gedung dan instalasi yang 3-Dimensional banyak bisa dinikmati salah satunya yang kita kenal dengan pertunjukan karya *Projection mapping* yang sudah bisa dinikmati di berbagai acara tahunan di dalam negeri maupun luar negeri. *Projection mapping* yang melibatkan narasi, visual, audio, teknologi proyeksi, media, dan proses produksi yang hampir mirip dengan film-film yang bisa di akses di layar datar saat ini, namun yang membedakan adalah media yang menghasilkan ilusi optis, durasi yang tergolong singkat dan hanya bisa dinikmati di saat-saat tertentu bukan karya yang bisa dinikmati setiap saat, mungkin bisa dinikmati setiap saat kala menonton dokumentasi-dokumentasi yang ada, namun ini memiliki sensasi yang berbeda karena melibatkan objek 3 dimensi, (Pahrulroji et al., 2021).

Meskipun saat ini industri film dan industri *projection mapping* merupakan industri dan pasar yang berbeda namun bisa kita bahas bagaimana *projection mapping* lahir dan bagaimana prosesnya hingga saat ini diterima dengan baik oleh para apresiator, tentunya *projection mapping* memiliki perjalanan yang memakan waktu yang cukup panjang dan memiliki keterikatan dengan eksperimental-eksperimental seniman yang

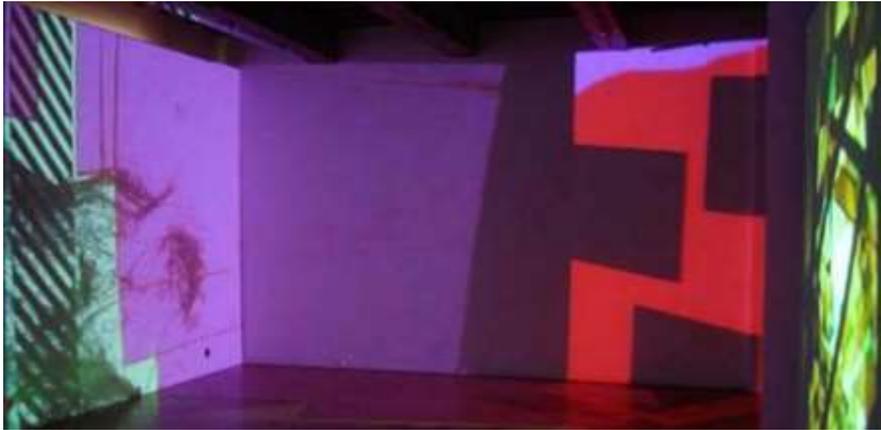
memiliki ide-ide gila pada masanya yang mendobrak perspektif dalam sebuah karya seni bahkan memberikan inspirasi seniman-seniman saat ini sehingga melahirkan sebuah karya berkelanjutan sehingga menjadi ekonomi baru dalam pasar yang berbeda yang bisa dinikmati saat ini.

Eksperimen Awal Mula Memetakan

Sebuah penemuan karya yang monumental yang digemari saat ini tentunya tidak luput dari perkembangan era yang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya perkembangan teknologi, kebangkitan teknologi digital memicu adaptasi manusia dalam berkarya merespon apa yang dirasakan inderawi sehingga mendorong rasa penasaran dalam bereksperimen. Hal ini terjadi dalam praktik seni rupa kontemporer pertengahan abad ke-20 juga mengharuskan seniman, Lembaga seni, dan Institusi lainnya yang berkaitan dengan pengetahuan estetika harus berinteraksi dengan teknologi digital dari waktu ke waktu, apa yang terjadi di MoMa (Museum Seni Modern New York yang mendobrak paradigma museologi yang hanya menampilkan karya konvensional memberikan pembaharuan dengan menampilkan praktik baru karya video art pada tahun 1960an. (McQuire & Radywyl, 2010). Dobrakan ini memberikan pandangan baru dari berbagai aspek terhadap sebuah karya kala itu. Tentunya apa yang terjadi di MoMA (Museum of Modern Art) tentunya bukan terjadi begitu saja, ada gerakan pemberontakan masiv dari beberapa seniman yang bereksperimen dalam menciptakan sebuah karya yang baru yang berbeda dengan media konvensional saat itu yang awalnya menjadi perdebatan yang tidak mudah diterima oleh kurator ataupun oleh masyarakat.

Dalam perkembangan *projection mapping* yang memiliki demand yang patut diperhitungkan, sangat digemari oleh Masyarakat dan memiliki nilai ekonomi cukup tinggi dan menguntungkan bagi para kreator saat ini tidak luput dari perjalanan Panjang dari gerakan-gerakan seniman kala itu. Perkembangan *projection mapping* merupakan sebuah penemuan yang tidak lebih dari puncak penelitian yang berakar dari sejarah, kita tentunya dapat memahami bahwa *projection mapping* adalah cara lain dalam menampilkan karya gambar bergerak yang hampir mirip dengan menonton karya-karya di bioskop, dimana dapat disimpulkan bahwa bioskop itu sendiri merupakan salah satu bentuk mapping (pemetaan): proyeksi terhadap bidang datar. Jejak-jejak menarik terhadap percobaan penggunaan proyeksi dan video proyeksi yang terdokumentasikan dapat dilihat dari percobaan yang dilakukan Bruno Munari tahun 1950 an, percobaan tersebut menjadi landasan dasar dari *projection mapping* saat

ini. Contoh bentuk percobaan tersebut adalah “Proyeksi Langsung (Direct Projection) yang memproduksi serangkaian percobaan visual, dibedakan antara yang statis dan dinamis, dalam karyanya ini merupakan teknis yang hampir mirip dengan teknis dalam membuat sebuah karya *projection mapping* yang dapat dinikmati saat ini, kala itu Bruno Munari sudah memilih dan memetakan visual yang disesuaikan dengan bidang-bidang yang ada dengan memberikan visual statis dan dinamis. (Maniello, 2014).



Gambar 1. Proyeksi langsung, Bruno Munari
Sumber: (Maniello, 2014)

Gambar yang dipetakan dalam karya *projection mapping* tentunya tidak terlepas dari dampak tidak terduga dari ekspansi kapitalisme industri yang cepat pada abad ke-19 pertengahan, perubahan skala dan kecepatan, terutama di Eropa dan Amerika Utara yang kala itu seperti mengancam penghapusan penjualan sepenuhnya dari lembaga-lembaga masa lalu seperti museum dan galeri seni konvensional yang memiliki misi bersama dalam bidang budaya. Saat itu Fotografi segera memberikan dampak fakta-fakta yang diwujudkan dalam berbagai proyek 'pelestarian' objek dan peristiwa, sementara ketelitian visual itu sendiri didefinisikan ulang sebagai model ideal dalam penggunaan kamera, (Scott McQuire, 1998). Dari perkembangan literatur dan kode film mencerminkan persepsi media elektronik baru sebagai sesuatu yang abstrak, tanpa bentuk fisik, dan informasi yang dikontekstualisasikan. pada tahun 1965, "The Ultimate Display," Ivan Sutherland, yang membangun tampilan pandangan penglihatan yang menyimpan kamera di kepala pertama pada tahun 1960-an dan membuka jalan untuk eksperimen realitas virtual (VR) yang sekarang dikenal dengan istilah *first-person perspective* (FPP), saat itu ivan

menekankan kekuatan tampilan digital yang terhubung ke komputer untuk mengubah kondisi fisik dari representasi itu sendiri: "Tidak ada alasan mengapa objek yang ditampilkan oleh komputer harus mengikuti aturan fisik biasa dari kenyataan."(Mark B.N. Hansen, 2004). Ini menguatkan bagaimana eksperimen-eksperimen yang dilakukan seniman pada kala itu menjadi salah satu loncatan bagaimana perspektif sebuah karya yang muncul saat ini tidak terlepas dari pengaruh dari seniman-seniman video art era 60-an yang berani mendobrak memberikan angin baru dalam membuat sebuah karya yang memanfaatkan teknologi yang berkembang.



Gambar 2. Human Busts at Haunted Mansion Ride in Disneyland
Sumber: (Çetinkaya Oğuzhan, 2020)

Pertama kali metode pemetaan proyeksi yang dicatat secara historis diterapkan dalam konteks terowongan horor yang dikenal dengan nama Haunted Mansion, yang diperkenalkan kepada pengunjung di Disneyland pada tahun 1969. Proyek ini bertujuan untuk memberikan pengalaman *virtual reality* yang lebih mendalam dengan memproyeksikan video dengan gambar tiruan yang berbeda, menciptakan ilusi optik pada berbagai patung manusia. Studi ini juga tercatat sebagai contoh refleksi pertama yang diketahui pada permukaan tidak rata, (Catanese, 2013) . Dalam proyek tersebut, aktor-aktor berbagai difilmkan menggunakan film 16mm saat mereka menyanyi untuk menciptakan refleksi pada payudara, yang kemudian diproyeksikan kembali pada payudara dengan menggunakan proyeksi. Selain menjadi penggunaan pertama pemetaan proyeksi, Disney juga memiliki salah satu paten awal terkait subjek ini dengan judul "Peralatan dan Metode Proyeksi pada Objek Tiga Dimensi," yang diajukan dalam permohonan paten pada tahun 1991. (Çetinkaya Oğuzhan, 2020)



**Gambar 3. Nam June Paik and John Godfrey/Global Groove 1973
Sumber: (Alex Mirutziu, 2010)**

Video yang dipetakan dalam proyeksi televisi misalnya kita mengenal karya-karya dari Nam June Paik dengan karya TV Garden yang muncul pada tahun 1974 dengan judul awal TV Sea atau Garden secara bergantian, menampilkan dua puluh monitor yang menyajikan gambar-gambar yang menakjubkan selama tiga puluh menit. Proyek ini diilhami oleh gambar-gambar yang terpecah dan disintesis dari video Global Groove karya Paik dan John Godfrey pada tahun 1973 (Gambar 3). Ini merupakan pertunjukan terakhir yang diselenggarakan oleh Paik di galeri Fernanda Bonino, yang juga merupakan dealer pertamanya di Amerika. Selain kualitas artistiknya, ketertarikan Bonino pada Paik juga dipicu oleh keinginannya untuk memberikan publisitas kepada Paik melalui ruang galeri pusat kota yang baru dibuka di New York. Meskipun karya-karya Paik tidak laku selama satu dekade penuh, galeri ini berhasil menarik perhatian dengan dukungan bakat-bakat muda yang lincah. Keberhasilan ini juga terbantu oleh kehadiran seniman Jerman dan mitra Stockhausen, Mary Bauermeister (yang Paik kenal dari Cologne), serta teman-teman avant-garde Paik di pusat kota, termasuk Allan Kaprow, John Cage, Merce Cunningham, dan Allen Ginsberg. Sejarawan seni dan peneliti Paik, Edith Decker-Phillips, (Hanna Barbara Hölling, 2013). Karya-karya seniman video art memberikan banyak inspirasi dan ide-ide liar dalam menciptakan sebuah karya salah satunya yakni karya-karya *projection mapping* yang saat ini dapat dinikmati dan diterima oleh Masyarakat luas. Markanya karya-karya seni media baru yang berkembang saat itu, pada tahun 1994 Disney, yang telah dianggap sebagai pelopor di bidang pemetaan, mendaftarkan

hak paten pemanfaatan teknik ini. Teknik tersebut dinamai “Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object” (Perlengkapan dan metode proyeksi terhadap objek tiga-dimensi) hak paten ini menarik banyak peneliti sehingga tahun 2001 peneliti dari MIT3 menerbitkan artikel ilmiah berjudul “Shader Lamps: Merubah objek nyata menjadi Animasi menggunakan pencahayaan berbasis gambar” yang menjadi awal *video mapping* dengan proyeksi pertama yang berkenaan dengan arsitektur pada tahun 2005 oleh Claudio Siinati terhadap Grande Moschea Abu Dhabi. (Maniello, 2014).

Pengaruh Teknologi Proyeksi

Perkembangan karya *projection mapping* pada bidang fasad atau objek 3D sangat dipengaruhi oleh penemuan teknologi proyeksi, dalam linearitas waktu apa yang dilakukan Bruno munari pada tahun 1950 an seperti sekarang tidak mungkin menggunakan teknologi proyeksi projector LCD atau digital seperti sekarang, tentunya menggunakan alat proyeksi yang ada pada saat itu. Berikut merupakan beberapa teknologi proyeksi dari masa ke masa berdasarkan marak atau umum dipakainya kala itu

Tabel 1. Timeline penggunaan Teknologi Proyeksi

Jenis	Waktu
Enlarger	1500 s.d 1990 an
Magic Lantern	1600 s.d 1940 an
Movie Projector	1879 s.d 2000 an
Overhead Projector	1950 s.d 1990 an
Slide Projector	1960 s.d 2000 an
Proyektor LCD	1968 s.d sekarang
Digital Light Processing Projector	1997 s.d 2019 an
Proyektor 3 CRT	2000 s.d 2012 an
Liquid Crystal on Silicon Projector	2005 s.d 2013 an
Proyektor Digital	2013 s.d sekarang

Sumber: (Nelleke Teughels and Kaat Wils, 2022) dan (Willis, 2012)

Selain itu, proyeksi karya-karya *video mapping* juga sering menggunakan layer-layar seperti televisi dan sejenisnya dengan bergamacam alat pemutar video. Penemuan komputer, kamera dan alat-alat lainya tentunya memiliki andil besar selain dari teknologi proyeksi dalam mempengaruhi manusia dalam bereksperimen menggunakan hardware dan software dalam proses berkarya. Pengaruh penemuan teknologi inilah yang mendorong para seniman untuk bereksperimen dalam membuat sebuah karya untuk keluar dari karya-karya konvensional kala itu.

Pengaruh teknologi dalam sebuah eksperimen tentunya tidak bisa dilepaskan, banyak seniman-seniman saat ini yang mencoba mendobrak pasar dengan memanfaatkan teknologi yang terbaru, ada yang mulai dilirik dan menjadi isu-isu baru namun ada juga yang gagal, akan tetapi gagal disini dalam artian belum bisa diterima oleh masyarakat saat ini ataupun mungkin Masyarakat ataupun apresiator saat ini belum peka dan paham akan ide-ide dari seniman, tentunya pergerakan seniman yang memanfaatkan teknologi baru ataupun teknik baru ini harus ditularkan dalam semangat berkarya yang memanfaatkan teknologi yang sama sehingga dengan harapan ada kalanya di masa yang akan datang ini mulai diterima oleh pasar dan menjadi ekonomi ataupun sub-sub baru seperti halnya kasus *projection mapping*, ini dikarenakan alam imajinasi seniman belum mampu tercapai oleh masyarakat luas bahkan terbentur dengan gagap teknologi yang masih menjalar ataupun fasilitas yang belum memadai.

Mulai Menjadi Topik Khusus Peneliti

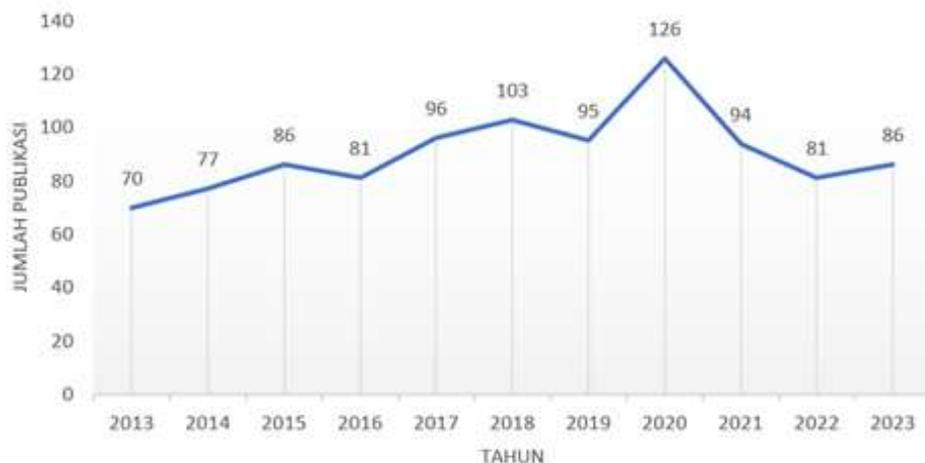
Eksperimen yang dilakukan para seniman di pertengahan abad ke-20 saati itu dalam memetakan sebuah video menjadi sajian karya baru yang bukan hanya menggiring perspektif industri namun juga akademisi, oleh karena itu di tahun 2023 berdasarkan hasil pencarian data melalui pengelola yang bersumber dari database Google Scholar, penelitian *projection mapping* atau *video mapping* dalam 10 tahun terakhir terdapat sebanyak 977 artikel penelitian terkait memenuhi kriteria penelitian yang ditentukan ini menghasilkan metadata artikel yang terdiri dari nama penulis, judul, tahun, nama jurnal, penerbit, jumlah kutipan, tautan artikel, dan URL terkait. Data dari artikel-artikel yang telah diterbitkan kemudian diikhtisarkan menggunakan analisis VOSviewer. Sebanyak 10 artikel dengan jumlah kutipan tertinggi ditunjukkan pada Tabel 1, dan total jumlah kutipan dari seluruh artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 12.550, dengan rata-rata 1.255 per tahun dan 1,3 per artikel.

Tabel 2. Sitasi tertinggi dalam penelitian *Video Projection mapping* pada data publikasi

No	Penulis	Judul	Tahun	Sitasi
1	B Freedman, A Shpunt, M Machline, Y Arieli	<i>Depth mapping using projected patterns</i>	2013	348
2	A Shpunt, G Medioni, D Cohen, E Sali...	<i>Depth mapping based on pattern matching and stereoscopic information</i>	2017	251
3	E Sali, A Avraham	<i>Three-dimensional mapping and imaging</i>	2014	202
4	J Froehlich, S Grandinetti, B Eberhardt.....	<i>Creating cinematic wide gamut HDR-video for the evaluation of tone mapping operators and HDR-displays</i>	2014	179
5	G Narita, Y Watanabe...	<i>Dynamic projection mapping onto deforming non-rigid surface using deformable dot cluster marker</i>	2016	174
6	A Shpunt	<i>Depth mapping using multi-beam illumination</i>	2013	171
7	BJ Davis, J Fisher, RE Fisher, WN Maclay...	<i>Wireless wrist computing and control device and method for 3D imaging, mapping, networking and interfacing</i>	2017	167
8	B Freedman, A Shpunt, Y Arieli	<i>Depth mapping using optical elements having non-uniform focal characteristics</i>	2013	141
9	A Shpunt, B Pesach, R Akerman	<i>Scanning projectors and image capture modules for 3D mapping</i>	2015	133
10	J Seibert, DM Shafer	<i>Control mapping in virtual reality: effects on spatial presence and controller naturalness</i>	2018	132

Perkembangan penelitian *video projection mapping* yang diterbitkan dalam jurnal yang diindeks oleh Google Scholar ditunjukkan pada Tabel 2. Data yang tercantum pada tabel berikut menunjukkan jumlah penelitian *video projection mapping* yaitu 977 artikel dalam jangka waktu 10 tahun dengan rata-rata 97,7 artikel per tahun. Pada tahun 2013 terdapat 70 Artikel. Pada tahun 2014 terdapat 77 artikel. Pada tahun 2015 terdapat 86 artikel. Pada tahun 2016 terdapat 81 artikel. Pada tahun 2017 terdapat 96 artikel. Tahun 2018 ada 103 artikel. Pada tahun 2019 terdapat 95 artikel. Pada tahun 2020 terdapat 126 artikel. Pada tahun 2021 ada 94 artikel. Tahun 2022 ada 81 artikel. Dan pada Tahun 2023 ada 86 artikel. Jumlah artikel terendah dalam 1 tahun terjadi pada tahun 2013 dengan jumlah 70 artikel dan terbanyak pada tahun 2020 dengan jumlah 126 artikel.

Gambar 4. Tingkat perkembangan jumlah Penelitian



Projection mapping

Visualization Of *Projection Mapping* Research

Dengan pemetaan komputasi dilakukan pada data artikel menggunakan VOSviewer. Berdasarkan hasil pemetaan tersebut, ditemukan 222 item, dimana setiap item terkait *video projection mapping* dalam pemetaan tersebut diklasifikasikan menjadi 11 klaster terkait, yaitu:

- (i) Klaster 1 bertanda merah memiliki 50 item yaitu terkait 3D *Projection, animation, application, architecture, art, article, artist, author, building, case, city, combination, concept, content, creations, cultural heritage, development, event, experience, façade, film, game, impact, installation,*

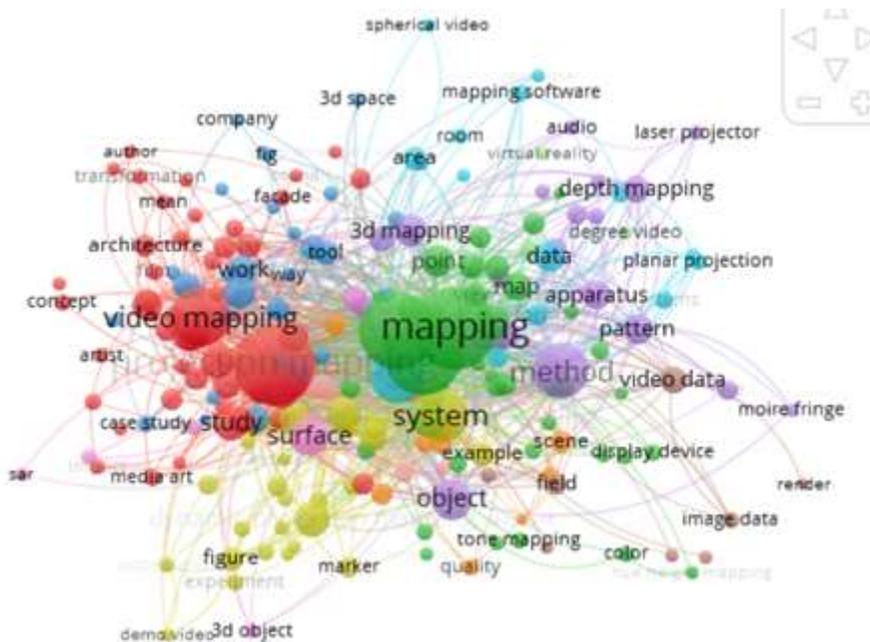
interactions, mean, media art, new technology, presentation, production, project, projection mapping, projection mapping technology, projection mapping technical, reference, research, screen, sound, study, supplementary video, technique, technology, transformation, use, video game, video mapping, video mapping projection, video mapping technique, video projection dan wall

- (ii) Klaster 2 bertanda hijau memiliki 48 item yaitu *accuracy, algorithm, approach, camera, camera image, challenge, color, display, display device, distance, environment, equirectangular projection, evaluation, fact, frame, fringe projection profilometry, front, gamut mapping, ground, hue height mapping, image mapping, implementation, input, map, mapping, mapping method, model, perspective projection, pixel mapping, plane, point, projection, projection mapping application, projection method, real time, reconstruction, semantic mapping, set, slam, texture mapping, tone mapping, vehicle, video, video frame, video recording, video sequence, video stream dan view*
- (iii) Klaster 3 bertanda biru memiliki 30 items yaitu *3d projection mapping, 3d space, abstract, analysis, architectural projection mapping, audience, case study, company, design, detail. Direction, effect, evolution, feature, fig, floor, history, interest, medium, paper, part, person, pint cloud, reality, tool, top video clip, video projection mapping, way dan work.*
- (iv) Klaster 4 bertanda kuning memiliki 27 item yaitu *3d model, appearance, calibration, change, demo video, dynamic multi projection, dynamic projection mapping, example. Experiment, figure, interactive projection mapping, marker, movement, occlusion, order, participant, projection mapping method, projection mapping system, proposal, space, supplemental video, system, term, texture, time dan video projection.*
- (v) Klaster 5 bertanda ungu memiliki 21 item yaitu *3d mapping, apparatus, audio, dept mapping, device, embodiment, imaging, information, laser, laser projector, light, line, method moire fringe, object.pattern, pixel, projector, structured light, type dan video camera.*
- (vi) Klaster 6 bertanda biru muda memiliki 15 item yaitu *area, data, form, geometry, image, mapping information, mapping*

- software, planar projection, position, process, response, room, spherical video, supplementary material* dan *systems*
- (vii) Klaster 7 bertanda orange memiliki 10 item yaitu *fitra account, coordinate, dept, projection surface, quality, result, scene, user, video content* dan *video image*
 - (viii) Klaster 8 bertanda coklat memiliki 8 item yaitu *edition digital image, disclosure, field, image data real object, render,* dan *video data.*
 - (ix) Klaster 9 bertanda ungu muda memiliki 6 item yaitu yaitu *3d object, augmented reality, sar, spatial augmented reality, stage* dan *surface*
 - (x) Klaster 10 bertanda pink memiliki 4 item yaitu *location, performance, present invention* dan *projection mapping*
 - (xi) Klaster 11 bertanda hijau muda memiliki 3 item yakni *degree video, motion* dan *virtual reality.*

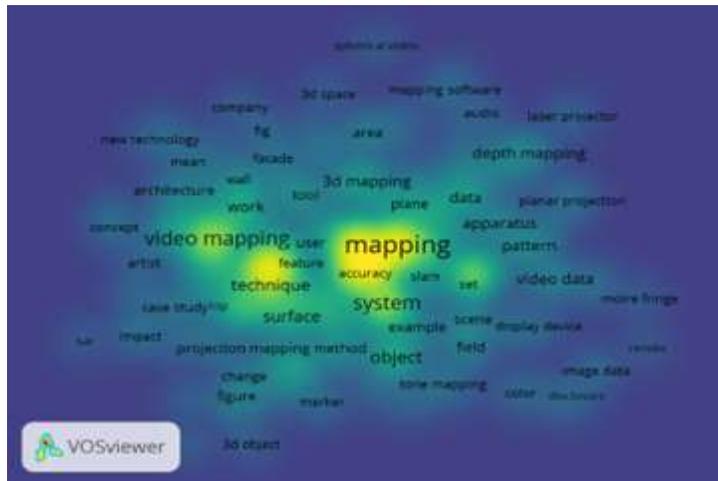
Visualisasi pemetaan analisis kata kunci dilakukan dengan menggunakan Network Visualization (lihat Gambar 6), Density visualization (lihat Gambar 7), dan Overlay Visualization (lihat Gambar 8). Setiap istilah diberi label sebagai lingkaran dan sesuai dengan gugus yang ditunjukkan dengan warna tertentu. Semakin besar kemunculan suatu suku, semakin besar diameter lingkaran. Kuatnya keterhubungan istilah ditunjukkan dengan jarak antara satu istilah dengan istilah lainnya,

semakin dekat maka semakin kuat hubungannya. Kuatnya hubungan *citation* ditunjukkan dengan garis-garis pada visualisasi jaringan.



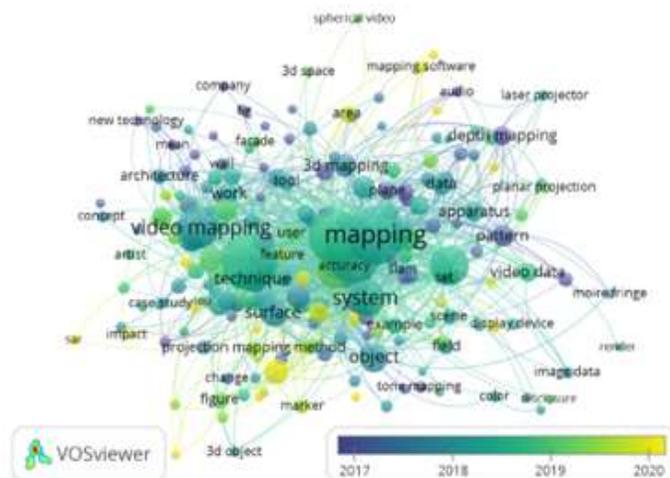
Gambar 5. Network Visualization Video Projection mapping

Pada visualisasi jaringan (Gambar 6), hubungan antara satu term dengan term lainnya ditunjukkan pada setiap kluster. Gambar ini menunjukkan kluster-kluster yang sering diteliti dan berkaitan dengan *projection mapping* ataupun *video mapping*. Berdasarkan kluster-kluster yang ada dalam *Network Visualization*, penelitian *projection mapping* dibagi menjadi 11 kluster dengan 5 kluster utama dan 6 kluster sukender, dengan kluster 5 kluster utama mendominasi yakni *projection mapping* dan *video mapping* (kluster 1), *video*, *mapping* dan *projection* (kluster 2), *image* (kluster 3), *system* (Kluster 4) dan *method* (kluster 5).



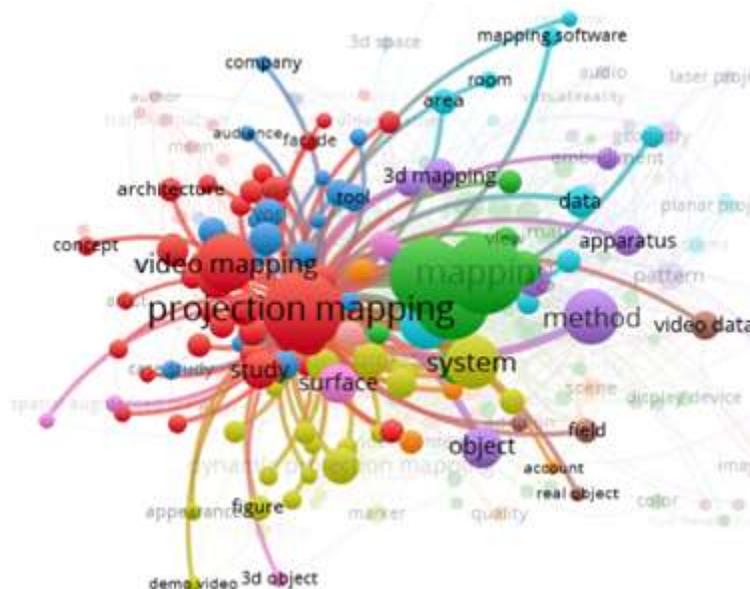
Gambar 6. Density visualization Video Projection mapping

Density visualization ditunjukkan pada Gambar 7 yang merepresentasikan frekuensi penggunaan istilah-istilah tertentu dalam suatu penelitian. Penggunaan warna dan ukuran diameter lingkaran pada label istilah menunjukkan seberapa sering istilah tersebut muncul. Semakin besar diameternya, semakin terang warna kuning istilah tersebut, semakin sering istilah tersebut digunakan dalam penelitian. Di sisi lain, semakin redup dan semakin kecil diameternya, semakin jarang istilah tersebut digunakan dalam penelitian. Gambar 7 menunjukkan tingginya jumlah penelitian terkait *mapping*.



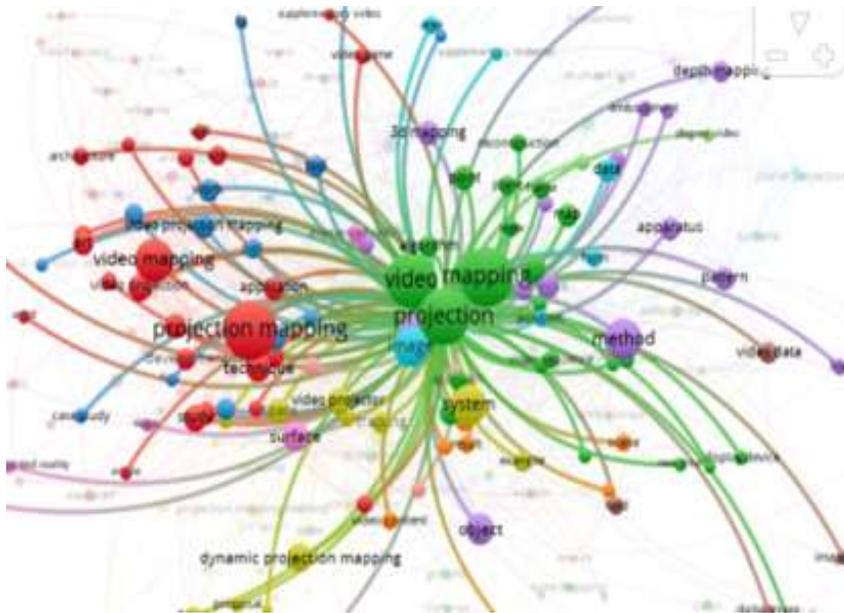
Gambar 7. Overlay Visualization Video Projection mapping

Penelitian terkait istilah mapping dipetakan melalui *visualisasi overlay* yang ditunjukkan pada Gambar 8 untuk mendapatkan gambaran kebaruan dari topik terkait. Visualisasi ini merepresentasikan kepopuleran penelitian *video mapping*, *mapping* dimana rata-rata dari 10 tahun terakhir yakni tahun 2013 hingga 2023. *Video mapping* rata-rata tahun 2013 hingga 2018 banyak terkait *tone mapping*, *pattern*, *plane*, *concept*, *3d mapping*, *new technology*, *fig*, *mean*, *dept mapping*, *laser projector*, *3 object*, dll, sedangkan penelitian 2018 s.d 2020 sudah mulai ke ranah pematangan konsep mengenai *video mapping*, *system*, *technique*, *video data*, *display*, *method*, *user*, *accuracy* dll , *disclosure*, *case study concept*, *mapping software* dll.



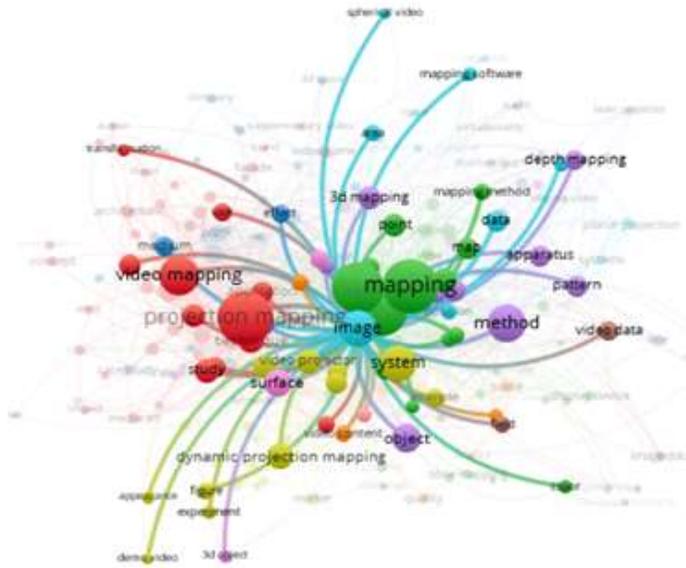
Gambar 8. Network Visualization of Video Mapping/Projection Mapping

Network visualization *video mapping* atau *projection mapping* disajikan oleh Gambar 9, yaitu *3D Projection*, *animation*, *application*, *architecture*, *art*, *article*, *artist*, *author*, *building*, *case*, *city*, *combination*, *concept*, *content*, *creations*, *cultural heritage*, *development*, *event*, *experience*, *façade*, *film*, *game*, *impact*, *installation*, *interactions*, *mean*, *media art*, *new technology*, *presentation*, *production*, *project*, *projection mapping*, *projection mapping technology*, *projection mapping technical*, *reference*, *research*, *screen*, *sound*, *study*, *supplementary video*, *technique*, *technology*, *transformation*, *use*, *video game*, *video mapping*, *video mapping projection*, *video mapping technique*, *video projection and wall*.



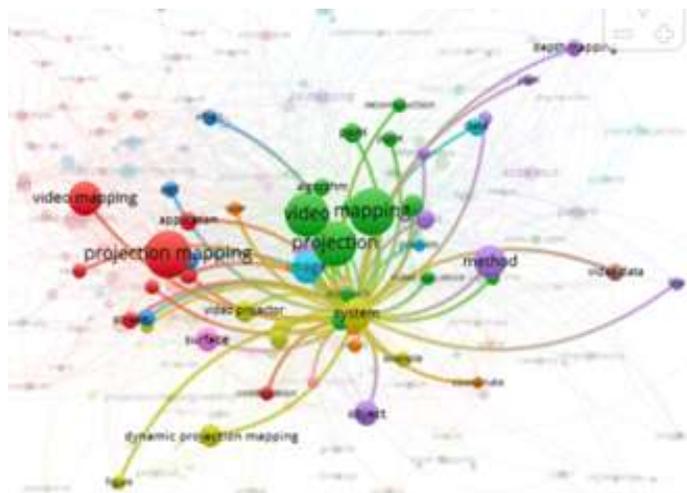
Gambar 9. Network Visualization Video, Mapping, dan Projection

Network visualization video, mapping dan projection dengan istilah lain disajikan oleh Gambar 10, yaitu *accuracy, algorithm, approach, camera, camera image, challenge, color, display, display device, distance, environment, equirectangular projection, evaluation, fact, frame, fringe projection profilometry, front, gamut mapping, ground, hue height mapping, image mapping, implementation, input, map, mapping, mapping method, model, perspective projection, pixel mapping, plane, point, projection, projection mapping application, projection method, real time, reconstruction, semantic mapping, set, slam, texture mapping, tone mapping, vehicle, video, video frame, video recording, video sequence, video stream* dan *view*.



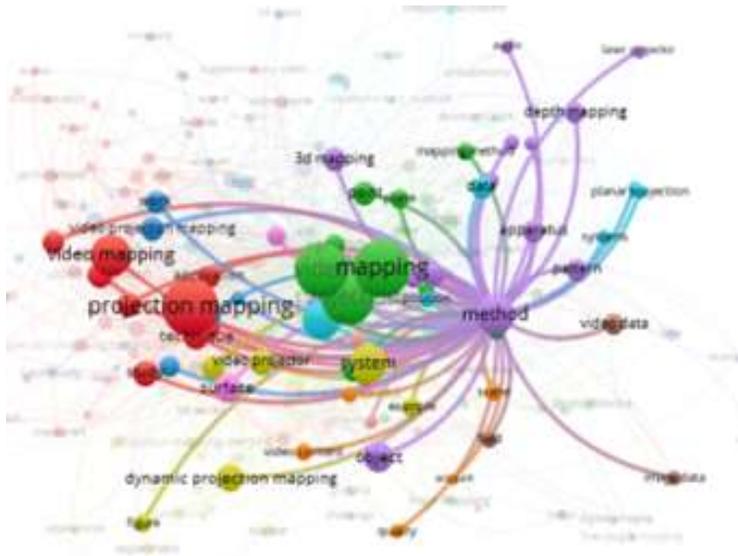
Gambar 10. Network Visualization Image

Network visualization image dengan istilah lain disajikan oleh Gambar 11, yaitu *3d projection mapping*, *3d space*, *abstract*, *analysis*, *architectural projection mapping*, *audience*, *case study*, *company*, *design*, *detail*. *Direction*, *effect*, *evolution*, *feature*, *fig*, *floor*, *history*, *interest*, *medium*, *paper*, *part*, *person*, *pint cloud*, *reality*, *tool*, *top video clip*, *video projection mapping*, *way* dan *work*.



Gambar 11. Network Visualization System

Network visualization system dengan istilah lain disajikan oleh Gambar 12, yaitu 3d model, *appearance*, *calibration*, *change*, *demo video*, *dynamic multi projection*, *dynamic projection mapping*, *example*. *Experiment*, *figure*, *interactive projection mapping*, *marker*, *movement*, *occlusion*, *order*, *participant*, *projection mapping method*, *projection mapping system*, *proposal*, *space*, *supplemental video*, *system*, *term*, *texture*, *time* dan *video projector*.



Gambar 12. Network Visualization Method

Network visualization system dengan istilah lain disajikan oleh Gambar 13, yaitu *Network visualization method*. *3d mapping*, *apparatus*, *audio*, *dept mapping*, *device*, *embodiment*, *imaging*, *information*, *laser*, *laser projector*, *light*, *line*, *method moire fringe*, *object.pattern*, *pixel*, *projector*, *structured light*, *type* and *video camera*.

Seperti yang disajikan oleh data-data tersebut, dapat dilihat bahwa *projection mapping* terdapat 5 kluster utama dan 6 kluster sukender, dengan kluster 5 kluster utama mendominasi dengan link terbanyak satu sama lain yakni *projection mapping* nda *video mapping* (kluster 1), *video*, *mapping* dan *projection* (kluster 2), *image* (kluster 3), *system* (Kluster 4) dan *method* (kluster 5) berkesinambungan satu sama lain. Total item dari semua kluster yakni 222, links 5371 dan total link strength 19461.

Eksperimental dalam Projection Mapping Belum Berakhir

Eksperimen dalam *projection mapping* yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama ditemukannya teknologi proyeksi, televisi, komputer, hardware dan software lainnya dengan gerakan-gerakan karya eksperimental dari pemikiran radikal seniman-seniman pertengahan abad ke-20 yang memberikan pembaharuan terhadap sebuah karya yang memberikan sudut pandang baru dalam menilai dan memanfaatkan perkembangan zaman dari waktu ke waktu.

Secara historis *projection mapping* sudah dilakukan tahun '50an dengan ditemukannya instalasi karya Bruno Munari yang sudah memetakan video dalam sebuah karya instalasi dalam ruangan dan tahun 1969 pertama kali metode pemetaan proyeksi terhadap objek atau fasad yang dicatat secara historis diterapkan dalam konteks terowongan horor yang dikenal dengan nama Haunted Mansion, yang diperkenalkan kepada pengunjung di Disneyland yang kemudian di ramaikan oleh seniman-seniman video art era '60an lainnya hingga saat ini sehingga *projection mapping* bisa digemari dan dinikmati, namun eksperimen dalam perkembangan *projection mapping* ini belum berakhir, banyak karya-karya *projection mapping* yang tentunya masih belum bisa diterima baik, seniman-seniman *projection mapping* masih bergerilya memanfaatkan teknologi-teknologi baru dalam menciptakan sebuah karya yang disesuaikan dengan teknologi yang ada.

Bukan hanya dalam industri dan praktisi, di ranah akademisi penelitian *projection mapping* terus dikembangkan menjadi topik khusus yang mengkaji ranah fundamental, teoritis dan praksis, terbukti dalam 10 tahun terakhir dari 2013 hingga 2023 tercatat terdapat 977 penelitian yang bisa di akses secara gratis di google scholar dengan rata-rata 97,7 artikel per tahun. Pada tahun 2013 terdapat 70 Artikel. Pada tahun 2014 terdapat 77 artikel. Pada tahun 2015 terdapat 86 artikel. Pada tahun 2016 terdapat 81 artikel. Pada tahun 2017 terdapat 96 artikel. Tahun 2018 ada 103 artikel. Pada tahun 2019 terdapat 95 artikel. Pada tahun 2020 terdapat 126 artikel. Pada tahun 2021 ada 94 artikel. Tahun 2022 ada 81 artikel. Dan pada Tahun 2023 ada 86 artikel. Jumlah artikel terendah dalam 1 tahun terjadi pada tahun 2013 dengan jumlah 70 artikel dan terbanyak pada tahun 2020 dengan jumlah 126 artikel. Hal tersebut menunjukkan bahwa *projection mapping* memiliki potensi yang besar di kemudian hari dengan memiliki historis dan grafik yang meningkat dari 3 tahun terakhir, meskipun penelitian yang ada kebanyakan masih di ranah praksis, sehingga perlu penelitian di ranah teoritis dan fundamental lainnya yang mampu membuat pondasi yang kokoh untuk penelitian kedepannya. Saat ini

bahwa penelitian *projection mapping* terdapat 5 kluster utama dan 6 kluster sekunder, dengan kluster 5 kluster utama mendominasi dengan link terbanyak satu sama lain yakni *projection mapping* dan *video mapping* (kluster 1), *video*, *mapping* dan *projection* (kluster 2), *image* (kluster 3), *system* (Kluster 4) dan *method* (kluster 5) berkesinambungan satu sama lain. Total item dari semua kluster yakni 222, links 5371 dan total link strength 19461. Dengan fakta tersebut sekali lagi *projection mapping* yang bisa dinikmati saat ini adalah sebuah karya yang masih berkembang dan bukan hanya sebatas pengetahuan yang ada saat ini, termasuk karya-karya lainnya yang melibatkan estetika visual.

Sejarah yang memberikan pengetahuan bagaimana awal mula *projection mapping* berkembang dan saat ini mulai diterima Masyarakat bisa menjadi bukti bahwa butuh waktu yang panjang dari mulai bereksperimen hingga bisa mendobrak dan mulai diterima oleh pasar, karya-karya eksperimental saat ini bisa menjadi sebuah inspirasi bagi seniman-seniman lainnya untuk dilanjutkan di kembangkan hingga ada waktunya nanti ini menjadi suatu hal yang baru dan mulai diterima dengan baik.

Referensi

- Alex Mirutziu. (2010, May 11). *Nam June Paik and John Godfrey / Global Groove 1973*.
- Catanese, R. (2013). 3D ARCHITECTURAL VIDEO MAPPING. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-5/W2. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-xl-5-w2-165-2013>
- Çetinkaya Oğuzhan. (2020). *Investigation of the Interaction of Architecture and Digital Art Through the Projection mapping Installations in Public Spaces*. Eastern Mediterranean University.
- Davis, B. J., Fisher, J., Fisher, R. E., Maclay, W. N., & Tyrrell, S. G. (2017). U.S. Patent No. 9,690,376. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Freedman, B. (2010). Depth mapping using projected patterns. US Application Publication, US 2010/0118123 A1.
- Freedman, B., Shpunt, A., & Arieli, Y. (2013). U.S. Patent No. 8,494,252. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Froehlich, J., Grandinetti, S., Eberhardt, B., Walter, S., Schilling, A., & Brendel, H. (2014, March). Creating cinematic wide gamut HDR-video for the evaluation of tone mapping operators and HDR-displays. In *Digital photography X* (Vol. 9023, pp. 279-288). SPIE.

- Hanna Barbara Hölling. (2013). *Re: Paik: On Time, Changeability and Identity: in the Conservation of Nam June Paik's Multimedia Installations*. Uitgeverij BOXPress, 's-Hertogenbosch.
- Maniello, D. (2014). *Augmented Reality In Public Space Basic techniques for video mapping*. Le Penseur.
- Mark B.N. Hansen. (2004). *New Philosophy For New Media*. The MIT Press.
- McQuire, S., & Radywyl, N. (2010). From Object to Platform: Art, digital technology and time. *Time & Society*, 19(1). <https://doi.org/10.1177/0961463X09354934>
- Narita, G., Watanabe, Y., & Ishikawa, M. (2016). Dynamic projection mapping onto deforming non-rigid surface using deformable dot cluster marker. *IEEE transactions on visualization and computer graphics*, 23(3), 1235-1248.
- Nelleke Teughels and Kaat Wils. (2022). *Learning with Light and Shadows: Educational Lantern and Film Projection, 1860–1990*. Brepols Publishers.
- Pahrulroji, A., Mutiaz, I. R., & Grahita, B. (2021). Study of Immersion on Narrative Video Mapping Case Study: NRMOLzy Visual in Jogjakarta Video Mapping Festival 2018. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.020>
- Sali, E., & Avraham, A. (2014). U.S. Patent No. 8,717,417. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Seibert, J., & Shafer, D. M. (2018). Control mapping in virtual reality: effects on spatial presence and controller naturalness. *Virtual Reality*, 22(1), 79-88.
- Scott McQuire. (1998). Visions of modernity: Representation, memory, time and space in the age of the camera. *Philpapers*.
- Shpunt, A. (2013). U.S. Patent No. 8,350,847. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Shpunt, A., Pesach, B., & Akerman, R. (2015). U.S. Patent No. 9,098,931. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Shpunt, A., Medioni, G., Cohen, D., Sali, E., & Deitch, R. (2017). U.S. Patent No. 9,582,889. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Willis, K. D. D. (2012). A pre-history of handheld projector-based interaction. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1). <https://doi.org/10.1007/s00779-011-0373-5>

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER III

**FILM EKSPERIMENTAL: EKSISTENSINYA
DALAM DOMINASI FILM KONVENSIONAL,
PANDANGAN UNIVERSALITAS PENONTON
DAN WACANA KOLABORASI AKADEMIK**

ARDA MUHLISIUN
INSTITUT KESENIAN JAKARTA

Pengantar

Socrates yang filsuf era Yunani Kuno itu pernah berada dalam situasi: ditanya-menjawab, oleh seorang pemuda Athena tentang sebuah persoalan. Proses ini kemudian dikenal dengan istilah *dialektika*. Dialektika ini dilakukan untuk mencari kesimpulan dan kemudian melahirkan sebuah kesepakatan tersimpul longgar atas sebuah persoalan, yang kemudian disebut sebagai ‘kebenaran pengetahuan.’ Dalam sejumlah isi penulisan artikel ini, penulis akan memosisikan sebagai penanya, baik pertanyaan dalam arti sebenarnya maupun pertanyaan yang cenderung retorik (basa-basi). Hal ini bukan saja karena penulis tidak mampu berdiri dalam posisi ‘Socrates’, namun juga persoalan film eksperimental masih terus diusahakan ditemukan kesimpulannya -artinya masih berlangsung situasi dialektika tersebut.

Untuk itulah tulisan ini akan lebih banyak berisi pertanyaan -sesekali dengan nada skeptis, pesimis, sinis dan namun juga optimis- atas sebuah gagasan pemikiran besar tentang, “film eksperimental masuk kampus”, yang ditawarkan oleh Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Film Eksperimental: Apakah?

Mengutip pernyataan dari sebuah buku berjudul *Understanding Movies* (2001) tentang bagaimana sebuah film dibentuk dan dikemas, pendekatan *realisme* dan *formalisme* sepertinya menjadi istilah umum dalam sinema yang sering dijadikan pedoman pembuatan film, meskipun proyek pembentukan identitas bagi film dengan cara ini bukan merupakan sesuatu yang absolut. Namun sutradara film seringkali menciptakan gaya film mereka melalui konsep pembentukan dan manipulasi berdasarkan dua materi tersebut (Giannetti 2). Film dengan pendekatan formalisme, dengan pendekatan konstruktif, bertujuan untuk mengekspresikan pengalaman subjektif secara terbuka. Bahkan terkadang disebut sebagai ekspresionis, dimana sutradara formalis menempatkan dan menyampaikan ekspresi diri dalam filmnya. Mereka begitu peduli terhadap kebenaran spiritual dan psikologis, yang menurut mereka dapat disampaikan melalui permukaan material (film). Untuk itulah, film formalis selalu melibatkan tingkat manipulasi yang tinggi dan menjadi gaya penciptaan baru dari sesuatu yang bernama *realitas* (Giannetti 4).

Maka, dengan pengertian formalisme tadi, film eksperimental ditemukan sebagai salah satunya, dimana ada sejumlah upaya eksplorasi

dalam penciptaan karya film. Film eksperimental yang seringkali melibatkan eksplorasi kreatif dan inovatif terhadap potensi teknik dan bentuk film (meskipun juga seringkali dianggap sebagai hibriditas film dengan bentuk seni lain), sejalan dengan pendekatan seorang novelis, penyair, atau perancang program komputer yang ahli dalam mengeksplorasi bahasa mereka untuk menciptakan makna, struktur pemikiran, dan perasaan baru (Kolker 4). Pendekatan kreatif dan inovatif terhadap pembuatan film, sering kali melibatkan teknik-teknik naratif, permainan visual, dan eksplorasi bentuk. Bahkan film eksperimental disinyalir menantang norma-norma film konvensional dan memberikan pengalaman sinematik yang unik dan kaya akan interpretasi. Untuk itulah, film eksperimental bisa disebut sebagai oposisi dari film konvensional.

Maka ciri khas film eksperimental tentu bisa diidentifikasi terkait beberapa hal. Tentang naratif, film eksperimental sering kali mengeksplorasi naratif yang menentang. Mereka memperlmainkan dan berupaya menciptakan pengalaman sensorik, visual, atau emosional tanpa mengikuti alur cerita yang berlaku umum. Misalnya kita temukan dalam film "Baraka" (Ron Fricke, 1992). "Baraka" adalah film tanpa naratif yang mengeksplorasi kehidupan manusia dan keajaiban alam melalui serangkaian gambar indah hasil perekaman kamera dari seluruh dunia. Film ini mengeksplorasi tema-tema universal dan mengundang penonton untuk mencerna makna kehidupan melalui sejumlah visual yang ditampilkan. Hal ini tentu terkait dengan proses menonton dan mencerna melalui perangkat bahasa film yang tidak biasa. Karena istilah 'bahasa' yang sering digunakan dalam 'tata bahasa film' semuanya hampir klise, seolah-olah bahasa film adalah sesuatu yang bermakna tunggal. Dengan kata lain, bahasa film setara dengan struktur bahasa yang secara dominan linear (Tudor 106).

Yang berikutnya adalah pembuatan film eksperimental dianggap sebagai penawaran terhadap teknik yang "lain", dimana pembuat film eksperimental sering menggunakan teknik-teknik unik dan tidak lazim dalam proses pembuatan film. Ini bisa saja melibatkan teknologi canggih ataupun teknologi lama, efek visual yang kompleks, atau penggunaan kamera dan editing yang eksperimentatif. Film "Birdman" (Alejandro González Iñárritu, 2014) misalnya. Film yang mengangkat tema panggung teater, identitas, transformasi, dan dampak misterius superhero, difilmkan dengan membuat ilusi seolah film tersebut direkam dalam satu adegan yang berlangsung terus menerus (*long take*). Editing menjadi agak samar untuk menghasilkan alur yang ritmis melalui kehidupan seorang aktor yang sedang mencari jati dirinya. Meskipun pencariannya berakhir dengan

kegagalan, ia akhirnya dapat terbang menjauh, merasa lebih bebas daripada kamera yang terus mengikutinya (Kolker 56). Termasuk juga tentang eksplorasi gaya visual dan artistik. Penggunaan warna, pencahayaan, *framing*, dan komposisi dapat menjadi elemen kunci yang digunakan untuk mengekspresikan ide dan emosi. Bisa dilihat dari film "Hero" (Zhang Yimou, 2002), dimana dalam film menggambarkan cerita epik dengan palet warna yang kaya. Setiap adegan diwarnai dengan satu warna utama, menciptakan pengalaman visual yang unik melalui *mood* warna. Unsur warna ini dianggap mampu merangsang indera selain terhadap kata-kata (dialog), suara, dan elemen visual lainnya dimana semua ini dianggap sebagai elemen-elemen kultural paling mendasar (Tudor 135).

Ciri film eksperimental berikutnya adalah penentangan terhadap aturan konvensional. Film eksperimental sering kali tidak mengikuti aturan-aturan konvensional dalam pengertian umum sinematografi. Mereka bisa melanggar norma-norma waktu, ruang, dan logika, menciptakan pengalaman yang lebih abstrak dan terkadang membingungkan bagi penonton awam. Misalnya dalam "Weekend" (Jean-Luc Godard, 1967). Godard dikenal dengan pendekatannya yang subversif terhadap sinema konvensional, dan "Weekend" adalah contoh yang baik di mana aturan-aturan konvensional tentang alur cerita, penyuntingan, dan struktur film diabaikan dengan sengaja. Mengenai film yang menentang dan menantang konsensus, Godard pernah berujar:

"We won the day in having it acknowledged in principle that a film by Hitchcock, for example, is as important as a book by Aragon. Film auteurs, thanks to us, have finally entered the history of art. But you whom we attack have automatically benefited from this success. And we attack you for your betrayal, because we have opened your eyes and you continue to keep them closed. Each time we see your films we find them so bad, so far aesthetically and morally from what we had hoped, that we are almost ashamed of our love for the cinema.

We cannot forgive you for never having filmed girls as we love them, boys as we see them every day, parents as we despise or admire them, children as they astonish us or leave us indifferent; in other words, things as they are. Today victory is ours. It is our films which will go to Cannes to show that France is looking good, cinematographically speaking.

Next year it will be the same again, you may be sure of that. Fifteen new, courageous, sincere, lucid, beautiful films will once again bar the way to conventional productions. For although we have won a battle, the war is not yet over." (Kolker 190).

Kurang lebih Godard ingin mengatakan bahwa film (terutama pandangannya melalui film karya Hitchcock), mestinya bisa disetarakan dengan karya sastra. Film akan memiliki gaya tersendiri di tangan para pembuatnya masing-masing. Dan yang terpenting, film tidak melulu semata-mata harus berlaku konvensional, sehingga film lambat laun menuju sebuah pengakuan sebagai karya seni. Ada sentuhan yang sangat personal dalam setiap karya film,. Meskipun menurutnya masih banyak pihak yang masih memandang film dengan sebelah mata atas upayanya meraih kriteria karya seni. Untuk itulah Godard merasa perjuangan film untuk menjadi karya seni, karya yang sangat personal masih terus berada dalam perjalanan panjang.

Yang berikutnya, film eksperimental dianggap memberikan cara menonton secara lebih subyektif. Film eksperimental cenderung memberikan kebebasan interpretasi yang lebih besar kepada penonton. Misalnya film "Mulholland Drive" (David Lynch, 2001). David Lynch menciptakan karya yang penuh dengan misteri dan simbolisme, memberikan ruang bagi berbagai interpretasi oleh penonton. Semua simbol-simbol dalam film ditempatkan sebagai metaforis, dimana pemaknaannya akan berkaitan dengan keadaan jiwa penonton. Karena dalam film, objek apapun itu sesungguhnya tidak nyata, tidak apa adanya: semua itu bersifat subjektif, sesuai cara setiap orang memaknainya (Morin 66).

Ciri khas lainnya dari film eksperimental adalah berupaya membangun emosional melalui berbagai elemennya; kombinasi visual, musik, dan suara. "Samsara" (Ron Fricke, 2011), menyajikan gambar-gambar indah dari berbagai lokasi di seluruh dunia tanpa dialog atau naratif. Film ini merangkum berbagai aspek kehidupan manusia dan alam, mengeksplorasi pengalaman emosi visual yang kuat dan membuai melalui komposisi lanskap yang menarik. Mengenai visual film dalam membangkitkan emosi penonton, mengutip apa yang pernah disampaikan oleh Sergei Eisenstein, tokoh montase Sovyet, bahwa film sebagai satu-satunya seni konkret dan dinamis yang memungkinkan pengaktifan operasi pemikiran, satu-satunya yang mampu mengembalikan kepada kecerdasan sumber-sumber konkret dan emosional yang vital; ini secara

eksperimental menunjukkan bahwa perasaan bukanlah fantasi yang irasional, melainkan suatu momen pengetahuan (Morin 183-184).

Meskipun tidak selalu mendapatkan perhatian massal seperti film konvensional, film eksperimental sering dipilih oleh para pembuat film untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dengan melampaui batasan-batasan konvensional. Dengan demikian, keberadaan film eksperimental memberikan variasi yang kaya dalam pembicaraan sinema.

Membuat Film Eksperimental: Tidak Serta Merta

Meskipun membuat film eksperimental bisa menjadi tantangan yang menarik dan kreatif, tetapi memiliki dasar pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan film konvensional tentu menjadi semacam prasyarat yang dapat memberikan fondasi yang kuat. Hal ini karena pembuatan film eksperimental sering kali memanfaatkan teknik-teknik sinematografi yang kompleks dan inovatif. Memiliki pemahaman dasar mengenai penataan kamera (misalnya; *camera movement*, *type of shot*, *angle*, *level* dan sebagainya), tata cahaya, dan komposisi (*framing*) dapat membantu pembuat film untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka secara lebih efektif, bahkan diselewengkan -sebagaimana prinsip eksperimental. Dan walaupun film eksperimental mungkin tidak selalu mengikuti struktur cerita yang konvensional, memiliki kemampuan untuk menggulirkan ide pokok, merencanakan dan menulis naskah dapat membantu dalam memvisualisasikan konsep dan gagasan. Ini membantu dalam menyampaikan pesan atau tema yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Termasuk juga kemampuan mengolah teknik editing yang baik dapat memberikan dampak besar pada presentasi dan interpretasi suatu karya. Pembuatan film konvensional mengajarkan keterampilan dalam penggunaan alat penyuntingan dan efek visual, yang dapat diterapkan dalam pembuatan film eksperimental. Sebagaimana diketahui, cukup banyak konsep-konsep dalam editing yang jika tidak dikuasai maka pembuat film seperti belum dinyatakan “lulus” sebagai seorang editor, misalnya *classical editing*, *montase*, dimensi dalam editing: ritmis, temporal, spasial, grafis dan konsep-konsep editing lainnya.

Begitu pula pemahaman tentang preferensi dan ekspektasi audiens, yang bisa diperoleh melalui pembuatan film konvensional, dapat membantu pembuat film eksperimental dalam merancang karya mereka agar dapat diakses dan direspon oleh penonton. Pembuatan film konvensional mengajarkan seni mengekspresikan diri dan berkreasi dalam batasan-batasan tertentu. Pembuat film eksperimental yang memahami

batasan-batasan ini tentu saja dapat mengeksplorasi cara-cara kreatif untuk mengetahui “cara” melanggarnya atau membuat terobosan baru.

Memahami industri film secara keseluruhan, termasuk proses produksi, distribusi, dan pemasaran, juga dapat membantu pembuat film eksperimental untuk memahami cara membawa karya mereka ke hadapan publik -seraya tidak selalu mengharapkan publik datang sendiri untuk melihat karya kita. Ini juga dapat membuka pintu peluang kolaborasi atau dukungan industri.

Meskipun membuat film eksperimental sering kali melakukan inovasi dan pemikiran di luar kotak konvensional, dasar-dasar pembuatan film konvensional dapat memberikan fondasi yang kuat dan memberikan pemahaman yang diperlukan untuk mengeksplorasi wilayah eksperimental.

Membuat Film Eksperimental: Eskapis Atas Ketidakmampuan Dalam Konvensional?

Harus diakui bahwa ada stigmatisasi, bahwa membuat film eksperimental adalah karena ketidakmampuannya dalam membuat film dengan gaya konvensional. Sejarah mungkin telah mendorong stigmatisasi tersebut, bahwa banyak para pembuat film eksperimental yang sebenarnya mereka sudah mengakar kuat dalam bidang seni lain, terutama seni lukis, dan masuk dalam dunia pembuatan film tanpa menyertakan sejumlah penjelasan atas kemampuan filmisnya. Sehingga mereka sepertinya sedang melakukan pengalihan wahana dari medium kanvas ke medium film.

Namun argumentasi ini tentu saja bisa diperbaiki penjelasannya. Membuat film eksperimental tidak selalu harus dianggap sebagai pelarian ketika seseorang tidak mampu membuat film konvensional. Film eksperimental bukan hanya tempat untuk menghindari batasan-batasan yang ditetapkan dalam pembuatan film konvensional, tetapi juga merupakan cara mengaplikasikan bentuk seni lain dan dapat menawarkan aplikasi sinematik yang unik dan berbeda.

Pembuatan film eksperimental dapat menjadi bentuk ekspresi kreatif yang membebaskan film dalam mengeksplorasi ide-ide yang tidak selalu sesuai dengan format atau struktur konvensional. Ini adalah kesempatan untuk mengembangkan visi artistik dan mengeksplorasi konsep-konsep yang lebih tidak konvensional. Selain itu membuat film eksperimental juga bisa memberikan kesempatan secara personal untuk bereksperimen dengan teknik-teknik baru, alur cerita yang tidak konvensional, dan gaya visual yang berbeda. Ini bukan hanya pelarian,

tetapi suatu bentuk inovasi yang ditawarkan dalam pembuatan film. Memilih membuat film eksperimental dapat mencerminkan preferensi dan minat terhadap gaya visual dan naratif yang lebih abstrak, eksploratif, atau non-konvensional. Ini adalah pilihan seni yang sejak awal sudah dilakukan dengan penuh kesadaran, bukan penghindaran.

Namun kesulitannya adalah film eksperimental sering kali harus bersiap diri untuk menantang penonton berpikir lebih dalam dan membuat interpretasi pribadi terhadap karya tersebut. Membuat film eksperimental yang semestinya menjadi upaya untuk memprovokasi pemikiran dan merangsang imajinasi penonton, seringkali malah berpotensi menimbulkan persepsi yang spekulatif karena 'bahasa film' yang digunakan sangat tidak lazim.

Beberapa pembuat film juga memilih konsep film eksperimental sebagai bagian dari upaya menunjukkan identitas mereka atau untuk menyampaikan pesan yang mungkin tidak dapat diwujudkan melalui film konvensional. Begitupun mereka juga memilih bentuk ini karena mereka tertarik pada estetika tertentu yang tidak selalu bisa diwujudkan dalam norma-norma film konvensional, artinya membebaskan kreativitas diri dalam aturan pakem-pakem tertentu. Ini adalah pilihan sadar untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih menantang dan unik.

Tentu tugas berat untuk memperbaiki stigmatisasi terhadap film eksperimental dengan menganggapnya sebagai pelarian atas ketidakmampuan atau ketidakberdayaan dihadapan film-film konvensional, atau bahkan bentuk pelarian bentuk seni lain dalam memanfaatkan medium film, seperti halnya kolaborasi yang terjadi antara pelukis ternama Salvador Dali dengan Luis Bunuel, sutradara Spanyol dalam pembuatan film "Un Chien Andalou" (1929). Film eksperimental seharusnya otonom sebagai bentuk seni yang memiliki legitimasi dan memberikan kontribusi yang berharga dalam keragaman dunia perfilman.

Film Eksperimental: Urgensi Eksistensi

Lalu pertanyaannya, seberapa urgensinya film eksperimental harus ada dan dibuat, bahkan digagas terus menerus eksistensinya? Harus diakui bahwa film eksperimental mungkin tidak selalu menarik perhatian massal seperti film konvensional -karena sulit dipahami dan membutuhkan intelegensi tersendiri. Namun secara normatif dikatakan bahwa mereka memberikan kontribusi penting dalam perkembangan industri film dan pengalaman sinematik baru (mungkin bisa juga disebut sebagai alternatif). Ada beberapa hal terkait urgensi pembuatan film eksperimental -dalam wacana dominan film konvensional. *Yang pertama*; film eksperimental

seringkali bisa dimanfaatkan menjadi wadah bagi inovasi teknik dan eksperimen artistik yang kemudian (barangkali) teknik-teknik dapat dipilih-diadopsi oleh industri film konvensional. Teknik-teknik baru dalam penyuntingan, pengambilan gambar, efek visual, dan tata suara yang pertama kali muncul dalam film eksperimental dapat menginspirasi pembuat film konvensional untuk memperkaya karya mereka.

Yang kedua; film eksperimental dapat memperkenalkan gaya visual dan estetika yang baru, membuka jalan bagi tren baru dalam sinematografi. Gaya-gaya ini kemudian dapat diadopsi dan diintegrasikan ke dalam film konvensional, memberikan variasi yang kaya dalam pengalaman penonton. *Yang ketiga;* pembuatan film eksperimental mendorong pembuat film untuk berpikir di luar batas-batas konvensional dan menggali imajinasi mereka. Hasilnya, film eksperimental dapat memberikan inspirasi kepada pembuat film konvensional untuk lebih berani dalam mengeksplorasi cerita, gaya visual, dan tema yang berbeda-bisa dalam ikatan penonton ataupun tidak sama sekali. *Yang keempat,* film eksperimental sering kali lebih terbuka terhadap interpretasi dan memungkinkan penyampaian pesan atau ide yang mendalam -bahkan cenderung bebas. Jaminan pembebasan berfikir yang diberikan oleh penonton tentu dapat menciptakan karya yang dapat merangsang pemikiran dan refleksi lebih dalam. *Yang kelima;* film eksperimental memberikan hal-hal baru untuk menyuarakan perspektif alternatif atau variabel-variabel yang mungkin tidak selalu muncul dalam film konvensional. *Yang keenam;* film eksperimental dapat membantu membentuk pembuat film yang lebih kritis terhadap kehidupan dan penonton yang lebih terampil dalam membaca dan mengapresiasi karya seni. *Yang ketujuh;* pembuatan film eksperimental dapat berfungsi sebagai semacam “laboratorium film” untuk penelitian baru dalam seni dan teknik pembuatan film. Proses eksperimental ini dapat membantu pembuat film konvensional untuk menyelidiki dan mengintegrasikan elemen-elemen baru ke dalam karya mereka.

Dengan mempertimbangkan urgensi ini, film eksperimental mestinya tidak hanya berakhir sebagai suatu bentuk seni yang independen, personal, subyektif dan sebagainya. Akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam memperkaya dan mengembangkan wacana baru bagi sinema secara lebih luas, termasuk sumbangannya terhadap industri film-film konvensional.

Film Eksperimental: Siapa Penontonnya, Dalam Posisi Penonton Konvensional

Namun ada hal yang harus diingat bahwa, setiap karya apapun tentu akan mengalami suatu situasi berhadapan-hadapan dengan penonton. Potensi-potensi yang akan terjadi ketika film eksperimental berada dalam hadapan penonton setidaknya akan mengalami hal-hal yang terkait dengan: makna hiburan yang dituntut oleh penonton. Jika film konvensional cenderung menawarkan naratif yang lebih jelas dan struktur cerita yang dapat memenuhi kebutuhan hiburan dan kepuasan emosional penonton, maka film eksperimental bisa jadi berada dalam posisi yang sebaliknya. Jika cerita dengan plot yang terstruktur dapat membuat penonton lebih terlibat dan merasa puas secara emosional, hal itu seringkali terabaikan dalam film-film eksperimental (ataukah film eksperimental memang harus berlaku seperti itu? -dalam pengabaian struktur cerita).

Begitupun, film konvensional biasanya lebih mudah dipahami dan dicerna oleh penonton. Mereka dapat mengikuti dengan lebih mudah karena struktur naratif yang telah diakrabi oleh penonton. Sedangkan film eksperimental seringkali menantang pemahaman konvensional dan memerlukan tingkat keterlibatan intelegensi yang lebih tinggi -bahkan hanya terhadap orang-orang tertentu saja.

Pengemasan film konvensional juga cenderung lebih disesuaikan dengan kebutuhan pasar karena memiliki potensi untuk mencapai audiens yang lebih luas. Karena kepentingan komersial, banyak perusahaan film dan produser cenderung menghasilkan film dengan formula yang sudah teruji untuk menarik lebih banyak penonton. Sementara film eksperimental nampaknya masih dalam pembahasan ilmiah terus menerus tentang “siapa penontonnya”, sehingga pengertian “pasar” masih sulit ditemukan dalam pengertian film eksperimental.

Film konvensional juga acapkali mempertimbangkan desain sinematografi yang indah, membuat *floorplan* agar rencana-rencana visual terukur dengan tepat. Dan penonton cenderung menikmati kualitas visual yang cermat dan universal, yang seringkali lebih umum dijumpai dalam film konvensional, ketimbang gambar “abstrak” yang bisa ditemui dalam film berlabel eksperimental –“Dog Star Man” (1964) karya Stan Brakhage misalnya, alih-alih seperti menikmati lukisan beraliran abstrak yang bergerak dalam film.

Jika film konvensional tentu mengikuti konvensi yang berlaku universal, ini seperti memberikan penonton keamanan etika dan moral (melalui sistem sensor film misalnya) dalam ekspektasi mereka. Beberapa penonton mungkin merasa kehilangan kemampuan pemahaman ketika

dihadapkan pada film eksperimental yang mengeksplorasi pembebasan batasan-batasan konvensional, baik teknik maupun konten materinya (cenderung sangat personal). Termasuk juga banyak penonton yang sebenarnya telah “terjajah” dengan struktur penceritaan *ala* Hollywood, dimana akhirnya mereka lebih menguasai pemahaman cerita dengan struktur awal, tengah, dan akhir yang jelas, yang umumnya ditemukan dalam film konvensional. Cerita yang terstruktur dapat membuat penonton merasa lebih terhubung dengan karakter dan peristiwa yang berkembang. Mereka seperti sudah terlatih memahami sebuah film dengan struktur semacam itu. Bisa dibayangkan ketika penonton disajikan film dengan cara penceritaan yang tidak lazim, bisa saja muncul sikap resistensi yang disebabkan karena buku pedoman menonton (konsepsi struktur tiga babak) yang digunakannya tidak bekerja dengan baik dalam pikirannya.

Film eksperimental seringkali memerlukan tingkat interpretasi yang lebih tinggi dan memberikan kebebasan lebih besar kepada penonton. Namun beberapa penonton mungkin lebih memilih pengalaman film yang lebih terarah dan tidak terlalu membutuhkan tuntutan interpretasi pribadi yang intens -yang bisa jadi menguras kemampuan mencerna film dengan lebih berat. Ini mencerminkan minat di dunia perfilman, dan tentang citra penonton kreatif sebenarnya sudah menjadi sesuatu yang klise dalam media (Tudor 37).

“Industri” Film Eksperimental

Ekosistem industri film eksperimental di Indonesia memang belum begitu terbaca pola dan bentuknya. Jika ekosistem industri itu harus dibangun, tentu perlu melibatkan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pembuat film, lembaga pendanaan, lembaga pendidikan, pengelola festival film, distributor, eksibitor dan juga literasi penonton, atau barangkali diperlukan juga sejumlah regulasi yang mengikutinya.

Dalam bidang pendidikan dan pelatihan, kemampuan kreatif dapat dibangun melalui sejumlah workshop, seminar, dan kursus yang membahas teknik-teknik inovatif dan pemikiran kreatif. Lalu pertanyaannya, siapkah para instruktur, dosen, pengajar, guru, mentor, berdiri di depan seraya mengucapkan teori yang tepat tentang “film eksperimental.” Termasuk juga sumber pendanaan untuk proyek-proyek film eksperimental tentu saja harus dipastikan ketersediaannya. Bisa dari investor film, dana lembaga pemerintah, yayasan seni, atau bahkan model *crowdfunding* yang melibatkan dukungan langsung dari masyarakat peduli film eksperimental. Tentunya dengan sejumlah pertanyaan besar lainnya,

“bagaimana argumentasi itu harus dibangun sehingga mereka berkenan menggelontorkan dananya”.

Upaya membangun atau mendukung keberadaan film eksperimental juga bisa dengan cara menghadirkan ruang bagi para pembuat film untuk mempertunjukkan karya-karya mereka. Misalnya festival film. Festival ini dapat menciptakan kesempatan bagi para pembuat film untuk mengeksplorasi film eksperimental dan bertemu dengan para sesama pembuat film lainnya. Atau bisa juga membuat atau mendirikan ruang-ruang pemutaran alternatif yang menampilkan film eksperimental, atau bahkan melakukan upaya kolaborasi dengan bioskop-bioskop untuk memutar film eksperimental secara rutin (pertanyaannya: berkenankah pemilik bioskop menyediakan ruang pemutarannya untuk film-film yang penontonnya masih tak teraba?).

Bahkan jika memungkinkan (dengan argumentasi yang bisa berlipat kali kuatnya ketimbang argumentasi dalam menyodorkan proposal bagi pembuatan film konvensional), membuka hubungan dengan industri film konvensional dalam mendukung proyek-proyek eksperimental juga bisa diupayakan. Industri film itu tentu saja akan melibatkan banyak variabel, misalnya produser ataupun investor dalam hal pendanaan, kolaborasi antara pembuat film; mencakup pertukaran ide, sumber daya, dan pengalaman kreatif untuk saling memperkaya film eksperimental yang akan dibuatnya. Termasuk juga hubungan dengan para eksibitor (festival, bioskop maupun platform penayangan), seperti yang sudah disampaikan pada penjelasan di atas.

Hal yang tidak kalah pentingnya adalah memberikan edukasi dan literasi kepada penonton mengenai film eksperimental dan memberikan pemahaman tentang apresiasi terhadap karya-karya yang mungkin tidak mengikuti konvensi *mainstream* (umum). Ini dapat melibatkan program-program penguatan pendidikan, seminar, atau melalui sejumlah promosi dan marketing karya. Sebagaimana dipahami, promosi dan marketing karya sebenarnya sudah cukup terbantu dengan tersedianya teknologi informasi digital untuk mendistribusikan dan mempromosikan film eksperimental. Platform-platform daring, saluran-saluran video, dan media sosial dapat digunakan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas.

Soliditas komunitas film eksperimental dengan mengadakan pertemuan, acara, dan forum diskusi juga bisa menjadi sesuatu yang patut dipertimbangkan. Hal ini tentu saja untuk memperkuat ikatan antara pembuat film dan penonton sehingga dapat menciptakan dukungan yang

terus menerus dibangun, setidaknya sesama para pegiat film eksperimental.

Dengan model kerja seperti ini, barangkali dapat terbentuk ekosistem industri yang mendukung dan memajukan film eksperimental. Kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan dan pembentukan komunitas yang kuat dapat memperkaya dan memperluas ruang bagi eksperimen dan kreativitas dalam dunia film.

Para Pembuat Film Eksperimental: Siapakah Dia?

Seperti yang sudah dideskripsikan dalam penjelasan sebelumnya, pembuatan film eksperimental tidak selalu terkait dengan ketidakmampuan individu atau sumber daya manusia (SDM) dalam membuat film konvensional. Sebaliknya, pembuatan film eksperimental bisa menjadi pilihan yang sadar dan berkesadaran atas tersedianya keberagaman ekspresi seni dan inovasi dalam film. Pembuatan film eksperimental seringkali adalah pilihan yang muncul dari keinginan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif atau menerapkan gaya personal, yang mungkin tidak mudah dilakukan melalui film konvensional yang bekerja dalam konsep kolaboratif.

Beberapa pembuat film mungkin memilih untuk membuat film eksperimental sebagai tindakan penolakan terhadap norma-norma atau ekspektasi industri film konvensional. Ini tentu tidak selalu terkait dengan ketidakmampuan kreatif, melainkan sebagai usaha untuk mempertahankan kemerdekaan kreatif. Begitulah adanya, bahwa film eksperimental memberikan kebebasan yang lebih besar dalam menyampaikan pesan atau emosi tanpa terikat oleh struktur konvensional. Pembuat film mungkin memilih pendekatan ini untuk menciptakan karya yang lebih kaya secara artistik dan lebih mendalam dalam hal makna. Untuk itulah film eksperimental bisa menjadi bentuk seni yang sah dan diterima dalam dunia perfilman. Pilihan untuk membuat film eksperimental (sekali lagi) bukanlah tanda ketidakmampuan, tetapi refleksi dari keberanian untuk berinovasi dan mengekspresikan diri di luar batasan konvensional.

Film Eksperimental: “Pasar” Yang Belum Terbentuk

Mendistribusikan film eksperimental tentu akan sangat berbeda dengan metode distribusi film konvensional, terutama pasar industri dan penonton yang memang sudah terbentuk. Film eksperimental membutuhkan pendekatan yang inovatif dan terkadang melibatkan strategi yang berbeda dari distribusi film konvensional. Ada beberapa yang

bisa ditempuh dalam rangka mendistribusikan film-film eksperimental pada penonton. Keikutsertaan dalam festival film adalah cara umum untuk mendapatkan perhatian terhadap film eksperimental. Banyak festival film memiliki kategori khusus untuk film eksperimental, dan keberhasilan di festival dapat membuka pintu untuk distribusi lebih lanjut, misalnya ARKIPEL: Jakarta International Documentary Experimental Film Festival yang menyertakan gagasan tentang *counter-hegemony*. Ada juga Balinale: Bali International Film Festival, ataupun Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF), yang meyakini bahwa film-film bermutu tidak hanya muncul dari pusat-pusat yang dominan saja, namun bisa muncul dari mana saja dengan keunikan-keunikan yang baru.

Untuk media penayangannya, para pembuat film eksperimental juga bisa memanfaatkan platform daring seperti Vimeo, YouTube dan sebagainya. Hal ini tentu saja bisa memberikan akses lebih luas kepada penonton yang berbeda di seluruh dunia. Membuat *trailer* menarik, poster yang kreatif, bisa dilakukan sebagai bagian awal proses bersentuhannya dengan penonton melalui jalur dunia maya. Yang bisa dilakukan lainnya adalah melakukan kerja sama dengan ruang-ruang pemutaran atau pusat kesenian untuk memutar film eksperimental di acara-acara khusus atau pameran. Atau bahkan menciptakan sendiri pameran independen di tempat-tempat seperti ruang pameran seni, kafe, atau lokasi non-konvensional lainnya. Ini menciptakan kesempatan untuk memperlihatkan karya kepada penonton. Berkolaborasi dengan komunitas seni lokal tertentu atau kelompok seniman juga bisa dilakukan untuk memperkenalkan dan menampilkan film eksperimental mereka.

Bahkan dalam menciptakan relasi sosial baru, membawa film eksperimental kepada perusahaan distribusi independen yang fokus pada karya-karya inovatif dan eksperimental tentu saja bisa dilakukan. Beberapa perusahaan distribusi barangkali tertarik dengan film yang menawarkan inovasi baru dalam segi artistik.

Mengatur *screening* di kampus atau acara berlabel seni dan kebudayaan, film eksperimental juga salah satu cara yang bisa ditempuh dalam menemukan penontonnya. Untuk itulah berelasi dengan institusi pendidikan dan pusat seni untuk menyelenggarakan acara pemutaran film eksperimental juga menjadi jalur yang bisa ditempuh.

Mendistribusikan film eksperimental memerlukan kombinasi pendekatan konvensional dan inovatif. Kunci utamanya adalah memanfaatkan jaringan dan komunitas seni, baik secara lokal maupun daring, untuk memastikan bahwa karya-karya eksperimental dapat ditemukan oleh penonton yang tepat. Tinggallah pertanyaan dialamatkan

kepada para pembuat, penggagas maupun para pendukung film eksperimental, dengan sejumlah catatan mengenai “pasar” film eksperimental, berkenankah menciptakan industri sendiri dengan semangat yang terus terjaga agar menyala?

Film Eksperimental: Dimana Penontonnya?

Apakah masyarakat benar-benar membutuhkan film eksperimental? Film eksperimental seharusnya dapat memberikan pembeda dalam dunia hiburan, karena dianggap mampu menyajikan pengalaman sinematik yang berbeda dari film konvensional. Kehadiran film eksperimental seharusnya memang menawarkan alternatif bagi penonton yang mencari sesuatu yang di luar *mainstream*. Untuk itulah film eksperimental dapat menjadi medium bagi pembuat film untuk mengeksplorasi ide-ide baru, teknik inovatif, dan gaya artistik yang mungkin tidak ditemukan dalam film konvensional -tanpa perlu mengutip apa yang menjadi ‘garis-garis besar haluan film konvensional.’ Hal ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan seni dan inovasi dalam industri perfilman.

Beberapa argumentasi yang bisa ditawarkan sehingga penonton “harus muncul” yaitu, film eksperimental dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap seni dan kreativitas. Penonton yang terlibat dengan film eksperimental mungkin lebih terbuka terhadap berbagai bentuk ekspresi seni dan estetika, atau bahkan menikmati tentang fenomena kehidupan mikro -hal yang sifatnya lebih intim dengan kehidupan personal. Misalnya film "Meshes of the Afternoon" (1943) – karya Maya Deren, yang mempersoalkan tentang ketiadaan identitas sejati manusia, atau misalnya film "Eraserhead" (David Lynch, 1977), yang mengisahkan psikologi kecemasan orangtua terhadap kehidupan menakutkan kota besar.

Namun, penting untuk diingat bahwa masyarakat memiliki pilihan atas sesuatu itu sangat bervariasi, dan tidak semua orang mungkin merasa harus menghubungkan dirinya atau tertarik dengan film eksperimental. Beberapa penonton lebih suka pengalaman hiburan yang langsung dan mudah dicerna yang biasanya ditemukan dalam film konvensional. Oleh karena itu, "kebutuhan" akan film eksperimental mungkin lebih terkait dengan keberagaman selera dan minat yang sangat personal daripada kebutuhan yang bersifat universal. Dengan demikian, keberadaan film eksperimental memang harus memberikan nilai tambah dalam mengeksplorasi dimensi seni, tema-tema yang lebih intim dan kreativitas teknik dalam dunia perfilman.

Film Eksperimental Masuk Kampus

Dinamika akademis melalui representasi program studi film di perguruan tinggi dan lembaga pendidikan seni sering menyediakan lingkungan yang mendukung untuk eksplorasi dan pengembangan bakat kreatif dalam penciptaan berbagai bentuk film, termasuk film eksperimental tentunya. Oleh sebab itu program studi film yang “benar” harus bertugas menyediakan kurikulum yang bukan hanya adaptif terhadap fenomena industri, namun juga harus adaptif terhadap fenomena ilmu pengetahuan -dimana prinsip-prinsip berkesenian ada didalamnya, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk memilih proyek-proyek pembuatan film mereka sendiri. Ini tentu membuka pintu bagi pembuatan film eksperimental dari mahasiswa.

Namun semua itu harus ditunjang oleh ketersediaan dosen dan instruktur di program studi film yang memiliki latar belakang keilmuan dan pengalaman praktis dalam berbagai bentuk film, tentu saja film eksperimental salah satunya. Termasuk juga di dalamnya adalah sarana dan prasarana berkualitas tinggi, seperti kamera, alat editing, dan perangkat teknologi lainnya. Ini memberikan mahasiswa akses ke alat-alat yang diperlukan untuk membuat film eksperimental dengan kualitas produksi yang tinggi. Karena bagaimanapun, film eksperimental tidak muncul begitu saja, namun merupakan proses berkelanjutan dari pemikiran panjang dalam tataran normatif pembuatan film.

Penyelenggaraan literasi, pelatihan, khusus atau workshop yang fokus pada pembuatan film eksperimental, terutama dalam rangka pengabdian pada masyarakat sekitar juga bisa dibangun agar tercipta relasi antara pembuat dan penikmat (penonton). Memfasilitasi diadakannya festival film mahasiswa atau pameran karya mahasiswa dalam rangka mempertunjukkan karya eksperimental mahasiswa seraya menerima umpan balik dari sesama mahasiswa dan profesional industri bisa menjadi fase lanjutan setelah fase produksi film eksperimental *beres*. Bagaimanapun sebuah karya akan selalu berhadapan dengan mata-mata yang memandangnya, baik dalam pandangan yang mampu memaknai ataupun tidak sama sekali.

Kolaborasi antar disiplin ilmu seni, memungkinkan mahasiswa film untuk bekerjasama dengan mahasiswa seni rupa, seni musik, seni teater atau disiplin seni lainnya. Bentuknya bisa sebagai matakuliah reguler maupun kegiatan ekstrakurikuler. Semua ini akan mampu memberikan tambahan keilmuan empirik bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, kolaborasi dan eksplorasi dalam film eksperimental.

Melalui kombinasi faktor-faktor ini, mahasiswa di sekolah film memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka dalam membuat film eksperimental. Dengan dukungan dari program studi dan komunitas kreatif di sekitarnya, mahasiswa dapat meraih pengalaman berharga dan menyumbangkan karya unik ke dalam wacana film eksperimental.

Film Eksperimental Masuk Kampus: Sejumlah Pertanyaan

Jika hal-hal internal sebuah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan film selesai diatasi dengan sejumlah pemikiran di atas tadi, mereka akan diberikan sebuah tantangan baru: apakah perguruan tinggi sanggup melahirkan konsep film eksperimental -antara konsep eksperimental berupa kolaborasi dengan bentuk seni lain atautkah konsep eksperimental terkait eksplorasi intrinsik sinematik itu sendiri? apakah perguruan tinggi bisa memastikan masa depan mahasiswa yang lahir sebagai pembuat film eksperimental? apakah perguruan tinggi siap dengan dosen yang mengajarkan pembuatan film eksperimental?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencerminkan sejumlah aspek yang perlu dipertimbangkan ketika membahas peran perguruan tinggi dalam menghasilkan pembuat film eksperimental, sekaligus memastikan masa depan mahasiswa dalam konteks ini. Misalnya, apakah perguruan tinggi tersedia dosen-dosen dengan keahlian dalam pembuatan film eksperimental dan apakah fasilitas yang diberikan mendukung eksperimen kreatif dan teknis? Ketersediaan kurikulum yang mencakup film eksperimental dan peralatan film yang memadai juga merupakan faktor penting tentunya.

Lalu, apakah perguruan tinggi memiliki kebijakan atau dukungan terhadap mahasiswa dalam berpartisipasi dalam pameran atau festival film eksperimental? Pengalaman berfestival dan bereksibisi dengan film eksperimentalnya akan sangat membantu mahasiswa menambah catatan koleksi “daftar riwayat hidupnya” dalam upayanya mendapatkan pengakuan di tingkat nasional atau internasional.

Apakah perguruan tinggi yang umumnya menyediakan program magang bagi mahasiswa memiliki jaringan cukup kuat dengan penggunanya, termasuk produser, sutradara, dan perusahaan distribusi yang mungkin tertarik dengan karya film eksperimental mahasiswa? Koneksi dengan industri film tentu saja dapat membantu mahasiswa melangkah ke dunia profesional.

Lalu, bagaimana dengan program studi film dan televisi yang berkehendak melahirkan film eksperimental dari para mahasiswanya,

namun dalam ketiadaan kolaborasi dengan rumpun ilmu seni lain dalam lingkup internalnya? Apakah akhirnya harus memilih eksperimentasi filmnya berdasarkan faktor intrinsik saja -eksplorasi teknik-teknik sinematik?

Yang paling sulit adalah memberikan penjelasan kepada orangtua mahasiswa, ketika mereka bertanya: apakah perguruan tinggi memiliki layanan penempatan karir yang membantu mahasiswa memasuki dunia kerja dengan kepercayaan diri sebagai pembuat film eksperimental? Tentu jawaban bahwa, “kami mempersiapkan kemandirian mahasiswa setelah lulus mereka sebagai pembuat film eksperimental, dan menciptakan industrinya sendiri” tidak selamanya memuaskan sejumlah orangtua.

Belum lagi tentang kompetensi pengajarnya, apakah dosen-dosen di perguruan tinggi tersedia dan mampu memberikan pendampingan kepada mahasiswa yang tertarik pada pembuatan film eksperimental? Bukankah film eksperimental memiliki kecenderungan personal sehingga diperlukan keterampilan dosen secara lebih mendalam pun personal?

Terakhir, apakah kurikulum yang ada di perguruan tinggi bersedia berbagi porsinya dengan menyelenggarakan sejumlah mata kuliah yang terkait dengan pengembangan film eksperimental, ditengah harapan sebagian besar orangtua dan mahasiswa yang sebenarnya proyeksi akademiknya masih sangat normatif?

Jika sejarah lahirnya film eksperimental telah mengajarkan kita bagaimana cara melakukan perlawanan atas konservatisme, atau respon atas situasi yang tidak ideal bagi sebagian orang, maka pertanyaan besar mengenai konsep “film eksperimental masuk kampus”, apa yang mau dilawan oleh kampus? Bukankah kampus bagian dari konservatisme itu sendiri dengan sejumlah aturan dan struktur yang terlembagakan? Bukankah ini menjadi seperti “melawan diri sendiri”?

Sejumlah pertanyaan di atas -sebagaimana pertanyaan yang dilakukan oleh seorang pemuda Athena terhadap Socrates yang tertera pada paragraf pertama tulisan ini memang sebaiknya harus dijawab oleh para pengelola Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia. Karena bagaimanapun, kampus ini sudah terposisikan sebagai entitas kebajikan yang memiliki sejumlah jawaban untuk kemudian akan merumuskan suatu kesimpulan, sebagaimana yang dialami oleh Socrates.

Referensi

- Gianneti, L. (2001). *Understanding Movies 9th Edition*. Pearson College Div.
- Kolker, R. P. (2016). *Film, Form, and Culture*. Edisi keempat. Routledge.
- Tudor, A. (1974). *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*.
Routledge
- Morin, E. (2005). *The Cinema, or The Imaginary Man*. University of
Minnesota Press

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER IV

FILM DOKUMENTER DAN EKSPERIMENTAL DI TENGAH INDUSTRI

**AYOEDIA GITA CITRAYOMIE
POLITEKNIK TEMPO**

Film merupakan sebuah medium yang merangkum berbagai bentuk seni, dianggap sebagai karya seni yang paling kompleks dan serbaguna dalam era modern ini. Dengan menggabungkan seni visual, narasi, musik, dan akting. Film mampu menciptakan pengalaman yang memikat dan mendalam bagi penonton. Dalam eksplorasi kekayaan dimensi multidimensionalnya, kita dapat memahami mengapa film dihargai sebagai bentuk seni yang unik dan mendalam.

Sebuah film adalah tarian visual yang memukau dengan sutradara dan sinematografer sebagai koreografer utama. Dengan pemilihan *angle*, pencahayaan yang cermat, dan *framing* yang tepat, gambar bergerak dalam film menjadi pemandangan yang memukau. Setiap adegan dirancang dengan detail untuk membangun atmosfer yang mendukung cerita dan menyampaikan pesan artistik.

Film menyajikan narasi yang kompleks dan sering kali mendalam dan menjadi laboratorium di mana seniman dapat bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru, memperkaya dunia seni dengan gagasan-gagasan segar. Penulis skenario bekerja keras untuk menciptakan kisah yang merangkai karakter, plot, dan tema secara harmonis. Ketika aktor dan aktris membawa karakter menjadi hidup, penonton terlibat dalam perjalanan emosional yang mendalam. Akting merupakan inti dari ekspresi emosional dalam film. Aktor dan aktris membawa karakter itu menjadi nyata, memberikan kehidupan pada dialog dan mendalam pada pengalaman penonton. Kemampuan film untuk menyampaikan emosi dan membawa penonton terlibat dalam cerita menjadi elemen penting dalam keberhasilannya. Teknik kreatif seperti montase, efek khusus, dan pemilihan warna adalah alat bagi sutradara untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara inovatif.

Skor musik dan desain suara memberikan dimensi tambahan pada pengalaman menonton. Dari melodi yang mendalam hingga efek suara yang menciptakan ketegangan, musik dan suara menggiring penonton melalui gelombang emosi yang beragam. Ketika harmoni ini menyatu dengan gambar, film mencapai tingkat keindahan yang luar biasa. Dibalik gambar-gambar bergerak dan dialog-dialog menarik, terkadang film mampu membuka pintu ke pemahaman baru, merangsang pemikiran, dan bahkan mengubah pandangan hidup seseorang.

Film seringkali memainkan peran sebagai cermin kehidupan sehari-hari. Dalam menggambarkan berbagai aspek manusia, termasuk kegembiraan, kesedihan, cinta, dan konflik, film bisa memberikan pandangan mendalam tentang keragaman dan kompleksitas manusia. Melalui karakter-karakter yang autentik, penonton dapat melihat diri

mereka sendiri dalam cerita yang diceritakan. Film juga seringkali menjadi jendela bagi penonton untuk melihat dan memahami budaya, kehidupan, dan pengalaman yang berbeda. Dengan menyajikan cerita dari berbagai latar belakang, film mampu meruntuhkan stereotip dan membuka pikiran penonton terhadap keanekaragaman dunia.

Banyak film mengangkat kisah-kisah inspiratif tentang ketahanan dan keberanian manusia di tengah tantangan hidup. Tidak hanya itu, film seringkali menjadi sarana untuk menyampaikan pesan sosial dan mengangkat isu-isu yang relevan. Dengan menyajikan cerita-cerita yang menyentuh topik-topik seperti ketidaksetaraan, hak asasi manusia, dan keadilan sosial, film bisa menjadi katalisator untuk perubahan pandangan dan tindakan.

Seringkali terdapat pertanyaan dalam diri kita mengenai moral dan etika yang sangat kompleks dan film bisa mengajak kita untuk merenung tentang pilihan hidup dan konsekuensinya. Cerita yang ditampilkan dalam sebuah film dapat memicu pertanyaan filosofis yang mendalam dan mendorong kita sebagai penonton untuk mempertimbangkan nilai-nilai fundamental dalam hidup. Beberapa film menyentuh tema pencarian identitas dan makna hidup seperti *Children of Heaven* pada tahun 1997 yang mengajarkan kita untuk lebih mensyukuri hidup ini. Dengan mengikuti perjalanan karakter yang mencari jati diri atau tujuan hidup, kita dapat merenungi pertanyaan-pertanyaan penting tentang siapa kita sebenarnya dan apa arti hidup bagi kita.

Film juga memiliki kekuatan untuk menciptakan koneksi emosional yang kuat antara penonton dan ceritanya. Saat penonton merasa terhubung dengan karakter dan cerita, ini dapat memicu refleksi mendalam tentang kehidupan dan merangsang pertanyaan-pertanyaan yang mungkin belum pernah mereka pertimbangkan sebelumnya. Dalam mengapresiasi keajaiban sebuah film, penting bagi kita untuk membuka pikiran dan menerima pengaruh positif yang dapat diberikan oleh karya seni ini. Melalui pengeksploasian cerita dan karakter yang beragam, film memiliki potensi luar biasa untuk mengubah pandangan hidup seseorang dan merangkul keragaman serta kekayaan pengalaman manusia.

Sebagai sebuah hasil kolaborasi, film memadukan berbagai bakat dan perspektif seniman dan profesional dari berbagai bidang. Sutradara, penulis skenario, sinematografer, desainer produksi, editor, komposer musik, dan aktor bekerja bersama untuk menciptakan sebuah karya seni. Film merayakan kemampuan manusia untuk menggabungkan berbagai bentuk seni menjadi satu kesatuan harmonis. Dengan kecantikan visualnya, narasi yang mendalam, musik yang menggugah, dan akting yang

mengharukan, film tetap menjadi medium yang kuat untuk merayakan imajinasi, ekspresi kreatif, dan keindahan di seluruh dunia.

Produksi film sudah masuk kedalam ranah industri kreatif yang memiliki dampak besar di tingkat global. Dalam era modern ini, film tidak hanya menjadi bentuk hiburan populer, tetapi juga menjadi kekuatan ekonomi yang signifikan dan sarana ekspresi seni yang kuat. Secara keseluruhan, film adalah sebuah industri kreatif yang mengintegrasikan seni, teknologi, ekonomi, dan budaya. Daya tarik dan dampaknya tidak hanya terbatas pada layar perak, tetapi juga merembes ke dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Melalui kombinasi kreativitas, inovasi, dan daya tarik universalnya, film terus menjadi kekuatan yang memainkan peran penting dalam mencerminkan, membentuk, dan memperkaya dunia kita sebagai penonton.

Sebagai sebuah seni dan hiburan, film tentunya memiliki sejarah panjang dan menarik yang mencerminkan perubahan budaya, teknologi, dan pandangan dunia sepanjang waktu. Dari awal kemunculan gambar bergerak hingga era digital, sejarah film menjadi jendela yang membuka pandangan kita terhadap perjalanan manusia melalui lensa sinematik.

Di Indonesia, film tidak hanya terbatas sebagai sebuah karya seni dan media dalam menyebarkan pendidikan, pengaruh budaya lokal serta agama tetapi juga sudah masuk kedalam ranah industri. Setiap tanggal 30 Maret, masyarakat Indonesia merayakan Hari Film Nasional. Tanggal ini menandai hari pertama syuting *Darah dan Doa*, yang juga dikenal sebagai *The Long March of Siliwangi*. *Darah dan Doa* merupakan film Indonesia pertama yang resmi diproduksi setelah Proklamasi Kemerdekaan, pada tahun 1950. Adanya Hari Film Nasional menjadi titik balik untuk mendongkrak rasa percaya diri para sineas Indonesia. Hal ini pula yang mendorong terciptanya film-film tentang pendidikan, kebudayaan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan Indonesia. Sebelum dunia perfilman Indonesia menjadi dinamis seperti saat ini, ada pasang surutnya. Ketidakmampuan menghadapi persaingan film asing serta campur tangan politik menyebabkan stagnasi perfilman nasional.

Berkaca dari sejarah, pembangunan Indonesia sebenarnya tidak lepas dari campur tangan asing. Seperti dimuat di surat kabar Bintang Betawi edisi 30 November 1900, bioskop pertama di Indonesia adalah *De Nederlandsch Bioskop Maatschappij* Belanda. Berkat merekalah film yang dulu bernama “*idoep image*” ini menjadi perbincangan di stand-stand, pasar, dan berbagai tempat pertemuan lainnya. Jenis film yang dikembangkan saat itu adalah jenis film dokumenter tentang berbagai peristiwa di Eropa dan Afrika Selatan.

Setelah satu dekade *booming*, sinema Indonesia kembali mengalami masa kemunduran pada tahun 1990-an. Produksi dan minat turun drastis karena televisi berkembang semakin pesat, banyaknya film asing dan ketidakmungkinan bersaing dengan mereka, krisis ekonomi, dan sejumlah faktor lainnya. Akibatnya, jumlah film dalam negeri terus merosot hingga ke titik terendah. Misalnya, hanya 25 judul film yang diproduksi setiap tahunnya (rata-rata produksi film nasional sekitar 70-100 film per tahun).

Tabel jumlah produksi film nasional sejak tahun 1987

1990	115
1991	57
1992	31
1993	27
1994	32

Sumber: <https://kompas.id>

Untuk mengatasi kelambanan ini, beberapa strategi diterapkan. Salah satunya merilis beberapa film dewasa. Sampai-sampai tahun 90an dikenal sebagai era film Indonesia yang sedang *trend*. Namun hal tersebut belum cukup untuk memajukan sinema nasional. Baru setelah pergantian pemerintahan, industri film Tanah Air mulai berkembang.

Genre Film

Secara luas film memiliki beberapa jenis atau yang disebut dengan genre. Alan Williams (Spring 1984) mengelompokkan dan membedakan jenis film kedalam tiga jenis genre yaitu film dokumenter, film fiksi dan juga film yang berjenis eksperimental. Genre-genre tersebut dibagi atas dasar cara bagaimana film tersebut menyampaikan cerita.

Menurut Andi Fachruddin dalam bukunya Dasar- Dasar Produksi Televisi (2012) ,film dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatornya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan. Film dokumenter, di sisi lain, adalah representasi visual dari kejadian atau kenyataan. Tujuannya adalah untuk mendokumentasikan kenyataan, menyajikan fakta, dan menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada penonton. Film dokumenter dapat dibuat dengan pendekatan yang lebih tradisional, seperti narasi, wawancara, dan penggunaan rekaman nyata untuk menyajikan gambaran yang objektif atau subjektif tentang suatu kejadian atau topik. Film dokumenter, sebagai genre yang

memaparkan dan merekam aspek-aspek nyata kehidupan, memiliki kekuatan untuk memperkaya, menginspirasi, dan memotret kenyataan di sekitar kita. Sebagai bentuk seni dan jurnalisme visual, film dokumenter bukan hanya pencitraan, tetapi juga medium yang memungkinkan penonton meresapi cerita kehidupan manusia dengan cara yang mendalam dan autentik.

Film dokumenter berfungsi sebagai narasi fakta yang membawa penonton melewati peristiwa-peristiwa dunia nyata. Dengan menyajikan kenyataan, dokumenter menjadi saksi bisu yang merekam momen-momen bersejarah, mengabadikan suara-suara yang seringkali terpinggirkan atau tidak terdengar. Film-film seperti "*The Thin Blue Line*" (1988) dan "*Bowling for Columbine*" (2002) memberikan perspektif mendalam terhadap kejadian-kejadian kontroversial dan membangkitkan pertanyaan yang memicu pemikiran kritis. Film dokumenter juga menggabungkan keindahan visual dengan kejujuran emosional. Melalui penanganan visual yang cermat, penggunaan gambar-gambar yang indah, dan musik yang mendukung, dokumenter dapat membangun atmosfer yang kuat dan menggerakkan perasaan penonton. Film seperti "*Samsara*" (2011) dan "*Won't You Be My Neighbor?*" (2018) menciptakan pengalaman visual yang luar biasa sambil menyampaikan pesan emosional yang mendalam.

Film dokumenter memiliki potensi besar untuk memberdayakan dan meningkatkan kesadaran sosial. Melalui penyorotan isu-isu penting seperti hak asasi manusia, perubahan iklim, dan ketidaksetaraan, dokumenter dapat menjadi alat perubahan sosial. Contoh nyata adalah film "*An Inconvenient Truth*" (2006) yang menggambarkan dampak perubahan iklim dan memicu gerakan kesadaran lingkungan.

Inovasi dalam gaya pembuatan juga menjadi ciri khas film dokumenter modern. Penggunaan teknologi seperti kamera kecil dan teknik sinematografi yang kreatif memberikan kebebasan untuk menyajikan cerita dengan cara yang lebih intim dan mendalam. Film seperti "*Citizenfour*" (2014) yang mendokumentasikan pengungkapan rahasia NSA oleh Edward Snowden menunjukkan bahwa dokumenter dapat menjadi instrumen yang kuat dalam membawa perubahan.

Sementara film dokumenter menyajikan gambaran nyata kehidupan, ada tantangan etika dan keakuratan yang dihadapi oleh pembuat film. Menjaga kejujuran dan objektivitas seringkali menjadi dilema, dan keputusan tentang apa yang disertakan atau diabaikan dapat memengaruhi cara penonton memahami realitas yang dihadapi subjek film. Dengan segala kekayaan dan kompleksitasnya, film dokumenter memainkan peran yang tidak hanya terbatas pada penghibur, tetapi juga

sebagai alat untuk membangun pemahaman dan menghubungkan kita dengan realitas manusia di seluruh dunia. Dalam perjalanan melalui lensa realitas ini, film dokumenter terus menghidupkan kisah-kisah yang perlu diceritakan dan memberikan kesempatan bagi penonton untuk merenung dan bertindak.

Genre berikutnya dalam sebuah Film yakni fiksi. Fiksi merupakan rekaan, karangan, dan khayalan. Pratista (2008:4) menerangkan bahwa secara naratif film fiksi terikat oleh cerita. Saat kita membuat sebuah film dengan genre fiksi maka film tersebut tidak pernah lepas dari cerita sebelumnya. Misalnya saja film Harry Potter yang diangkat dari cerita dalam novel. Struktur yang dibangun dalam film dan cerita fiksi diatur oleh hukum kausalitas, atau bisa disebut sebab akibat. Persiapan dan produksi film genre fiksi membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan genre film lainnya karena banyak hal yang perlu dipersiapkan dan dilakukan, seperti penentuan lokasi, pengambilan gambar dan pengeditan.

Film fiksi terus berkembang dan mengeksplorasi sub-genre yang baru. Dari fiksi ilmiah dan fantasi hingga film-film dengan elemen sejarah alternatif atau cerita-cerita dunia paralel, genre ini terus menarik batasan dan memberikan berbagai pengalaman bagi penonton. Namun, di balik segala keajaiban dan kegembiraan yang disajikan oleh film fiksi, tetap ada tantangan dalam memastikan bahwa cerita-cerita ini tetap relevan dan mendalam. Penyajian karakter yang kaya, plot yang kompleks, dan makna mendalam adalah elemen kunci dalam memastikan bahwa film fiksi tidak hanya memberikan hiburan instan, tetapi juga meninggalkan kesan yang mendalam pada penonton. Dengan segala kompleksitas dan daya tariknya, film fiksi terus membuktikan bahwa imajinasi manusia adalah sumber kekuatan yang tak terbatas. Melalui lensa film fiksi, kita dapat terus merayakan kreativitas, mengeksplorasi dunia fantasi, dan menghadirkan kisah-kisah yang mengubah cara kita melihat diri kita sendiri dan dunia di sekitar kita.

Genre film yang ketiga yaitu eksperimental yang merupakan perpaduan seni dan inovasi yang membebaskan diri dari batasan-batasan konvensional, membawa penonton untuk melihat dan merasakan dunia dengan sudut pandang baru. Gatot Prakoso (1997:75) menjelaskan bahwa film eksperimental merupakan kesatuan bentuk film yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film. Film eksperimental memang tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur yang jelas. Dalam medium ini, kreativitas sutradara mengalir tanpa hambatan, menciptakan karya-karya yang mencoreti

batas-batas seni sinematik dan mengundang penonton untuk menggali ke dalam dimensi yang tak terduga.

Salah satu ciri khas film eksperimental adalah keberanian untuk membebaskan diri dari narasi konvensional. Dalam film-film seperti "*Un Chien Andalou*" (1929) karya Luis Buñuel dan Salvador Dalí, atau karya-karya Stan Brakhage, penonton dihadapkan pada pengalaman visual yang intens tanpa bingkai naratif yang jelas. Ini memberikan kebebasan kepada sutradara untuk mengeksplorasi ekspresi visual murni.

Film eksperimental sering kali menjadi tempat untuk eksperimen teknik sinematik yang inovatif. Penggunaan penyuntingan non-linear, efek visual, dan teknologi modern seperti kamera kecil memungkinkan sutradara untuk menciptakan karya-karya yang menghadirkan pengalaman sensorik yang mendalam. Contoh klasik seperti "*Meshes of the Afternoon*" (1943) karya Maya Deren menggabungkan teknik pengulangan dan narasi yang membingungkan, mengajak penonton masuk ke dalam aliran kesadaran. Visualitas menjadi fokus utama dalam film eksperimental. Melalui komposisi gambar yang unik, permainan cahaya, dan kontras visual yang mencolok, film-film seperti "*Baraka*" (1992) karya Ron Fricke menghadirkan pengalaman sinematik yang memukau. Sinematografi visual yang kuat ini tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan cerita tetapi juga bentuk seni yang mandiri.

Film eksperimental sering kali tidak memberikan petunjuk jelas atau interpretasi yang pasti. Hal ini menciptakan kebebasan bagi penonton untuk memberikan makna pribadi terhadap karya tersebut. Sebagai contoh, "*Koyaanisqatsi*" (1982) karya Godfrey Reggio, yang memadukan gambar-gambar pemandangan alam dan kehidupan manusia dengan musik Philip Glass, mengajak penonton untuk merenungkan makna dan dampak teknologi pada lingkungan.

Film eksperimental juga sering kali mencerminkan perlawanan terhadap norma dan konvensi. Mereka menjadi medium untuk menyuarakan pandangan yang berani, mengekspresikan ide-ide yang mungkin di luar batas kebiasaan, dan ini dapat terlihat dalam film-film yang menggugat norma-norma sosial atau politik, menciptakan provokasi serta refleksi mendalam. Meskipun begitu, film eksperimental tidak selalu diterima dengan mudah oleh penonton umum karena eksperimen tersebut dapat menciptakan pengalaman yang menantang. Namun, di tengah ketidakpastian, film eksperimental menawarkan keindahan, kreativitas, dan kebebasan interpretasi yang unik dan menarik. Mereka tidak hanya menjadi karya seni dan juga visual, tetapi juga berperan menjadi jendela menuju dunia imajinasi yang tidak terbatas. Dalam

perjalanan eksplorasi ini, film eksperimental yang terus mengajak kita untuk melampaui batas dan merayakan keberagaman dalam seni sinematik.

Tidak dapat kita pungkiri dari ketiga genre yang ada film fiksi khususnya di Indonesia mendominasi. Dalam dunia industri hiburan tanah air, film fiksi menjadi peran-peran utama yang bermain, sementara dokumenter dan eksperimental masih berputar di sekitaran festival dan layanan streaming. Secara kualitas, tentu film dokumenter dan eksperimental cukup bisa unjuk gigi di ranah festival, namun di bidang industri kedua film ini masih butuh usaha yang lebih agar dapat bersanding dengan film-film fiksi.

Film Dokumenter dan Industri

Meski sinema Indonesia didominasi oleh film fiksi, kebangkitan film dokumenter tidak bisa dianggap remeh. Perkembangan film dokumenter di Indonesia sejak masa kolonial mempunyai sejarah dan prasejarah yang panjang, baik bentuk maupun pendekatannya.

Sejarah film dokumenter di Indonesia dimulai pada masa kolonial, awal abad ke-20, dengan terciptanya film-film yang menggambarkan perjalanan raja dan ratu Belanda sebagai sarana propaganda. Dahulu kala, film dokumenter hanya berfungsi sebagai saluran informasi, namun di sisi lain juga bisa digunakan untuk memanipulasi pemahaman terhadap fakta yang ada. Pada tahun 1940-an, pada masa pendudukan Jepang, produktivitas film di Indonesia menurun akibat pelarangan yang berlaku pada saat itu. Pada masa pendudukan Jepang, film dokumenter mulai digunakan secara terbuka sebagai alat propaganda politik, biasanya menekankan nilai-nilai negara Sakura. Begitu pula dengan film dokumenter pada masa Orde Lama yang masih merupakan film propaganda yang bertujuan untuk menanamkan rasa nasionalisme pada masyarakat. Hal ini berlanjut hingga masa Orde Baru, dimana film dokumenter hanya dipahami sebagai film yang memuat materi sejarah, flora dan fauna, termasuk pemberitaan dan propaganda Orde Baru.

Babak baru dalam sinema dokumenter Indonesia dimulai pada akhir tahun 1990an. Pada periode ini, film dokumenter dibuat dan ditayangkan dalam berbagai bentuk, mulai dari film sosio-politik, seni dan eksperimental tentang perjalanan dan petualangan hingga propaganda sosial dan alternatif di bidang seni dan media audiovisual. Dengan demikian film dokumenter menjadi genre seni audiovisual yang demokratis dan personal. Oleh karena itu, film dokumenter memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk menunjukkan dirinya, terlepas dari

kemampuan film tersebut dalam menciptakan karya yang unik, orisinal, dan khas. Berkat ciri-ciri tersebut, film dokumenter menjadi karya alternatif baik dari segi ideologi, isi, dan bentuknya sehingga dapat menggugah minat khalayak luas. Perkembangan ini berlanjut hingga tahun 2000-an, ketika film-film dokumenter berdurasi panjang muncul seperti *Dibalik Kilang* yang merupakan film dokumenter terbaik festival film KPK 2015 yang menceritakan kegiatan ilegal di balik tambang minyak Wonocolo, *Rumput Nyanyian Akar* (2020) karya Yuda Kurniawan, dan film dokumenter berjudul *Diam & Dengarkan* yang merupakan sebuah renungan di masa pandemi Covid-19. Berdasarkan sumber dari katadata.id di tahun 2023 ini “*Ice Cold: Murder, Coffee dan Jessica Wongso*” merupakan salah satu film dokumenter Netflix yang viral di Indonesia. Cerita yang dihadirkan dalam film dokumenter ini kembali mengingatkan publik akan pembunuhan kondang Mirna Salihin yang diduga meninggal usai meminum es kopi Vietnam yang dibubuhi sianida. Film dokumenter bisa menjadi alat kenangan. Entah melalui sosok inspiratif atau fakta-fakta lain yang disebutkan dalam film tersebut. Namun sangat disayangkan film dokumenter kurang populer di Indonesia baik dari sudut pandang penonton maupun pembuatnya.

Di balik pesona yang dihadirkan oleh film dokumenter, tidak dapat kita pungkiri bahwa eksistensi atau keberadaan film ini belum mendapatkan ruang yang cukup luas di ranah perfilman khususnya Indonesia. Kehadiran film dokumenter di bioskop masih tergolong rendah dibandingkan film fiksi yang dianggap memiliki nilai jual yang lebih tinggi. Ada beberapa alasan mengapa film dokumenter jarang tayang di bioskop Indonesia. Menurut Marselli Sumarno dalam wawancaranya dengan Beritasatu.com salah satu alasan mengapa film dokumenter masih kurang diminati baik oleh audiens atau pemirsa adalah karena pendistribusiannya yang masih belum meluas. Distribusi merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan sebuah film. Secara harfiah distribusi sebagai proses netral dimana konten disampaikan kepada audiens yang mencarinya, namun distribusi tidak hanya memberikan barang kepada konsumen yang menginginkannya tetapi sebisa mungkin membentuk keinginan-keinginan itu menjadi sebuah segmentasi pasar yang baru. Hal tersebut dikarenakan konsumen atau penonton tidak hanya sekedar mengkonsumsi artefak media saja, namun juga memperhatikan, memahami bahkan membayar, sehingga pada waktu yang sama penonton berkonsolidasi kedalam pasar industri tersebut.

Distribusi film dokumenter di Indonesia dianggap masih sangat kurang. Hal tersebut dapat kita lihat pada pendistribusiannya yang

cenderung mengambil jalur distribusi festival hingga platform layanan streaming. Dewasa ini para Produser film dokumenter justru mengaku mendapat banyak permintaan untuk menayangkan film dokumenter di platform layanan streaming. Di antara sekian banyak platform streaming on-demand, Netflix adalah yang paling populer. Mereka memiliki banyak pelanggan yang mencapai lebih dari 221 juta pengguna. Berdasarkan data yang diambil dari databoks.katadata.co.id pengguna Netflix bahkan mencapai 238,39 juta orang secara global pada kuartal II -2023. Layanan streaming sekelas Netflix bahkan menerima Oscar pertamanya dan BAFTA pertamanya, juga untuk film dokumenter, bukan serial televisi populer (*Cultura.id*). Netflix dinilai kredibel karena berhasil merevitalisasi industri film dokumenter.

Shandy Gasella seorang pengamat film dalam wawancaranya dengan *Hypeabis.id* mengatakan bahwa film dokumenter di Indonesia masih seperti Gerakan akar rumput yang hanya dibuat oleh segelintir orang. Sangat sulit menemukan film dokumenter yang bisa menembus bioskop yang ramai dengan film-film fiksi. Seolah – olah bioskop Indonesia sengaja menciptakan pasar film tunggal yang hanya memberikan kesempatan yang luas kepada film-film yang diyakini memiliki potensi menghasilkan pendapatan lebih. Untuk menyiasati hal tersebut, tentu para kreator film saat ini harus cerdas dalam mencari jalur pemasaran lain termasuk mengatasi beban biaya, sponsor atau pendanaan. Harus diakui soal sponsor dan pendanaan ini bukanlah hal mudah bagi sebuah film dokumenter. Ujung tombak dari kesuksesan sebuah produk dalam hal ini adalah film yaitu promosi. Kegiatan promosi film sama pentingnya dengan proses produksi film itu sendiri. Strategi promosi dalam sebuah film harus terencana sebaik mungkin sehingga diharapkan dapat mencapai target audiens atau kelompok sasaran yang diinginkan.

Untuk mempromosikan sebuah film khususnya film dengan genre dokumenter ini agar bisa tembus ke bioskop memang diperlukan berbagai macam strategi kreatif. Sebuah film memerlukan strategi komunikasi pemasaran yang efektif untuk memperlancar jalannya interaksi dan penyebaran informasi mengenai publikasi film yang diproduksi (Ma'arif, Sultan, & Kahar, 2017)

Salah satu film dokumenter Indonesia yang berhasil tayang di bioskop adalah film dengan judul *Kemarin* (2020) yang merupakan perjalanan yang menelusuri perjalanan band Seventeen dari awal berdirinya hingga tsunami Selat Sunda tahun 2018 yang menewaskan tiga anggota band. Sayangnya, film ini dirilis saat pandemi Covid-19 sehingga hanya tayang di bioskop dalam waktu singkat. Selain itu, hal tersebut tentu

tidak lepas juga dari kegiatan promosi yang sedemikian rupa. Promosi film bertajuk kemarin sangat gencar dilakukan melalui akun-akun media sosial, mengingat saat itu sarana promosi terbatas karena pandemi Covid 19 masih berlangsung.

Selain masalah pendanaan dan sponsorship, salah satu alasan mengapa film dokumenter di Indonesia dianggap masih belum sukses di pasaran adalah karena sifat atau karakter dari film dokumenter itu sendiri yang cukup spesifik sehingga membentuk audiens yang terbatas. Beberapa film dokumenter mengeksplorasi tema atau subjek yang sangat khusus atau *niche*. Misalnya, film tentang sejarah kecil suatu komunitas atau penelitian ilmiah tertentu. Ini dapat membuatnya menarik hanya untuk mereka yang tertarik pada topik tersebut. Beberapa film dokumenter mungkin menggunakan gaya narasi atau pendekatan artistik tertentu yang tidak sesuai dengan selera semua orang. Sebagai contoh, beberapa film mungkin mengambil pendekatan eksperimental atau abstrak yang mungkin sulit diakses oleh khalayak umum. Selain itu beberapa film dokumenter dibuat dalam bahasa atau tentang lokasi tertentu mungkin membatasi audiensnya. Orang yang tidak akrab dengan bahasa atau budaya tersebut mungkin tidak merasa terhubung dengan film tersebut.

Beberapa film dokumenter dapat dirancang untuk audiens yang memiliki pengetahuan khusus atau latar belakang tertentu. Misalnya, film tentang topik ilmiah atau filosofis mungkin memerlukan pemahaman yang lebih mendalam untuk sepenuhnya menghargainya. Jika film dokumenter mencakup kontroversi lokal atau isu-isu yang kontroversial, ini dapat membatasi audiensnya karena sebagian orang mungkin tidak ingin terlibat dalam diskusi atau memiliki pendapat yang berbeda tentang subjek tersebut. Misalnya film dokumenter dengan judul *Jagal (The Act of Killing)* yang dirilis pada September tahun 2012. Film berdurasi 2 jam 30 menit itu gagal tayang di bioskop Indonesia karena tidak mendapatkan izin tayang. Alasannya karena film ini mengangkat kisah pembunuhan massal yang terjadi di Indonesia pada tahun 1965-1966 yang melibatkan Partai Komunis Indonesia (PKI) serta simpatisannya. Cerita yang dihadirkan dalam film ini banyak mendapat reaksi dari berbagai kalangan. Ada yang menganggap ini sebagai salah satu cara, upaya dan kesempatan untuk mengungkap kebenaran yang sesungguhnya, ada pula pihak-pihak yang menilai film ini justru bisa mengganggu stabilitas nasional karena melibatkan pelaku pembunuhan sebagai narator utama.

Kendati demikian, spesifikasi ini sebetulnya juga bisa kita lihat dari sisi yang lain. Kita bisa melihat hal tersebut sebagai peluang dan

kesempatan. Khususnya di Indonesia yang memiliki beragam budaya. Banyak cerita yang bisa diangkat sehingga bukan hal yang tidak mungkin bahwa film dokumenter di Indonesia bisa lebih hidup dari film – fiksi saat ini. Pasar atau audiens film dokumenter itu ada, hanya memang belum terbentuk karena memang ekosistemnya juga belum terbentuk. Saat ini ekosistem film dokumenter masih terbatas pada festival dan layanan streaming. Kita bisa melihat kualitas dan daya tarik film dokumenter yang besar pada berbagai festival.

Dari segi kualitas, tidak sedikit film dokumenter yang berhasil menyabet berbagai penghargaan. Kita bisa lihat pada tahun 2021 dua film dokumenter bertajuk *Three Faces in The Land of Sharia* dan *Invisible Hopes* berhasil mendapatkan Anugerah Piala Citra Festival Film Indonesia (FFI). Pada tahun 2023 kualitas film dokumenter kembali dapat kita lihat pada keberhasilannya masuk dalam kategori film Hak Asasi Manusia terbaik pada *Cannes World Film Festival* edisi Januari 2023. Hal tersebut tentu merupakan sebuah prestasi yang sangat membanggakan mengingat tidak hanya bisa tayang di *Cannes World Festival* tetapi juga bersaing dengan film dari luar negeri.

Daya Tarik film dokumenter yang luar biasa juga bisa kita lihat pada “*Ice Cold*” Jessica Wongso yang berhasil masuk kedalam daftar film populer Netflix Global pada Oktober 2023 (*katadata.id*). Film ini berhasil ditonton sebanyak 3 juta jam selama periode 25 September – 1 Oktober 2023. Cerita yang dibawakan pada film tersebut cukup menyita perhatian Masyarakat karena mengangkat suatu isu yang dianggap belum tuntas pada 2016 lalu. Sempat menjadi perbincangan di ranah publik karena dianggap dapat membuka kembali kasus yang ada di dalam film tersebut. Film dokumenter dengan segala kelebihan dan daya tariknya saat ini memang belum sepenuhnya meraih simpati publik. Sifatnya yang spesifik, pendanaan yang cukup sulit hingga ekosistem yang belum terbentuk masih menjadi ganjalan film dokumenter untuk bisa bersanding di bioskop bersama dengan film-film fiksi. Namun, perubahan tren dalam dunia hiburan dan distribusi film dapat membuka kemungkinan lebih banyak film dokumenter konser yang dirilis di bioskop di masa depan, terutama jika permintaan penontonnya tinggi. Disinilah peran kita sebagai generasi mudah untuk bisa jauh menjadi lebih kreatif mengolah, memproses film dokumenter ini menjadi lebih baik, dan tentunya diperlukan dukungan juga dari pemerintah agar bisa membuat regulasi perfilman Indonesia menjadi lebih mudah.

Film Eksperimental dan Industri

Sejatinya film adalah sebuah bentuk revolusi yang merupakan terjemahan dari perlawanan dan juga evolusi yang merupakan terjemahan dari perubahan. Maka perlawanan dan perubahan ini adalah suatu bentuk yang dinamakan eksperimental. Dari tiga genre yang diperkenal oleh film, film eksperimental merupakan film yang jarang diketahui oleh banyak orang. Diksi eksperimental masih terasa asing khususnya di masyarakat awam. Film eksperimental, demikian sebutannya, adalah film yang berada di pinggir kategori yang berbeda. Apakah ini fiksi atau non-fiksi? Sejarah atau bukan sejarah? Semuanya bisa dipengaruhi dengan film eksperimental. Film eksperimental, juga disebut sinema eksperimental atau sinema *avant-garde*, adalah metode pembuatan film yang mengevaluasi kembali konvensi sinematik dan mengeksplorasi bentuk-bentuk non-naratif dan alternatif terhadap metode naratif tradisional atau karya yang sedang dalam proses.

Dimulai dengan ide, lalu membentuk konsep terbentuklah sebuah karya film. Pencarian ide bisa dimulai dengan mencari fakta yang dianggap paling dekat dengan kita, lalu kita lakukan observasi dari berbagai sudut pandang. Selanjutnya kita dapat melakukan brainstorming hingga akhirnya menemukan sebuah cerita. Terakhir, lakukan riset terhadap objek dalam film atau cerita kita.

Konsep pada film eksperimental merupakan cara bagaimana kita membangun sebuah cerita, mengungkapkan cerita kepada penonton dan merumuskan bagaimana bentuk visual baik subjektif maupun ekspresif. Beberapa film eksperimental biasanya mengangkat berbagai tema seni seperti lukisan, tari, sastra, puisi dan masih banyak lagi. Isi dari film dokumenter tak jarang hanya berupa serangkaian gambar-gambar dan tanpa narasi. Tidak ada alur cerita, tema dan segmentasi yang jelas. Meski demikian film eksperimental tetap memiliki struktur.

Definisi film eksperimental menggambarkan berbagai macam gaya pembuatan film yang berbeda dari kebanyakan orang dan seringkali bertentangan dengan praktik pembuatan film komersial dan dokumenter. Film Eksperimental mencakup praktik yang luas dan sering kali ditandai dengan kurangnya narasi, penggunaan berbagai teknik abstrak, kurangnya konsentrasi, kurangnya lukisan film, pemotongan cepat, dan penggunaan suara yang tidak diekspresikan atau bahkan lengkap. Tidak ada teknik khusus dalam pembuatan film eksperimental karena ia mempunyai ciri khas tersendiri yang bergantung pada bagaimana sutradara mengungkapkan perasaannya dalam film tersebut. Pembuat konten biasanya memasukkan simbolnya sendiri untuk menjelaskan maksudnya.

Film eksperimental beralih dari sinematik yang formal menuju sinematik yang tidak formal—naratif ke sederhananya, sebuah avant garde. Film eksperimental dianggap sebagai ekspresi sangat pribadi dan personal dalam menggunakan medium film bersifat non-komersial, yang memungkinkan pembuat film untuk mengevaluasi ulang cara pembuatan film dan mengekspresikan gagasannya dengan cara yang berbeda. Di Indonesia, film eksperimental telah mengalami perkembangan sejak tahun 1950-an dengan munculnya film-film bertema kebangsaan seperti Darah dan Doa. Meskipun film-film eksperimental jarang diproduksi secara besar di Indonesia, film-film semacam ini memiliki tempat di bioskop-bioskop alternatif dan dapat memberikan pengalaman menonton yang berbeda serta menawarkan warna yang baru. Beberapa film eksperimental karya mahasiswa Telkom University berhasil terpilih sebagai Film Eksperimental di ajang Bandung International Short Film Festival (BISFF) 2023.

Sedikitnya produksi film eksperimental baik di bioskop maupun televisi membuat film ini kurang populer di kalangan masyarakat dan juga membuatnya semakin terasa eksklusif karena dianggap memiliki nilai seni yang sangat tinggi. Film eksperimental dianggap memiliki nilai estetika yang sangat tinggi, dan merupakan sebuah bentuk ekspresi dari pembuatnya. Kandungan ekspresi yang sangat kuat ini membuat isi dari film tersebut menjadi tidak begitu utama. Nilai visual dan audionya tidak selalu bersifat konkrit melainkan bisa berupa ilusi. Oleh karena itu secara struktur, film ini sangat dipengaruhi oleh subjektifitas pembuatnya.

Jumlah produksi film eksperimental di Indonesia memang tidak cukup banyak, khususnya di dunia industri. Data produksi film di Indonesia pada tahun 2020 bahkan tidak memasukkan kategori film eksperimental. Kategori yang ada hanyalah Film Serial TV, Film Layar Lebar, Film Pendek, Film Dokumenter dan Film Animasi.. Hal ini menyiratkan betapa sedikitnya produksi film dokumenter di Indonesia khususnya dalam bidang industri. Menurut Pratista (2017:23) film, secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni naratif dan sinematik. Eksperimental didominasi oleh unsur sinematik. Unsur sinematik ini tentu menuntut karya yang dihasilkan mengandung unsur seni yang tinggi. Oleh karena itu untuk memproduksinya Industri film eksperimental memerlukan tenaga-tenaga yang berpengalaman dan kualifikasi tertentu, seperti penata artistik, sound designer, produser, asisten sutradara, manajer produksi, penulis skenario film, editor film, operator kamera, dan sutradara. Dibutuhkan sumber daya manusia yang betul-betul memiliki cita rasa seni yang tinggi mengingat film eksperimental memiliki nilai estetika yang lebih dominan.

Untuk mengatasi hal ini ada beberapa cara yang bisa dilakukan yakni dengan memaksimalkan sumber daya yang tersedia, seperti mengurangi biaya produksi, memanfaatkan lokasi yang murah, dan memanfaatkan peralatan yang sudah ada. Selain itu produser juga dapat menggandeng komunitas film eksperimental untuk mendapatkan dukungan sumber daya yang dibutuhkan seperti lokasi syuting, peralatan, dan tenaga ahli.

Film eksperimental yang dihasilkan selama ini masih terbatas pada ranah festival maupun institusi pendidikan. Minimnya kehadiran film eksperimental dalam dunia industri bisa saja disebabkan oleh selera penonton. Pada dasarnya penonton menyukai sesuatu yang berbentuk cerita. Film yang dihadirkan diharapkan dapat menampilkan alur yang serta tokoh utama yang jelas, baik itu alur cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari bahkan alur cerita yang berupa khayalan. Alih-alih menghadirkan cerita dalam bentuk narasi, film eksperimental justru kadang bersifat abstrak dan sulit dipahami. Film eksperimental bukan tidak bercerita, ia bercerita namun dengan caranya. Hal inilah yang kadang membuat film ini sulit diterima oleh masyarakat awam.

Industri film eksperimental memerlukan dukungan dan perlindungan dari pemerintah untuk menjaga dan mengembangkan kesadaran hukum dan pembentukan lembaga manajemen kolektif di bidang film

Meskipun film eksperimental mungkin kurang laku di industri, upaya terus berusaha untuk membangun dan mendukung kesadaran hukum dan pembentukan lembaga manajemen kolektif di bidang film di Indonesia

Referensi

- Alan, Williams. (1984). "Is a Radical Genre Criticism Possible?" *Quarterly Review of Film Studies* 9 (2), 121-128
- Ananda, R.P., (2021). *Dua Film Dokumenter Ini Berjaya di Piala Citra FFI 2021*. Diakses pada tanggal 02 Januari 2024 dari <https://lifestyle.sindonews.com>
- Annur, Cindy. (2021) M. *Ada 3.423 Produksi Film di Indonesia pada 2020, Iklan Terbanyak*
- Annury, Cindy M. (2023). *Jumlah Pelanggan Netflix Global Hampir Tembus 240 Juta pada Pertengahan 2023*. Diakses 05 Januari 2024 dari <https://databoks.katadata.co.id>
- Fachruddin, Andi, 2012; "Dasar- Dasar Produksi Televisi", Jakarta: Kencana

- Leba, Elsa E., (2020). *Menanti Film Sejarah Eksperimental di Tanah Air*. Diakses pada tanggal 01 Januari 2024 dari <https://www.kompas.id>
- Lestari,Umi. (2020). *Sinema Refleksif: Pengantar Film Eksperimental dari Asia Tenggara*. Diakses pada tanggal 04 Januari 2024 dari <https://umilestari.com>
- Ma'arif, A.S., Sultan, M. I., & Kahar. (2017). *Strategi Promosi Film Ada Apa Dengan Cinta 2 Melalui Media Online*. Jurnal KAREBA, 6 (1), 92-97
- Muhammad, Nabilah. (2023). "Ice Cold" Jessica Wongso Masuk Daftar Film Populer Netflix Global Oktober 2023. Diakses pada tanggal 01 Januari 2024 dari <https://databoks.katadata.co.id>
- Prakoso, Gatot. (2008). *Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter)*. Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ)
- Pratama, Danang., (2022). *Sejarah Bioskop Indonesia dari Masa Hindia Belanda hingga Perang Kemerdekaan*. Diakses 03 Januari 2024 dari <https://kompas.id>
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Sean Cubitt, *Distribution and Media Flows*, Cultural Politics Vol 1 No 2 (Juni 2005)
- Sukmasari, Erlinda (2019). *Kebangkitan Dokumenter Dan Persaingan Di Industri Streaming*. Diakses pada tanggal 05 Januari 2024 dari <https://www.cultura.id>
- Venda, Chelsea. (2023). *Melihat Alur Distribusi Film Dokumenter di Tengah Gempuran Film Fiksi*. Diakses tanggal 03 Januari 2024 dari <https://hypeabis.id>

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER V

EKSPERIMENTASI 'KOTA KATA KITA' PADA KANVAS MULTIDIMENSIONAL TUBUH SINEMA

DEDI WARSANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Film adalah kanvas multidimensional yang menyampaikan pengalaman manusia melalui warna dan cahaya, menghubungkan imajinasi, emosi, dan relitas untuk mengeksplorasi ke dalam jiwa dan kompleksitas eksistensi manusia. Lebih dari sekedar hiburan, film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan mendalam melalui narasi dan visual yang kuat, menggugah perasaan penontonya, dan mendorong kita untuk merenungkan makna hidup serta memahami diri kita sendiri serta orang lain.

Film tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi, sosial, dan budaya. Film mampu menyampaikan pesan moral, mengkritisi isu-isu sosial, dan membantu penonton memahami kompleksitas kehidupan manusia dari berbagai perspektif. André Bazin, seorang teoritikus film asal Perancis, berpendapat bahwa film memiliki kemampuan unik untuk menangkap realitas dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh media lain. Bazin percaya bahwa perkembangan teknologi dalam sinema seharusnya digunakan untuk mendekatkan penonton pada keaslian dan kedalaman pengalaman manusia, dan bahwa film seharusnya mengungkapkan kebenaran dan kompleksitas kehidupan, bukan sekedar menjadi alat hiburan.

Sergei Eisenstein, seorang pelopor teori montase, menunjukkan bahwa film dapat menyampaikan ide-ide kompleks dan mendalam tentang kondisi manusia. Melalui teknik pengeditan yang cermat, Eisenstein berhasil mengungkap emosi dan pemaknaan yang lebih luas, menjadikan film sebagai medium esensial dalam memahami dan mengeksplorasi kehidupan manusia. Pendapatnya menekankan bahwa montase atau penyuntingan adalah elemen terpenting dalam produksi film, karena dapat menggabungkan berbagai gambar untuk menciptakan makna yang lebih dalam dan kompleks.

Seiring pendapat Eisenstein, film tidak akan lepas dari perkembangan teknologi, khususnya dalam perekaman dan pengeditan gambar. Penemuan teknik fotografi oleh Joseph Nicéphore Niépce dan Louis Daguerre pada awal abad ke-19 membuka jalan bagi film, meskipun awalnya hanya perekaman gambar statis. Pada akhir abad ke-19, teknologi film seluloid yang dikembangkan oleh Eastman memungkinkan pemutaran gambar secara berurutan untuk menciptakan efek bergerak. Pengembangan kamera dan proyektor film oleh Thomas A. Edison dan William Kennedy Dickson dengan Kinetoscope dan Kinetophone mengembangkan kemungkinan baru dalam industri film, memungkinkan gambar bergerak diproyeksikan ke layar untuk publik.

Inovasi teknologi terus berlanjut, dari teknik sinema sound atau “talkies” yang menggabungkan gambar dengan suara pada tahun 1920-an, hingga teknologi warna pada tahun 1930-an yang menambah dimensi baru penciptaan film dengan warna yang lebih hidup dan realistis. Memasuki abad ke-20 dan awal abad ke-21, teknologi digital menawarkan fleksibilitas dalam perekaman dan editing serta mempengaruhi distribusi film secara signifikan. Kamera digital dan distribusi digital telah mendorong batasan kreativitas dan interaksi dengan media film, dan kemajuan teknologi ini kemungkinan akan terus mengubah cara film diproduksi, ditonton, dan dihargai di masa depan.

Sebagai karya audio visual, film menawarkan peluang berupa ruang eksploratif yang luas, terutama dalam hal teknologi. Teknologi memungkinkan penciptaan pengalaman multidimensional yang tidak hanya bergantung pada satu jenis stimulasi indera. Dengan menggunakan teknologi untuk menangkap, memproses, dan menampilkan elemen visual dan audio secara bersamaan, film tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mendorong batasan teknologi itu sendiri, membuka ruang inovasi dan eksperimen dalam cara kita membuat dan mengalami cerita.

Ruang eksperimentasi yang terbuka memberikan potensi besar untuk menjelajahi berbagai bentuk ekspresi yang baru dan inklusif. Film sering dianggap sebagai bentuk seni multidisiplin yang memanfaatkan elemen dari berbagai bentuk seni lain, seperti teater, seni visual, dan musik, untuk memperkaya dan mendalami bentuk serta makna sinematik. Tokoh-tokoh seperti André Bazin, Sergei Eisenstein, Rudolf Arnheim, David Boerwell, Kristin Thompson, Laura Mulvey, dan Stanley Cavell mengakui bahwa film adalah bentuk seni yang kompleks dan integrative, yang menggabungkan teknik dan konsep dari berbagai disiplin untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan mendalam.

Konsep multidisiplin ini memberikan film ruang eksplorasi yang luas, seperti lautan lepas tanpa batas. Sehingga proses “Peminjaman” elemen dari seni lain merupakan bagian dari kekayaan dan fleksibilitas medium film itu sendiri. Dalam bukunya “*What is Cinema?*” Bazin mengakui bahwa film berhutang banyak pada teater, terutama dalam hal aktor dan dialog. Namun, film memiliki kemampuan unik untuk merepresentasikan realisme dengan cara yang berbeda, menciptakan pengalaman sinematik baru. Setali tiga uang dengan Bazin, Rudolf Arnheim dalam “*Film As Art*” juga melihat film sebagai bentuk seni yang tidak hanya bergantung pada gambar bergerak tetapi juga pada elemen

visual dan estetika lainnya, seperti komposisi dan pencahayaan, yang sering dipinjam dari seni visual dan teater. Ini menunjukkan bahwa ruang eksplorasi teater memberikan kontribusi besar dalam khasanah film (sinema). Ruang-ruang eksplorasi seperti ini seharusnya menjadi taman bermain bagi para seniman (sineas) dalam upaya memposisikan karya mereka.

Teater, dengan eksplorasi ketubuhan yang mendalam, dapat memperdalam pemahaman tentang kerja sinema, yang tidak hanya menceritakan kisah tetapi juga menggali dan menafsirkan realitas manusia. Meskipun film sangat bergantung pada teknologi, teknologi hanyalah alat untuk menyampaikan gagasan. Esensi dari film tetap terletak pada manusia, bagaimana kita merasakan, memahami, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Film adalah tubuh seni yang kompleks, melibatkan banyak elemen teknis seperti sinematografi, musik, dan penyutradaraan, yang semuanya berkontribusi pada penyampaian cerita dan pengalaman manusia.

Sekali lagi, studi dan eksplorasi ketubuhan dalam karya seni sangat penting, tidak hanya dalam konteks fisik tubuh manusia, tetapi juga dalam berbagai pemaknaan yang lebih luas. Ketubuhan mencakup biografi tubuh, dialektika tubuh, hubungan tubuh dengan trauma masa lalu, serta interaksinya dengan modernitas dan industrialisasi. Misalnya, tubuh yang kurus bisa mengindikasikan kemiskinan, gizi buruk, atau gaya hidup ketat, sementara tubuh yang gemuk sering diasosiasikan dengan kemapanan, kabahagiaan, atau bahkan obesitas.

Dalam teater, tubuh bukan hanya sebagai elemen fisik tetapi juga memberikan wawasan tentang tubuh cerita, konflik, pengadegan, dan setting. Pemaknaan tubuh dalam teater meluas ke bidang lain seperti sosiologi, antropologi, psikologi, politik, edukasi, serta moral dan religiusitas. Aspek-aspek ini juga mencakup nilai-nilai seperti kerjasama, tanggungjawab, etos kerja, dan ketekunan, yang sangat relevan dengan cara kerja sinema. Dengan mengeksplorasi berbagai makna dan konteks tubuh, kita dapat membuka potensi baru dalam penciptaan karya film yang inovatif dan mendalam.

Menggali Kedalaman Eksplorasi Sinema: Potensi Film Eksperimental dan Penciptaan Identitas Kultural Indonesia

Eksplorasi adalah senjata utama dalam penciptaan karya seni, dan dalam konteks film, prinsip ini dapat diterjemahkan sebagai kebebasan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Film eksperimental, sebagai wahana laboratorium yang mengutamakan

praktik eksplorasi, berfungsi untuk mengembalikan seni kepada esensinya—mengutamakan ekspresi pribadi dan refleksi mendalam di atas tujuan komersial atau hiburan. Film eksperimental mengeksplorasi batas-batas seni dan memfasilitasi interaksi antara berbagai disiplin seni, seperti teater, seni rupa, musik, dan tari, untuk menciptakan pengalaman yang lebih holistik dan menyeluruh. Meskipun sering dianggap sebagai bentuk seni yang eksklusif, film eksperimental memiliki potensi besar untuk membuka dialog baru dan memperkenalkan audiens pada pendekatan yang berbeda terhadap seni dan kreativitas.

Sejarah perkembangan film global menunjukkan bahwa film, yang lahir dari teknologi dan intelektualitas Barat, telah memengaruhi cara bertutur dan teknik pembuatan film secara luas. Teori-teori dan gaya film Barat, terutama dari Hollywood, telah menjadi rujukan utama di banyak institusi pendidikan film, termasuk di Indonesia. Namun, Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan identitas film yang unik dengan menggali ragam budaya lokal. Seperti halnya Bollywood yang mengadopsi kultur tarian menjadi film musikal khas, atau Jepang yang menonjolkan elemen budaya tradisional dalam estetika visualnya, Indonesia juga dapat memanfaatkan kekayaan budaya nusantara, seperti cerita rakyat, mitologi, dan kesenian tradisional, untuk menciptakan gaya film yang otentik dan bumi. Pendekatan ini tidak hanya akan membedakan film Indonesia di panggung global tetapi juga melestarikan dan merayakan warisan budaya yang kaya.

Di Universitas Pendidikan Indonesia (FTV-UPI), pendekatan ini menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran. Prodi Film dan Televisi (FTV-UPI) menggunakan film eksperimental sebagai salah satu pintu masuk untuk pemahaman kajian dan praktik penciptaan film dan televisi. Tersirat komitmen untuk terus bergerak dan mengevaluasi langkah-langkah yang telah diambil, sambil menerima input dari berbagai pihak. Penulis memahami bahwa mengintegrasikan wahana eksperimentasi sinema dalam kurikulum ‘pendidikan film dan televisi’ adalah langkah yang berani, yang mungkin dianggap kontroversial di kalangan rekan-rekan prodi film dan televisi di Indonesia (PROSFISI). Namun, penulis percaya bahwa film eksperimental sebagai medium eksplorasi menawarkan peluang berharga bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam penciptaan film.

Studio Produksi Film Eksperimental pada kurikulum FTV-UPI ditempatkan di semester 5, setelah mahasiswa menyelesaikan Studio Produksi Film Dokumenter di semester 3 dan Studio Produksi Film Fiksi di semester 4. Eksplorasi dalam studio produksi ini diharapkan dapat

memperkaya pengalaman mahasiswa, sebelum mereka mengerjakan karya akhir yang akan dipertanggungjawabkan pada sidang akademik kesarjanaaan. Rangkaian studio produksi film ini dirancang sebagai suplemen yang memberikan mahasiswa alat dan teknik yang diperlukan untuk mengejar kemungkinan bentuk ciptaan sinema mereka.

Dari Dramaturgi ke Eksperimentasi Sinema: Lima Tahun Perjalanan ‘Kota Kata Kita’

Di Program Studi Film dan Televisi (FTV) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), mata kuliah Dramaturgi merupakan fondasi awal yang esensial untuk memahami sinema. Pada semester awal, mahasiswa memulai proses eksplorasi mendalam mengenai elemen-elemen kunci pembuatan adegan seperti peristiwa, ruang gerak, pencahayaan, musik, dan akting. Proses eksplorasi ini, yang telah mengalami beberapa perubahan nama seiring dengan penyesuaian kurikulum –dari Dramaturgi, menjadi Dramaturgi Film dan Televisi, hingga kini Dramaturgi Tubuh Naratif— merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk memahami dan mengaplikasikan teori film (sinema).

Sebagai hasil dari eksplorasi ini, mahasiswa terlibat dalam pembuatan pertunjukkan kolaboratif “Kota Kata Kita” (Kokaki), yang menggunakan pendekatan teater untuk memperdalam pemahaman mereka tentang dramaturgi dan kerja ensemble. Pertunjukkan ini tidak hanya mencerminkan aplikasi praktis dari teori yang dipelajari tetapi juga menjadi sarana penting untuk menterjemahkan konsep-konsep dramaturgi ke dalam produksi film yang nyata.

Di FTV-UPI, pendekatan awal pembelajaran dramaturgi memanfaatkan pemahaman tubuh teater secara empiris untuk memperkenalkan mahasiswa pada proses penciptaan berbasis drama dan ilmu pemeranan. Dengan mereduksi mekanisme pembuatan adegan, mata kuliah ini membantu mahasiswa memahami perangkat dasar yang diperlukan dalam konteks film dan televisi. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan André Bazin tentang pentingnya ‘pengadegan’ sebagai elemen krusial yang memungkinkan cerita dan karakter dalam film untuk hidup dan berinteraksi dengan penonton. Bazin menekankan bahwa penonton merupakan bagian integral dari pengalaman film, mirip dengan cara teater secara historis telah menempatkan penonton pada posisi yang sangat penting.

Dalam teater, penonton terlibat secara langsung dalam proses penciptaan karya, memberikan kontribusi nyata terhadap penyelesaian pertunjukkan dengan merasakan dan merespons setiap fase adegan.

Sebaliknya, film dianggap karya yang telah lengkap dan utuh saat ditampilkan kepada penonton, seperti sebuah lukisan yang sudah selesai. Meskipun demikian, interaksi penonton tetap penting dalam konteks apresiasi film, karena setiap karya tontonan memerlukan respons penonton untuk mengoptimalkan pengalaman estetis dan artistiknya. Dengan memahami dinamika ini, mahasiswa dapat lebih menghargai peran penonton dalam struktur dan penyampaian karya audiovisual.

Perjalanan pertunjukkan *Kokaki* telah menjadi sarana penting dalam memberikan pengalaman empirik kepada mahasiswa melalui keterlibatan dalam proses penciptaan karya berbasis cerita. Inisiatif ini telah memulai upaya untuk mengeksplorasi estetika seni gambar bergerak, mendorong mahasiswa untuk memahami dan mengeksplorasi ketubuhan baik secara personal maupun komunal dalam konteks adegan-adegan dramatik, komposisif, eksploratif, dan kontekstual. Setiap episode *Kokaki* menawarkan struktur cerita yang unik, disesuaikan dengan problematika kota yang relevan pada masa itu, dengan pendekatan kolaboratif yang mencerminkan isu-isu urban.

Kokaki#1: 'Kampung Halaman' (2020) menyoroti dampak pembangunan kota, sementara *Kokaki#2: 'Kota Dimasa Pandemi'* (2021) mengangkat tantangan yang dihadapi kota selama pandemi Covid-19. Selanjutnya, *Kokaki#3: 'New Normal Atawa Doa Untuk Kota Kita'* (2022) mengeksplorasi isu-isu kota pada era pasca-pandemi. Berbeda dari seri sebelumnya, *Kokaki#4: 'Baruna: Mengintip Kota'* (2023) memperkenalkan metode penciptaan yang inovatif dengan memfokuskan pada perspektif laut, termasuk kehidupan nelayan, warga pantai, perompak, dan bahkan ikan, untuk mengeksplorasi masalah kota melalui lensa lingkungan laut. Terakhir *Kokaki#5: 'Pesta Para Badut'* (2024) mengangkat tema politik, bertepatan dengan Pemilu, dan menyoroti dinamika sosial, politik, dan budaya kota. Dengan pendekatan eksperimen teater, *Kokaki* terus memperluas pemahaman mahasiswa mengenai pemaknaan manusia dalam konteks social, budaya, dan politik melalui penciptaan berbasis teater.

Selama lima tahun, matakuliah Dramaturgi FTV-UPI telah menunjukkan kemajuan signifikan dalam hal evaluasi proses pembelajaran, metode, dan hasil pertunjukkan. Setiap tahun, pertunjukkan *Kokaki* menghadirkan bentuk dan kemasan yang berbeda meskipun temanya tetap konsisten, yaitu kota. Misalnya *Kokaki#1: 'Kampung Halaman'* (2020), yang melibatkan mahasiswa angkatan 2019, mengeksplorasi perbedaan antara kota dan desa dalam konteks urbanisasi. Pertunjukkan ini menyoroti bagaimana desa, yang

terpengaruh oleh modernitas kota seperti industrialisasi dan konsumerisme, mengalami perubahan budaya dan histori akibat urbanisasi.



Gambar 1. cuplikan adegan *Kokaki#1: 'Kampung Halaman'* (2020)

Pada tahun 2021, *Kokaki#2* melibatkan mahasiswa angkatan 2020 dan mengangkat isu pandemi Covid-19 sebagai tema sentral. Pertunjukan ini memandang pandemi sebagai bencana kemanusiaan yang melampaui sekedar bencana kesehatan. Mahasiswa mengolah realitas pandemi menjadi peristiwa teater yang aktual, dengan pendekatan teateronik, yaitu integrasi teater dan sinema, sebagai respons terhadap kondisi pandemi. Pendekatan ini dipilih akibat kondisi pandemi dalam konteks kebijakan berkumpul dan bersosialisasi, sehingga menyulitkan stakeholder penciptaan untuk berlatih serentak secara bersama-sama.



Gambar 2. cuplikan adegan Kokaki#2: ‘Kota Dimasa Pandemi’ (2021)

Tahun 2022 melihat mahasiswa angkatan 2021 dalam *Kokaki#3*, yang mengkaji realitas kota pasca-pandemi. Pertunjukkan ini kritis terhadap komodifikasi pandemi oleh segelintir pihak untuk keuntungan pribadi. *Kokaki#3* merupakan penyempurnaan dari evaluasi pertunjukkan sebelumnya, dengan peningkatan dalam aspek penyelenggaraan, konsep cerita, dan elemen artistik. Pemanfaatan tubuh aktor dan elemen estetika menciptakan eksplorasi visual di panggung, sementara kondisi pandemi yang melonggar memungkinkan kembali mengundang penonton secara langsung.



Gambar 3. cuplikan adegan *Kokaki#3: 'New Normal Atawa Doa Untuk Kota Kita'* (2022)

Pada tahun 2023, *Kokaki#4* dengan mahasiswa angkatan 2022 mengalami perubahan signifikan dalam konsep prnciptaan, meskipun tetap fokus pada tema kota. Pertunjukkan ini mengeksplorasi kota dengan perspektif laut, menggunakan narasi tentang bajak laut sebagai symbol keserakahan dan penindasan, serta nelayan dan ikan sebagai representasi kemurnian hati dari pihak tertindas. Konsep ini menekankan pergulatan antara penindas dan tertindas sebagai esensi dari tema perkotan.



Gambar 4. cuplikan adegan *Kokaki#4: 'Baruna: Mengintip Kota'* (2023)

Terakhir, pada tahun 2024, *Kokaki#5* melibatkan mahasiswa angkatan 2023 dengan kembali pada konsep awal yang menekankan penggunaan tubuh aktor secara kolosal. Dengan 124 pemain di

panggung, pertunjukkan ini menggabungkan representasi cerita dan artistik dalam konteks Pemilu 2024. Energi kolosal yang dihadirkan mencerminkan dinamika sosial dan politik, menjadikan tubuh aktor sebagai symbol sekaligus representasi artistik dalam menyampaikan narasi kontekstual.



Gambar 5. cuplikan adegan Kokaki#5: ‘Pesta Para Badut’ (2024)

Hasil evaluasi dari lima tahun perjalanan eksplorasi tubuh mahasiswa dalam Kota Kata Kita telah menghasilkan berbagai gagasan penciptaan yang berpotensi untuk terus dikembangkan menjadi bahan kajian dalam dramaturgi. Pengalaman empirik yang diperoleh mahasiswa selama proses penciptaan merupakan inti dari pembelajaran ini, memberikan mereka kesempatan untuk mengasah keterampilan dan memperdalam pemahaman mereka tentang dramaturgi. Hal ini bertujuan pula untuk membuka kemungkinan baru dalam pemahaman dan penciptaan karya audiovisual, mengembangkan kreativitas lebih jauh, menerjemahkan pengalaman empirik menjadi karya inovatif, dan meneruskan eksplorasi mereka dalam industri film.

Pendekatan teater yang dipilih secara strategis dalam proyek ini memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi elemen-elemen dramaturgi, ketubuhan, dan narasi secara lebih mendalam. Tidak hanya memperluas horizon artistik tetapi juga mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dalam penciptaan karya-karya sinematik yang kompleks dan beragam. Selain itu dijadikan medium eksplorasi ke arah

kanvas multidimensional, dalam upaya melakukan eksperimentasi teater dalam tubuh sinema.

Pengembangan Ilmu Sinema Melalui Kegiatan “Cine Future” dan Integrasi Teater Dalam Eksperimentasi Sinema

Film dan Televisi merupakan bidang studi yang terus berkembang dan membutuhkan inovasi serta eksplorasi kreatif yang berkelanjutan. Prodi FTV–UPI telah menunjukkan komitmen terhadap pengembangan ilmu sinema melalui berbagai kegiatan akademis. Salah satu inisiatif penting adalah “Cine Future,” sebuah platform yang menyediakan ruang untuk inkubasi karya film eksperimental, penyelenggara workshop, dan symposium terkait sinema masa depan. Proyek ini berfokus pada pameran karya film eksperimental serta diskusi akademis mengenai dekolonisasi pengetahuan dan praktik sinema dengan perspektif avant-garde.

“Cine Future” diinisiasi sebagai upaya untuk mewadahi matakuliah berbasis studio penciptaan, dimana mahasiswa dapat mengeksplorasi dan mempresentasikan karya-karya film eksperimental. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai platform pameran tetapi juga sebagai ruang diskusi dan kajian akademis melalui workshop dan symposium. Tema dari “Cine Future 2023” yaitu “Radical Cinema on A Future Perspective” mengangkat isu-isu krusial dalam praktik sinema kontemporer, termasuk dekolonisasi pengetahuan dan pemikiran avant-garde dari dunia ketiga. Tema ini menggarisbawahi pentingnya menjelajahi perspektif baru dalam sinema dan mengkritisi serta mendekonstruksi pengetahuan yang dominan.



**Gambar 6. salah satu karya peserta pameran film eksperimental
“Cine Future”**

Kegiatan ini melibatkan partisipasi luas, dengan total 56 peserta pameran yang terdiri dari berbagai latar belakang. Tercatat sebanyak 43 mahasiswa dari Program Studi FTV-UPI berpartisipasi dengan memamerkan karya akademis dari studio film eksperimental dan studio animasi, serta 2 peserta dari studio televisi. Karya-karya ini mencerminkan hasil eksplorasi dan inovasi yang dilakukan dalam lingkungan akademis, menunjukkan kemampuan teknis dan kreativitas yang berkembang dalam konteks studi film dan animasi. Kemudian sebanyak 8 dosen dari berbagai institusi di Bandung turut berkontribusi dengan karya-karya mereka, menyediakan perspektif akademis yang mendalam dan beragam tentang praktik sinema. Partisipasi dosen menambah dimensi teoritis dan analitis pada diskusi yang terjadi selama pameran dan symposium. Serta 4 komunitas non-akademik pembuat film juga berpartisipasi, membawa perspektif dan pengalaman yang berbeda dari lingkungan akademis. Keterlibatan mereka membuka ruang untuk penukaran pemikiran dan praktik, serta memperluas horizon eksplorasi dalam film dan seni gambar bergerak.

Pameran “Cine Future” juga memiliki beberapa tujuan penting, yakni: Pertukaran Ide dan Pendidikan; dimana keterlibatan berbagai peserta –baik dari lingkungan akademis maupun non-akademis—menciptakan ruang pertukaran ide yang produktif. Ini memungkinkan

dialog antara berbagai perspektif dan praktik, serta memperkaya pemahaman tentang berbagai kemungkinan dalam penciptaan film dan animasi. Kemudian Proses Dialektika dan Negosiasi; dengan menghadirkan karya dari berbagai latar belakang, kegiatan ini diharapkan dapat memfasilitasi proses dialektika dan negosiasi ide dalam pengembangan bahasa visual dan naratif. Proses ini berkontribusi pada pengembangan bahasa rupa dalam seni gambar bergerak, serta memajukan pemahaman dan praktik sinematik. Terakhir adalah Kontribusi Intelektual; dimana kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi intelektual yang signifikan di dunia sinema, dengan mengeksplorasi dan mendemonstrasikan potensi baru dalam praktik film. Ini menciptakan landasan untuk pengembangan teori dan praktik baru dalam sinema, sejalan dengan tema dekolonisasi pengetahuan dan perspektif avant-garde.

Dalam konteks “Cine Future,” terdapat pendekatan inovatif yang menggabungkan teater dengan film eksperimental. Dimana karya “Kota Kata Kita#5: Pesta Para Badut”, salah satu adegan utama di presentasikan di area pameran eksperimental, menyoroti situasi politik pemilu dengan pendekatan yang inovatif dan provokatif. Adegan ini menampilkan karakter-karakter yang merepresentasikan kotak suara pemilu sebagai elemen sentral. Karakter-karakter ini, yang dengan jelas dirancang untuk mengingatkan kita pada kotak suara pemilu, mengungkapkan potret situasional pemilu melalui dialog dan gesture yang segar dan penuh warna.



Dalam adegan tersebut, tubuh-tubuh karakter kotak suara tidak hanya berfungsi sebagai symbol pemilu tetapi juga berbicara tentang

realitas pemilu yang sering kali terabaikan atau disembunyikan, seperti kecurangan perhitungan suara, kampanye gelap, dan politik uang. Melalui dialog yang tajam dan gerak tubuh yang ekspresif, karakter-karakter ini menginterupsi pameran instalasi karya yang telah di-display di ruang pamer, memberikan komentar kritis dan keprihatinan mengenai proses pemilu. Wajah mereka dipoles dengan riasan badut, menambahkandimensi satir dan kritis pada pesan yang disampaikan.

Keprihatinan yang diungkapkan oleh karakter-karakter ini terinspirasi dari pemberitaan media mengenai isu-isu pemilu 2024, mencerminkan ketidakpuasan masyarakat terhadap proses politik yang sedang berlangsung. Melalui nyanyian dan dialog yang dinamis, adegan ini tidak hanya memberikan wawasan tentang kekacauan dan ketidakberesan dalam system pemilu tetapi juga mendorong penonton untuk merenungkan dan menilai kembali pandangan mereka terhadap politik dan demokrasi.



Dengan menyajikan kritik sosial dalam bentuk yang artistik dan interaktif, “Pesta Para Badut” menciptakan ruang untuk diskusi dan refleksi tentang integritas pemilu dan dampaknya terhadap masyarakat. Pendekatan ini menggabungkan element teater dan pameran seni untuk menghadirkan sebuah komentar sosial yang menggugah dan memprovokasi pemikiran.

Ini merupakan contoh konkret dari bagaimana pendekatan teater digunakan untuk memahami dan mengembangkan narasi sinematik yang tersaji di ruang pameran yang mempresentasikan karya-karya film ekspreimental. Pendekatan ini memanfaatkan elemen- elemen teater seperti struktur cerita, karakterisasi, dan dialog, yang bisa diadaptasi ke dalam medium dan ruang eksploratif dalam karya film. Dengan meminjam teknik teater, proyek ini berupaya mengembangkan bahasa visual dan naratif dalam sinema.

Integrasi teater dalam film eksperimental yang dipraktikkan dalam proyek “Cine Future” membawa beberapa implikasi penting. Pertama, ia memperkaya pemahaman tentang narasi dan struktur sinematik dengan memanfaatkan teknik dan estetika teater, kedua, pendekatan ini memungkinkan eksplorasi multidimensional dalam pembuatan film, yang mengarah pada pengembangan bahasa visual yang lebih kompleks dan beragam. Ketiga, kegiatan seperti “Cine Future” tidak hanya berfungsi sebagai kreativitas tetapi juga sebagai platform untuk diskusi kritis, memungkinkan mahasiswa dan akademisi untuk berkontribusi pada diskursus sinema global dengan perspektif avant-garde dan dekolonisasi.

Kegiatan “Cine Future” diinisiasi oleh FTV-UPI merupakan langkah penting dalam pengembangan ilmu sinema, menawarkan ruang bagi eksperimen kreatif dan diskusi akademis. Integrasi teater dalam film eksperimental menyediakan alat dan perspektif baru yang memperluas cakrawala sinematik. Melalui pameran, workshop, dan symposium, “Cine Future” berkontribusi pada pengembangan bahasa visual dan naratif dalam sinema, serta mendukung kontribusi intelektual dalam diskursus global.

Penutup: Eksplorasi dan Inovasi dalam Sinema Kontemporer

Di era modern ini, makna seni semakin luas dan dapat diterjemahkan ke dalam berbagai ciri-ciri penting. Eksplorasi kreatif, interdisipliner, seni kontekstual, pengembalian esensi, penerimaan dan aksesibilitas, serta inovasi dan perluasan batas seni adalah beberapa karakteristik yang mendefinisikan upaya-upaya kebaruan dalam seni. Kesemuanya

merupakan bagian dari upaya untuk menciptakan daya tawar terhadap beragam kemungkinan gagasan dan memastikan bahwa seni tetap memiliki relevansi dan daya hidup dalam medan seni yang semakin berkembang.

Eksplorasi kreatif merupakan inti dari penciptaan karya seni inovatif. Dalam konteks sinema, eksplorasi ini seringkali melibatkan integrasi teknik, estetika, dan narasi yang inovatif untuk menghasilkan karya yang tidak hanya mencerminkan realitas tetapi juga menantang batasan konvensional. Sinema, sebagai bentuk seni yang bergerak, tidak hanya bergantung pada teknologi atau estetika semata, tetapi juga pada bagaimana seni tersebut berinteraksi dengan konteks sosial dan budaya. Di sinilah pentingnya pendekatan interdisipliner, yang menggabungkan berbagai bidang ilmu dan seni untuk memperkaya pengalaman sinematik. Pameran “Cine Future” yang dilaksanakan oleh FTV-UPI mencerminkan bagaimana sinema kontemporer dapat mengeksplorasi dan mengintegrasikan berbagai perspektif, dari teori avant-garde hingga praktik eksperimental. Kegiatan ini, dengan melibatkan mahasiswa, dosen, dan komunitas non-akademik, menunjukkan bahwa untuk membuka dialog baru dan menciptakan ruang bagi inovasi dalam film. Ini adalah contoh konkret bagaimana sinema dapat beradaptasi dengan dan mempengaruhi perubahan budaya serta teknologi.

Namun, dengan banyaknya kemungkinan dan inovasi yang muncul, pertanyaan mendasar tetap ada: Arah kiblat mana yang akan menjadi rujukan sinema kita ke depan? Dalam konteks negara dunia ketiga yang masih dalam proses membersihkan diri dari pengaruh kolonialisme Barat, kita harus mempertimbangkan sejauhmana kita mampu melakukan eksplorasi sinematik yang autentik dan inovatif. Apakah kita akan mengikuti arus besar dalam tafsir Barat ataukah kita akan menemukan dan mengembangkan jalur kita sendiri dalam sinema? Kedudukan eksplorasi sebagai metode penciptaan karya seni menjadi sangat penting. Ini bukan hanya tentang mengikuti tren atau teknik terbaru, tetapi tentang bagaimana kita dapat menciptakan karya yang benar-benar mencerminkan pengalaman dan identitas unik kita. Eksplorasi dalam sinema memungkinkan kita untuk menantang norma, memproduksi narasi yang baru, dan membentuk bahasa visual yang lebih luas.

Dengan demikian, pertanyaan mengenai posisi eksperimental dalam film kita mengarah pada refleksi yang lebih dalam tentang masa depan sinema. Apakah sinema kita akan terus berkembang sebagai ruang eksperimen dan inovasi, ataukah akan terjebak dalam pola-pola yang ada? Upaya eksplorasi harus menjadi bagian integral dari proses penciptaan,

tidak hanya untuk menjaga relevansi seni tetapi juga untuk memastikan bahwa sinema dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap dialog budaya global.

Akhir kata, kesadaran tentang peran eksplorasi dalam sinema harus menjadi kunci dalam menentukan arah dan rujukan masa depan kita. Hanya melalui eksplorasi yang mendalam dan berani, kita dapat mencapai pemahaman yang lebih kaya dan menghasilkan karya-karya sinematik yang berdaya guna dan inovatif dalam menghadapi tantangan dan peluang di dunia seni yang terus berkembang.

Referensi

- Arnheim, R. (1957). *Film As Art*. University Of California Press.
- Bazin, A. (2005). *What Is Cinema?: Volume II* (1st ed.). University Of California Press. <https://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt5jhjhd>
- Dixon, Wheeler W. & Gwendolyn Audrey F. (2008). *A Short History of Film*. Rutgers University Press. New Brunswick, New Jersey. <http://rutgerspress.rutgers.edu>
- Cohen, Matthew Isaac, Alessandra Lopez Y. Royo, Laura Noszlopy. (2007). Seni Pertunjukkan Indonesia Melintas Batas. *Indonesian And Malay World*, 35(101), 1-7.
- Ihunwo, Ovunda C. Ph.D. (2018). *The Actor's Voice Character in an Operatic Performance*.
- International Journal of Applied Research and Studies. <https://www.researchgate.net/publication/328530389>
- Iwan Saidi, A. (2007). Narasi-Narasi Tentang Tubuh dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *ITB Journal Of Visual Art and Design*, 1(2), 24-259. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2007.1.2.6>
- Mason, Fran. (2007). *Historical Dictionary of Postmodernist Literature and Theater*. Scarecrow Press, Inc. USA
- McCaw, D. (2016). *Bakhtin and Theatre Dialogues with Stanislavsky, Meyerhold and Grotowski* (1st ed.). Routledge.
- Sumarno, Marselli. (2020). Jejak Pemaknaan Dari Teori Kepengarangan Film Andre Bazin Dalam Era Digital. *Doctoral thesis, Driyarkara School of Philosophy*.
- Thompson, Kristin & David Bordwell. (2003). *Film History, An Introduction*. (2nd ed). McGraw- Hill Higher Education Companies, Inc. New York. USA.

CHAPTER VI

CINE FUTURE : MENGGAGAS ULANG SINEMA INDONESIA MELALUI RADIKALISASI GAGASAN AVANT-GARDE KETIGA

ERIK MUHAMMAD PAUHRIZI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Selama empat tahun terakhir, Studio Film di Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia telah melakukan penelitian mendalam tentang integrasi sinema avant-garde yang bertujuan untuk memperluas praktik penciptaan film eksperimental serta menelaah filsafat dan kritik budaya, dengan fokus pada pertukaran perspektif gagasan kontekstual, formal (Alexander Graf, 2007), dan semiotik dalam sinema Indonesia (Setiawan, 2017). Fokus utamanya membebaskan sinema Indonesia dari pengaruh sejarah kolonialisme, yang telah membentuk persepsi film sebagai hiburan belaka di bawah Imperialisme Lama Hindia Belanda dan Imperialisme Baru Amerika Serikat “Hollywood” (James, 1992). Pada Desember 2023, Studio Film menginisiasi pameran karya-karya film eksperimental bertajuk “CINE FUTURE 2023: Radical Cinema on A Future Perspective” yang diadakan di ruang pameran *Fragment Project* pada bulan Desember 2023, sebagai sebuah proyek dekolonisasi pengetahuan (Mignolo, Walter D. and Escobar, 2009) dan praktik sinema menggunakan perspektif avant-garde dunia ketiga untuk menghindari jebakan sinema modern yang menempatkan segala sesuatunya dalam satu ukuran yang ukurannya sudah dibatasi oleh aturan-aturan yang memastikan pemikiran-pemikiran lain tanpa melewati batas (Kirkpatrick, 1982).

Pameran ini mengembangkan bahasa rupa dalam seni gambar bergerak atau film eksperimental (Wees, 1992) dengan mempertimbangkan hubungan antara sejarah manusia adat tradisi dengan sejarah manusia modern bekas negara jajahan, sejarah film sebagai invensi teknologi gambar bergerak, serta mengartikulasikan dunia sensori dan non-sensori untuk mengungkap konteks yang lebih luas (Pearson & Knabe, 2015). Selain itu, CINE FUTURE 2023 melibatkan komunitas non-akademik pembuat film untuk menghasilkan proses negosiasi, mengaktifkan kerja imaji, membuka ruang pertukaran pendidikan, serta mempertimbangkan kontribusi strategis dalam memahami dan melihat permasalahan untuk menghasilkan karya yang berdaya guna. Modernitas yang membentuk seni avant-garde turut merancang seni dan budaya modern di Indonesia, tidak dapat dipisahkan dari usaha memahami identitas dan realitas bangsa Indonesia. Istilah avant-garde, yang berasal dari bahasa Prancis dan merujuk pada pasukan terdepan “Vanguard” atau “Advance Guard”, digunakan dalam seni pada paruh pertama abad kesembilan belas dan dipengaruhi oleh pemikir sosialisme *de Saint-Simon*, yang percaya pada kekuatan sosial seni dan seniman untuk menyebarkan kebaruan dan inovasi (O’PRAY, 2003). Avant-garde, identik dengan modernisme, mencerminkan nilai-nilai kehidupan global dan menentang ide, proses,

teknik, serta material yang tidak mencerminkan kualitas dan orisinalitas gagasan seni atau senimannya, sering kali dianggap sebagai keyakinan akan kemajuan (Giddens & Pierson, 1997).



Gambar 01. Situasi pameran "CINE FUTURE 2023: Radical Cinema on A Future Perspective"

Dekolonialisasi dan Peneguhan Kembali Identitas Sejarah

Proyek ini berusaha mengembalikan konstruksi pedagogi dan praksis film ke akar rumputnya, yang terhubung dengan realitas pengetahuan adat, kepercayaan tradisi, dan pengalaman layar diri orang Timur (Brendan Hokowhitu, 2021). Ini juga berusaha untuk mengatasi bias globalisasi yang sering kali menjerumuskan budaya bekas jajahan ke dalam kerangka pemikiran barat-sentris (Barker, F., Hulme, P., & Iversen, 1996). Perjuangan ini melibatkan mengatasi berbagai problematika kekuasaan (Lins Ribeiro, Gustavo and Escobar, 2006) yang mencakup dari pergulatan gagasan keberadaan kolonialitas "*coloniality of being*", kontrol ekonomi global "*global economy control*", eksploitasi tenaga kerja "*labour exploitation*", dan sumber daya alam "*natural resources control*", serta politik subjektivitas kolonial "*colonial political subjectivity*" yang membentuk mentalitas kaum terjajah "*colonized mentality*", diperkuat melalui pembatasan ilmu yang bersifat barat-sentris "*west-centric discipline*" (Ella Shohat, 2014), yang dikenal sebagai kebijakan internasionalisasi

“internationalisation”. Selain itu problematik kekuasaan pemerintah “governmental power”, militer “military power”, institusi politik “political institutions power”, hukum “power of law”, dan kontrol atas kehidupan keluarga “family control”, termasuk hierarki rasial kulit putih “white racial hierarchy” (Delgado, R., & Stefancic, 1997), dan seksualitas patriarki heteroseksisme “hegemonic heterosexual masculinity”, juga menjadi bagian dari tantangan ini (Mignolo, 2012).

Pengaruh modernitas dan kolonialisme terhadap seni dan sinema di Indonesia dimulai sejak kolonialisme mendokumentasikan topografi dan kehidupan penduduk asli Hindia Belanda dalam bentuk sketsa gambar, grafis, dan lukisan oleh beberapa seniman Eropa, Inggris, Belanda, seperti Caspar Georg Carl Reinwardt dan Auguste Antoine Joseph Payen (Yuliana & Arifin, 2023) dan termasuk seniman Bumiputera seperti Raden Saleh Sjarief Bustaman (Pratama, 2021), yang belajar di Eropa dan terpengaruh oleh Revolusi Perancis “Industrial Revolution in France”. Masa dimana bangsa Eropa tergila-gila terhadap kerja saintifik sebagai semangat rasionalisme manusia modern yang merdeka, berpikiran kritis, rasional dan memiliki kesadaran kebangsaan. Peristiwa revolusi itu mempengaruhi Raden Saleh dalam melahirkan karya-karya lukis yang bermuatan nasionalisme seperti “Banjir di Jawa” (1862) dan “Penangkapan Pangeran Diponegoro” (1857) (Desmiati & Hujatnika, 2013). Selanjutnya adalah transisi yang dialami seni lukis ke fotografi dan sinematografi, ditandai oleh sebuah bioskop di Tanah Abang, Jakarta, yang didirikan oleh seorang Belanda bernama Talbot (Agustin et al., 2023). Meski gambar bergerak pada saat itu belum memiliki cerita, kehadirannya mulai mempengaruhi imaji publik dan membuka jalan bagi integrasi budaya baru. Kemudian di awal abad ke-20, sebuah film pertama yang diproduksi di Hindia Belanda, berjudul “Loetoeng Kasaroeng” L. Heuvelorp dan G. Krugers dari Jerman, memperkenalkan mitos tradisional Indonesia dalam format film seluloid, menandai awal representasi budaya lokal dalam sinema (Safitri, 2022). Seiring waktu, produksi film lokal seperti “Si Tjonat” (1930), “Terang Boelan” (1937), “Impian di Bali” (1939), dan “Rentjong Atjeh” (1940) (Setijadi-Dunn & Barker, 2013) menjadi penanda penting pengartikulasian identitas budaya Indonesia ke dalam imaji-imaji budaya Indonesia melalui medium film, menghubungkan budaya bercerita dan mempresentasikan wayang kulit dan wayang beber dalam budaya layar tradisi. Meskipun film mulai berkembang, produksi oleh sutradara bumiputera masih terbatas, dengan banyak film dikerjakan oleh sutradara Belanda dan Tionghoa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan modal dan

kurangnya dukungan dari pemerintah kolonial yang lebih tertarik pada film, berita dan dokumentasi (Kurniawan & Heri Widiastuti, 2021).

Perkembangan budaya layar sinema modern tidak lepas dari pengaruh perkembangan seni rupa modern di Hindia Belanda, pada tahun 1914 hadir *Bataviasche Kunstkring* (lingkar seni Batavia) mempromosikan seni rupa Barat di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, membawa proyek-proyek pameran lukisan dari seniman-seniman ternama seperti Vincent van Gogh, Pablo Picasso, Paul Gauguin, dan Marc Chagal pada tahun 1930-an memberikan inspirasi besar bagi seniman lokal untuk mengeksplorasi gaya dan teknik baru (Setianingsih Purnomo, 2014). Karya-karya ini memperkenalkan pendekatan modern dan eksperimental yang mempengaruhi banyak seniman Indonesia pada waktu itu. Pada era yang sama, sinema juga mengalami pengaruh besar dari film-film Barat (Hollywood) dan Mandarin (Shanghai) (Setijadi-Dunn & Barker, 2013). Pembuat film lokal seperti Bachtiar Effendy mulai terpengaruh oleh gaya sinema internasional, yang kemudian mengintegrasikan elemen-elemen tersebut dalam karya-karyanya, seperti Film “*Njai Dasima*” (1932), menggabungkan elemen budaya lokal dan modern. Ratna Asmara, yang dikenal sebagai sutradara perempuan pertama Indonesia, juga memberikan kontribusi penting melalui film “*Sedap Malam*”, memperkenalkan nilai-nilai modernitas, menekankan peran perempuan dalam sinema. Secara keseluruhan, interaksi antara sinema dan seni rupa selama periode ini mencerminkan dampak teknologi baru dan pengaruh budaya Barat terhadap budaya lokal di Hindia Belanda. Film dan seni rupa tidak hanya berkembang sebagai bentuk hiburan dan ekspresi artistik, tetapi juga sebagai media yang mengartikulasikan dan membentuk identitas budaya Indonesia. Pengaruh dari sinema internasional dan pameran seni rupa Barat memberikan dasar bagi perkembangan artistik dan budaya di Indonesia sebelum tahun 1945, menciptakan landasan bagi evolusi seni dan film di negara ini (Hanan, 2017).

Perkembangan dan Perubahan di Era Kemerdekaan

Pada tahun 1942, invasi militer Jepang mengubah lanskap budaya Indonesia secara drastik (Dissanayake, 1994). Seluruh institusi kebudayaan kolonial Hindia Belanda dibubarkan, dan penduduk serta militer Belanda ditahan di kamp-kamp konsentrasi yang didirikan Jepang. Pemerintah pendudukan Jepang mendirikan Pusat Kebudayaan *Keimin Bunka Shido* pada 1 April 1943, untuk mengembangkan seni rupa, musik, sastra, dan seni pertunjukan. Meskipun tujuan utama Jepang adalah untuk kepentingan politik mereka, periode ini juga memicu perkembangan seni di Indonesia.

Selama pendudukan Jepang, Organisasi POETERA (Poesat Tenaga Rakjat) didirikan, dengan tujuan untuk memberdayakan pendidikan, propaganda, kesehatan, dan kebudayaan, dipimpin oleh seniman seperti S. Sudjojono dan Affandi, POETERA berupaya memajukan seni dan budaya Indonesia, meski organisasi ini dibubarkan menjelang akhir Perang Dunia II setelah Jepang kalah. Setelah Jepang menyerah, Jakarta diambil alih oleh Sekutu dan NICA (*Netherland Indies Civil Administration*), yang memaksa Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Hatta untuk pindah ke Yogyakarta pada Januari 1946. Pindahannya pusat pemerintahan dan seniman dari Jakarta, Bandung, ke Yogyakarta menjadikan kota ini sebagai pusat perkembangan seni nasional yang baru pada periode 1945-1949, dan menjadi tempat penting bagi perkembangan sinema Indonesia. Usmar Ismail, seorang mantan mayor TNI, mendirikan Perusahaan Film Nasional Indonesia (Perfini) dengan modal pesangon dari dinas ketentaraan, bersama beberapa seniman lainnya. Perfini memproduksi film seperti “*Darah dan Doa*” (1950), yang diakui sebagai film pertama Ismail meskipun sebelumnya ia membantu memproduksi film lainnya. Selain itu, pendirian institusi pendidikan seni seperti Balai Pendidikan Universiter Guru Gambar pada 1947, yang kemudian menjadi Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung, serta Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) pada 1950, yang kemudian menjadi Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia (FSR ISI) Yogyakarta pada 1984, menunjukkan perkembangan penting dalam pendidikan seni, termasuk di Jakarta pada tahun 1968, Gubernur Ali Sadikin mendirikan Pusat Kesenian Jakarta, yang kemudian berkembang menjadi Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKD) dengan enam akademi termasuk jurusan Film di dalamnya, yang membuat Institut Kesenian Jakarta menjadi kampus film pertama di Indonesia.

Perdebatan ideologis antara kelompok kiri dan kanan antara berbagai tokoh dan lembaga, paska-kemerdekaan memengaruhi seni dan sinema di Indonesia. Pada 1950-an, muncul semangat “*Indonesianisme*” yang mendorong prinsip “seni untuk rakyat,” menentang elitisme seni modern “seni untuk seni”, ditandai dibentuknya Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) pada 17 Agustus 1950, mengusung asas “Turun ke Bawah (Turba)” di mana seniman dan pembuat film diharapkan langsung bersentuhan dengan rakyat. Namun, hegemoni estetika kerakyatan Lekra mendapat perlawanan dari seniman lain dan dianggap tidak memajukan seni dan perfilman Indonesia, karena terlalu mengaitkan dengan salah satu suara dan kepentingan politik, di luar kesenian itu sendiri. Pada tahun 1955, sebuah konferensi bernama Konferensi Asia Afrika di Bandung, digagas oleh presiden Soekarno dan setelahnya menyelenggarakan Festival Film

Asia Afrika (FFAA III) di Jakarta pada 1964, menegaskan pentingnya film dalam mempromosikan nasionalisme dan perlawanan terhadap imperialis (Guneratne, Anthony and Dissanayake, 2003).

Seni Video dan Film Eksperimental Perkembangan Kontemporer

Sekitar tahun 1970-an, muncul Gotot Prakosa sebagai tokoh penting dalam film avant-garde Indonesia, menggabungkan pendekatan estetika eksperimental dengan tradisi budaya Indonesia, khususnya Jawa, seperti karyanya yang berjudul “*Kantata Takwa*” (2008), menggabungkan opera rock, film puisi, dan protes politik, bersamaan dengan lahirnya Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada tahun 1975 di Indonesia, sebagai tonggak penting dalam perkembangan seni rupa kontemporer, muncul sebagai respons terhadap kondisi sosial-politik dan kebijakan pemerintah yang represif, seperti Peristiwa Malari dan Desember Hitam. Gerakan ini memperkenalkan pendekatan baru dalam seni rupa yang menekankan kritik sosial dan politik, menanggapi fenomena kekerasan negara dan ketidakadilan masyarakat. GSRB memperkenalkan lima prinsip utama yang membentuk rujukan estetika mereka. Pertama, mereka menolak batasan antara cabang-cabang seni dan memperkenalkan eksplorasi baru dalam ruang, gerak, dan waktu, mengedepankan isu sosial yang aktual lebih penting daripada sentimentalitas pribadi. Pada tahun 1980-an, prinsip-prinsip GSRB mempengaruhi seni rupa Indonesia secara lebih luas berkembang menjadi bentuk seni rupa kontemporer yang lebih inklusif dan beragam, seniman mulai menghancurkan batas-batas antara seni murni dan seni terapan, serta mengeksplorasi berbagai medium seperti kolase, *ready-made*, seni instalasi, environmental art, performance art dan gambar bergerak. Pada tahun 1980-an dan 1990-an, terjadi polaritas antara lirisisme dan non-lirisisme memunculkan penggunaan material baru dan teknik eksperimental untuk mencapai kebaruan. Keterkaitan dengan postmodernisme semakin kuat, dengan fokus pada desentralisasi sosial politik, pluralisme, dan penghargaan terhadap khasanah lokal. Seniman seperti Heri Dono, Semsar Siahaan, Dadang Christanto, dan Tisna Sanjaya menunjukkan bagaimana seni rupa dapat menyatukan unsur tradisi dengan kritik sosial dan eksperimen kreatif.

Dipengaruhi oleh Gerakan Seni Rupa Baru dan Seni Rupa Kontemporer, perkembangan seni gambar bergerak mulai membentuk seni video, film eksperimental, dan seni avant-garde di kalangan generasi milenial. Sebuah festival dua tahunan bertajuk *Ok Video Collective* diperkenalkan oleh sebuah kelompok seniman “Ruangrupa” dari tahun 2003 sampai 2017, bukan hanya berfungsi sebagai platform untuk

presentasi karya seni video, tetapi juga sebagai cermin dari bagaimana medium video dapat memanipulasi dan memperluas batas-batas konvensional dalam seni film dan visual, menggali lebih dalam hubungan antara seni video dan tradisi film eksperimental, serta bagaimana festival ini merefleksikan dan menanggapi isu-isu kontemporer, bagaimana seni video membawa teknik eksperimental yang berasal dari film avant-garde ke dalam konteks baru, seperti teknik pemotongan cepat, manipulasi gambar, dan struktur naratif non-linear, penggunaan montase, yang telah lama menjadi ciri khas film eksperimental, diadaptasi dan diperluas dalam seni video. Salah satu tema yang pernah dibahas di dalam festival adalah "*Muslihat*" adalah bagaimana seni video digunakan untuk mengkritik dan mengeksplorasi isu-isu sosial dan politik, berfokus pada tema "*Protest and Resilience*", yang mencerminkan keinginan para seniman untuk menyoroti perubahan sosial dan politik yang terjadi di Indonesia paska-Reformasi. Isu-isu seperti ketidakadilan sosial, korupsi, dan perubahan sosial menjadi pusat perhatian dalam karya-karya yang ditampilkan. Pendekatan avant-garde digunakan untuk menampilkan isu-isu ini dengan cara yang menantang dan provokatif, menciptakan dialog yang mendalam tentang kondisi sosial dan politik.

Era ini seniman-seniman dan para pembuat film menjadi lebih sadar akan teknologi informasi. Bagaimana teknologi digital telah memperluas batasan-batasan yang ada dalam seni gambar bergerak, membawa perubahan signifikan dalam cara seniman menciptakan, memanipulasi, dan mempresentasikan karya mereka, memungkinkan eksperimen dengan format dan teknik yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan dengan teknologi analog. Dalam konteks kekaryaannya, teknologi digital tidak hanya menyediakan alat baru untuk bereksperimen dengan visual saja, tetapi juga memperluas kapasitas seniman untuk menciptakan karya yang lebih kompleks dan berlapis-lapis. Misalnya, teknik digital seperti *compositing* dan efek visual canggih "*Computer Graphic Imagery*" memungkinkan seniman untuk menggabungkan berbagai elemen di dalam satu karya rupa ataupun juga sinema, menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan lebih kompleks bagi penontonnya. Film eksperimental dan seni video memperkenalkan perspektif baru dan teknik inovatif yang mungkin tidak tersedia dalam konteks lokal, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk seni video lokal untuk berbagai macam pertukaran ide dan inspirasi antara seniman dari berbagai latar belakang adat dan tradisi. Tahun 2000-an menjadi era yang penting bagaimana teknik avant-garde dan isu sosial dan politik diterjemahkan ke dalam karya seni, dan bagaimana teknologi digital membuka kemungkinan baru untuk eksperimen visual. Seni video dan film

eksperimental memainkan peran penting dalam memperluas batas-batas dan menghubungkannya dengan tradisi seni yang lebih luas.

Eksperimentasi Estetika Avant-Garde

Pameran CINE FUTURE 2023 menyoroti bagaimana teknologi digital telah membuka akses yang seluas-luasnya untuk mengeksplorasi artistik secara lebih mendalam. Sinema terus menerus bertransformasi dari generasi ke generasi, sebagai cerminan perubahan teknologi dan sosial. Pada era teknologi digital saat ini, pembuatan film menjadi lebih mudah diakses oleh semua kalangan, berbagai peluang untuk mengeksplorasi artistik yang belum pernah terjadi sebelumnya kini terbuka lebar, memungkinkan penciptaan karya-karya baru dengan lebih efisien. Hal ini mendorong pertumbuhan laboratorium film yang dikelola oleh berbagai macam seniman, pembuat film, komunitas kreatif, kooperatif, institusi pendidikan, festival, dan mikro-makro sinema yang tersebar di seluruh dunia. Fenomena ini membawa dampak signifikan terhadap gerakan avant-garde, terutama dalam konteks pertanyaan signifikansi pergeseran dari film seluloid ke format digital akibat dari dorongan globalisasi (Yoshimoto, 2014).



Gambar 02. Workshop tentang isu tubuh manusia dengan kerapuhannya bersama Dien Fahri Iqbal, S.Pi., Psikolog., Cga.

Proyek CINE FUTURE ini menyoal tentang sebuah penelitian artistik sinema di dalam sisi lain teknologi digital, berfokus pada bagaimana catatan-catatan avant-garde dari masa lalu dapat berinteraksi dengan

proses praktik penciptaan film di ruang akademik, melalui proses pengembangan kelas dan pemberdayaan workshop budaya tutur Nusantara dengan beberapa praktisi, seperti dengan Farhan Helmy dari Dilans Indonesia, Prof. Jeong Seon Yoon, dan Dien Fahri Iqbal, S.Pi., Psikolog., Cga., mencoba menyoal isu-isu tentang tubuh manusia dengan kerapuhannya, lalu Arafura dan Rizky Lazuardi, dalam proses pengembangan gagasan pada praktik karya gambar bergerak dan eksperimental, dan diakhiri oleh Hanjun Lee, seorang seniman dan kurator film dari Korea Selatan mengenalkan landasan film analog, film seluloid 16mm dalam pembahasan "*Cinema by Other Means*". Presentasi karya film diberikan dalam bentuk pameran di atas kanal tunggal dan multi kanal televisi dan proyektor dan instalasi, diharapkan dapat memperluas apresiasi terhadap perpanjangan makna film di dalam representasi manusia Indonesia, serta memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman sinema lebih kritis, membuka ruang refleksi, transformasi seni gambar bergerak, mendorong diskusi film dalam kerangka akademik yang produktif, wadah bagi eksplorasi artistik dan intelektual mendalam yang bisa memberikan perspektif baru tentang sinema kontemporer Indonesia. Pip Chodorov menyatakan bahwa hubungan antara seni rupa kontemporer dan sinema avant-garde menjadi semakin erat dengan kemajuan teknologi digital. Teknologi digital tidak hanya mempermudah akses tetapi juga membuka lebih luas kemungkinan-kemungkinan penciptaan karya-karya baru dengan lebih efisien. Proyek ini mengeksplorasi apakah film di era teknologi digital saat ini memiliki kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru yang lebih relevan dan berdampak terhadap pembuat dan penontonnya. Penguatan praktik di ruang akademik juga tidak hanya mengkaji dampak penggunaan teknologi digital terhadap teknik dan estetika avant-garde, tetapi juga bagaimana film eksperimental membentuk pandangan baru dalam membantu memeriksa pengaruh teknologi digital terhadap diri mereka (Lampropoulos et al., 2004).



Gambar 03. Workshop film seluloid 16mm dan performance “Cinema by Other Means” Hanjun Lee.

Penelitian dari beberapa luaran film eksperimental dari kecenderungan karya-karya film mahasiswa selama empat tahun terakhir, menunjukkan hubungan erat antara perilaku psikologis mahasiswa dengan hasil karya film mereka. Studi Lampropoulos, Kazantzis, dan Deane dalam “*Psychologist Use of Motion Pictures in Clinical Practice*” pada tahun 2024, menunjukkan bahwa film eksperimental memiliki potensi terapeutik dalam membangun karakter, cerita, plot, bentuk, dan teknis yang lebih kuat dengan refleksi pribadi dalam gambar dan suara. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanipulasi input gagasan yang menghubungkan pengalaman psikologi, pengetahuan intelektual, dan praktik penciptaan. Selama empat tahun studio film eksperimental ini selalu mempertemukan teks Roland Barthes “*The Death of the Author*” (Laura Seymour, 2017) dengan mahasiswa film, sebagai ruang diskusi gagasan “*Author Theory*” (Caughie, 2015). Tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini telah menghambat perkembangan mahasiswa sebagai pembuat film dalam menilai makna proses dalam berbagai medium seni, terutama sinema. Cherchi-Usai memandang penghancuran medium dan teks film sebagai syarat penting dalam mengungkap keberadaan sinema, seperti kelahiran seorang pembaca yang harus menanggung kematian sang Penulis. Seperti yang kita ketahui, sejarah hubungan film seluloid dengan proyektor dalam

membentuk representasi sinema, ia memutar keberadaannya secara berulang-ulang untuk menunggu kematiannya, karena goresan-goresan dan temperatur panas dari cahaya yang dihasilkan oleh proyektor menembus seluloid. Apakah produksi dan reproduksi sinema menjadi harapan untuk sebuah kelahiran sinema tanpa kematian?.

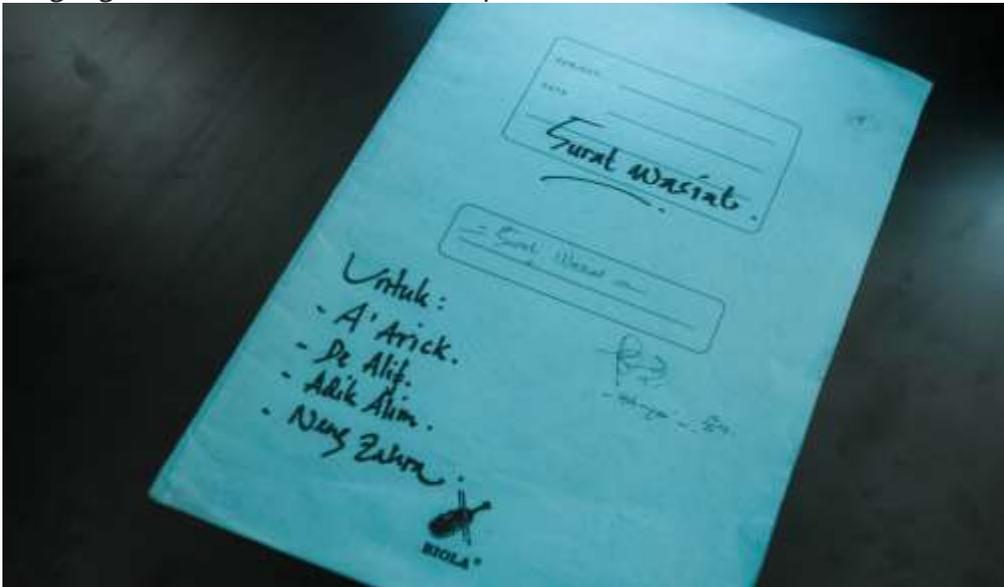
Jika tujuan utamanya adalah menangkap pengalaman penonton, hal ini menjadi sebuah kemustahilan empiris. Tulisan "*The Death of Cinema*" Cherchi-Usai bersifat provokatif, menghadirkan tantangan bagi para pembaca dan juga penonton, ia memperingatkan tentang sifat waktu yang cepat berlalu dan semakin meresap dengan apa yang disebut revolusi digital, atau kematian sinema di zaman kegelapan digital. Saat ini kita berada di persimpangan proses perekaman dan proyeksi, dengan tidak lagi memandang film sebagai sebuah material. Meninggalkan medium film dan istilah "*film*" dan menggantinya dengan terminologi baru? Paolo Cherchi-Usai pernah menghubungkan dengan "*The Death of Cinema*" mengenai masalah-masalah dalam mencegah "kematian" fisik dan makna sinema. Meskipun buku-buku Cherchi, seorang kurator dari departemen gambar bergerak L. Jeffrey Selznick School of Film Preservation di George Eastment House di Rochester, New York, USA, membahas masalah praktis dan fisik film sebagai masalah keberlangsungan dan keberadaan film dalam konteks ontologi, bukan epistemology (USAI, 2001). Pandangan ini mengingatkan kita pada semangat gagasan Roland Barthes dalam "*The Pleasure of the Text*" (Roland Barthes, 1975) dan "*Zarathustra*" Nietzsche. Roland Barthes dalam bukunya "*Image, Music, Text*" berpendapat bahwa pergeseran makna yang terus menerus terjadi membawa titik pandang retorika. Jika dilihat lebih jauh, bagaimana karya seni berperan dalam memperpanjang makna kehidupan dalam nilai-nilai rasionalitas dan empiris dengan membunuh mitos terkait kemunculan si pengarang dan penulis yang terus menerus mengikatkan dirinya dengan karyanya. Barthes merefleksikan sebuah pertanyaan esensial tentang cara memerdekakan naskah yang digagas oleh si pengarang yang menjadi tirani dengan terlalu memusatkan kepada kepentingan pribadi dan kehidupan pengarangnya (Roland Barthes, 1977).

Beberapa mahasiswa dan alumni studio film yang terlibat dalam pameran *CINE FUTURE*, seperti Annisa Faradilla, Achmad Bhisma, Aji Surya, Belva Rismayandi, Halimah Mimi, Legawa Allit, Made Virgi, Rahadian Navanka, Alim Winardi, Muhammad Shidiq, De Luna Mumtaz, Muhamad Oktafa, Muhammad Kinandhi, Reihan Azhar, Hilmi Mursyidin, Nadir Muhararan, Arsyah Ardiansyah, Nanda Maulana, Gan Siong King, Hanjun Lee, dan Shelvira Anjani mencatat bahwa metode film eksperimental ini

mempengaruhi lanskap sinema Indonesia. Dalam konteks ini, penting bagi mahasiswa film untuk secara reflektif menilai bagaimana praktik-praktik radikal dan eksperimental yang dulu dianggap marginal kini menjadi bagian integral dari arus utama sinema. Sebagai contoh, Made Virgi salah satu mahasiswa film Prodi Film dan Televisi UPI, mencoba kembali mengembangkan praktik film seluloid melalui eksplorasi teknik-teknik fotografi yang kompleks dalam menghasilkan montase yang berkelanjutan dalam membongkar ingatannya terhadap bapak. Berangkat dari arsip-arsip tentang bapaknya yang ia kumpulkan selama kembali ke Bali, Virgie menggagas karya film “*Aku menghidupkanmu kembali melalui Arsip*”, menggunakan teknik *Chronophotography*, ia melakukan lingkaran pemutar, dan ilusi optik dalam memperluas batasan film analog dan digital. Generasi baru pembuat film lainnya seperti Annisa Faradilla, mengeksplorasi ekspresi sinema abstrak dengan menciptakan gambar-gambar empiris fundamental, “*Kerapuhan Manusia di dalam Tubuh Sinema*” sebuah film yang dipresentasikan di atas tiga kanal tablet 7 inci, menghubungkan film dengan materi, menciptakan tanda, dan makna yang lebih kompleks dalam membangun narasi filmnya akan kerapuhan fisik dan emosi. Achmad Bhisma dengan filmnya yang berjudul “*Cakram Kenangan*”, melakukan beberapa reka adegan tontonan-tontonan film Hollywood untuk membongkar ingatan masa lalunya dengan film-film yang didistribusikan di atas kepingan VCD, atas fenomena film-film bajakan di Indonesia pada tahun 2000-an. Lalu film eksperimentalnya Aji Surya yang berjudul “*Mang Ang Ung*”, menghubungkan kosmologi Sunda akan kehendak, pikiran, dan kekuatan, mempertanyakan kontradiksi tentang penyatuan dan pemisahan, terutama modernisme yang telah merubah hidup adat dan tradisi masyarakat Sunda yang dieksplorasi dengan memproduksi adegan-adegan yang direkam melalui kamera penglihatan malam sensor infra merah. Agak berbeda dengan Belva Rismayandi, ia membuat karya film berjudul “*Sesamben Budak Bujang*”, sebuah film eksperimental berbasis budaya dalam menyoal bias pergeseran Benjang akan gender dan seksual.

Beberapa mahasiswa lain seperti, Halimah Mimi bereksperimentasi dengan medium tanah liat dalam mengartikulasi gagasan bentuk absurd filmnya yang berjudul “*Kenapa Aku?*”. Rahadian Navanka dalam karya filmnya yang berjudul “*Keluarga dari Matrix Lain*”, menggunakan game konsol dalam memproyeksikan gambar-gambar dari arsip yang ia kumpulkan, mengeksplorasi narasi dari hubungan dia dengan bapak dan keberadaan karakter lainnya yang pernah muncul dalam hidupnya. De Luna Mumtaz mengeksplorasi hubungan antara tubuh dan ingatan dalam

menciptakan ulang pengalaman holistik melalui perpaduan gambar, suara, dan sentuhan di dalam filmnya yang berjudul “Simfoni Sentuhan Memori”. Sedangkan Legawa Allit Albandika dalam filmnya yang berjudul “GoD B3T4 v1.0 : How To Take God’s Desire” mengangkat analogi mikro-makrokosmos, menggunakan sinema sebagai media untuk mengeksplorasi kuasa tubuh dan narasi spiritual. Allit menghadirkan pandangan dinamis dan radikal tentang ketuhanan melalui medium kamera. Alim Winardi bereksperimen dengan benda-benda yang menunjukkan keterikatan akan gagasan dakwah Islam kontemporer melalui catatan-catatan petuah dari bapaknya, menggiring penonton kepada konteks hubungan kecil dan besar, kotor dan bersih antara manusia dan ilahi, membangkitkan kesadaran spiritual melalui filmnya yang berjudul “Tanda Manusia”. Sama seperti Hilmi Mursyidin, mengeksplorasi multi montase gambar yang berlapis sebagai penanda kehinaan manusia dalam filmnya yang berjudul “Kehinaan dalam Keagungan: Kanvas Manusia Terhadap Kemuliaan Ilahi”.



Gambar 04. Arsip karyanya Alim Winardi “Tanda Manusia”.

Beberapa mahasiswa film lain seperti Nadir Muhararan menghadirkan sebuah sepeda motor ke dalam galeri pameran “Pilihan Dalam Waktu”, dalam mendekatkan cerita personalnya akan kegiatan bercerita melalui gambar-gambar yang direkam dalam satu adegan perjalanan motor. Reihan Azhar membicarakan perkara kebebasan seorang editor film dalam menentukan sebuah arah cerita “Mencoba Berimajinasi”, dengan menghadirkan arsip-arsip footage di dalam kumpulan hardisk sebagai instalasi film. Muhammad Shidiq

mengeksplorasi catatan kelam dirinya yang kehilangan seorang adik melalui eksperimentasi tanda-tanda yang diolah secara semiotika dalam bentuk grafis (Carlos Kase, 2009). Dalam karyanya “*Human Choices!*” Muhamad Oktafa, membenturkan dirinya dengan pilihan-pilihan paradox, tubuh aturan, tubuh kepercayaan, dan tubuh ideologis. Dalam karya Muhammad Kinandhi “*Man In Black*”, dirinya menyoal akan prasangka buruk akan warna kulit gelap mempengaruhi pekerjaan dan asmara (Fanon, 1986). Arsyia Ardiansyah, seorang alumni studio film prodi FTV UPI yang menyelesaikan skripsi penciptaannya melalui praktik film eksperimental mencoba memprovokasi dengan mereduksi film dengan membentuk karakteristik sinema yang dekat dengan seni avant-garde, seni berbasis penelitian ilmiah, dimana gambar-gambar dan cerita yang dihasilkan tidak diproduksi di ruang produksi film, tetapi di sebuah lab biologi, menggeser cukup dalam tentang pertanyaan apa itu sinema? (Bazin, 2005). Nanda memperluas cakupan artistik film dengan menggabungkan gambar nyata dan buatan dalam format digital, merubah sinema menjadi sebuah praktik berbasis pertunjukan dan acara. Shelvira Anjani menyimpan proses kreasi bagian-bagian yang terjadi di belakang layar, bagian gagal, gambar kosong, dengan melibatkan tiga puluh perempuan, ia formulasikan dalam komposisi yang mengganggu, warna merah sebagai simbol, figur dan bagian tubuh, menciptakan bahasa film perempuan alternatif, melawan dominasi laki-laki yang sampai saat ini kuasanya masih besar di dalam skena film.



Gambar 05. Pengunjung pameran CINE FUTURE berinteraksi dengan karyanya Shelvira Anjani.

Lalu Gan Siong King, seorang seniman visual pembuat seni gambar bergerak dari Malaysia, mempresentasikan “*Pelacur Muzik (PM)*”, sebuah video esai tentang bermain-main dengan potongan gambar bergerak antara seni dan komersial dari penyanyi-penulis lagu Suiko Takahara dari

The Venopian Solitude. Hanjun Lee, seniman pembuat film dari Korea Selatan, menghadirkan “*Nebula Rising*” tiga karya film yang diproduksi menggunakan seluloid, sebagai ruang kritik estetika asketis dan subtraktif pengganti non-idiomatik kontemporer, mendorong film ke dalam disposisi radikal yang kosong, sebagai hasil dari komodifikasi pengalaman. Pameran *Cine Future: Radical Cinema On Future Perspective* sebagai hasil dari penelitian kelas film eksperimental, menunjukkan hubungan erat antara penelitian akademik dan praktik penciptaan film dan juga menegaskan bahwa sinema masa depan dapat memanfaatkan inovasi teknologi untuk mengembangkan ide-ide baru harus reflektif terhadap catatan-catatan kritis pergerakan seni dan sinema avant-garde yang terjadi lebih dari satu dekade, untuk memperluas makna dan apresiasi terhadap sinema Indonesia.



Gambar 06. Karya Hanjun Lee yang berjudul “*Nebula Rising*”.



Gambar 07. Dokumentasi pameran CINE FUTURE di Fragment Project.

Catatan "*CINE FUTURE: MENGGAGAS ULANG SINEMA INDONESIA MELALUI RADIKALISASI GAGASAN AVANT-GARDE KETIGA*" memberikan analisis mendalam tentang bagaimana sinema avant-garde di Indonesia dapat menjadi alat untuk mengenal, melacak dan men(de)kolonialisasi kode-kode kolonialisme yang masih berjalan di ruang waktu dan masyarakat Indonesia saat ini, dengan menghancurkan dominasi dan merancang ulang subjektivitas, pendidikan seni dan film, dengan peneguhan seni dan sinema melalui identitas adat, tradisi, budaya, bangsa Indonesia. Sinema avant-garde tidak hanya berfungsi sebagai penanda pemberontakan artistic (JAMES, 2013), memecahkan batasan-batasan normatif, praktis, dan strategis, tetapi juga untuk menggugat hegemoni pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan politik, dalam menyebarkan nilai-nilai adat, tradisi, budaya lokal, dan eksplorasi isu-isu kontemporer melalui medium film. Elaborasi sejarah seni rupa dan sinema pada tulisan ini semoga menjadi titik awal sebuah pertemuan untuk dapat lebih dalam mengaitkan bagaimana peristiwa sejarah seni rupa dan film Indonesia secara langsung mempengaruhi perkembangan pergerakan seni dan budaya yang akan memberikan wawasan yang lebih kaya dalam menunjukkan potensi besar peneguhan karya-karya film kita sendiri (Joseph & Matthews, 2014). Sangat penting bagi individu penonton film, pencinta film, penggiat film, seniman pembuat gambar bergerak/ seni video, komunitas akademik/ non akademik, institusi pendidikan formal/non-formal/ informal, pemerintah dan sektor swasta yang peduli akan seni, sinema dan budaya di Indonesia untuk terus mendorong

penelitian dan kolaborasi dalam pengembangan karya-karya sinema Indonesia. Selain itu, meningkatkan kesadaran dan edukasi tentang pentingnya dekolonisasi dalam seni dan sinema dapat membantu memperluas pengaruh dan penerimaan sinema yang lebih beragam di masyarakat yang lebih luas. Semoga CINE FUTURE dapat menjadi platform yang lebih inklusif, kritis, dan berdampak dalam mengembangkan film eksperimental Indonesia.

Referensi

- Agustin, N., Ismawati, D. A., & Fauziah, M. (2023). Membuka Pintu Hiburan di Era Kolonial: Sejarah Perkembangan Bioskop di Batavia, 1900-1942. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/10.34007/warisan.v4i1.1816>
- Alexander Graf, D. S. (2007). AVANT-GARDE FILM. In Rodopi. Rodopi B.V.
- Barker, F., Hulme, P., & Iversen, M. (1996). *Colonial discourse, postcolonial theory*. Manchester University Press.
- Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. Fontana Press.
- Bazin, A. (2005). WHAT IS CINEMA? essays selected and translated by HUGH GRAY. In *What Is Cinema? Volume I*. UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS. <https://doi.org/10.1525/9780520931251-009>
- Brendan Hokowhitu. (2021). *Routledge Handbook of Critical Indigenous Studies* (A. M.-R. L. T.-S. C. A. and S. L. Brendan Hokowhitu, Ed.). Routledge.
- Carlos Kase. (2009). A CINEMA OF ANXIETY_ AMERICAN EXPERIMENTAL FILM IN THE REALM OF ART (1965–75). UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA.
- Caughie, J. (2015). *Theories of authorship: A reader*. Routledge.
- Delgado, R., & Stefancic, J. (1997). *Critical White Studies: Looking Behind the Mirror*. Temple University Press.
- Desmiati, A., & Hujatnika, A. (2013). Romantisisme pada Karya-Karya Raden Saleh: Suatu Tinjauan Kritik Seni. *Art & Des*, 5(2), 121. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.5.2.3>
- Dissanayake, W. (1994). *Colonialism and Nationalism in Asian Cinema*. Indiana University Press.
- Ella Shohat. (2014). *UNTHINKING EUROCENTRISM*. Routledge.
- Fanon, F. (1986). *Black Skin, White Masks*. Pluto Press.
- Giddens, A., & Pierson, C. (1997). *Making Sense of Modernity*. Polity Press.
- Guneratne, Anthony and Dissanayake, W. (2003). *Rethinking Third Cinema*. Routledge.

- Hanan, D. (2017). Regions and Regional Societies and Cultures in the Indonesian Cinema. In *Cultural Specificity in Indonesian Film*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40874-3_4
- James, D. E. . (1992). *To free the cinema: Jonas Mekas & the New York underground*. Princeton University Press.
- JAMES, C. L. R. (2013). *Beyond a Boundary*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1220md2>
- Joseph, C., & Matthews, J. (2014). Equity, opportunity and education in postcolonial southeast Asia. In *Equity, Opportunity and Education in Postcolonial Southeast Asia*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315815145>
- Kirkpatrick, D. M. (1982). *Third Cinema in the Third World The Aesthetic of Liberation*. UMI RESERACH PRESS.
- Kurniawan, A., & Heri Widiastuti, E. (2021). Peran Etnis Tionghoa dalam Perfilman Era Hindia Belanda Tahun 1926-1942. *Historica Education Journal*, 3(2), 6–11. <https://doi.org/10.31331/historica.vii1.2118>
- Lampropoulos, G. K., Kazantzis, N., & Deane, F. P. (2004). Psychologists' use of motion pictures in clinical practice. *Professional Psychology: Research and Practice*, 35(5), 535–541. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.35.5.535>
- Laura Seymour. (2017). *An Analysis of Roland Barthes's The Death of the Author*. Macat International Ltd. www.makat.com
- Lins Ribeiro, Gustavo and Escobar, A. (2006). *World Anthropologies: Disciplinary Transformations in Systems of Power*. Bloomsbury Academic.
- Mignolo, W. D. (2012). *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges, and Border Thinking*. Princeton University Press.
- Mignolo, Walter D. and Escobar, A. (2009). *Globalization and the Decolonial Option*. Routledge.
- O'PRAY, M. (2003). AVANT- GARDE FILM FORMS , THEMES AND PASSIONS. In *WALLFLOWER BOOK*. Columbia University Press.
- Pearson, W. G., & Knabe, S. (2015). Reverse shots: Indigenous film and media in an international context. In *Reverse Shots: Indigenous Film and Media in an International Context*.
- Pratama, W. (2021). Identitas Jawa Dalam Bingkai Kolonialisme: Meninjau Lukisan Potret Diri Raden Saleh Sjarif Bustaman Karya Friedrich Carl Albert Schreuel (1840). *JURNAL ADAT - Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*, 3.
- Roland Barthes. (1975). *The Pleasure of the Text*. Hill and Wang. <https://doi.org/10.1086/595628>

- Safitri, I. (2022). PERJALANAN BIOSKOP KELILING DARI MEDIA HIBURAN HINGGA PROPAGANDA. *Jurnal Sejarah*, 2(2).
- Setianingsih Purnomo. (2014). Seni Rupa Masa Kolonial: MOOI INDIE VS PERSAGI. *Ultimart*, 7.
- Setiawan, D. (2017). *Depoliticisation and Repoliticisation in Post-Colonial Indonesian Film Adaptations* (Issue April) [De Montfort University]. [https://dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/14882/Revised Thesis-Dwi Setiawan.pdf?sequence=1](https://dora.dmu.ac.uk/bitstream/handle/2086/14882/Revised%20Thesis-Dwi%20Setiawan.pdf?sequence=1)
- Setijadi-Dunn, C., & Barker, T. (2013). Imagining “Indonesia”: Ethnic Chinese Film Producers in Pre-Independence Cinema. *Asian Cinema*, 21(2), 25–47. https://doi.org/10.1386/ac.21.2.25_1
- USAI, P. C. (2001). *THE DEATH OF CINEMA - History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. bfi.
- Wees, W. C. (1992). *Light Moving in Time: Studies in the Visual Aesthetics of Avant-garde Film*. 199. <https://books.google.ru/books?id=fhpkQgAACAAJ>
- Yoshimoto, M. (2014). Cinematic Space and Time in the Age of Neoliberalism. *Transcommunication*, 2, 23–37.
- Yuliana, A., & Arifin, F. (2023). Menangkap Realitas Rakyat dan Kritik terhadap Kolonialisme dalam Lukisan: Sejarah Persagi, 1938-1942. *Warisan: Journal of History and Cultural Heritage*, 4(1), 38–47. <https://doi.org/10.34007/warisan.v4i1.1836>

CHAPTER VII

**EKSPLORASI IDEOLOGI DALAM
SENI KONTEMPORER DAN FILM
EKSPERIMENTAL: MAJU KE BELAKANG,
MUNDUR KE DEPAN**

ERIKA ERNAWAN
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Seni dan Ideologi

Nicolas Bourriaud, seorang kurator dan kritikus seni asal Perancis menyampaikan ceramahnya dalam symposium *Other Perspectives* yang digelar di Reykjavik Art Museum di Islandia pada tahun 2011 mengenai hubungan antara ideologi dan seni yang ditinjau dari sudut pandang Althusser. Althusser pernah berucap, “*Ideology is a social unconscious*” yang terstruktur dalam tiga landasan utama. Marxisme sebagai bentuk protes terhadap kapitalisme, strukturalisme Strauss, dan psikoanalisis Lacan. Althusser berpendapat bahwa ideologi adalah representasi imajiner dari hubungan antar individu dan memengaruhi cara kita melihat dunia dan seni. Menurut Althusser, ideologi bukanlah sesuatu yang nyata secara objektif, melainkan representasi imajiner yang membentuk cara pandang kita terhadap realitas. Bourriaud berpendapat bahwa meskipun ideologi sering kali dikaitkan dengan konotasi negatif, ideologi juga berperan penting dalam pemahaman dan pembentukan seni. Hal ini karena ideologi mempengaruhi bagaimana seniman dan kritikus seni menafsirkan karya seni mereka, serta bagaimana seni berfungsi dalam konteks sosial dan budaya. Dalam konteks ini, penting bagi seniman dan kritikus untuk menyadari pengaruh ideologi dalam interpretasi karya seni. Ideologi sering kali membentuk persepsi kita terhadap seni, menjadikannya sulit untuk sepenuhnya terlepas dari pengaruh ideologis. Bourriaud menunjukkan bahwa meskipun seniman modern sering kali mencoba menjauhkan diri dari ideologi, mereka tidak dapat sepenuhnya menghindarinya. Sebaliknya, ideologi sering kali menjadi bagian integral dari proses kreatif dan interpretasi.

Film Eksperimental dan Seni Kontemporer

Pier Paolo Pasolini seorang sutradara film asal Italia yang dikenal dengan film bertemakan kritik terhadap sosial, menuliskan dalam salah satu puisinya “*The revolution is now just a sentiment*”. Sebuah tawaran yang dibutuhkan dalam misi pencarian manusia lewat pemahaman makna. Namun bagi Marleu Ponty, persepsi manusia lahir dari sensasi melalui perasaan dan berpikir merupakan bentuk perluasan dari perasaan manusia terhadap sebuah objek yang dirasakan dalam proses terbentuknya persepsi. Film eksperimental adalah area seni yang sering kali dianalisis melalui lensa seni rupa, terutama seni lukis, karena keduanya menekankan estetika visual dan ekspresi artistik. Seiring dengan kemajuan teknologi, film eksperimental telah berkembang untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang melampaui narasi tradisional. Ini mencerminkan karakter radikal

dari seni modern, yang menghindari batasan konvensional dalam bercerita, karakter, dan dialog.

Gerakan Film Abstrak, yang muncul pada tahun 1910-an dan 1920-an, menyejajarkan diri dengan gerakan seni modern seperti Kubisme, Futurisme, Dadaisme, Surealisme, dan Konstruktivisme. Berasal dari Eropa, Film- Abstrak akhirnya mendapatkan kedudukannya secara internasional. Para pelopor dari gerakan ini sebagian besar adalah pelukis, pematung, fotografer, atau seniman grafis, memperjuangkan agar film diakui sebagai bentuk seni tinggi. Tokoh-tokoh penting termasuk Man Ray, Marcel Duchamp, Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann, dan Fernand Léger, yang saat itu turut menentang sinema naratif komersial dan menyatakan film sebagai bagian dari medium seni. Konteks medium dan perkembangan teknologi, medium gambar bergerak nyatanya dapat memiliki kemampuan yang amat besar bukan hanya pada ranah penciptaan karya seni namun juga secara signifikan dapat menggeser perspektif pemahaman manusia. Menurut Walter Benjamin dalam bukunya "*Art in the Age of Mechanical Reproduction*" (1936), perkembangan teknologi telah memberikan pergeseran signifikan dalam cara kita memahami karya seni. Dalam konteks ini, film eksperimental dapat dilihat sebagai manifestasi dari perubahan estetika yang sama, di mana teknik-teknik baru digunakan untuk mengeksplorasi dan memperluas pemahaman tentang seni dan persoalan representasi.



Gambar 1. Karya Instalasi yang dipamerkan pada pameran CINE FUTURE 2023: Radical Cinema on a Future Perspective (Sumber : Author)

Sementara itu, pada ranah sejarah seni rupa modern yang ikonik dengan jargon *avant-garde* yang biasanya dimulai oleh suatu aktivitas yang menunjukkan perubahan drastis secara singkat (revolusi) maupun perubahan yang terjadi secara bertahap (evolusi) berpotensi melahirkan keyakinan dan genre-genre yang dikategorikan berdasarkan konteks tertentu dengan hal-hal yang sifatnya teknis. Sebagai contoh salah satunya adalah pada pemilihan medium. Soreanu membagi perspektifnya dalam risetnya yang menyebutkan bahwa media ekspresi merupakan bentuk komunikasi yang mengikuti pertimbangan logika, fungsi artistik dan pola makna yang ingin dicapai senimannya dalam praktik penciptaan karya seni. Pemahaman medium dapat berupa medium asli, baik medium tradisional atau modern yang diberikan legitimasi lanjut pada wilayah seni rupa (seperti lukisan, patung, keramik dan lainnya); Medium berbasis teknologi yang mana lebih dikenal dengan istilah medium artistik (fotografi, sinematografi, video, digital bahkan *Artificial Intelligence*); Termasuk medium dalam diskusi konseptual (seperti performance art, seni interaktif, happening art) yang terus mendefinisikan ulang paradigma pada pemahaman citra seni kontemporer. Maka menjadi sesuatu yang menarik apabila menempatkan medium eksperimental bersamaan dengan relasi sosial yang terjadi disekitarnya sebagai data yang akan dianalisa oleh pemirsa. Catatan ini akan menyoal medium film eksperimental di era sinema modern dalam moda cara berpikir dan perspektif seni (lukis) murni dalam wilayah yang lebih lokal. Jika film merupakan medium hantar dalam ‘memaknai’ manusia, namun bagaimana peran ganda film eksperimental tersebut dalam menjembatani pemahaman ideologi- sosial di Indonesia.

Seni Rupa Bandung- Indonesia

Perkembangan teknologi ini cukup memberikan pergeseran yang cukup signifikan pada visual karya dalam seni Lukis. Pada wilayah seni Lukis, kota Bandung menjadi pusat perkembangan seni Lukis abstrak di Indonesia di tahun 1960-70an yang tidak terlepas dari sejarah berdirinya Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar (*Universitarie Leergang Voor de Opleiding van Tekenleraren*) di tahun 1947 yang dikenal saat ini sebagai Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Sanento Yuliman, seorang kritikus seni asal Indonesia yang menyelesaikan pendidikannya di FSRD ITB tahun 1968, memakai istilah *lirisisme* untuk menggambarkan perkembangan tradisi estetika dalam seni lukis di Indonesia. Selain itu, seni lukis abstrak yang berkembang di Indonesia bukanlah bentuk abstraksi murni, melainkan merupakan gaya kubisme yang diperkenalkan oleh Mulder kemudian berkembang menjadi bentuk-

bentuk yang lebih geometris. Lukisan abstrak berfungsi sebagai media ekspresif di mana pelukis seolah-olah 'memproyeksikan' emosi dan perasaan mereka, serta mencerminkan kehidupan batin mereka. Dunia lukisan ini dianggap sebagai ranah imajinatif dengan karakteristiknya sendiri. Amir Gozali mencatat bahwa pengalaman dan ingatan tentang objek atau subjek hanya berfungsi sebagai dasar awal dan batu loncatan bagi pelukis abstrak dalam proses penciptaan karyanya. Pelukis menyusun bentuk-bentuk ekspresif untuk mengekspresikan emosi mereka (aspek liric) serta memuaskan rasa estetis mereka (aspek estetis) (Gozali, 2019). Perbedaan yang muncul dari pengalaman persepsi terhadap karya seni dalam diri kita bergantung pada objek yang diamati. Beberapa elemen yang tidak tampak dalam karya seni, berbeda dengan apa yang terlihat langsung pada objek. Kedua aspek ini bergabung secara dinamis untuk membentuk sifat estetika. Misalnya, pada estetika formal dibangun melalui garis, bentuk, dan warna, namun makna karya tidak sepenuhnya ditentukan oleh unsur formal tersebut; ada juga faktor-faktor di luar elemen formal yang berperan. Definisi sederhana dari objek formal berhubungan dengan sifat-sifat sensori atau fisik, tetapi aspek estetika dapat memicu respons tanpa harus sepenuhnya berkaitan dengan unsur formal, melainkan merupakan gabungan antara elemen sensori dan non-relasional (Markle, 2017).

Kemunculan Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) di Indonesia merupakan sebuah gerakan seni yang lahir pada awal abad ke-20. Gerakan ini muncul sebagai reaksi terhadap dominasi seni tradisional dan arus kolonialisme Belanda di Indonesia. Seni rupa modern Indonesia menekankan pembaruan dalam ekspresi artistik, mencari identitas khas Indonesia, dan eksperimen dengan berbagai teknik dan medium baru. Di dalam gerakan seni rupa ini, terdapat elemen "seni untuk seni" yang menggambarkan semangat untuk mengutamakan ekspresi artistik dan keindahan visual tanpa terlalu banyak mempertimbangkan pesan politik atau sosial di balik karya seni. Meskipun demikian, tidak semua karya seni dalam gerakan ini bisa dianggap sebagai "seni untuk seni" secara murni. Sebagai hasil dari eksplorasi seni rupa modern Indonesia, gerakan ini telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan seni rupa di tingkat global dan membawa perhatian yang lebih besar pada karya-karya seni yang berasal dari Indonesia. Hal ini pula menjadi dongkrak bagi pembacaan estetis atas karya-karya seniman Indonesia yang lebih luas. Terlepas dari konstruksi modernitas yang tertanam dalam perkembangan seni lukis di Bandung.

Cine-Future dan Ideologi Lokal

Cine Future 2023: Radical Cinema on a Future Perspective merupakan pameran dan simposium yang mengusung tema film eksperimental sebagai bagian dari praktik seni kontemporer. Pameran ini menyajikan berbagai bentuk pelatihan, pameran gambar bergerak, pementasan teater, diskusi, dan seminar, dengan penekanan khusus pada bagaimana ideologi dan eksperimen dalam seni film berinteraksi dan saling mempengaruhi. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk seni dan platform diskusi, *Cine Future* menawarkan pandangan yang mendalam tentang bagaimana 'sinema radikal' dapat terbentuk dan dipengaruhi oleh ideologi kontemporer. Film eksperimental sering kali dianggap sebagai medium yang melampaui batas-batas naratif konvensional dan tradisi teknik sinematik. Dalam konteks *Cine Future*, film eksperimental tidak hanya dilihat sebagai bentuk seni, tetapi juga sebagai alat untuk mengeksplorasi dan mempertanyakan ideologi sosial dan budaya. Karya-karya yang ditampilkan dalam pameran *Cine Future* mengeksplorasi tema-tema seperti identitas, kekuasaan, dan perubahan sosial melalui pendekatan visual yang provokatif. Konteks eksperimental diperkenalkan lewat pendekatan Roland Barthes dengan bukunya *The Death of the Author*, yang berbicara mengenai pemberian makna dalam karya seni bukan ditentukan oleh pencipta namun memberdayakan interpretasi dan perspektif pemirsa.



Gambar 2. Suasana Pameran CINE FUTURE 2023: Radical Cinema on a Future Perspective (Sumber : Author)

Masih senada dengan pernyataan oleh Barthes, pada sebuah artikel yang ditulis oleh Prof. Dr. Bambang Sugiharto berjudul ‘Seni dan Paradigma Abad 21’ memberikan catatan tentang definisi seni sejak munculnya gerakan paska-kolonial - de-kolonial yang meleburkan struktur estetika ke-Barat-an dan kultur ke-lokal-an: *“Demikian, pernyataan “the end of art” di akhir abad 20, secara paradoksal rupanya hanya mengantar pada realitas lebih radikal di abad 21: bahwa “everything is art” . Ini seperti analog dengan omongan Derrida:” Barat sudah tak ada lagi, karena semua sudah menjadi Barat”;* juga pernyataan Joseph Beuys *“everyone is an artist”* ujarnya... seni sekarang lebih lebur pada apa yang telah kita yakini sebagai sebuah struktur-struktur yang kaku dan ajeg.

Kategori radikal pada karya-karya yang tampil menggabungkan berbagai perspektif dan teknik untuk menciptakan pengalaman visual yang kaya dan kompleks. Ini berfungsi untuk mengungkapkan realitas sosial dan politik yang tidak selalu dapat dijelaskan dengan narasi konvensional. Sebuah catatan penting dari *Cine Future* adalah tidak hanya berfokus pada aspek estetika film eksperimental, tetapi juga pada cara-cara di mana film ini dapat mengungkapkan dan menantang ideologi yang

sudah dominan. Misalnya, beberapa film dalam pameran ini mungkin mengeksplorasi dampak teknologi pada masyarakat, atau bagaimana kekuasaan dan identitas dibentuk dan dikonstruksi melalui media. Pendekatan ini mencerminkan pemikiran yang lebih luas tentang bagaimana seni dapat berfungsi sebagai alat untuk memahami dan mengubah dunia. Dalam konteks Indonesia, *Cine Future* berkontribusi pada diskursus sinema radikal dengan memberikan perhatian khusus pada film eksperimental yang muncul dari ranah lokal, dengan banyak pembuat film yang mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengkomunikasikan pengalaman dan ideologi mereka.



Gambar 3. Karya film eksperimental yang bersandar di medium presentasi seni rupa kontemporer (Sumber : Author)

Inovasi sejarah seni Barat ditandai dengan masuknya anggapan tentang medium non-seni secara berulang, seperti tema-tema pop, produk massal, teknologi baru, konteks politik dan lainnya yang tanpa disadari hal tersebut merupakan keturunan dari ideologi seni tinggi. Ketika apa yang dianggap sebagai non-seni mulai mengambil bentuk, merasuk dan memberi fungsi seolah-olah menjadi titik tolak seniman eksperimentalis, Kaprow menampikinya. Menurutnya hal itu tidak terlalu buruk, karena ketertarikan seniman pada non-seni ini menunjukkan gagasan tentang seni

sebagai sesuatu yang tidak selalu memuaskan dan disaat tertentu sisi lain dari kehidupan lebih menarik.

Karya video berisi animasi yang sarat akan simbol tradisi disuguhkan tanpa pembabakan memungkinkan pemirsa untuk dapat terlibat kapan saja tanpa perlu khawatir tertinggal jalan cerita. Karya instalasi lampu neon yang memancarkan siluet berupa teks-teks dalam bahasa inggris potongan dari sebuah naskah panjang. Warna merah yang mendominasi di setiap bagian karya sebagai pernyataan atas keperempuan-an sang seniman. Itu hanyalah sebagian kecil dari karya-karya lainnya yang memberikan pengalaman berbeda dalam menjelajah karya film. Mencoba memasuki wilayah paradoks tentang apa yang menjadi eksperimentasi senimannya terhadap ideologi sosial dan mampu menawarkan makna yang lebih beragam bagi pemirsanya.

Penutup

Apa yang ingin dicapai oleh Cine Future 2023, nyatanya memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana film eksperimental dapat mengungkap dan menantang ideologi melalui pendekatan visual yang inovatif. Pameran ini tidak hanya menyoroti perkembangan sinema radikal tetapi juga berfungsi sebagai platform penting untuk dialog tentang peran seni dalam membentuk dan mempengaruhi ideologi sosial dan budaya. Dengan memberikan perhatian khusus pada sinema eksperimental yang muncul dari berbagai latar belakang, Cine Future membantu memperluas pemahaman kita tentang bagaimana film dapat berfungsi sebagai alat untuk refleksi dan perubahan ideologis. Sebagai bagian dari diskursus seni kontemporer, Cine Future berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara seni, ideologi, dan perubahan sosial. Melalui penekanan pada eksperimen artistik dan kritik sosial, pameran ini memperluas batasan pemikiran dan membuka ruang bagi eksplorasi baru dalam dunia film dan seni.

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER VIII

PERAN AUDIO DALAM FILM EKSPERIMEN

HARRY TJAHJODININGRAT
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Kehadiran bunyi dalam film telah menjadikan film sebagai kumpulan gambar statis menjadi kumpulan gambar bergerak yang diproyeksikan ke layar lebih memiliki ‘makna’ secara intelektual.

Bunyi dalam film dapat menggiring persepsi psikologis penontonnya, karena bunyi dapat menambah identitas kondisi *scene* yang ada di film. Dapat dikatakan bahwa film merupakan sebuah kumpulan imaji tidak bergerak hasil karya fotografi, yang diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor hingga menjadi bergerak dengan penambahan bunyi sebagai nilai estetisnya. Sebuah film terdiri dari sejumlah gambar diam yang disebut bingkai, disusun secara seri pada film transparent; film ini melewati kecepatan tertentu melalui proyektor, menimbulkan gambar yang diperbesar dan bergerak serta dikuatkan oleh bunyi pendukungnya (Aumont, Jacques., Bergala, Alain., Marie, Michel., Vernet, 1991).

Manusia dapat merespon gambar bergerak tersebut hingga disebut sebagai ‘film’ karena secara psikologis terdapat jaringan sistem syaraf logis dari mata ke otak manusia yang merespon benda atau materi yang dilihatnya (*visual*), disebut *persistence of vision* (kegigihan penglihatan). *Persistence of Vision (POV)* merupakan kemampuan pada retina mata manusia dalam menahan imaji atau gambar sebuah objek yang dilihat selama seperkian detik, meskipun objek yang dilihat telah berganti, namun manusia masih dapat merespon gambar yang sudah lewat selama sepersekian detik. Hal itulah yang terjadi ketika manusia menonton film. *POV* disebut juga sebagai *flicker fusion*, yaitu efek penglihatan (*optic illusion*) yang seolah-olah bertahan terus menerus ketika cahaya yang masuk ke mata diinterupsi dengan interval pendek dan teratur, (“Persistence of Vision,” n.d.).

Film merupakan salah satu bentuk karya seni audio visual yang memiliki berbagai unsur, untuk dapat menghasilkan sebuah karya film yang bermutu. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah seni rupa, seni musik, seni peran, seni fotografi, seni visual/artistik, seni gambar, seni grafis. Berdasarkan uraian tersebut maka film menjadi sebuah karya seni tempat bersatunya berbagai disiplin ilmu atau multidisiplin, (disadur dari: Kompasianablog: Raden Reihan, 16/07/2021). Unsur-unsur yang terdapat dalam film yang dapat membuat penonton tertarik dapat berupa unsur aktor, tema, adegan aksi, efek visual film, ilustrasi musik, dan lain-lain; unsur tersebut membuat film menjadi sempurna dan objek tontonan yang menyenangkan, (Alfathoni & Manesah, 2020).

Unsur-unsur penting pembentuk sebuah film secara umum dapat dikategorikan menjadi dua unsur utama film, yaitu unsur *naratif film*, dan unsur *sinematik film*; kedua unsur tersebut saling berinteraksi satu sama

lain; aspek ‘naratif film’ merupakan aspek yang berhubungan dengan cerita atau materi film, materi adalah bahan yang dapat dikembangkan menjadi cerita yang memiliki alur; unsur ‘sinematik film merupakan aspek ‘teknis’ dalam produksi sebuah film, (Alfathoni & Manesah, 2020).

Film pada masa kini tidak selalu diputar di bioskop atau *theatre* saja, namun sudah dapat ditonton melalui penyiaran televisi. Begitupun dengan cara pemutaran filmya sudah dapat dinikmati dengan beragam cara, bisa disebutkan antara lain adalah: pita *Video* dengan format *Beta* atau *VHS*, *VCD*, *DVD*, *Blue Ray*, *Flashdisk*, *Youtube*, dan *Netflix*. Media rekam pun sudah berubah, dari yang awalnya direkam secara analog menggunakan pita, hingga menggunakan penyimpan data berkapasitas besar. Maka kita akan mengenal istilah *analog* dan *digital/virtual*.

Popularitas film sebagai bagian dari sebuah produk massa yang sifatnya informatif dan komunikatif memiliki jaringan kerja yang sangat kompleks. Film terdiri atas hasil produksi *audio* dan *visual* memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosional penonton dari visual gambar yang dihadirkan. Dengan seni *audio visual* yang dimiliki oleh film dan kemampuannya dalam menangkap realita sekitar, membuat film menjadi wadah alternatif dalam menyampaikan sebuah pesan, (Alfathoni & Manesah, 2020).

Konsep audio sebagai bagian tidak terpisahkan dari perkembangan dunia film dan televisi, audio memiliki peran yang tidak kecil dalam hal untuk meningkatkan pengalaman secara psikis dan bayangan akustik bunyi. Peran bunyi atau suara di dalam film sangat krusial dan penting, seumpamanya sebuah film horor tanpa suara menyeramkan, maka akan terasa ‘datar’ saja suasananya, maka seorang sound designer memiliki peran penting dan utama di dalam sebuah produksi film yang seharusnya dilibatkan bersama sutradara, DOP dan lainnya sejak bedah naskah, (Muslimin, 2018).

Penguatan pembentukan karakter bunyi di dalam film secara umum memiliki nilai ilmiah dalam pembuatan bunyinya dan memiliki nilai edukasi yang didalamnya terdapat unsur bunyi. Unsur bunyi di dalam audio film memiliki tiga elemen yaitu dialog, musik dan efek suara, untuk memperkaya bunyi di dalam film maka bisa ditambahkan elemen keempat yaitu ambient. Semua elemen tersebut dapat membantu memperkuat suasana atau *mood* yang ingin dicapai di dalam film, desain tata suara yang baik akan memuat setidaknya tiga elemen tersebut sejak awal pembuatannya, (Effendy, 2002).

FILM EKSPERIMEN DAN BUNYI

Film yang beredar di masyarakat kebanyakan merupakan film komersial yang bertujuan untuk mencari keuntungan, meskipun ada jenis film yang bertujuan untuk memberikan hasil dokumentasi kejadian secara *real event*, atau setidaknya melalui cara *re-enactment* (reka ulang kejadian sebenarnya berdasarkan kesaksian, catatan, atau dokumentasi video dan foto). Secara umum dapat dikategorikan menjadi beberapa aliran film, diantaranya adalah film dokumenter (diantaranya adalah autobiografi), film fiksi dan film eksperimental.

Film eksperimen merupakan aliran perkembangan film yang juga dikenal dengan istilah film *avantgarde*, yaitu bentuk sinema yang bertitik berat kepada konsep mengeksplorasi karakter artistik, serta inovasi secara teknis melebihi narasi yang tradisional dan komersial. Film jenis *avantgarde* ini sering kali bertentangan dengan konvensi etika dan estetika, mendobrak struktur naratif yang pada umumnya digunakan di dalam karya film komersial biasa atau film *mainstream*.

Produksi karya film eksperimen dihasilkan dengan membuat gagasan bunyi dan gambar yang tidak *mainstream* serta mengangkat konsep nonkonvensional, menjadikannya karya film yang tidak seperti biasanya film komersial, terkadang disebut juga sebagai karya seni gambar bergerak. Pola pikir pada film eksperimental dapat mengajak penonton kepada hal yang tidak biasa, bahwa film-film seni seperti film eksperimental memiliki sifat yang imajiner dan fiksional, (Morris, 1994).

Pandangan surealisme dengan semangat eksperimental merupakan bagian dari konsep *avantgarde*. Konsep tersebut memiliki tujuan estetis yang tidak dapat dipisahkan dari dampak mekanis dari citra pada jiwa manusia. Maka ada perbedaan yang masuk akal antara kenyataan sesuatu yang konkrit (*realita*) dengan angan-angan (sesuatu yang abstrak), menjadikan pemikiran bahwa setiap citra harus dapat dirasakan sebagai sebuah objek, dan setiap objek dapat dirasakan sebagai sebuah citra, (Bazin, 1996).

Ekperimentasi yang terjadi di dalam sebuah karya film eksperimen menyentuh berbagai unsur yang ada di dalam film, salah satunya yang penting adalah elemen ‘bunyi’ sebagai suatu hal yang konkrit secara fisik, dengan pendekatan karya yang abstraksi atau eksperimental bunyi. Hadirnya bunyi dalam film dapat membawa imajinasi penonton ke bayangan kejadian sesuai dengan pengalaman intelektual masing-masing secara sosiologis. Secara psikis bayangan akan psikologi bunyi membawa daya tersendiri dalam menunjang sebuah adegan yang terjadi. Bayangan psikologis secara imajiner tersebut dapat memuaskan batin penontonya

dan batin penciptanya jika apa yang diharapkan dari bunyi tersebut dapat tercapai.

Terdapat beberapa elemen utama dan karakteristik tertentu yang dapat di bahas dari karya film eksperimen selain elemen 'bunyi', diantaranya yaitu:

1. Eksperimen Visual

- Eksplorasi teknik sinematografi yang inovatif:

Eksplorasi tersebut dapat berupa teknik pengambilan gambar melalui sudut kamera yang *out of the box* (nonkonvensional), ide pencahayaan yang kreatif dan inovatif juga unik, mencoba berbagai macam penggunaan *visual effect* yang tidak biasa, pengarahan aktor berdasarkan naskah yang non mainstream; pembuatan bunyi yang eksperimentatif, dan lain sebagainya;

- Manipulasi gambar dan teknik dalam Film:

Memanipulasi gambar seperti penggunaan teknik kolase lompat, memasukan atau menggabungkan animasi langsung dalam adegan film agar tercipta efek gambar yang unik.

2. Nonlinear Narasi

- Metafora dan Symbolisme:

Teknik kata metafora dan simbolisasi makna sering digunakan pada naskah untuk film eksperimental guna menyampaikan pesan dari film secara mendalam agar tema yang diangkat dapat terapkan dengan baik.

- Nonkonvensional pada struktur Naratif:

Penggunaan struktur naratif secara nonkonvensional yang non-linear atau fragmentaris pada film eksperimental sering digunakan, hal tersebut mengabaikan alur cerita tradisional yang umum digunakan.

3. Eksperimentasi Bunyi

- Kreatifitas pada desain Bunyi:

Desain bunyi pada film eksperimental adalah penggunaan bunyi atau suara yang tidak biasa, seperti efek suara yang telah divariasikan, dikreasi serta dimanipulasi; lalu ada teknik suara foley yang merupakan teknik imitasi bunyi; kemudian ada memasukan suara ambient; musik atonal dan musik eksperiment, dan lain sebagainya.

- **Suara Diagetik dan Nondiagetik:**

Eksperimentasi penggunaan transisi antara suara yang berasal dari dalam adegan film dengan suara yang ditambahkan dari luar adegan film; dan lainnya.

4. Kebebasan (Karya) Artistik

- Kebebasan artistik terjadi pada semua bidang seni dari seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama hingga seni gambar bergerak; kebebasan artistik dan berkreasi bisa memanfaatkan objek yang ada seperti objek pada fasilitas umum untuk menjadi bagian dari proses berkarya, seperti melukis dinding bangunan kosong (graffiti).

- **Autobiografi:**

Kebebasan artistik dalam menentukan tema film eksperimen bisa berupa ekspresi diri dari autobiografi yang dibuat untuk mengangkat pandangan pribadi dan pencerminan eksplorasi identitas diri.

- **Pendekatan Subjektif:**

Pendekatan perspektif subjektif dan pengalaman pribadi terhadap suatu hal atau memori tidak sedikit yang dituangkan menjadi ide garap pembuatan film eksperimental oleh pembuat film eksperimental itu sendiri; berdasarkan kepada pengalaman yang lampau dan keterkaitan atau kedekatan dengan objek yang menjadi ide garap.

5. Pendekatan Teknologi:

- **Eksperimen penciptaan bunyi menggunakan teknik Foley:**

Daya inovatif dan kreatif *sound desainer* dalam menciptakan hasil karya bunyi menggunakan benda atau barang yang ada disekitar, atau barang bekas, atau alat non musikal dan *nondigital*.

- **Eksperimen menggunakan Media Baru:**

Kreatifitas dalam menggunakan teknologi dan media digital baru untuk menciptakan efek visual dan efek suara yang inovatif.

- **Nonkonvensional Editing:**

Teknik *editing* yang digunakan berbeda dengan teknik yang biasa digunakan pada industri film *mainstream* tidak sesuai dengan norma industri pada umumnya, seperti montase yang cepat, *jump cut*, superimposisi, dan lainnya.

6. Pengaruh dari Seni Lain:

- Interdisipliner:

Karya film eksperimental mendapat pengaruh dari berbagai macam disiplin ilmu seni lainnya seperti karya seni rupa, karya seni musik, karya seni tari dan karya sastra.

- Kolaborasi antar *film maker* dengan Seniman:

Film maker eksperimental dapat berkolaborasi dengan seniman (dari disiplin ilmu lain) untuk berkarya dan menciptakan karya multidimensi, salah satunya berkolaborasi dengan *sound designer*, *sound creator* dan musisi eksperimental atau kontemporer, (disadur dari berbagai sumber).

EKSPERIMEN BUNYI ATAU SUARA DALAM FILM

Eksperimen bunyi atau suara di dalam film berhubungan dengan pola kerja serta pola pikir yang kreatif dan inovatif. Untuk menjadi kreatif dan inovatif itu digunakan teknik efek suara dan foley untuk menciptakan imitasi bunyi yang diinginkan. *Avantgarde* hasil kreasi audio visual berupa program acara televisi dan film eksperimental yang menjadi pionir sebuah aliran atau gaya berkesenian baru hingga diaharpakan dapat menjadi perhatian publik, (Achlina, 2011).

Konsep bunyi dalam film eksperimental adalah tentang sebuah penciptaan bunyi/suara yang dapat melampaui batasan penggunaan konsep bunyi/suara yang tradisional, tujuannya untuk menciptakan pengalaman psikis serta sensoris yang baru, kemudian mengeksplorasi metode baru untuk menyampaikan isi suasana cerita dan emosi melalui bunyi/suara. Eksperimental bunyi dalam film merujuk pada penggunaan suara dengan cara yang tidak biasa (nonkonvensional) namun tetap kreatif dan inovatif agar dapat tercipta pengalaman auditif yang unik bagi penonton film, yang mana bisa melibatkan berbagai aspek bunyi/suara seperti: dialog, musik, efek suara & foley, dan keheningan (ambient).

Sebagai contoh hasil karya bunyi/suara yang tidak biasa (nonkonvensional) misalnya adalah: bagaimana seorang *sound designer* membuat suara hewan Tyrano Rexsaurus (T-Rex) di dalam film *box office* Hollywood berjudul *Jurassic Park*. Pembuatan suara T-Rex kemungkinan dilakukan oleh *sound designer* dan *sound creator* dengan cara menggabungkan suara dari tiga hewan yaitu: ikan paus, gajah dan burung elang. Hal ini disebut sebagai eksperimen bunyi karena hasil dari penggabungan ketiga suara tersebut dapat menciptakan suara baru yang melengking, terasa berat dan garang, hingga dapat menggiring psikologis penonton bahwa suara T-Rex ‘memang’ seperti itu.

Kenyataannya hingga sekarang tidak ada seorangpun yang tahu bagaimana suara hewan T-Rex yang asli, karena tidak ada satu orang manusiapun di dunia ini yang pernah hidup di zaman T-Rex, atau tidak ada satu bukti ilmiah atau sejarah apapun yang mengatakan bahwa suara hewan T-Rex seperti apa bunyinya. Eksperimental suara dalam film Jurassic park ataupun film lainnya (khususnya film fiksi), mengacu pada penggunaan daya inovasi dan kreasi dari suara untuk memperkaya narasi dan menciptakan pengalaman sinematik yang unik melalui kehadiran bunyi/suara.



Gambar 1.

How T-Rex Sound Effects Are Made, Behind the Scenes; Jurassic World; courtesy of Youtube, (sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=8SdT97vjoos>).

Beberapa pendekatan pada eksperimentasi bunyi dalam film berdasarkan konsep atau teknik yang biasa digunakan untuk perekaman dan berkreasi bunyi/suara dalam film, diantaranya adalah:

1. Sound Effect dan Foley

Sound Effect dan foley adalah sebuah teknik yang biasa digunakan oleh sound desainer dalam memproduksi bunyi imitasi pada film. Sound Effects, many professional sound recordists go out into the great outdoors and collect their own real sound effects, they will go into the woods and record the sound of the wind blowing through the leaves on the trees, e.t.c.,

the advantage of it is that the sounds are their copyright, (Tom Holden, 2002).

Pembuatan bunyi menggunakan *sound effects* merupakan keahlian khusus yang berhubungan dengan pekerjaan khusus bidang audio dan berhubungan langsung dengan konsep eksperimental. *Sound effects* adalah bagian suara bukan musik atau percakapan, seperti suara senjata api, siul burung, hiruk pikuk, deru mobil dan lainnya, suara yang diinginkan bisa didapatkan dengan cara rekam lapangan langsung ditempt syuting atau liputan, atau juga dapat di ambil dari kepustakaan audio visual, atau membelinya dari pihak tertentu, (Achlina, 2011).

Sound effects dan teknik *foley* menjadi dua teknik penghasil bunyi dalam film yang bertujuan untuk membuat suara yang sulit didapat 'aslinya', atau untuk berkreaitivitas dalam membuat bunyi yang memang tidak ada, contoh aslinya, seperti suara T-Rex yang sudah dibahas di atas. *Foley* merupakan sebuah teknik penambahan *sound effect* pada film sebagai suara yang mengimitasi dari bunyi yang tidak ada, atau bunyi yang sulit di dapat, atau sebagai bentuk kreativitas, tujuan lainnya untuk mengurangi resiko biaya yang besar, profesi *foley artist* adalah pekerjaan profesional, (Muslimin, 2018).

2. Suara Nonkonvensional

- Suara Eksperimen (suara yang sudah diolah):

Suara eksperimen dalam film yang sudah diolah, dimanipulasi atau diimitasi secara digital guna mendapatkan efek suara yang 'suryalis' atau 'tidak biasa', teknik ini biasa digunakan dalam film fiksi, action dan horor.

- Suara Ambient:

Suara lingkungan asli, seperti suara latar belakang yang direkam lebih besar untuk mendapatkan kesan suasana tertentu, berdasarkan karakter penokohnya pada scene.

3. Perekaman/Penggunaan Suara yang Tidak Biasa

- Suara Keseharian:

Berasal dari suara atau bunyi objek yang ada di dalam keseharian manusia, kemudian diadaptasi, dikombinasi dan diaransemen menjadi bagian dari skoring musik guna menciptakan bunyi atau suara yang tidak biasa.

- Musik Atonal:

Musik yang tidak memiliki nada utama atau tidak memiliki *tonal center* (tonika), musik jenis ini bersifat menyimpang dari konsep

musik konvensional (musik yang menggunakan sistem tonal), dan tidak terikat pada satu kunci nada tertentu, tujuannya secara psikis untuk menciptakan perasaan aneh, kurang nyaman atau bingung bagi penonton yang menyaksikan.

4. Bunyi Diagetik dan Nondiagetik

- Bunyi Diagetik:

Bunyi yang berasal dari sumber suara yang terlihat di dalam adegan film, seperti dialog antar pemeran, dan suara objek lain yang terlihat di adegan/scene film.

- Bunyi Nondiagetik:

Bunyi yang sumber suaranya tidak terlihat di dalam adegan film, atau suara yang tidak berasal dari sumber yang ada di adegan/scene film, contohnya musik latar/ilustrasi musik, dan narasi yang dibacakan tanpa terlihat pembacanya.

Eksperimentasi bunyi dapat melibatkan perpaduan dan perpindahan dari suara diagetik dengan suara nondiagetik sebagai pengejut untuk mendapatkan perhatian penonton, bahwa konsep bunyi yang terdengar namun tidak tampak sumbernya di dalam film dapat disebut sebagai bunyi nondiagetik, (disadur dari berbagai sumber pribadi).

5. Leitmotiv

Leitmotiv atau *Leitmotif* dapat diartikan sebagai sebuah ‘kalimat’ di dalam film yang diambil dari bahasa German, yang berarti ‘leit’ adalah utama (*leading* dalam bahasa Inggris), dan motif (*motive* dalam bahasa Inggris). Maka dapat dijabarkan bahwa leitmotiv/leitmotif adalah ‘*leading motive*’ atau ‘motif utama’. Istilah *leitmotiv* merujuk kepada istilah dalam musik opera, yang diperkenalkan pertama kali istilah ini oleh komposer Richard Wagner dari German. Wagner berhasil menginterpretasikan bunyi kedalam bentuk ‘karakter’ tokoh yang ada di dalam drama menjadi salah satu elemen penting di dalam drama itu sendiri menjadi musik yang dominan, konsep musik dalam drama tersebut kemudian disebut *Wagnerian*. *Leitmotiv is still commonly used with reference to music and musical drama but it is now also used more broadly to refer to any recurring theme in the arts or in everyday life, a dominant recurring theme. In opera, a leitmotif is a recurring melody that accompanies the reappearance of an idea, person, or situation. The term is now applied in other kinds of music, sometimes with a meaning*

very close to the original: "The Imperial March" that is heard in the Star Wars film franchise whenever Darth Vader appears on screen, for example, is a modern example of leitmotif.

(sumber: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/leitmotif>).

6. **Contrapuntal**

Contrapuntal atau *counterpoint* adalah konsep *polyphonic* melodi dalam musik; konsep ini adalah dua alur melodi yang saling bertentangan namun sebenarnya keduanya saling mengisi dan menjadikannya sebuah konsep melodi yang unik. Istilah kontrapuntal ini kemudian diadaptasi dan digunakan ke dalam konsep desain musik di dalam film. Contoh penggunaan kontrapuntal adalah misalkan pada sebuah adegan film ditampilkan adegan ‘menyeramkan’, namun musik disandingkan bukanlah musik yang tegang atau mengerikan untuk mendukung suasana seram, melainkan musik yang bernuansa ceria. Penempatan musik ini pada film beberapa tahun lalu akan menjadi suatu hal yang dianggap ‘menyalahi’ pakem perfilman karena dianggap ekstrim tidak *mainstream*, atau tidak konvensional. Sementara pada masa kini konsep kontrapuntal menjadi suatu konsep yang ‘*out of the box*’ meskipun nonkonvensional dan ekstrim, (disadur dari berbagai sumber pribadi).

7. **Bunyi yang Minimalisme dan Bunyi Hening (Silence)**

- **Bunyi yang Minimalisme:**

Penggunaan suara yang minimal dapat membawa rasa penonton ke dalam suasana yang lebih introspektif dan intim; secara psikis dapat mempengaruhi imajinasi dan untelektual penonton menjadi lebih fokus kepada lingkungan yang terjadi di dalam adegan film.

- **Bunyi Hening:**

Keheningan (*silence*) dalam sebuah adegan film yang disengaja dapat membuat suasana justru menjadi tegang dan penuh tanda tanya pada momen tertentu dalam film; imajinasi penonton akan di bawa ke hayalan masing-masing; suasana seperti ini akan menciptakan atmosfer ketegangan karena secara tidak langsung memberikan penekanan akan hal yang terjadi.

8. Teknik Perekaman Suara *Sampling-Looping* dan Binaural

- Perekaman Suara *Sampling* dan *Looping*:

Penciptaan pola ritmis atau efek suara yang menarik dan unik dengan cara meng-copy hasil rekaman yang diinginkan, kemudian disambung kembali, dan diulang lagi.

- Perekaman *Binaural*:

Secara harfiah binaural adalah mendengarkan suara secara utuh melalui dua telinga; teknik ini dijadikan konsep perekaman yang menangkap suara utuh seperti yang didengar oleh telinga manusia, tujuannya untuk pengalaman indera pendengaran secara menyeluruh atau imersif terhadap suara.

9. Penggunaan Media dan Genre

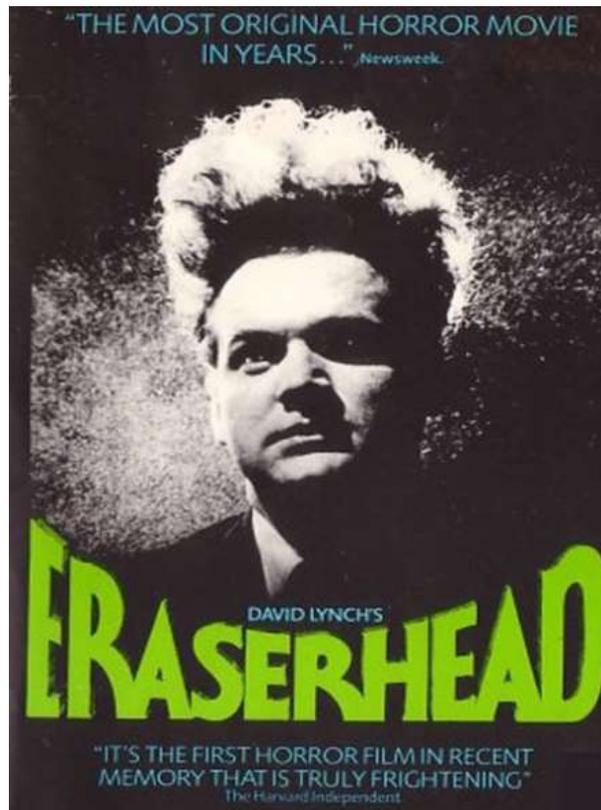
- Penggunaan Media Radio:

Menggunakan teknik penggalan narasi pada drama radio menjadikannya efek suara yang kuat, seolah menghadirkan bunyi yang ada dari drama radio ke dalam adegan film guna menghasilkan kesan dan pengalaman mendengarkan yang lebih dalam.

- Interaktivitas:

Interaksi yang ada pada film dengan cara penggabungan beberapa elemen suara untuk direspon oleh penonton; seperti bunyi pada instalasi seni.

Eksperimental bunyi/suara yang dilakukan dalam film akan membuka pengalaman baru bagi penonton dan juga bagi penciptanya. Akan banyak hal dan kemungkinan yang terjadi dari sisi kreatifitas dan inovasi para *sound designer* dan *sound creator* untuk dapat menceritakan sebuah kisah dengan teknik dan cara yang nonkonvensional. Hal semacam ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman sinematik khususnya bunyi sinema bagi orang menonton dan yang terlibat. Film eksperimental dengan bunyi nonkonvensional dapat memainkan peran penting untuk memperluas pemahaman sinema, serta menawarkan perspektif baru mengenai materi yang bisa dicapai dengan media film.



Gambar 2.

Film lawas berjudul *Eraserhead* (1977) karya David Lynch ini menggunakan teknik efek suara berupa suara industrilis, serta efek bunyi yang surealis, tujuan untuk menciptakan suasana mengganggu atau *atmosfer disturbed*, (sumber gambar: www.pinterest.com).

PERAN SOUND DESIGNER DALAM FILM EKSPERIMENTAL

Eksperimentasi bunyi menjadi sebuah gagasan eksotis untuk dibahas didalam pengkaryaan sebuah karya film seperti film eksperimental, sebagaimana yang sempat di bahas dalam rangkaian acara *workshop* dan simposium pada gelaran acara Cinefuture 2023 di Bandung yang mengetengahkan bahasan dengan tema tentang film eksperimen. Kehadiran bunyi di dalam sebuah film eksperimental sejatinya harus didukung oleh peran seorang *sound designer* yang piawai dan paham tentang konsep bunyi terhadap apa yang dibutuhkan oleh sutradara di dalam sebuah film.

Sound designer merupakan keahlian profesional yang menggarap dan menerjemahkan kebutuhan bunyi di dalam film sesuai dengan keinginan dari sutradara, kemudian peran seorang *sound designer* diharapkan mampu untuk mengaplikasikan ide imajinatif tersebut menjadi

bentuk bunyi yang nyata. Secara teknik merupakan orang yang memiliki posisi penting didalam tim pascaproduksi film dengan tugas merancang, mendesain dan membuat semua unsur bunyi atau suara yang ada di dalam film, (Muslimin, 2018).



Gambar 3.

Salah satu film yang menggunakan eksperimen bunyi berjudul *Berberian Sound Studio* (2012); designer suara film ini menggunakan teknik suara foley untuk mengisahkan teknisi suara yang mengedit suara untuk film horor di negara Italia, (sumber gambar: www.loslunesseriefilos.com).

Referensi

- Achlina, L. & S. (2011). *Kamus Istilah Pertelevision*. Penerbit Buku Kompas.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Penerbit Deepublish.
- Aumont, Jacques., Bergala, Alain., Marie, Michel., Vernet, M. (1991). *Estetica del Cine*. Academia.edu.
- Bazin, A. (1996). *Qu 'est-ce Que le Cinema? (Sinema Apakah Itu?)*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.
- Effendy, H. (2002). *Mari Membuat Film* (G. Widya Laksmi (ed.)). Adipura.
- Morris, R. C. (1994). *New Worlds from Fragments*. Westview Press.
- Muslimin, N. (2018). *Bikin Film Yuk*. Araska.
- Persistence of Vision. (n.d.). In *Wikipedia.org*. <https://en.m.wikipedia.org>
- Tom Holden. (2002). *Film Making*. Contemporary Books, The Mc Graw Hill Companies, USA.

CHAPTER IX

EKSPERIMENTASI AUDIO FILM AMBISONIC BAGI DISABILITAS NETRA

IBRAHIM ADI SURYA
UNIVERSITAS WIDYATAMA

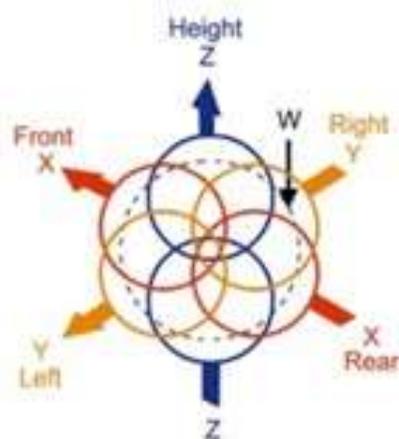
Pendahuluan

Audio ambisonic memiliki potensi teknologi tepat guna dalam membuat suatu karya hiburan film bagi disabilitas netra. *Audio Ambisonic* adalah suatu teknologi rekaman dan reproduksi suara yang dirancang untuk menciptakan lingkungan audio tiga dimensi yang lebih imersif dan realistis. Teknologi ini memungkinkan merekam dan mereproduksi suara dari berbagai arah, sehingga pendengar dapat merasakan kedalaman, arah, dan ruang suara dengan lebih akurat. Pada saat ini *audio ambisonic* berkembang secara pesat di industri *game*. Pengalaman para pemain *game* akan terasa lebih nyata jika didukung dengan teknologi ambisonic. Namun menurut penulis teknologi ambisonic ini memiliki potensi yang banyak jika digunakan untuk disabilitas netra. Dengan teknologi ambisonic disabilitas netra dapat merasakan bunyi dari berbagai arah dengan kedalaman ruangan yang dihadirkan oleh *audio ambisonic*.

Menurut Teori Frank Zotter, Mathias Frank ada beberapa peran unsur untuk menciptakan suatu lingkungan *audio ambisonic* yang saling berkaitan, diantaranya adalah, (1) Sumber Suara (*Sound Source*): Representasi dari objek atau sumber suara dalam ruang tiga dimensi yang akan direkam atau direproduksi dalam teknologi *Ambisonic*, tujuan utama adalah merepresentasikan dengan presisi sumber suara di sekitar pendengar atau dalam suatu ruang tertentu. Hal ini diharapkan dapat membuat pendengar disabilitas netra dapat merasakan ruang dimensi dan arah sumber suara secara presisi. (2) Mikrofon *Ambisonic*: Mikrofon khusus yang digunakan untuk merekam suara dalam format *Ambisonic*, biasanya memiliki kapsul atau elemen mikrofon yang dapat merekam informasi dari seluruh arah. Mikrofon ini memiliki kemampuan untuk merekam informasi audio dari seluruh arah, sehingga memungkinkan merekam suara dengan presisi spasial dalam ruang tiga dimensi. Mikrofon ini berfungsi ketika pengambilan suara di lapangan saat sedang berlangsung, dengan jenis mikrofon *ambisonic* setiap kapsul atau elemen mikrofon memiliki fungsi masing-masing untuk mengambil suara dari arah tertentu (3) *Spherical Harmonics* (Harmonika Sferis): Representasi matematis dari distribusi suara dalam ruang tiga dimensi menggunakan fungsi harmonika sferis. Ini adalah bagian integral dari dekomposisi *Ambisonic*. Sinyal audio dari suatu sumber direpresentasikan sebagai kombinasi dari fungsi harmonika sferis dengan tingkat orde tertentu. Proses ini dikenal sebagai dekomposisi *Ambisonic*, di mana informasi audio dibagi menjadi komponen-komponen harmonika sferis yang berbeda. Penggunaan fungsi harmonika sferis dalam *Ambisonic* memungkinkan

representasi yang presisi dalam pengkodean arah dan jarak suara. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman audio tiga dimensi yang akurat. (4) *Panning*: Proses mengarahkan atau memposisikan suara dalam lingkungan audio tiga dimensi, yang terkait dengan kemampuan Ambisonic untuk merinci arah bunyi.

Pada dasarnya, *panning* dalam Ambisonic memungkinkan penggunaan teknik yang merinci arah bunyi dalam tiga dimensi, mencakup koordinat X, Y, dan Z. Ini membedakan *panning* dalam Ambisonic dengan *panning* dalam sistem audio konvensional yang hanya mempertimbangkan arah kiri-kanan (*panning stereo*). Proses *panning* dalam Ambisonic terkait erat dengan dekomposisi *Spherical Harmonics*. Setelah sinyal audio direpresentasikan dalam bentuk fungsi harmonika sferis dengan tingkat orde tertentu, *panning* memungkinkan distribusi suara ini untuk diatur dan diarahkan sesuai dengan preferensi atau kebutuhan. (5) *Perceptual Spatialization*: Unsur yang mencakup cara manusia mendengar dan memproses informasi spasial, yang dipertimbangkan dalam pengembangan teknologi Ambisonic untuk menciptakan pengalaman mendengar yang lebih alami. Ini merupakan bagian integral dari proses dekomposisi Ambisonic yang bertujuan untuk merepresentasikan sinyal audio dalam format yang dapat digunakan untuk membangun pengalaman audio tiga dimensi. *Spherical Harmonics* adalah kumpulan fungsi matematis yang digunakan untuk merepresentasikan distribusi sinyal audio dalam ruang sferis, seperti lingkaran atau bola. (6) Pemetaan Ruang (*Spatial Mapping*): Proses menghubungkan sinyal Ambisonic dengan representasi spasialnya dalam ruang tiga dimensi. *Spatial mapping* dalam konteks Ambisonic adalah proses menghubungkan sinyal Ambisonic dengan representasi spasialnya dalam ruang tiga dimensi. Tujuan dari pemetaan ini adalah untuk menciptakan pengalaman audio yang akurat dan imersif dengan merinci posisi, arah, dan distribusi suara dalam lingkungan tiga dimensi. Keberhasilan *spatial mapping* dalam Ambisonic dinilai berdasarkan tingkat presisi dan realisme dalam mereproduksi distribusi suara. Pemetaan ini menciptakan kesan bahwa suara berasal dari posisi tertentu dalam ruang, meningkatkan pengalaman mendengar.



Gambar 1. Ambisonic Former

Dengan menggabungkan unsur-unsur seperti Sumber Suara, Mikrofon Ambisonic, Spherical Harmonics, Panning, Perceptual Spatialization, dan Pemetaan Ruang, pembuatan audio film Ambisonic dapat diarahkan untuk memenuhi kebutuhan khusus dan preferensi pendengar disabilitas netra. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman mendengar yang lebih inklusif dan memikat bagi mereka yang mengandalkan pendengaran sebagai sarana utama untuk menikmati konten audio. Dengan ruang yang dihasilkan oleh teknologi ambisonic, bunyi dapat memberikan informasi lebih banyak pada pendengar disabilitas netra, hal tersebut dapat memberikan kontribusi banyak untuk pembuatan media hiburan audio film bagi disabilitas netra. Bentuk informasi yang dihadirkan oleh visual yang sebelumnya tidak dapat diterima bagi disabilitas netra dapat diwakilkan oleh teknologi ambisonic.

Penelitian karya ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang diantaranya ditulis oleh Cooper and Taylor dengan judul “Ambisonic sound in virtual environments and applications for the blind people” dan dipublikasikan dalam *Proceedings of the Second European Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies*” (1998, ECDVRAT). Cooper dan Taylor (1998) mengembangkan sebuah prototipe lingkungan virtual berbasis suara ambisonic yang disebut “The Sound Garden”. Lingkungan ini terdiri dari berbagai elemen suara yang merepresentasikan objek, karakter, dan aksi dalam sebuah taman. Pendengar dapat berinteraksi dengan lingkungan ini menggunakan keyboard atau mouse, dan mendengarkan hasilnya melalui headphone atau speaker. yang kedua adalah artikel jurnal berjudul “Exploring the relationships between teacher noticing, ambisonic audio, and variance in focus when viewing 360 video | SpringerLinkJurnal” ini meneliti pengaruh audio ambisonic terhadap

kemampuan mahasiswa calon guru untuk memperhatikan dan fokus pada video 360 yang menampilkan praktik pengajaran di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa audio ambisonic meningkatkan fokus dan perbedaan hal-hal yang diperhatikan oleh peserta dibandingkan dengan audio monofonik. Yang ketiga artikel jurnal berjudul “*The Use of Ambisonic Audio to Improve Presence, Focus, and Noticing While Viewing 360 Video | Journal For Virtual Worlds Research (tdl.org)*”. Jurnal ini juga meneliti pengaruh audio ambisonic terhadap persepsi kehadiran, fokus, dan pemberitahuan saat menonton video 360. Hasilnya menunjukkan bahwa audio ambisonic meningkatkan persepsi kehadiran bagi mereka yang familiar dengan konten yang diajarkan, menyebabkan diferensiasi dalam apa yang diperhatikan oleh penonton audio ambisonic dibandingkan dengan kelompok monofonik, dan meningkatkan fokus peserta dalam menonton video 360. Pada ketiga penelitian tersebut bisa dikatakan belum ada karya yang berbentuk audio film ambisonic yang diperuntukan untuk disabilitas netra sebagai media hiburan.

Peningkatan aksesibilitas dan partisipasi disabilitas netra dalam konten digital merupakan isu penting dalam upaya menciptakan masyarakat yang lebih inklusif. Disabilitas netra, yang mencakup orang dengan kehilangan penglihatan sebagian atau sepenuhnya, sering mengalami kesulitan dalam mengakses dan menikmati konten audio visual seperti film, video, dan konten digital lainnya. Keterbatasan penglihatan mereka membuat mereka bergantung pada indra pendengaran dan kemampuan untuk memahami suara dan audio. Pengembangan pengalaman audio film Ambisonic pada cerita rakyat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan partisipasi dan pengalaman disabilitas netra dalam konten digital. Teknologi Ambisonic menawarkan kemampuan untuk merekam, mengolah, dan memutar suara secara tiga dimensi, menciptakan lingkungan audio yang imersif dan realistis. Dengan memanfaatkan kelebihan teknologi ini, cerita rakyat dapat diadaptasi ke dalam format audio film yang memberikan pengalaman sensoris yang lebih kaya dan mendalam bagi disabilitas netra.

Melalui pengalaman audio film *Ambisonic*, disabilitas netra dapat merasakan film dengan cara yang lebih intens dan memuaskan. Mereka dapat mengalami efek suara yang menciptakan kedekatan dengan lingkungan cerita, mendengar karakter dan dialog dengan jelas, serta memperoleh gambaran spasial tentang lokasi dan peristiwa dalam cerita. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang cerita, memungkinkan mereka untuk terlibat secara emosional. Namun, meskipun teknologi *Ambisonic* menawarkan potensi yang besar,

pengembangan pengalaman audio film *Ambisonic* untuk disabilitas netra masih relatif baru dan belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penelitian audio film *ambisonic* sebagai media hiburan bagi disabilitas netra menjadi sangat penting. Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas dan manfaat pengalaman audio film *Ambisonic* bagi disabilitas netra serta memberikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan konten yang lebih inklusif dan aksesibel bagi mereka.

Disabilitas netra sering menghadapi tantangan dalam mengakses dan berpartisipasi dalam konten digital, termasuk audio film. Penggunaan teknologi *Ambisonic* dalam audio film diharapkan dapat meningkatkan pengalaman partisipasi mereka. Namun hanya ada sedikit penelitian yang menggabungkan pengalaman audio film *Ambisonic* dengan cerita rakyat, yang memiliki nilai budaya dan estetika yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengalaman audio film *Ambisonic* untuk meningkatkan partisipasi disabilitas netra dalam konten digital.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini dirancang untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari penelitian yang mencakup pengembangan teknologi, integrasi budaya, evaluasi kualitas, dampak inspiratif, dan aspek aksesibilitas. Pertanyaan penelitian dirancang untuk menyelidiki sejumlah aspek penting yang dapat memberikan wawasan mendalam terkait dengan tujuan penelitian. Setiap aspek tersebut memainkan peran kunci dalam merumuskan strategi dan pendekatan terbaik untuk mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi karya audio film *Ambisonic* yang bersifat inklusif dan memadukan elemen-elemen budaya. Berikut adalah rumusan masalah dari penelitian karya ini :

1. Bagaimana teknologi audio *Ambisonic* dapat menciptakan pengalaman hiburan yang inklusif bagi penyandang disabilitas netra?
2. Sejauh mana karya audio film ini memberikan inspirasi dan pengalaman mendalam kepada penyandang disabilitas netra?
3. Bagaimana cara terbaik untuk mendistribusikan karya audio film ini sehingga dapat diakses dengan mudah oleh semua penyandang disabilitas netra?

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pengembangan pengalaman audio film Ambisonic bagi disabilitas netra adalah untuk meningkatkan partisipasi, pengalaman, dan keterlibatan mereka dalam konten audio film. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan audio film *Ambisonic* bagi disabilitas netra adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Hiburan Inklusif: Menilai sejauh mana karya audio film dengan teknologi audio Ambisonic dapat menciptakan pengalaman hiburan yang inklusif bagi penyandang disabilitas netra. Tujuan ini bertujuan untuk menyediakan alternatif hiburan yang dapat diakses oleh semua orang tanpa hambatan visual.
2. Mengukur Kualitas Audio: Mengevaluasi kualitas audio dalam penggunaan teknologi Ambisonic, termasuk dialog, musik latar, dan efek suara, untuk menciptakan pengalaman audio yang mendalam.
3. Meningkatkan Aksesibilitas: Mempertimbangkan cara terbaik untuk mendistribusikan karya audio film ini sehingga dapat diakses dengan mudah oleh semua penyandang disabilitas netra.

Metode Penciptaan

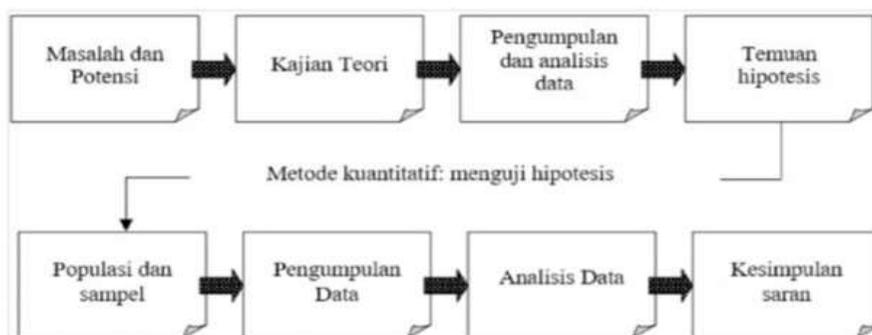
Penciptaan seni audio *ambisonic* untuk disabilitas netra membutuhkan berbagai strategi, metode dalam proses kreatifnya. Sang pembuat karya dituntut untuk dapat menciptakan seni audio *ambisonic* yang sesuai dengan keinginan disabilitas netra tersebut baik selama proses penciptaan berlangsung maupun ketika proses duplikasi dilakukan. Pembuat karya harus mendapatkan sumber kreatif dan menggalinya secara intensif. Sumber kreatif berupa ide hasil perenungan, dianalisis bersama dengan khayalan atau imajinasi disabilitas netra tersebut.

Pembuat karya dalam hal ini betul-betul dituntut memiliki kepekaan, pengalaman mencipta yang baik, dan mampu bekerjasama dengan disabilitas netra tersebut dalam mewujudkan karya. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan produk luaran berupa audio film ambisonic untuk disabilitas netra ini digunakan metode *research and development*. Metode ini merupakan penelitian terapan yang dilakukan dengan pengembangan deskriptif prosedural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan luaran sesuai dengan tujuan. Penelitian ini dilakukan melalui proses penelitian sekaligus pengembangan dan memvalidasi luarannya (Cresswell, 2007; Campbell &

Stanley ,1963). Prosedur penelitian dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Begitu Pula ketika pemilihan bentuk karya yang dilatari oleh adanya tujuan penelitian, menekankan pada proses uji coba, dan revisi yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan luaran penelitian sesuai dengan tujuan. Campbell & Stanley (1963), mengatakan bahwa penelitian tindakan akan menghasilkan produk luaran yang berorientasi pada fungsi seni audio film ambisonic untuk kebutuhan hiburan bagi disabilitas netra.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menyusun karya seni audio film ambisonic untuk disabilitas netra. Penelitian pengembangan deskriptif prosedural ini sesuai diterapkan untuk menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan luaran penelitian sesuai tujuan. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas karya seni pertunjukan yang dihasilkan. Seni audio film untuk disabilitas netra yang diciptakan ini merupakan variabel independen. Variabel independen yang dimaksud adalah kualitas karya seni audio film ambisonic untuk disabilitas netra sebagai luaran hasil penelitian ini. Sebuah penelitian terapan membuahakan sebuah produk hasil penelitian.

Pengembangan seni audio film ambisonic ini menerapkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif atau mixed methods. Pembagian tipe dalam penelitian mixed methods dapat dibagi menjadi empat, yakni; tipe *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation* (Cresswell, 2007: 62 – 79). Berdasarkan pembagian tipe Penelitian Mixed Methods, penulis memilih menggunakan desain tipe *exploratory* yang termasuk ke dalam karya *sequential* (urutan). Desain tipe ini merupakan desain penelitian mixed methods yang dilakukan dengan cara melaksanakan penelitian kualitatif terlebih dahulu baru kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif (Abidin, 2011: 40). Prosedur pelaksanaan penelitian dengan *Mixed Methods* ini meliputi hal-hal sebagai berikut.



Gambar 2. Langkah-langkah Metode Kombinasi (Mixed Methods)
(Sumber: Sugiono, 2011: 474)

Mengacu pada gambar 2, penelitian *Mixed Methods Sequential Exploratory Design* dimulai dengan pelaksanaan penelitian pada tataran kualitatif yang selanjutnya diikuti penelitian pada tataran kuantitatif. Masing-masing penelitian tersebut memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing. Jika penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan hipotesis maka penelitian kuantitatif berfungsi untuk menguji temuan hipotesis tersebut. Sejalan dengan karya penelitian yang penulis gunakan, maka analisis datanya meliputi analisis data kualitatif (studi kasus) dan analisis data kuantitatif (eksperimen).

Metode penciptaan Audio Film *Ambisonic* sebagai media hiburan bagi disabilitas netra pada cerita Ken Arok dapat melibatkan beberapa langkah dan proses kreatif. Berikut adalah panduan umum untuk metode penciptaan tersebut:

Penggunaan DAW (*Digital Audio Workstation*) Untuk Membuat Audio *Ambisonic*

Digital Audio Workstation (DAW) adalah perangkat lunak yang sering digunakan dalam produksi audio untuk merekam, mengedit, dan menghasilkan berbagai jenis konten audio, termasuk produksi dalam format *Ambisonic*. DAW adalah perangkat lunak yang digunakan untuk merekam, mengedit, mengolah, dan menghasilkan berbagai jenis konten audio, seperti musik, efek suara, dan produksi audiovisual. DAW sangat penting dalam industri musik, produksi film, televisi, dan media digital karena mereka menyediakan alat yang kuat untuk mengolah dan memanipulasi suara secara digital. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menggunakan DAW dalam produksi arah bunyi *Ambisonic*:

1. **Pemilihan DAW yang Mendukung *Ambisonic*:**
Pastikan DAW yang Anda gunakan memiliki dukungan untuk produksi dalam format *Ambisonic*. *Studio One 5* merupakan DAW yang digunakan peneliti untuk memproses audio.
2. **Pemilihan Sumber Audio:**
Peneliti memilih sumber audio yang sudah tersedia dengan kualitas yang sangat baik. Format audio yang dipakai adalah WAV dengan sample rate 48.000Hz dan Bitrate 24 bit. Sumber audio yang dipilih merupakan suara bunyi air yang mengalir.
3. **Konversi ke Format *Ambisonic*:**
Untuk menghasilkan suara *Ambisonic*, sumber audio harus dikonversi ke format *Ambisonic*. Ini melibatkan plug-in untuk mengkonversi sumber audio ke format *Ambisonic*. Plug in yang

dipakai dari perusahaan bernama Waves dengan nama plug in NX Ambisonic.

Gambar 3. Plug in Waves NX Ambisonic



4. Penyesuaian Panorama Audio:
Di DAW, anda dapat mengatur arah dan posisi bunyi secara tepat dalam ruang Ambisonic. Ini bisa melibatkan penggunaan panner Ambisonic yang disediakan oleh DAW atau pengaturan manual menggunakan plug-in Ambisonic. Plug in yang dipakai adalah b360 dan NX ambisonic.

Gambar 4. Plug in b360 dan NX



5. Mengedit dan *Mixing*:
Lanjutkan dengan pengeditan audio dan *mixing* dalam DAW seperti biasa. Anda dapat mengatur volume, efek, dan kualitas audio sesuai kebutuhan.

Gambar 5. *Mixing* menggunakan studio one 5



6. Pengaturan Format Output:
Tentukan format *Ambisonic* yang akan digunakan untuk output. Misalnya, format *Ambisonic B-format* adalah yang paling umum digunakan.
7. Rendering Output *Ambisonic*:
Setelah proses pengeditan dan *mixing* selesai, buat output *Ambisonic* dari proyek Anda. Ini biasanya melibatkan rendering proyek ke format *Ambisonic* yang dapat digunakan dalam produksi audiovisual.
8. Verifikasi dengan *Decoder Ambisonic*:
Untuk memastikan bahwa audio *Ambisonic* Anda akan berfungsi dengan benar saat didekoding, verifikasi output Anda dengan menggunakan *decoder Ambisonic* yang sesuai.

Pembahasan Sementara (*Panning Ambisonic*)

Pada tahap ini penulis sudah melakukan riset awal yaitu tahap menentukan arah bunyi dengan menggunakan teknologi *ambisonic*. Arah bunyi menjadi bagian penting sebelum melangkah kepada tahapan bentuk karya audio film dengan cerita rakyat yang merupakan karya akhir dari penelitian ini. Tahapan ini merupakan bagian tahapan: *Spherical*

Harmonics, Panning, Perceptual Spatialization. Menentukan arah bunyi memastikan bahwa penyandang disabilitas netra dapat merasakan dan memahami lokasi relatif sumber bunyi dalam ruang tiga dimensi. Ini menciptakan pengalaman audio yang inklusif yang memungkinkan mereka untuk "merasakan" dan "mengeksplorasi" lingkungan audio. Arah bunyi yang benar membantu penyandang disabilitas netra untuk memahami narasi dengan lebih baik. Mereka dapat mengidentifikasi karakter yang berbicara, lokasi percakapan, dan peristiwa dalam cerita dengan lebih jelas.

Pelaksanaan percobaan mendengarkan contoh suara ambisonic mengenai arah bunyi dilaksanakan di lokasi Sentra Abiyoso yang bertempat di kota Cimahi pada tanggal 20 Juli 2023. Peserta yang terlibat merupakan penyandang disabilitas netra sentra Wyataguna yang bertempat di Jl. Pajajaran kota Bandung. Jumlah peserta yang mencoba audio ambisonic adalah 9 orang. Tahap hasil uji coba peserta dikenakan *headphone* secara masing-masing dan diperdengarkan bunyi ambisonic dengan durasi kurang lebih 1 menit 18 detik.

Gambar 6. Tahapan mendengarkan audio *ambisonic* oleh disabilitas netra

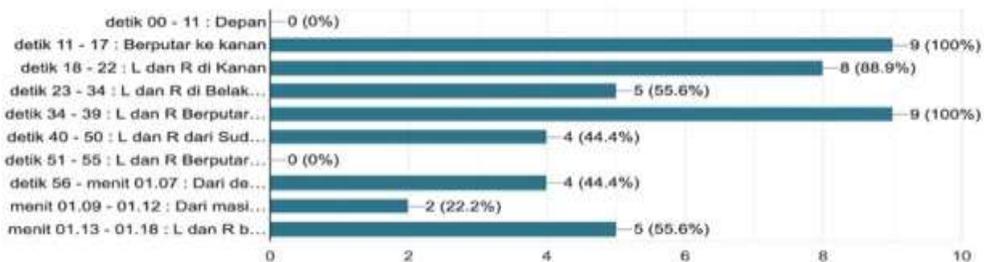


Pada tahap ini peserta mendengarkan sumber bunyi dan juga mengucapkan arah bunyi secara langsung. Ketika peserta menyebutkan arah bunyi kita menulis ucapan arah bunyi yang disebutkan peserta untuk menjadi catatan peneliti. Catatan tersebut akan dicocokkan dengan ketepatan arah bunyi dari ambisonic yang sudah peneliti siapkan. Maka dari catatan tersebut menghasilkan persentase ketepatan arah bunyi yang

dihasilkan oleh audio *ambisonic*. Berikut adalah catatan waktu arah bunyi yang diperdengarkan ke responden.

Result Dari Hasil Uji Coba

Tabel 1. Hasil Uji Coba



Dilihat dari tabel di atas Peserta tidak dapat merasakan suara dari depan, peserta lebih cenderung mendengarkan suara dari atas dibandingkan dari depan. Peserta juga cenderung tidak bisa merasakan posisi suara berputar dari depan, belakang, hingga ke depan lagi. Hasil tersebut menjadi catatan peneliti untuk mencoba lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Namun disini peneliti menemukan hasil yang dirasa cukup membantu. Pada saat mengerjakan audio *ambisonic* menggunakan DAW (*digital audio workstation*), peneliti cukup kesulitan mendapatkan suara dari atas, namun ketika posisi suara diposisikan di depan, seluruh responden merasakan suara di atas. Dengan hasil tersebut peneliti mendapatkan temuan dan catatan baru.

Kesimpulan

Karya Audio Film *Ambisonic* Bagi Disabilitas Netra diharapkan memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan memperluas aksesibilitas bagi mereka. Dengan menggunakan teknologi *Ambisonic*, pengalaman audio film dapat ditingkatkan secara signifikan, memberikan pengalaman yang lebih mendalam, pemahaman yang lebih baik, dan pengalaman sensoris yang lebih kaya bagi disabilitas netra. Karya ini dapat melibatkan kolaborasi dengan komunitas disabilitas netra dalam semua tahapan penelitian. Melibatkan mereka secara aktif akan membantu memastikan bahwa pengalaman audio film *Ambisonic* yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka. Penelitian ini juga dapat melibatkan pengembangan pengalaman audio film *Ambisonic* pada berbagai genre konten digital lainnya, seperti film pendek, dokumenter, atau rekaman acara langsung. Hal ini akan membuka

peluang lebih luas untuk meningkatkan partisipasi disabilitas netra dalam berbagai konten digital.

Penelitian ini dapat menjelajahi peluang penggunaan perangkat *mobile* atau *wearable* yang dapat memberikan pengalaman audio film *Ambisonic* secara portabel kepada disabilitas netra, memungkinkan mereka untuk menikmati konten digital dengan lebih mudah dan fleksibel. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan pedoman aksesibilitas dalam produksi audio film *Ambisonic*, membantu industri kreatif dalam menciptakan konten yang lebih inklusif dan dapat diakses oleh semua orang, termasuk disabilitas netra.

Dengan implementasi yang baik, pengembangan pengalaman audio film *Ambisonic* pada cerita rakyat dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi partisipasi dan pengalaman disabilitas netra dalam konten digital. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan menghadirkan pengalaman audio visual yang lebih kaya bagi semua individu.

Referensi

- Banoë, Pono. 2003. *Kamus musik*. Yogyakarta: Kanisius, anggota IKAPI.
- Bramantyo, Triyono. 1999. *Antropologi Musik bagian I*. Yogyakarta: Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indoneia Yogyakarta.
- Bramantyo, Triyono. 2005. *Antropologi Musik bagian III*. Yogyakarta: Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indoneia Yogyakarta.
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. HB.
- Cooper and Taylor. 1998. *Ambisonic sound in virtual environments and applications for the blind people*. ECDVRAT
- Franz Zotter Mathias Frank. 2019 “*Ambisonic, A Practical 3D Audio Theory fot Recording, Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality*.”
- Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press
- M Cooper and Taylor. 1998 “*Ambisonic sound in virtual environments and applications for the blind people*” (Mardhotillah et al., 2021. DOI: <https://doi.org/10.33330/jutsi.v1i3.1314>). Kristianto, YP Hadi Sumoro. 2008. *Pengantar Ilmu Akustik Suara, Getaran, dan Pendengaran*.
- Lexy J. Moleong, M.A. 2018. *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Shalim, Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta : Best Publisher.
- Shalim, Djohan. 2010. *Respon Emosi Musikal*. Bandung : Lubuk Agung.

CHAPTER X

THE ATTRACTION OF AERIAL VIDEOS OF INDONESIA'S NATURAL LANDSCAPE ON INSTAGRAM: AN EXPLORATORY STUDY

IRWAN SARBENI, RANANG AGUNG SUGIHARTO & SUYANTO
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

A Glance of The Study

Aerial videos showcasing Indonesia's natural landscapes have surged in popularity on Instagram, capturing the attention of audiences worldwide. This study investigates the underlying factors that make these videos so attractive and examines their impact on viewer engagement and tourism promotion. Indonesia's diverse and breathtaking landscapes, including pristine beaches, lush rainforests, and volcanic mountains, provide a visually compelling backdrop for aerial videography. Drones play a crucial role in capturing these landscapes from unique perspectives, offering high-definition footage that enhances the viewer's experience. Instagram, with its emphasis on visual content, serves as an ideal platform for sharing aerial videos. The high demand for natural tourism information on social media further amplifies the attractiveness and importance of these videos. This study employs a mixed-methods approach, combining quantitative analysis of Instagram engagement metrics with qualitative content analysis of aerial videos. Data were collected from a sample of 10 popular aerial videos of Indonesia's landscapes of Kemenparekraf's "Wonderful Indonesia" Instagram, focusing on engagement metrics such as likes, comments, and shares, as well as thematic elements of the videos. The results reveal that aerial videos of Indonesia's natural landscapes receive significantly higher engagement rates compared to other types of content. High-resolution footage and better production quality were associated with increased engagement. Qualitative analysis identified recurring themes of scenic beauty, unique perspectives, and immersive experiences as key factors that captivate viewers. These findings underscore the importance of visual appeal and production quality in attracting audiences. This study highlights the potential of aerial videography to enhance tourism promotion in Indonesia. By leveraging the unique capabilities of drones and the reach of social media platforms like Instagram, videographers and marketers can effectively showcase Indonesia's natural beauty, attracting more visitors. The research also emphasizes the need for sustainable practices in drone videography to preserve these landscapes for future generations. The insights provided by this study have important implications for the fields of visual storytelling, tourism marketing, and environmental sustainability.

BACKGROUND

In recent years, aerial videos of Indonesia's natural landscapes have gained substantial popularity on Instagram, captivating audiences both locally and globally (Isi & Vessel, 2021; Michael, 2023). The allure of these videos

can be attributed to several factors. Firstly, Indonesia boasts a diverse and breathtaking natural landscape, from pristine beaches and lush rainforests to majestic volcanoes and intricate rice terraces (Kemenparekraf, 2024; Sinmo, 2023). This geographic diversity provides a stunning array of visual content that is perfect for aerial videography. The use of drones has revolutionized the way we capture and view natural beauty. Drones enable videographers to capture unique perspectives and angles that were previously impossible, offering a bird's-eye view that enhances the viewer's experience. The high-definition footage provided by modern drones adds to the visual appeal, creating a mesmerizing effect that draws in viewers (Segarra, 2023; Smith, 2023).

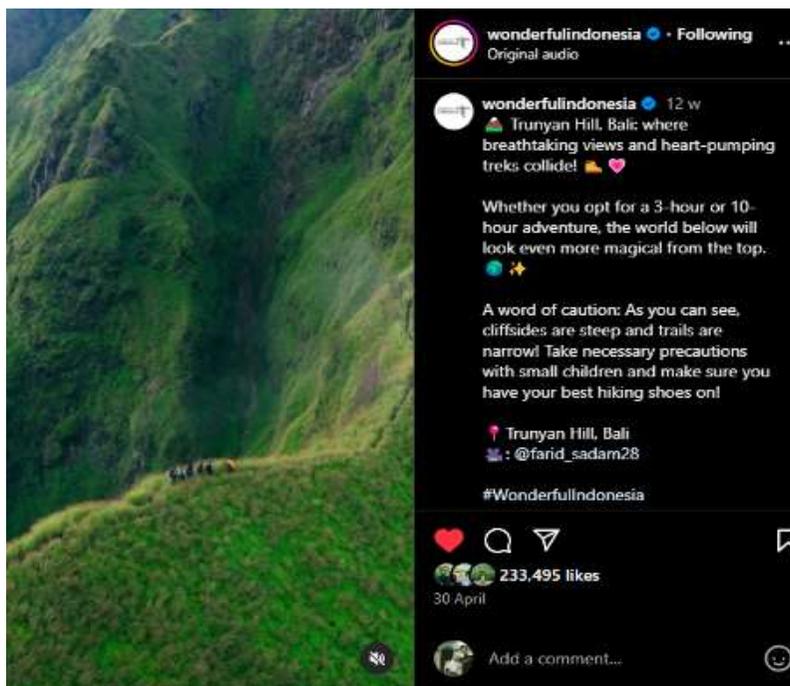


Figure 1. Aerial videography of Indonesia natural landscape with the most like in Wonderful Indonesia Instagram Reels. This video shows group of hikers walk along the path of Trunyan Hill's summit in Bali which explain how small human size is among the nature and viewer can feel the breathtaking views and heart-pumping track collide. This type of content gains more viewer's attention than other conventional post on the same account. (source: [instagram.com/reel/C6XfmMvBdtQ/](https://www.instagram.com/reel/C6XfmMvBdtQ/))

Instagram, as a social media platform, plays a crucial role in amplifying the attractiveness and importance of these aerial videos. With

over a billion monthly active users, Instagram is a powerful tool for sharing visual content. The platform's emphasis on high-quality images and videos aligns perfectly with the capabilities of drone videography (McLachlan, 2023; Pressbooks, 2024). Furthermore, the demand for natural tourism information on social media is high, as users seek inspiration for travel destinations and experiences (Alzaydi & Elsharnouby, 2023; Chu et al., 2020).

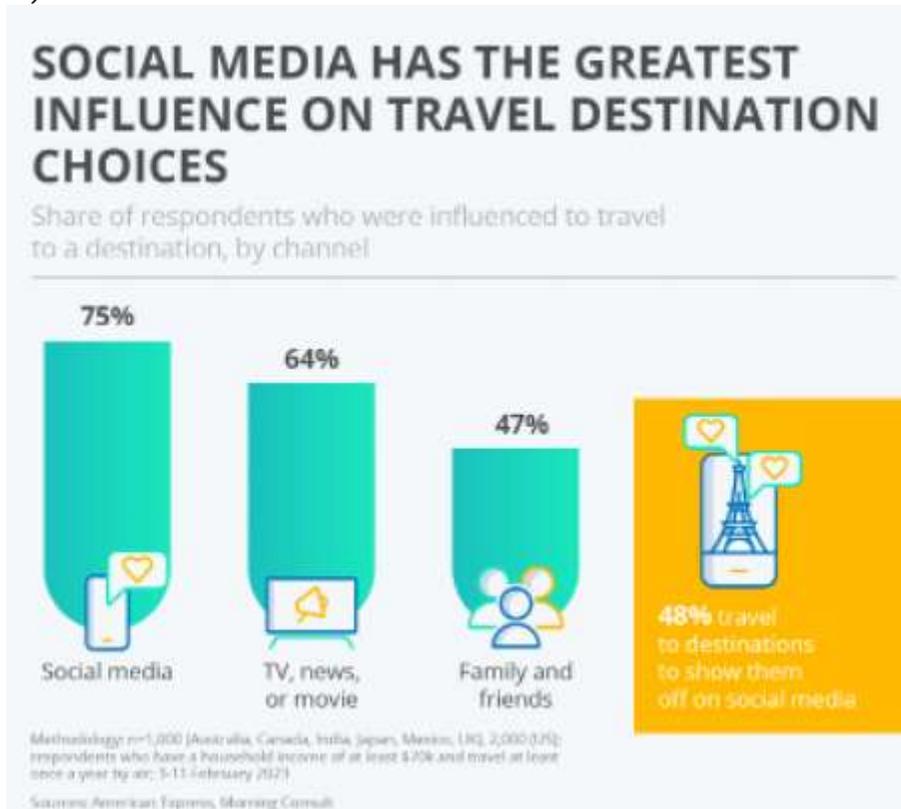


Figure 2. Social media, including Instagram as the most preferred, becomes viewer's preference of seeking tourism and travel information (Hinton, 2023; Kemp, 2024).

Exploring the reasons behind the popularity of aerial videos of Indonesia's landscapes is important for several reasons. Firstly, it provides insights into the evolving trends in social media content consumption (Arbanas et al., 2024). Secondly, understanding these dynamics can help drone videographers enhance their content creation strategies (Alghamdi et al., 2023). Thirdly, this study can contribute to the promotion of natural tourism in Indonesia by highlighting the visual appeal of its landscapes (Suryana et al., 2024).

This study aims to investigate the factors that make aerial videos of Indonesia's natural landscapes so attractive to Instagram audiences. By doing so, it seeks to provide valuable insights for drone videographers and marketers in the tourism industry. The potential contributions of this study to natural tourism promotion in Indonesia are significant, as it can inform strategies for leveraging social media to attract more visitors. Moreover, this research will explore the sustainability aspects of drone videography in the context of natural tourism. By promoting responsible and sustainable practices, drone videographers can help preserve Indonesia's natural beauty for future generations. This study could have a lasting impact on the field of aerial videography and its application in tourism marketing.

In conclusion, this exploration is not only timely but also highly relevant in the digital age where visual content reigns supreme. By understanding why aerial videos of Indonesia's natural landscapes are so attractive, we can better appreciate the intersection of technology, nature, and social media. This study will contribute to both the academic literature and practical applications in tourism promotion and drone videography.

WHAT THE LITERATURES HAVE SAID?

The advent of drones has transformed visual storytelling, offering new possibilities for capturing and sharing stunning visuals. According to recent studies, drone videography has become increasingly popular due to its ability to provide unique perspectives and high-quality footage (AeroxOne, 2014). Drones allow for the capture of expansive landscapes and intricate details, making them ideal for showcasing natural beauty. Indonesia is renowned for its diverse and picturesque landscapes. Research highlights the country's rich biodiversity, including tropical rainforests, volcanic mountains, and extensive coastlines (Kubo & Supriyanto, 2010). These features make Indonesia a prime location for aerial videography, offering a variety of visually appealing content for audiences.

Social media platforms, particularly Instagram, play a significant role in tourism marketing. Studies indicate that visual content on social media influences travel decisions and destination popularity (Anuar et al., 2021; Terttunen, 2017). Instagram, with its emphasis on images and videos, is especially effective in showcasing travel destinations and experiences. Research shows that aerial videos receive higher engagement rates

compared to traditional videos (Schreiner et al., 2021). The novelty and immersive quality of aerial footage captivate viewers, leading to increased likes, comments, and shares. This heightened engagement is crucial for promoting tourism destinations on social media.

Aerial videography has a significant impact on tourism promotion. It enhances the visual appeal of destinations and attracts potential tourists (Berbeka, 2022). By showcasing natural landscapes from unique angles, aerial videos create a compelling narrative that encourages viewers to visit these locations. The sustainability of drone videography is an emerging topic of interest. Responsible drone usage can help minimize environmental impact and preserve natural landscapes (Vujičić et al., 2022). This aspect is particularly important in the context of natural tourism, where the preservation of scenic beauty is paramount.

STEPS OF EXPLORATION

Research Design

This study employs a mixed-methods approach, combining quantitative analysis of Instagram engagement metrics with qualitative content analysis of aerial videos. This approach allows for a comprehensive understanding of the factors that contribute to the attractiveness of aerial videos of Indonesia's natural landscapes (Creswell, 2012).

Data Collection

The data collection process involved the following steps:

1. Selection of Videos

A sample of 10 aerial videos featuring Indonesia's natural landscapes was selected from Reels of Wonderful Indonesia Instagram ([instagram.com/wonderfulindonesia](https://www.instagram.com/wonderfulindonesia)). This Instagram account belongs to the Ministry of Tourism and Creative Economy (Kemenparekraf) and is considered as the leading social media that frequently shares beauty of Indonesia's natural landscapes. Its contents are mostly sourced from global contributors that include both professional drone pilots and content creators.

2. Engagement Metrics

Engagement metrics, including likes, comments, and shares, were collected for each video. The sample to select were Reels that are published within 2024. The 10 videos or reels consists of 5 videos with the most liked and 5 the most shared videos by viewers. The 'most' likes and shares indicates that the video works are attractive to the viewers and

deserve to be studied on how they achieve the viewer attention and appreciation. Here are the videos.

Table 1. Main data.

URL of 5 Videos with The Most Likes	Likes	URL of 5 Videos with The Most Shares	Shares
instagram.com/reel/C6XfmMvBdtQ/	233495	instagram.com/reel/C7DYxdfhzXg/	1825
instagram.com/reel/C5VrmMoB9lP/	36100	instagram.com/reel/C7ME4BfBLFj/	1199
instagram.com/reel/C78oCTnhOaT/	30300	instagram.com/reel/C3SmoM8BrXd/	1110
instagram.com/reel/C2KAFGMhlbi/	28100	instagram.com/reel/C7OqBodhCeN/	1082
instagram.com/reel/C7BvG_FhBKQ/	26000	instagram.com/reel/C4f7HahhpAA/	1044

3. Content Analysis: A qualitative analysis of the visual and thematic elements of the videos was conducted to identify common features that attract audiences.

Data Analysis

The quantitative data were analyzed using statistical methods to identify patterns and correlations between video features and engagement metrics. The qualitative data were analyzed using thematic analysis to uncover recurring themes and visual elements that contribute to the attractiveness of the videos.

THE ATTRACTION OF AERIAL VIDEOS OF INDONESIA'S NATURAL LANDSCAPE

Quantitative Analysis

The quantitative analysis revealed several key findings:

1. High Engagement Rates

Aerial videos of Indonesia's natural landscapes received extremely higher engagement rates compared to other types of content with closest post-date to the main data. On average, the 10 main video samples garnered 865.69% more likes, 1877.50% more shares, 533.79% more comments. The other closest post-date reels to the 10 main samples are resumed as follow:

Table 2. Comparison to other type of reels' content.

URL	Content	Likes	Shares	Comments
instagram.com/reel/C6BmSD6Bfpx/	Cultural event	7519	136	134
instagram.com/reel/C1y1X35B3ib/	Underwater landscape	5928	198	34
instagram.com/reel/C68ag_6h4yj/	International event	840	77	10
instagram.com/reel/C76jRhshUzM/	Business event	647	2	11
instagram.com/reel/C5VIJiXBatu/	Opening event	10900	691	86
instagram.com/reel/C6-EYUlhXkg/	Religious ceremony	13200	301	74
instagram.com/reel/C7J37nJBP LT/	International event	1289	52	21
instagram.com/reel/Cx6zxrCB R_/_/	Cultural identity	1842	62	20
instagram.com/reel/C7OlrCh2in/	International event	2447	79	27
instagram.com/reel/C4VhmxtHUqa/	Cultural event	12800	544	95

Based on analysis, the 10 closest posts display different type of content other than aerial video of Indonesia natural landscape. This can be inferred that along 2024 viewers visit or put their attention to Wonderful Indonesia mostly to find information about Indonesia natural landscapes. Aerial videos visually provide wider information about the landscape the viewers need and that is why they catch most viewers and appreciation.

All the numbers above are calculations as of July 25, 2024. The number of likes, shares, and comments is very dynamic and can continue to increase every minute depending on the intensity of visitors to the Wonderful Indonesia Instagram page, the intensity of its appearance on the Instagram viewer's homepage randomly and other rate-increasing factors.

2. Influence of Video Quality

Based on the analysis of comments from the comment sections of 10 video samples, it is evident that one of the viewers' interests in the videos is directed towards technical satisfaction. Videos with higher resolution and better production quality tended to receive more engagement. This

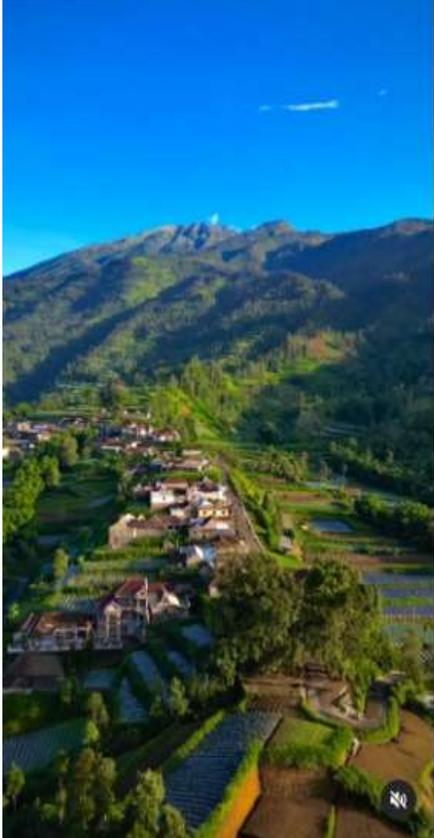
finding underscores the importance of investing in high-quality equipment and editing software. Although all videos uploaded to Instagram Reels automatically adjust to a maximum resolution of 1080p with a maximum frame rate of 60 frames per-second (fps) in vertical orientation (*Reels Upload Requirements on Instagram*, 2024), videos produced with settings such as 2K or 4K at 60fps will visually appear more detailed, and their motion will appear smoother compared to videos produced with standard settings (1080p) or lower setup (720p-30fps) (H., 2024). These maximum settings do not include color grading, color bit depth, and exposure triangle adjustments, which have the potential to significantly enhance the visual value of the videos.

From the 10 sample videos analyzed, visual analysis indicates that all of them likely used high video settings. This comparison is evident in 'Table 3,' where Video A, which received significantly fewer likes, has less optimal visual quality compared to Video B. This lower quality is likely due to low video settings or technical issues during post-processing. 'Less optimal' does not mean poor, as the overall video and its caption still provide valuable information to both viewers and publishers.

Table 3. Technical settings of Instagram Reels videos and indications of video settings used by aerial video contributors.

	Video Technical Requirement of Instagram Reels	10 Samples	Other Contents
Aspect Ratio	1.91:1 – 9:16	9-16	9:16
Resolution	720p – 1080p	2K – 4K	1080p – 720p
Frame Rate	30fps – 60fps	60fps	24-30fps

Table 4. Comparison of Indicated Technical Video Settings

Video A	Video B
	
<p>Assumption of visual quality: Low setup/ technical problem during post processing (video URL: instagram.com/reel/C5-7sV-B6Cx/)</p>	<p>Assumption of visual quality: High/best setup (video URL: instagram.com/reel/C7BvG_FhBKQ/?hl=en)</p>
<p><i>Note: Both image quality may look similar or even worse due to publication process or multiple file compression after submission. Please open the link to compare the video.</i></p>	

With maximum video quality, viewers are better able to see and experience the allure of natural landscapes more vividly (as explained in the subsection Qualitative Analysis) and are more inclined to express their appreciation in the form of likes, shares, or comments (Purchon, 2014; Seen, 2024). The number of likes indicates the video's appeal and relevance to viewers' needs, the number of shares signifies the

importance and usefulness of the visual and narrative information contained in the video, warranting dissemination to a wider audience, while comments reflect the significance of the video in prompting discussions on various aspects or as a means for viewers to express their emotions about the video (Quijada et al., 2021; Scharlach & Hallinan, 2023; Shen, 2021).

Qualitative Analysis

The qualitative analysis identified several themes that contribute to the attractiveness of aerial videos:

1. Scenic Beauty

The natural beauty of Indonesia's landscapes, including its beaches, mountains, and forests, was a recurring theme. Viewers were drawn to the pristine and diverse scenery. This variety of natural landscapes also became a key attraction for viewers. Analysis of viewer comments indicated that this appeal was due to the featured landscapes being places viewers had not yet visited but were eager to see because of their natural allure. Some commenters had previously visited these locations and used the comments section to reminisce or provide direct testimonials about the beauty of the landscapes in the video, which in turn bolstered other viewers' interest in visiting these sites.

Table 5. A few among thousands of scenic beauties of Indonesia



Island of Raja Ampat,
South-East Papua



Tumpak Sewu waterfall,
East Java



Mountain in Tana Toraja,
South Sulawesi



Beach in Labuan Bajo,
East Nusa Tenggara



Lake in Banggai,
Central Sulawesi



Agriculture view in Bali

The variety of natural charms of Indonesia not only amaze the eyes of foreign Instagram viewers, but also attract the interest of global content creators or drone pilots to explore and expose Indonesia's natural landscape with videography and broadcast its beauty, one of which is through Instagram Wonderful Indonesia. Evidently, throughout 2024 alone, more than 33 drone pilots from various countries such as Canada, Malaysia, Portugal, the Netherlands, Germany, Australia and others (as of July 2024) have sent their aerial video works to Instagram Wonderful Indonesia via the hashtag #wonderfulindonesia. This number does not include aerial video works from foreign drone pilots that have not yet been reposted by Wonderful Indonesia, works that are still stuck on the waiting list, or works that are still in the curation stage by the Wonderful Indonesia team.

2. Unique Perspectives

The bird's-eye view provided by drones offered unique perspectives that traditional videography could not achieve. This novelty factor was a significant draw for viewers. The 10 sample videos presented various bird's-eye views, offering an experience of the natural scenery that would be difficult to achieve without such technology. The following are the few of them:

Table 6. Various Aerial Shots.

Track-in/out or Zoom in/out as in instagram.com/reel/C3ktel uBZ2Q/	Point of interest or orbit as in instagram.com/reel/C2aF hHqB_jY/	Top-down shot or flat lay as in instagram.com/reel/C7DYxdfhzX9/?hl=en
First-person view (FPV) as in instagram.com/reel/C8dZe vVBDkt/	Reveal as in instagram.com/reel/C7Vm oBshGLk/?hl=en	Follow/Tracking as in instagram.com/reel/C5VrmMoB9IP/

Based on the researcher's observations, the gap between the capabilities of traditional videography (ground-level videography) and drone technology is what elicits viewers' admiration for aerial videos. Viewers perceive aerial videos of natural landscapes as having higher value compared to other content.

3. Immersive Experience

Aerial videos created an immersive experience for viewers, making them feel as if they were flying over the landscapes themselves. While

conventional video content only presents beautiful images, aerial videos not only showcase these stunning landscapes but also give viewers the sensation of riding along with the drone, seeing the natural scenery firsthand throughout the drone's journey. This immersive quality enhanced viewer engagement.

The findings of this study highlight the importance of visual appeal and production quality in attracting audiences to aerial videos of natural landscapes. The unique perspectives offered by drones and the immersive experience they create are key factors in their popularity. Additionally, the natural beauty of Indonesia's landscapes serves as a compelling backdrop that enhances the attractiveness of these videos. The role of Instagram in amplifying the reach and engagement of these videos cannot be overstated. The platform's emphasis on visual content aligns perfectly with the capabilities of drone videography, making it an ideal medium for sharing aerial footage. The high demand for natural tourism information on social media further boosts the visibility and appeal of these videos.

SUMMARY

In conclusion, aerial videos of Indonesia's natural landscapes are highly attractive to Instagram audiences due to their visual appeal, unique perspectives, and immersive quality. The use of drones has revolutionized the way we capture and share natural beauty, offering new possibilities for visual storytelling. Instagram's role as a platform for sharing and discovering visual content amplifies the reach and engagement of these videos. This study has important implications for drone videographers and marketers in the tourism industry. By understanding the factors that contribute to the attractiveness of aerial videos, they can enhance their content creation strategies and leverage social media to promote natural tourism destinations effectively.

REFERENCES

- AeroxOne. (2014). *Transforming Perspectives: How Drone Videography Redefines Visual Storytelling*. AeroxOne. aeroxone.com/transforming-perspectives-how-drone-videography-redefines-visual-storytelling
- Alghamdi, A. M., Pileggi, S. F., & Sohaib, O. (2023). Social Media Analysis to Enhance Sustainable Knowledge Management: A Concise Literature Review. *Sustainability*, 15(13), 9957. <https://doi.org/10.3390/su15139957>
- Alzaydi, Z. M., & Elsharnouby, M. H. (2023). Using social media marketing to promote tourism behaviours: the mediating role of destination attractiveness and

- attitude towards the positive impacts of tourism. *Future Business Journal*, 9(42). <https://doi.org/doi.org/10.1186/s43093-023-00220-5>
- Anuar, F. I., Zaid, A. A. A., Zabidi, I. Z., & Kamal, S. N. J. (2021). Young Tourists' Trust in Instagram Travel Influencers and their Intention to Visit Travel Destinations. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(16), 304–317. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v11-i16/11236>
- Arbanas, J., Westcott, K., Loucks, J., Arkenberg, C., Auxier, B., & Matheson, B. (2024). *An introduction to Deloitte's 2024 Digital Media Trends*. Tech, Media & Telecom. deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey.html#introduction
- Berbeka, J. (2022). The role of drones in communication and promotion of tourism experiences – A case of Poland. *Central and Eastern European Online Library*, 2(1), 39–53. ceeol.com/search/article-detail?id=1089157
- Chu, S.-C., Deng, T., & Cheng, H. (2020). The role of social media advertising in hospitality, tourism and travel: a literature review and research agenda. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 23(11), 3419–3438. <https://doi.org/doi.org/10.1108/IJCHM-05-2020-0480>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research-Planning,conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson education inc.
- H., E. (2024). *What Is 4k 60fps? Everything You Should Know*. Digiarty WinXDVD. winx dvd.com/video-transcoder/4k-60fps.htm
- Hinton, T. (2023). *Social Media has the Greatest Influence on Travel Destination Choices*. Statista. statista.com/chart/30135/media-influences-on-travel-destination/
- Isi, A. I., & Vessel, E. A. (2021). From Visual Perception to Aesthetic Appeal: Brain Responses to Aesthetically Appealing Natural Landscape Movies. *Frontiers in Human Neuroscience*, 15. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2021.676032>
- Kemenparekraf. (2024). *Indonesia Travel: The Official Website of Indonesia Tourism*. Indonesia Travel. www.indonesia.travel.id
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Data Reportal. datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia
- Kubo, H., & Supriyanto, B. (2010). From fence-and-fine to participatory conservation: mechanisms of transformation in conservation governance at the Gunung Halimun-Salak National Park, Indonesia. *Biodiversity and Conservation*, 19, 1785–1803. <https://doi.org/10.1007/s10531-010-9803-3>
- McLachlan, S. (2023). *Instagram Marketing Strategy Guide: Tips for 2024*. Hootsuite. blog.hootsuite.com/instagram-marketing/
- Michael. (2023). *36 Drone Photography Hashtags to Boost Your Aerial Pics*. Furoore. furoore.com/drone-photography-hashtags/
- Pressbooks. (2024). *Instagram Unleashed: Exploring Features and Benefits*. Pressbooks, University of Nebraska. pressbooks.nebraska.edu/rachel/chapter/instagram-unleashed-exploring-features-and-benefits/

- Purchon, C. (2014). *Does Video Quality Matter?* Sprout Video. sproutvideo.com/blog/does-video-quality-impact-viewer-engagement.html
- Quijada, M. del R. B., Arriaga, J. L. D. O., & Domingo, D. A. (2021). Insights into user engagement on social media. Findings from two fashion retailers. *Electronic Market*, 21, 125–137. <https://doi.org/10.1007/s12525-020-00429-0>
- Reels upload requirements on Instagram. (2024). Help Center Instagram. help.instagram.com/1038071743007909/?helpref=uf_share
- Scharlach, R., & Hallinan, B. (2023). The value affordances of social media engagement features. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 28(6). <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmado40>
- Schreiner, M., Fischer, T., & Riedl, R. (2021). Impact of content characteristics and emotion on behavioral engagement in social media: literature review and research agenda. *Electronic Commerce Research*, 21, 329–345. <https://doi.org/10.1007/s10660-019-09353-8>
- Seen. (2024). *The Power of Video Analytics in Measuring Campaign Success*. Seen. seen.io/articles/the-power-of-video-analytics-in-measuring-campaign-success
- Segarra, F. J. (2023). *Drone Cinematography: How Technology Has Changed The Way We See The World*. Volatus: Unmanned Services. connexicore.com/drone-cinematography-how-technology-has-changed-the-way-we-see-the-world/
- Shen, Z. (2021). A persuasive eWOM model for increasing consumer engagement on social media: evidence from Irish fashion micro-influencers. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 15(2), 181–199. <https://doi.org/10.1108/JRIM-10-2019-0161>
- Sinmo. (2023). *Discover the Enchanting Geography and Natural Beauty of Indonesia: A Paradise for Adventurers and Explorers*. Sinmo. sinmo.app/article/countries/indonesia/DiscovertheEnchantingGeographyandNaturalBeautyofIndonesia
- Smith, C. J. (2023). *How Drones are Used in Photography and Cinematography*. Adorama: Equip Your Creativity. adorama.com/alc/drones-in-cinematography-photography/
- Suryana, M., Susanto, E., Prawira, M. F. A., & Afgani, K. F. (2024). Exploring the Role of Social Media Platforms in Promoting Tourism Diversity. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 9(1), 13–27. <https://doi.org/10.17509/jbme.v9i1.68781>
- Terttunen, A. (2017). *The influence of Instagram on consumers' travel planning and destination choice* [Haaga-Helia University of Applied Sciences]. theseus.fi/bitstream/handle/10024/129932/Terttunen_Anna.pdf?sequence=1
- Vujičić, M. D., Kennell, J., Stankov, U., Gretzel, U., Vasiljević, Đ. A., & Morrison, A. M. (2022). Keeping Up with The Drones!: Techno-Social Dimensions of Tourist Drone Videography. *Technology in Society*, 68. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101838>

CHAPTER XI

**MENGEKSPRESIKAN FAKTA
(CERITA TENTANG PROSES KREATIF
PENCIPTAAN KARYA FILM EKSPERIMENTAL
DI DUNIA PENDIDIKAN)**

**LATIEF RAKHMAN HAKIM & AGUSTINUS DWI NUGROHO
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Film eksperimental merupakan film yang pada proses penciptaannya banyak melanggar batasan-batasan film konvensional dan cenderung menjadi sangat subjektif karena film ini terlihat ekspresif dalam mengeksplorasi teknik-teknik produksi film. Film ini keluar dari patron-patron naratif film konvensional, membuat alur cerita yang tidak linear dan bahkan memvisualisasikan gaya-gaya visual yang cenderung abstrak sehingga membuka ruang-ruang interpretatif kepada penonton dalam memahaminya. Film eksperimental memberikan ruang-ruang ekspresif dan artistik bagi para pembuatnya. Mereka dapat menuangkan gagasan dan ide-idenya tanpa harus terpaku pada batasan norma-norma film konvensional. Pembuatan film eksperimental mencoba untuk keluar dari kesepakatan naratif tradisional untuk kemudian menggabungkan dan membuat gambar serta suara dari hal-hal yang tidak biasa. Tidak jarang menggunakan hal-hal yang tidak lazim untuk menantang dan memuaskan dirinya sendiri. Sehingga, penonton dapat melihat sesuatu yang baru dan menakjubkan (Corrigan & White 2004, 1058).

Di era digital saat ini, penemuan teknologi-teknologi baru pada produksi film semakin mempermudah para seniman film dalam mengeksplorasi ide-ide mereka menjadi semakin radikal dan inovatif. Media-media digital saat ini juga sangat membuka ruang-ruang apresiasi terhadap karya-karya film eksperimental karena kemudahan aksesnya.

Film Eksperimental dan Dunia Pendidikan

Film eksperimental memiliki kedudukan yang penting dan unik di dunia pendidikan, khususnya dalam bidang seni, media, dan studi film. Kedudukan ini tercermin dalam berbagai aspek, mulai dari pendekatan pengajaran hingga manfaat bagi pengembangan kreativitas dan pemahaman kritis mahasiswa. Film eksperimental yang keluar dari norma-norma film konvensional bisa menjadi bahan kajian yang menarik dan menjadi bahan referensi dalam penciptaan karya seni film. Mahasiswa film dan televisi selama ini dikenalkan dengan aturan-aturan naratif dan sinematik dalam film. Mereka belajar membuat film dan mengkaji film dengan mengacu pada teori-teori atau referensi-referensi konvensional yang mungkin hal tersebut justru menjadi batasan bagi mereka dalam berkarya. Eksplorasi dan ide-ide liar mereka seakan tidak terakomodir karena adanya "batasan-batasan" tersebut. Kandungan ekspresinya lebih dominan sehingga tidak terikat pada bentuk dan isinya lagi. Ekspresi ini bisa mengacu pada nilai-nilai visual dan auditif sebagai sebuah kesatuan yang integral. (Prakosa, 2008: 76)

Mahasiswa yang memiliki pengetahuan dasar-dasar produksi film baik teknis maupun konseptual, akan lebih mudah menyampaikan ide-ide "out of the box" nya saat mereka merencanakan penciptaan film eksperimental. Setidaknya "aturan-aturan" dasar produksi film dapat membantu mereka dalam proses penciptaan dan pengkajian film eksperimental. Penciptaan film eksperimental memerlukan pemahaman tentang sinematografi baik dari sisi teknis maupun sisi konseptual. Mahasiswa yang paham tentang konvensi sinematografi dan editing seperti jenis-jenis *camera angle*, *shot size*, *camera movement*, *shot duration*, komposisi, montase dan konsep editing akan sangat membantu mereka dalam mengeksplorasi ide-ide mereka ke dalam bentuk visual. Tidak hanya hal itu, mahasiswa yang menguasai perangkat keras teknologi digital seperti kamera, *lighting*, *sound* dan peralatan pasca produksi (komputer editing, *visual effect* dan *colour grading*) akan lebih mudah mengaplikasikan ilmu tersebut saat akan membuat film eksperimental. Perangkat keras dalam produksi film merupakan perangkat yang bisa digunakan dalam merealisasikan konsep film. Kemampuan mereka dalam mendistribusikan karya mereka lewat media sosial juga dapat membantu mereka dalam mendistribusikan karya seninya ke masyarakat.

Film eksperimental saat ini juga sudah mulai mendapatkan apresiasi yang cukup baik di masyarakat dengan semakin banyaknya festival-festival film eksperimental baik di Indonesia dan dunia. Di Indonesia ada beberapa festival yang memasukkan film eksperimental sebagai bagian dari karya-karya yang diapresiasi, seperti ARKIPEL – *Jakarta International Documentary and Experimental Film Festival*, *Minikino Film Week*, *JAFF* dan *FFD*. Saat ini film eksperimental tidak hanya sekedar ditampilkan dalam ruang-ruang menonton yang terbatas saja, namun semakin meluas dengan adanya media-media online dan festival-festival baik tingkat nasional maupun internasional. Hal ini berdampak pada semakin meningkatnya antusiasme masyarakat pada film eksperimental.

Kedudukan Film Eksperimental dalam Pendidikan Film dan Televisi di Institusi Seni

Film eksperimental dalam kurikulum pendidikan tinggi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, khususnya program studi film dan televisi telah diterapkan secara khusus dengan nama matakuliah Film Eksperimental. Program studi film dan televisi ISI Yogyakarta saat ini sedang melaksanakan kurikulum OBE (*Outcome Based Education*) dimana mata kuliah dirancang untuk fokus pada luaran (*outcome*), sehingga mahasiswa tidak hanya mengerti materinya saja namun juga dapat menghasilkan

luaran sesuai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Mata kuliah film eksperimental dilaksanakan pada semester 6 setelah mahasiswa menempuh mata kuliah kompetensi utama bidang film dan televisi mulai dari semester 1 hingga semester 5. Pada lima semester awal menempuh perkuliahan, mahasiswa belajar konvensi-konvensi pada produksi film seperti penulisan skenario, sinematografi, editing, tata suara, penyutradaraan dan tata artistik. Selain itu mereka diberi materi tentang sejarah film, teori film, estetika seni dan film, semiotika, festival dan kuratorial film, dokumenter dan manajemen penayangan dan distribusi film dan televisi. Mata kuliah kompetensi utama dan penunjang merupakan pengetahuan dasar yang bisa digunakan mahasiswa untuk mendukung proses penciptaan film eksperimental dan kajian mereka tentang film eksperimental. Setidaknya mahasiswa memahami konvensi-konvensi dan prinsip-prinsip dalam film yang kemudian bisa dijadikan sebagai acuan, ketika mereka akan melanggar atau menabrak konvensi-konvensi tersebut. Pelaksanaan kurikulum OBE (Outcome Based Education) memberikan kesempatan yang cukup luas bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide dan gagasannya dalam menghasilkan luaran yang baik. Metode pembelajaran *Project Based Learning* pada kurikulum OBE memungkinkan integrasi antar mata kuliah pada tiap semester yang ini sangat mendukung capaian pembelajaran mata kuliah film eksperimental. Integrasi ini membuat mata kuliah tidak berjalan sendiri-sendiri, namun menjadi satu kesatuan yang saling mendukung.

Film eksperimental diharapkan menjadi sarana bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan ide-ide dan konsep-konsep visual yang tidak konvensional, supaya mereka bisa mendapatkan teknik-teknik baru, gaya penceritaan serta gaya-gaya visual yang baru. Inovasi-inovasi baru bisa muncul dari gagasan-gagasan yang kerangka berpikirnya diluar konvensi yang telah ada. Selain itu mahasiswa dapat menemukan ruang-ruang pemutaran dan bentuk penayangan alternatif bagi film-filmnya.

Film Eksperimental : Mengekspresikan Fakta

Pembuat film eksperimental tidak hanya sekedar menyampaikan sebuah cerita. Namun, pembuat film cenderung menyampaikan hal lain seperti pengalaman personalnya (pengungkapan) ke dalam sebuah sudut pandang lain yang dianggap eksentrik jika dibandingkan dengan media *mainstream* (film fiksi) (Thompson 2017, 369). Pada proses perkuliahan film eksperimental, mahasiswa akan melewati beberapa tahapan perkuliahan diantaranya, pemberian materi tentang sejarah dan perkembangan film

eksperimental, jenis dan gaya film eksperimental, proses produksi film eksperimental dan distribusinya.

Materi tentang sejarah dan perkembangan film eksperimental memberikan pemaparan tentang sejarah film eksperimental mulai tahun 1920 (Avant Garde) yang mengeksplorasi medium film sebagai medium artistik dan membawa elemen-elemen eksperimental kedalam film dan eksperimen teknis kamera dan editing hingga era modern (1970) dan kontemporer (2000). Sejarah memperlihatkan bagaimana perkembangan teknologi film hingga digital sangat berpengaruh terhadap perkembangan gaya visual film eksperimental. Hal ini bisa menjadi referensi mahasiswa tentang gaya-gaya dan media penayangan film eksperimental.

Proses perkuliahan film eksperimental menuntut mahasiswa untuk dapat memahami tentang apa itu film eksperimental dan dapat menciptakan film eksperimental sesuai dengan ekspresi dan interpretasi mahasiswa terhadap objek. Mahasiswa kemudian ditugaskan untuk merancang sebuah produksi film eksperimental berdasarkan temuan-temuan mereka terhadap fakta-fakta maupun objek-objek penciptaan yang ada di dekat lingkungan mereka. Mahasiswa kemudian akan mengimajinasikan bagaimana secara ekspresif fakta-fakta tersebut akan divisualisasikan. Kreatifitas dalam merespon fakta-fakta tersebut akan sangat bergantung kepada interpretasi-interpretasi yang muncul dari pemikiran individual, sehingga interpretasi tersebut akan menjadi sangat subjektif.

Setelah mereka merespon fakta-fakta tadi, mahasiswa kemudian akan merumuskan cara untuk memvisualkan fakta tadi ke dalam medium film secara ekspresif agar dapat dikomunikasikan ke penonton. Interpretasi-interpretasi atas fakta yang mereka temukan dan menarik perhatiannya akan dirancang menjadi sebuah konsep visual. Mahasiswa akan mempresentasikan rancangannya didepan kelas untuk mendapatkan umpan balik balik dari dosen dan teman-temannya. Proses ini akan membuat para mahasiswa mendapatkan pemikiran-pemikiran lain dari teman maupun dosen yang bermanfaat saat membangun penciptaan film eksperimentalnya. Setelah itu mahasiswa akan melakukan proses produksi (mulai dari shot hingga editing) dengan acuan rancangan konsep yang sudah mereka buat.

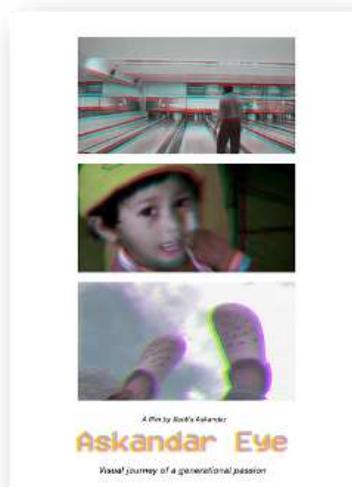
Studi Kasus hasil karya mahasiswa film eksperimental.

Studi kasus ini merupakan sebuah contoh karya dari mahasiswa film eksperimental dari angkatan yang berbeda. Secara teknis para mahasiswa di kelas eksperimental mendapatkan sebuah tugas individu untuk

membuat sebuah karya eksperimental, dari mulai mencari sebuah ide, mengembangkan ke dalam sebuah konsep, hingga memproduksinya. Tugas individu ini menjadi dasar ekspresi personal dari para mahasiswa untuk merepresentasikan fakta-fakta dari lingkungan sekitar mereka, dari lingkungan yang bersifat batiniah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan sosial yang lebih luas. Eksplorasi ide film eksperimental yang digali memang difokuskan untuk menggali ide-ide melalui pengalaman mereka, baik yang dialami secara personal maupun pengamatan mereka terhadap peristiwa sosial yang membuat mereka gelisah terhadap sebuah fenomena. Sebuah karya timbul atas dasar kegelisahan seseorang untuk menyuarakan dalam bentuk medium film.

Konsep yang didesain berdasarkan proses pembelajaran yang diajarkan selama perkuliahan. Untuk membangun sebuah film eksperimental memerlukan sebuah bentuk atau form. Maka mahasiswa akan mengarahkan ide dan konsepnya ke dalam sebuah bentuk film eksperimental yang umum dan telah dipelajari dalam kelas. Setidaknya ada dua bentuk film eksperimental yang diajarkan di kelas menurut Broadwell dan Thompson yakni bentuk abstrak dan asosiasional. Melalui dua bentuk film eksperimental ini mahasiswa lebih bisa mengarahkan dan menyusun abstraksi-abstraksi ide dalam sebuah operasionalisasi kemasam bahasa visual maupun pesan yang ingin diekspresikan melalui fakta-fakta yang mereka dapatkan. Berikut akan dijabarkan dua studi kasus karya film eksperimental yang menggunakan pendekatan kedua bentuk tersebut.

Askandar Eye



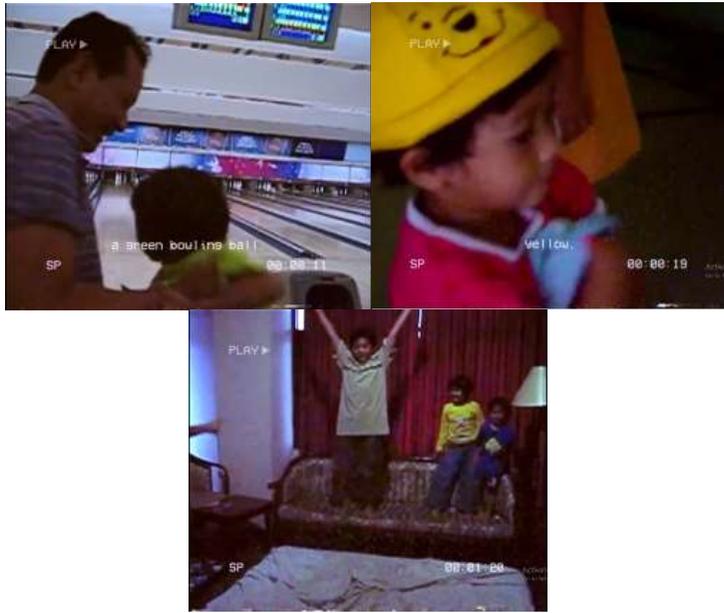
Gambar.1. Poster Film Askandar Eye

Film *Askandar Eye* ini merupakan sebuah film eksperimental garapan mahasiswa, Xantia Mitochondria Askandar yang mengambil sebuah tema tentang relasi personal dengan keluarga. Film ini mencoba merefleksikan ekspresi personal dari pembuatnya dalam memandang masa lalu dan masa kini melalui bingkai *framing* sebuah kamera. Film ini diawali dengan monolog dari sutradaranya diiringi dengan *footage-footage* dari keluarganya yang digabungkan dengan pengambilan gambar terkini.

Melalui kesadaran untuk mendokumentasikan momen berupa video dokumentasi keluarga, sutradara memiliki pengalaman personal bersama sang ayah untuk mendokumentasikan momen-momen personal. Sang sutradara yang akhirnya juga terjun di dunia film melalui pendidikan film tampaknya juga terinspirasi dari budaya untuk memfilmkan momen-momen di keluarganya. Budaya dokumentasi tak hanya sekedar merekam momen namun menjadi relasi personal sang anak dan ayah.

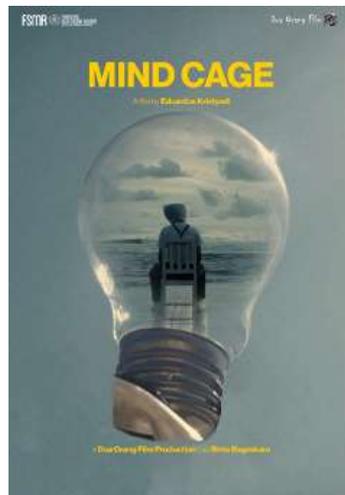
Melalui pendekatan dokumentatif sebuah peristiwa di *capture* melalui kamera sederhana, dengan pengambilan menggunakan teknik *handheld* kamera, memberikan sebuah kesan realitas. Realitas ini muncul melalui teknik-teknik yang disajikan dan mengungkapkan fakta-fakta tentang keluarganya melalui *footage* dokumen personal sang sutradara, yang memvisualisasikan masa kecil sang sutradara bersama keluarganya. *Footage* ini disilangkan dengan *footage* masa kini yang memvisualisasikan relasi sutradara bersama rekan-rekannya di kala dewasa.

Melalui visualisasi film yang dipaparkan film ini menggunakan pendekatan bentuk film asosiasional dengan menggabungkan gambar/*footage* yang memiliki asosiasi gambar dan tema yang sama secara berulang. Visualisasi ini diiringi dengan musik dan teks visual untuk menguatkan pesan yang ingin disampaikan. Melalui bentuk ini sutradara berhasil untuk mengekspresikan fakta-fakta apa yang dialami oleh sutradaranya melalui mata kamera. Bentuk asosiasional ini menjadi salah satu bentuk yang merangkai gambar-gambar bertema relasi personal dengan keluarganya dan temannya, melalui aktivitas-aktivitas atau momen sederhana. Tawa dan canda, senyuman, ekspresi setiap orang yang tercapture menjadi salah satu visual yang memiliki keseragaman bentuk.



Gambar 2: Potongan film Askandar Eye.

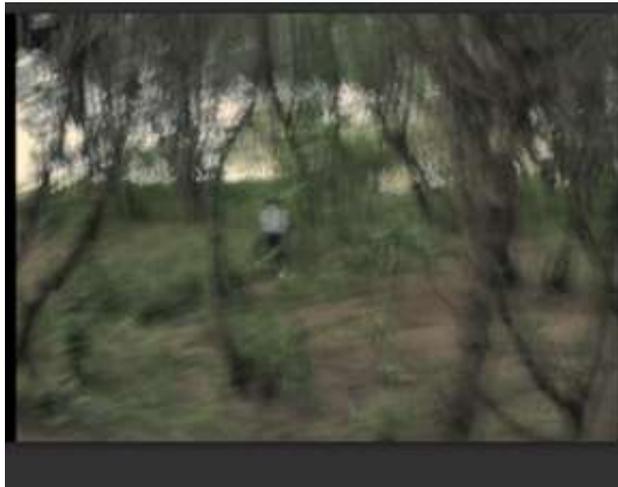
Mind Cage



Gambar 3: Poster film Mindcage.

Film Mind cage ini disutradarai salah satu mahasiswa di kelas film eksperimental, Eduardus Kristyadi. Film ini berbicara tentang pikiran yang terbelenggu. Film ini ingin menyuarakan dan mengekspresikan sebuah fakta yang bersifat personal dan batiniah. Realitas pikiran ini coba divisualisasikan melalui film eksperimental yang dikemas menggunakan

bentuk abstrak. Untuk mengembangkan ide dan konsep abstrak ini mahasiswa perlu berpikir kreatif dan estetis karena visualisasinya bersifat simbolis.



Gambar 4. Potongan film Mindcage

Film ini memvisualisasikan seseorang yang kepalanya terbungkus plastik, duduk di tengah hutan yang asri dan hijau, serta pantai yang indah. Ia hanya bisa terduduk tanpa bisa merasakan kesegaran udara dari suasana hutan maupun pantai yang melambangkan sebuah kebebasan. Melalui pendekatan bentuk abstrak, sutradara mengemas simbol-simbol visual melalui relasi subjek personal dengan lingkungan alam yang bersifat kontradiktif. Simbol-simbol gambar ini dirangkai memiliki sebuah makna secara integral satu sama lain, yang dapat diinterpretasi sesuai dengan relasi simbolis dari gambar-gambar tersebut.

Film ini menyajikan sebuah pengalaman menonton yang disajikan melalui sajian gambar dan musik yang mendukung, untuk menyampaikan sebuah pesan personal tentang pikiran-pikiran yang terbelenggu yang bisa dimaknai secara luas sesuai dengan pengalaman batin penontonnya. Komposisi gambar serta *framing* yang disajikan secara sinematografis juga sangat mendukung konsep abstrak yang disajikan, sebagai contoh shot-shot extreme long shot yang membuat jarak antara subjek dan lingkungannya memberikan kesan jauh. Kemasan film yang disajikan baik berupa setting, akting, editing, sinematografi, musik digarap matang untuk mendukung konsep abstrak yang ingin disajikan.

Kesimpulan

Dari dua contoh film yang telah dipaparkan tersebut, menjadi salah satu contoh dari sekian mahasiswa yang membuat tugas film eksperimental melalui pendekatan serta temanya masing-masing. Dalam proses kreatif dan proses belajar inilah mereka akhirnya juga memahami sebuah proses yang tak lazim dalam proses baku pembuatan film yang selama ini mereka geluti terlebih para mahasiswa lebih sering terlibat dalam pembuatan film fiksi, dokumenter maupun program televisi yang cenderung memiliki struktur yang jelas. Pengalaman membuat film eksperimental tidak hanya berorientasi pada hasil karya saja namun juga proses untuk mengasah intuisi mahasiswa dalam mengeksplorasi objek fakta di lingkungan sekitar.

REFERENSI

- Corrigan, T., & White, P. (2004). *The Film Experience: An Introduction*. New York: Bedford/st Martins.
- Prakosa, G. (2008). *Film pinggiran: antologi film pendek, film eksperimental, dan film dokumenter*. Jakarta: FFTV-IKJ & YLP.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2017). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.

CHAPTER XII

KANON EKSPERIMENTAL: MENGKONTEKSTUALISASI KEMBALI REALITAS FILM

MUCHAMMAD ZAENAL AL ANSORY & DYAH AYU WIWID SINTOWOKO
TELKOM UNIVERSITY BANDUNG

Kanon Eksperimental

“Kanon” di sini bisa jadi dapat merujuk pada aturan atau standar yang dianggap sebagai pedoman dalam seni, seperti proporsi ideal dalam lukisan atau patung. Pada konteks “kanon eksperimental,” keterlibatan antara teknik, gaya, atau pendekatan yang di luar norma atau tradisional bisa hadir dalam tautan karyanya.

David Bordwell (2008) dengan gamblang menjelaskan cara membaca (*read*: kritik) sebuah film tidak terlepas dari interpretasi yang di dalamnya memuat pemaknaan dan penafsiran aspek film, seperti gaya, struktur, dialog, dan alur cerita. Mengkritik film juga berpusat pada pertanyaan-pertanyaan tertentu yang memerlukan penjelasan ‘konkrit’ sebagai jawabannya atas respon masyarakat. David juga menjelaskan bahwa film memiliki beragam style, termasuk film eksperimental. Berawal dari penjelasan David Bordwell tersebut, tulisan ini pada akhirnya bermaksud untuk merespon style film khususnya eksperimental yang saat ini tengah mulai bermunculan di Indonesia.

Secara historis, film eksperimental merupakan bagian dari *style* film. Tipe dasar pembuatan film eksperimental adalah nonkonformis atau ‘menyimpang’ yang disengaja. Konteks menyimpang disini adalah berarti film *experimental* bertentangan dengan sinema dominan atau arus utama. Artinya bertentangan adalah pembuatan film eksperimental melakukan pembuatan film dengan mendobrak formalitas film mulai dari konsep bahkan hingga teknis. Para pembuat film ini bekerja secara independen dari produksi komersial, distribusi, dan pameran, dan seringkali mereka bekerja sendiri. Film-film mereka sulit diklasifikasikan, tetapi biasanya disebut eksperimental atau *avant-garde*. Pada dasarnya, film eksperimental dibuat karena berbagai alasan. Pembuat film mungkin ingin mengungkapkan pengalaman atau sudut pandang pribadi dengan cara yang terkesan eksentrik dalam *mainstream* konteks. Karya Riar Rizaldi lewat *Monisme* (2023) dengan jelas mengkritik dualism (*sains vs mitos, negara vs rakyat, material vs spiritual*) yang dianggap menyesatkan manusia. Karya ini tidak sekedar membicarakan realitas seperti gaya *medium dokumenter*, namun lebih menekankan pada eksperimentasi film dengan dobrakan konseptual dan cara pandang bahwa dualisme dan kehidupan kontemporer yang hendaknya bersandar pada spiritualitas ilahiah gagal memahami alam sebagai entitas berkehendak bebas.

Film dapat diproduksi secara realitas dengan sedemikian baiknya, maka film harus melakukan hal yang telah dipisahkan dari realitas, baik oleh abstraksi ilmu maupun abstraksi estetika, maka kita memerlukan

pembebasan dari film karena film dapat menunjang atau menelanjangi kesan kita pada realitas (Siegfried Kracauer (1889-1966), seorang kritikus film dari Jerman). Seno Gumira Ajidarma dalam tulisannya pada tahun 2006 yang bertajuk “Teknologi, antara Teknik dan Ideologi” menuliskan bagaimana:

“Teknologi sinematografi tidaklah netral. Pertama, karena ia dilahirkan oleh suatu kepentingan, dan suatu kepentingan disepakati akan selalu ideologis; kedua, karena produk teknologi itu melahirkan teknik dalam sinematografi, yang akan dibaca sebagai teknik pendekatan untuk menangkap dan menerjemahkan realitas.

Jika disebutkan bahwa teknologi sinematografi berada di antara teknik dan ideologi, yang dimaksudkan bahwa teknologi sinematografi itu di satu pihak memproduksi bahasa sinematografi. Maksudnya teknik di sini dapat dibaca sebagai cara berbahasa sekaligus bahwa kebutuhan berbahasa akan mengembangkan teknologi sinematografi itu.

Di lain pihak kebutuhan berbahasa itu merepresentasikan kepentingan dalam ideologi tertentu. Dengan hubungan yang timbal balik antara teknologi, teknik, dan ideologi keberlangsungan proses budaya sinema, yang sekaligus juga akan menentukan keberadaannya secara sosial dan historis.

Pernyataan di atas perlu dipahami dengan penuh kesadaran dengan praktik-praktik kerja dalam pembuatan film dengan pemahaman bahwasanya seni atau kesenian itu sendiri merupakan pilar kebudayaan, pilar peradaban yang kemudian diikuti oleh sains dan teknologi, termasuk juga sistem kepercayaan. Meskipun secara sosial dan historis film ditujukan ke dalam dunia industri hiburan, dan teknologinya berkembang demi pemenuhan teknik-teknik yang diperlukan untuk bertutur, dan berbahasa. Film dan kebudayaan sejatinya memiliki hubungan timbal balik di antara keduanya, film dapat mempengaruhi kebudayaan masyarakat bagi yang menontonnya, namun juga film merupakan bagian integral, produk dan cerminan dari budaya sebagai latar belakang dibuatnya sebuah film.

Film tidak hanya sebuah capaian teknis audio visual sebagai ekspresi dan representasi budaya. Sejak awal kehadiran hingga perkembangan hari ini, film adalah sebuah medan makna pertarungan ideologis, baik dalam pemaknaan sempit akan kapitalisme, ekspresionisme

dan lainnya tapi juga ideologi dalam pemaknaan luas dalam hal cara memandang dunia.

Jika disebutkan bahwa teknologi sinematografi berada di antara teknik dan ideologi, yang dimaksudkan bahwa teknologi sinematografi itu di satu pihak memproduksi bahasa sinematografi. Maksudnya teknik di sini dapat dibaca sebagai cara berbahasa sekaligus bahwa kebutuhan berbahasa akan mengembangkan teknologi sinematografi itu. Di lain pihak kebutuhan berbahasa itu merepresentasikan kepentingan dalam ideologi tertentu. Dengan hubungan yang timbal balik antara teknologi, teknik, dan ideologi keberlangsungan proses budaya sinema, yang sekaligus juga akan menentukan keberadaannya secara sosial dan historis.

Melihat beberapa karya pameran dalam CineFuture dengan body deskripsi atas eksperimental terlihat ada perluasan definisi sinema eksperimental. Hampir sebagian besar secara bentuk sajian mengalami pergeseran tapi ini yang mungkin diwacanakan bahwasanya film eksperimental, sinema eksperimental dalam Cinefuture meruang dalam pameran. Mengalami perluasan makna, perluasan sinema dari eksperimentasi bentuk dan makna pada banyak karya. Mengkontekstualisasikan kembali realitas film eksperimental melibatkan pengakuan bahwa karya-karya yang dipamerkan adalah bentuk seni yang berani dan seringkali bertujuan untuk merusak batasan-batasan kreatif yang umumnya dianggap sebagai norma dalam produksi film tradisional. Dalam konteks ini, realitas film eksperimental bukanlah representasi yang sederhana atau langsung, melainkan merupakan medan eksplorasi artistik yang menciptakan keunikan pengalaman dan terkadang provokatif bagi penonton.

Film eksperimental tetap menjadi medan makna yang dinamis dan terus berkembang, dengan tumbuhnya seniman film eksperimental yang terus mendobrak batas-batas konvensi sinematik tradisional. Dewasa kini, perkembangan film experimental di Indonesia sudah menunjukkan geliat pertumbuhannya. Seperti, film eksperimental telah tumbuh di Institusi pendidikan seperti di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Universitas Pendidikan Indonesia. Di mana pendekatan institusi mengenai luaran Tugas Akhir jurusan film tidak melulu tentang film komersil. Tulisan ini pada akhirnya menemukan lima (5) poin yang dianggap dapat membantu penguatan ekosistem perfilman Indonesia melalui film eksperimental. Lima poin tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut, yaitu:

1) Pendekatan yang Beragam dan Keteririsan dengan Seni Lain:

Seniman atau pembuat film eksperimental sudah tidak memandang pendekatan yang baku dalam pembuatan filmnya, namun lebih banyak mengeksplorasi teknik-teknik, struktur naratif, dan gaya visual yang tidak konvensional. Hal ini bisa mencakup penggunaan narasi non-linear, gambar abstrak, atau bahkan metode pengeditan yang serba alternatif. Secara beriringan juga keteririsan dengan disiplin seni lain, seperti seni visual, musik, tari, dan pertunjukan terkadang menghasilkan film yang lebih mendalam dan bahkan capaian yang multi-sensori.

2) Eksplorasi Isu Sosial dan Politik:

Beberapa seniman film eksperimental menggunakan karya mereka untuk menjelajahi dan mengomentari isu-isu sosial dan politik. Hal ini mungkin melibatkan metode penceritaan yang tidak konvensional untuk menyampaikan pesan tertentu atau menantang norma-norma sosial. Seperti yang diceritakan dalam karya film eksperimental *Kunjungan Spesial (A Special Visit)* karya Zen Al-Ansory. Film ini menceritakan tentang awal dari kegelisahan seniman akan pertanyaan tetangga kontrakan yang beternak babi. Lalu ia selalu mempertanyakan, bagaimana hukum dan relasi antara seorang muslim yang beternak babi, dengan penghasilannya itu, apakah halal atau tidak jika dipakai untuk menghidupi keluarganya? Berawal dari pertanyaan inilah imaji, ide dan mendorong kegelisahan berkarya ini hadir.. Kemudian pada tahun 2015-an ramai pemberitaan tentang korupsi, lebih sempitnya adalah berita tentang istri-istri para pejabat pemerintahan atau kepala daerah yang terkena kasus korupsi, dan para istri ini mengunjungi suami mereka yang mendekam di dalam penjara. Sebuah pertanyaan lagi-lagi timbul, apakah yang istri-istri itu lakukan di dalam sana?

A Special Visit secara konteks dapat terbaca sedang menyentuh kejjjikan dan kotornya sistem peradilan Indonesia, tentang keromantisan, tentang ekofenomenologi hubungan manusia dan alam, tentang politik, dan juga tentang mitologi. Eksplorasi seperti inilah, oleh Seno Gumira yang mungkin disebut sebagai medan makna pertarungan ideologis akan ekspresionisme dan lainnya tapi juga ideologi dalam pemaknaan luas dalam hal cara memandang dunia dari sudut pandang pembuat film eksperimental.

3) Teknologi Digital:

Terkadang dalam hal ini distandarisasi oleh (teori) lembaga pendidikan kita dan sistem industri hari ini. Misalnya harus menggunakan kamera ini, harus

menggunakan tata cahaya seperti ini, harus dan puluhan harus lainnya, yang pada akhirnya, belenggu atas keharusan inilah yang membentuk mitos-mitos ideal, yang pada akhirnya pula membuat kita ketakutan untuk melangkah saat kembali menjalani proses kreatif penciptaan sebuah karya. Era teknologi digital hari ini telah mengubah preferensi tentang penciptaan, yang harus pula dihubungkan dengan preferensi penonton yang memiliki peranan sentral. Pada akhirnya baik genre film apa pun atau bentuk pendekatan filmnya, merekalah yang punya kuasa atas pilihan tontonan. Kembali pada proses penciptaan, kita sebagai pencipta meski digitalisasi telah memberikan akses luas untuk berbahasa melalui film dengan teknologi yang paling ampuh. Tentunya tidak hanya berputar pada wacana narasi yang akan kita fungsikan sebagai apa. Pun, dapat memvisualisasikan cerita-cerita dengan eksperimentasi ideologi yang semoga saja keluar dari kebiasaan kita atau yang belum pernah terjadi sebelumnya. Melalui kemajuan dalam teknologi digital inilah memungkinkan seniman film eksperimental untuk bereksperimen dengan alat dan teknik baru.

4) Festival Film, Pameran dan Layanan Streaming Online:

Helatan CineFuture yang pertama oleh Prodi Film dan TV Universitas Pendidikan Indonesia beberapa waktu lalu membuktikan bahwasanya ada ruang eksibisi untuk film-film eksperimental dengan beragam pendekatan baik teknik maupun perluasan medianya. Selain kita tau bersama ARKIPEL telah mengawalinya dengan *Jakarta International Documentary and Experimental Film Festival* yang merupakan festival yang barangkali bisa dikatakan sebagai perlawanan dari hegemoni industri arus utama yang secara konsisten dikelola secara baik oleh pengelolanya Forum Lenteng. Hal ini merupakan capaian sebuah festival untuk mewujudkan wadah untuk berwacana tentang sinema secara bebas dan menawarkan cara alternatif dalam mengonsumsi sinema. Layanan streaming online juga tidak lepas memiliki peran penting untuk kemudian dapat memasyarakatkan film-film eksperimental itu sendiri melalui kemungkinan-kemungkinan untuk mencapai khalayak global tanpa batasan distribusi teatral tradisional. Memang sudah seharusnya, terus berembus ekosistem yang ‘melawan arus’ dengan membawa ‘sekeranjang’ semangat yang benar, bahwa film mampu menyajikan kesegaran wacana yang terus menerus ‘tumbuh’ dalam industri film kita.

5) Arsip Film dan Program Pendidikan:

Mungkin dirasa perlu untuk memulai kerja-kerja pengarsipan dan pelestarian film eksperimental yang notabene masih belum banyak *concern* di Indonesia. Barangkali dapat dimulai dari kolektif, institusi atau organisasi yang mempunyai fokus pekerjaan pada pengarsipan film-film untuk memastikan kelangsungan dan aksesibilitasnya bagi generasi mendatang. Dalam ranah akademis, dengan beberapa universitas perlu menawarkan program yang secara khusus fokus pada sinema avant-garde. Inisiatif dalam kurikulum pendidikan ini berkontribusi pada pemahaman dan penghargaan terhadap film eksperimental. Upaya-upaya menghadirkan sebaran mata kuliah terkait film eksperimental pada masing-masing program studi film dirasa menjadi salah satu upaya yang penting untuk dicatat bahwa lanskap film eksperimental akan dapat terus berkembang, dan tren pendekatan baru mungkin pula akan hadir.

Kesimpulan

Di mana sejatinya pengolahan wacana atau pengkayaan wacana, selalu berurusan dengan pendekatan seni. Sejatinya pula, suatu karya film diperlukan embusan napas “pemberontakan” yang menyeluruh, matang dalam pemikiran, terbangun dari wacana kritis atas realitas sosial dan diciptakan oleh kecintaan pencipta, yang tentu saja hasil akhirnya bukanlah sebagai alat hiburan semata. Film eksperimental mungkin tidak menceritakan kisah apa pun, hanya menciptakan lamunan puitis atau kolase visual yang tampak abstrak. Namun, hal ini tampak menantang penonton untuk mendefinisikan, menterjemahkan, dan mungkin juga untuk memaknai. Meskipun tidak sepenuhnya menentang naratif film seperti halnya di dokumenter, eksperimental memiliki kekhasan dalam mendefinisikan dirinya sendiri. Sekaligus, memiliki dua unsur pembentuk film yang sangat mencolok yang terdiri dari *abstract form* dan *associational form*. Kedua unsur film ini akhirnya adalah sesuatu yang utuh dalam menterjemahkan realitas dengan medium yang lebih fleksibel karena tidak terpaksa pada teori formalitas film (komersil).

Pada akhirnya, film, film eksperimental telah menjelma menjadi media ungkap manusia, ke dalam sebuah alat komunikasi yang juga telah mengabadikan apa yang telah dilakukan oleh manusia selama beribu-ribu tahun, yakni menyampaikan kisah. Jika sebelumnya bercerita dengan lisan, lalu aksara, namun kini menjadi sebuah medium yaitu gambar bergerak. Dan bagaimana sejatinya film adalah upaya untuk memilih makna. Memaknai kebudayaan, memaknai pula akan perubahan.

REFERENSI

- Ajidarma, S.G. (2023). *Film dan Pascanasionalisme*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ajidarma, S.G. (2006). Teknologi, antara Teknik dan Ideologi. *Jurnal Imaji IKJ*, Maret 2006.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film art: An introduction* (Vol. 8). New York: McGraw-Hill.

CHAPTER XIII

**FESTIVAL FILM DAN ALTERNATIF RUANG
PEMUTARAN: DARI GERIMIS BUBAR
HINGGA PENYEDIA LAYANAN DIGITAL**

NALA NANDANA UNDIANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Sering berjalannya waktu, dunia perfilman di Indonesia telah mengalami berbagai transformasi yang signifikan. Salah satu elemen yang tak tergantikan dalam sejarah sinema Indonesia adalah ‘layar tancap’, sebuah metode pemutaran film di luar ruangan yang mengakar kuat dalam budaya dan tradisi lokal. Layar tancap tidak hanya menyediakan hiburan bagi masyarakat, tetapi juga menjadi sarana untuk mempererat ikatan sosial dalam komunitas. Dalam konteks ini, layar tancap berfungsi sebagai media untuk menyebarkan informasi dan nilai-nilai budaya, serta menjadi platform bagi berbagai jenis film yang mungkin tidak memiliki akses ke bioskop konvensional (Rastegar, 2012). Dengan berkembangnya teknologi, cara kita menonton film juga berubah. Perkembangan teknologi digital dan internet telah membuka peluang baru untuk mendistribusikan film melalui berbagai platform (Bosma, 2016). Pemutaran film tidak lagi terbatas pada bioskop atau layar tancap, tetapi telah meluas ke ruang-ruang pemutaran alternatif seperti kafe, galeri seni, dan tempat komunitas. Tempat-tempat ini menawarkan pengalaman menonton yang lebih intim dan personal, seringkali dengan menampilkan film-film independen atau klasik yang jarang ditemukan di bioskop komersial.

Pandemi COVID-19 mempercepat transisi dari bioskop konvensional ke platform digital (Amherst ScholarWorks et al., 2021). Dengan adanya pembatasan sosial dan penutupan bioskop, banyak orang beralih ke layanan streaming untuk mendapatkan hiburan (Hennig-Thurau et al., 2021). Platform seperti Netflix, YouTube, dan Vidio.com mengalami peningkatan pengguna yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat adaptif terhadap perubahan kondisi dan teknologi baru, serta menyoroti pentingnya ruang pemutaran alternatif dalam memastikan keberlanjutan industri film.

Ruang pemutaran alternatif tidak hanya menyediakan akses yang lebih luas untuk menonton film, tetapi juga memainkan peran penting dalam mendistribusikan film-film independen dan lokal (Smits, 2017). Platform digital memungkinkan pembuat film untuk menjangkau audiens yang lebih besar dan lebih beragam, yang mungkin tidak dapat mereka capai melalui jalur distribusi tradisional. Hal ini memberikan kesempatan bagi film-film yang sering kali diabaikan oleh bioskop komersial untuk mendapatkan perhatian dan apresiasi.

Namun, meskipun teknologi digital menawarkan banyak keuntungan, pengalaman menonton film di ruang fisik tetap memiliki nilai yang unik (Barker, 2019). Menonton film di bioskop atau dalam setting layar tancap melibatkan keterlibatan emosional dan sosial yang

mendalam. Kegiatan menonton bersama orang lain menciptakan dinamika sosial yang unik dan memberikan nilai tambah yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh ruang digital (Cheyroux, 2023). Pengalaman ini menciptakan kenangan kolektif dan personal yang berharga, yang merupakan bagian penting dari budaya menonton film.

Dalam konteks budaya siber atau digital, ruang pemutaran alternatif menciptakan pengalaman menonton yang berbeda. Budaya digital memungkinkan audiens untuk terlibat secara langsung dan real-time dengan konten yang ditonton, memberikan umpan balik langsung, dan berpartisipasi dalam diskusi global melalui media sosial dan platform lainnya. Namun, kegiatan menonton film juga merupakan aktivitas fisik yang melibatkan keterlibatan emosional dan sosial dari individu atau kelompok. Pengalaman menonton bersama dalam ruang fisik menciptakan dinamika sosial yang unik dan memberikan nilai tambah yang sulit ditiru di ruang siber.

Budaya siber atau digital telah merevolusi cara kita menonton dan berinteraksi dengan film. Ruang pemutaran alternatif di dunia digital menciptakan pengalaman menonton yang berbeda dari ruang fisik tradisional (Novikov & Novikov, 2012). Melalui budaya digital, audiens dapat terlibat secara langsung dan real-time dengan konten yang ditonton, memberikan umpan balik langsung, dan berpartisipasi dalam diskusi global melalui media sosial dan platform lainnya. Interaksi ini memungkinkan audiens untuk merasa lebih dekat dengan pembuat konten dan sesama penonton, membentuk komunitas global yang aktif dan terlibat. Selain itu, teknologi digital memudahkan akses ke berbagai macam konten film, menghilangkan batasan geografis dan waktu, sehingga siapa pun dapat menonton film favorit mereka kapan saja dan di mana saja.

Namun, menonton film juga merupakan aktivitas fisik yang melibatkan keterlibatan emosional dan sosial dari individu atau kelompok. Pengalaman menonton bersama dalam ruang fisik menciptakan dinamika sosial yang unik. Ketika orang menonton film bersama di bioskop, mereka berbagi reaksi emosional, tertawa, menangis, atau merasa tegang bersama-sama, yang memperkaya pengalaman menonton itu sendiri. Kehadiran fisik dalam satu ruang juga memberikan rasa kebersamaan dan koneksi yang sulit ditiru di ruang siber (Novikov & Novikov, 2012).

Kehadiran ruang pemutaran fisik juga memberikan nilai tambah seperti kualitas audiovisual yang lebih baik dan suasana yang mendukung pengalaman sinematik yang imersif. Dalam konteks festival film, pemutaran di ruang fisik sering kali dilengkapi dengan acara-acara

tambahan seperti diskusi panel, sesi tanya jawab dengan pembuat film, dan aktivitas jejaring sosial yang memperdalam apresiasi dan pemahaman terhadap film yang diputar.

Dengan demikian, meskipun budaya digital menawarkan banyak keunggulan dalam hal aksesibilitas dan interaktivitas, pengalaman menonton bersama dalam ruang fisik tetap memiliki nilai yang signifikan dalam menciptakan keterlibatan emosional dan sosial yang mendalam. Integrasi antara ruang digital dan fisik mungkin akan menjadi arah masa depan, di mana keduanya saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman menonton film yang lebih kaya dan beragam.

Dengan kata lain, menonton film bukan hanya tentang menikmati tontonan, tetapi juga tentang memperoleh pengalaman menonton yang mendalam (Aley & Hahn, 2020). Pengalaman ini mencakup keterlibatan emosional, interaksi sosial, dan kenangan kolektif yang belum sepenuhnya dapat digantikan oleh ruang cyber atau digital. Meskipun teknologi digital memberikan akses dan kenyamanan yang lebih besar, nilai dari pengalaman menonton di ruang fisik tetap sangat signifikan.

Ironisnya, saat ini masih banyak sineas yang kesulitan untuk mendistribusikan karyanya. Pasar ruang pemutaran di Indonesia masih didominasi oleh pemain besar yang rata-rata memiliki rumah produksi dengan skala makro. Hal ini menciptakan tantangan bagi sineas independen atau yang baru memulai kariernya untuk mendapatkan akses ke penonton yang lebih luas. Penyelenggaraan festival film juga masih terbatas. Saat ini, hanya ada beberapa festival film yang memiliki fasilitas pemutaran yang memadai untuk menampilkan karya film yang terlibat di dalamnya. Dengan kata lain, pilihan untuk mendistribusikan film masih menjadi hal yang sulit, khususnya bagi sineas di Indonesia. Festival film, yang seharusnya menjadi salah satu wadah penting bagi sineas untuk memperkenalkan karyanya, sering kali tidak memiliki sarana yang memadai untuk mencapai tujuan tersebut. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan infrastruktur pemutaran film yang lebih inklusif dan mendukung keragaman karya film. Dengan dukungan yang lebih besar untuk festival film dan ruang pemutaran alternatif, sineas Indonesia dapat memiliki peluang yang lebih baik untuk menampilkan karya mereka dan mendapatkan pengakuan yang layak.

Secara keseluruhan, meskipun teknologi digital menawarkan banyak kemudahan, penting untuk tetap memperhatikan dan memperkuat aspek-aspek pengalaman menonton film secara fisik. Kombinasi yang seimbang antara ruang digital dan fisik dapat memberikan

pengalaman menonton film yang lebih kaya dan berarti, serta mendukung perkembangan industri film yang lebih beragam dan inklusif di Indonesia.

Meskipun teknologi digital memberikan akses dan kenyamanan yang lebih besar, nilai dari pengalaman menonton di ruang fisik tetap sangat signifikan (Hennig-Thurau et al., 2021). Ironisnya, saat ini masih banyak sineas yang kesulitan untuk mendistribusikan karyanya. Pasar ruang pemutaran di Indonesia masih didominasi oleh pemain besar yang rata-rata memiliki rumah produksi dengan skala makro. Hal ini menciptakan tantangan bagi sineas independen atau yang baru memulai kariernya untuk mendapatkan akses ke penonton yang lebih luas.

Penyelenggaraan festival film juga masih terbatas. Saat ini, hanya ada beberapa festival film yang memiliki fasilitas pemutaran yang memadai untuk menampilkan karya film yang terlibat di dalamnya. Dengan kata lain, pilihan untuk mendistribusikan film masih menjadi hal yang sulit, khususnya bagi sineas di Indonesia (Undiana, 2021). Festival film, yang seharusnya menjadi salah satu wadah penting bagi sineas untuk memperkenalkan karyanya, sering kali tidak memiliki sarana yang memadai untuk mencapai tujuan tersebut (Undiana et al., 2020b). Dalam artikel ini, peneliti akan menggunakan Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023 sebagai contoh kegiatan yang memiliki keterkaitan andata praktik penyelenggaraan festival film yang dapat berfungsi sebagai platform distribusi alternatif yang inovatif bagi sineas muda dan independen.

Festival yang mengusung tema "Andragogi" ini dirancang untuk mendukung pengembangan pendidikan perfilman di Indonesia, dengan fokus pada pelajar dan mahasiswa. BISFF tidak hanya menjadi ajang pemutaran film, tetapi juga menciptakan ruang diskusi, workshop, dan presentasi yang mempertemukan para praktisi film dengan industri. Program seperti Open Studio & Workshop melibatkan siswa SMA dalam seri lokakarya untuk mengeksplorasi praktik film, sementara pemutaran film di ruang publik dan diskusi memberikan platform bagi sineas untuk menampilkan karya mereka dan mendapatkan pengakuan internasional.

Tinjauan Literasi

Dalam penelitian mengenai ruang pemutaran alternatif dan distribusi film, beberapa literatur dari 10 tahun terakhir memberikan konteks yang relevan. Hadida et al. (2021) membahas bagaimana digitalisasi telah mengubah industri film, dengan fokus pada pergeseran logika dari "komitmen" terhadap penjualan tiket bioskop ke "kenyamanan" berlangganan platform streaming. Artikel ini juga menjelaskan bagaimana

perusahaan streaming seperti Netflix dan Amazon mulai memproduksi konten mereka sendiri dan dampak dari strategi ini terhadap model bisnis tradisional studio film (Hennig-Thurau et al., 2021). Orankiewicz dan Bartosiewicz (2023) meneliti bagaimana pandemi COVID-19 mempercepat perubahan dalam model distribusi film. Studi ini menunjukkan bahwa faktor sosial dan ekonomi sangat mempengaruhi adaptasi model bisnis baru dalam distribusi film, sementara aspek lingkungan masih dianggap kurang penting. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi model bisnis untuk keberlanjutan industri film di era pasca-pandemi (Orankiewicz & Bartosiewicz, 2023).

Selain itu, *Journal of Cultural Economics* (2021) menyajikan berbagai perspektif tentang bagaimana digitalisasi memengaruhi segmen-segmen berbeda dalam industri hiburan. Studi ini menyoroti bahwa perusahaan seperti Netflix dan Amazon, yang awalnya hanya berfokus pada distribusi, kini juga terlibat dalam produksi konten. Ini menciptakan tantangan dan peluang baru dalam ekosistem distribusi film (Hennig-Thurau et al., 2021). Studi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi platform over-the-top (OTT) dan streaming juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan platform ini selama beberapa tahun terakhir. Artikel ini mengeksplorasi bagaimana perubahan kebiasaan menonton dan teknologi digital berdampak pada model bisnis dan distribusi film (Orankiewicz & Bartosiewicz, 2023).

Artikel dalam *Journal of Cinema and Media Studies* (JCMS) membahas perubahan besar dalam konsumsi media dan bagaimana teknologi digital mengubah cara distribusi dan konsumsi film. Teknologi digital telah memungkinkan akses yang lebih mudah dan cepat ke berbagai jenis konten film, mengubah cara penonton berinteraksi dengan media (Smits, 2017). Artikel dalam *Screen* oleh Oxford Academic mengeksplorasi dampak digitalisasi pada berbagai segmen dalam industri hiburan, dengan fokus pada bagaimana perusahaan distribusi film harus beradaptasi dengan perubahan teknologi digital dan pandemi. Perusahaan distribusi harus berinovasi untuk tetap relevan dalam era digital yang terus berkembang. Studi dalam *IOSR Journals* mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi platform over-the-top (OTT) dan streaming menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan platform ini selama beberapa tahun terakhir (Bala Subhadra & Darshini, n.d.). Artikel ini mengeksplorasi bagaimana perubahan kebiasaan menonton dan teknologi digital mengubah cara distribusi film, memungkinkan film untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam melalui platform digital.

Dalam konteks literatur di atas, Bandung International Student Film Festival (BISFF) menunjukkan bagaimana ruang pemutaran alternatif dapat mendukung distribusi film independen di tengah dominasi pemain besar dan tantangan distribusi tradisional. Penyelenggaraan festival seperti BISFF menunjukkan bahwa integrasi antara ruang digital dan fisik, serta adaptasi terhadap perubahan sosial dan teknologi, adalah kunci untuk menciptakan pengalaman menonton film yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Dengan mengacu pada studi-studi tersebut, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana model distribusi film di Indonesia dapat ditingkatkan melalui festival film dan platform digital, serta bagaimana inovasi dalam model bisnis dapat mendukung keberlanjutan industri film di masa depan.

Metodologi

Studi kasus Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023 dapat dianalisis dalam kerangka ini. Festival tersebut, yang mengusung tema "Andragogi," berfungsi sebagai platform distribusi alternatif bagi sineas muda dan independen di Indonesia. BISFF tidak hanya menyediakan pemutaran film, tetapi juga ruang diskusi, workshop, dan presentasi yang mempertemukan praktisi film dengan industri, sehingga menciptakan peluang bagi sineas untuk menampilkan karya mereka di tingkat internasional. Dalam konteks ini, BISFF menunjukkan bagaimana ruang pemutaran alternatif dapat mendukung distribusi film independen di tengah dominasi pemain besar dan tantangan distribusi tradisional. Metode studi kasus adalah pendekatan penelitian yang dapat digunakan untuk menginvestigasi fenomena tertentu secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata. Dalam penelitian tentang penyelenggaraan Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023, metode ini sangat relevan untuk menganalisis bagaimana festival tersebut berfungsi sebagai platform distribusi alternatif bagi sineas muda dan independen di Indonesia. Langkah pertama adalah memilih BISFF 2023 sebagai kasus yang signifikan, mengingat tema "Andragogi" yang diusungnya serta peran festival dalam menyediakan pemutaran film, ruang diskusi, workshop, dan presentasi.

Data untuk penelitian ini dapat dikumpulkan dari berbagai sumber seperti dokumen dan arsip (misalnya, laporan kegiatan BISFF, artikel berita, dan dokumen program festival), wawancara dengan penyelenggara, peserta, juri, dan audiens festival, serta observasi langsung terhadap pelaksanaan festival. Artefak fisik seperti materi promosi dan katalog festival juga dapat dianalisis (Dinis et al., 2020)

(Supiarza et al., 2020) . Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang relevan, serta diverifikasi melalui triangulasi untuk memastikan validitas temuan.

Pelaporan hasil studi kasus BISFF 2023 akan mencakup latar belakang festival, metode pengumpulan dan analisis data, temuan utama, dan interpretasi temuan dalam konteks teori dan literatur yang relevan. Studi kasus ini akan menunjukkan bagaimana ruang pemutaran alternatif dapat mendukung distribusi film independen di tengah dominasi pemain besar dan tantangan distribusi tradisional, serta memberikan wawasan tentang bagaimana model distribusi film di Indonesia dapat ditingkatkan melalui festival film dan platform digital.

Hasil dan Pembahasan

Penyelenggaraan Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023 merupakan momen penting dalam memajukan industri film di Indonesia, khususnya dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi. Festival ini memberikan platform bagi para mahasiswa dari seluruh dunia untuk menampilkan karya-karya mereka, sekaligus menjadi ajang pertukaran budaya dan ide kreatif (Undiana et al., 2020a) . Dengan sejarah panjang alternatif ruang pemutaran film di Indonesia, seperti tradisi layar tancap yang mengakar kuat dalam budaya menonton masyarakat, BISFF menjadi penerus semangat tersebut dalam bentuk yang lebih modern dan global.



Gambar 1.1 Layar tancap dalam kegiatan BISFF 2023
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 1.2 Proyektor pemutar film seluloid 35mm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tradisi layar tancap yang berakar dari metode pemutaran film di lapangan terbuka menunjukkan adaptasi lokal terhadap kondisi geografis dan infrastruktur yang terbatas. Tradisi ini telah bertransformasi seiring berkembangnya teknologi dan internet, di mana alternatif pemutaran film kini dapat diakses melalui platform daring seperti Netflix, YouTube, dan platform streaming lainnya (Hennig-Thurau et al., 2021). Perubahan ini menciptakan pergeseran signifikan dalam perilaku menonton masyarakat yang kini lebih memilih aksesibilitas dan kenyamanan menonton film secara daring daripada di bioskop konvensional.



Gambar 1.3 Suasana menonton layar tancap
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



**Gambar 1.4 Suasana menonton layar tancap
(Sumber: Dokumentasi Penulis)**

Festival film seperti BISFF memainkan peran penting dalam mendukung keberlanjutan industri film dengan menjadi jaringan distribusi alternatif yang memberikan kesempatan bagi film-film yang mungkin tidak mendapat perhatian komersial di bioskop. Dengan memperluas perannya dalam industri film, BISFF berpotensi menjadi "jaringan distribusi alternatif" yang memberikan ruang bagi penonton untuk menikmati film-film independen dan eksperimental yang tidak mendapat perhatian di jalur komersial mainstream (Jin, 2021) . Hal ini tidak hanya mendukung keragaman dalam industri film, tetapi juga memperkaya ekosistem perfilman secara keseluruhan.

Penyelenggaraan Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023 menyoroti peran penting festival film dalam ekosistem industri film, terutama dalam hal exhibisi dan distribusi. Festival film seperti BISFF bukan hanya sekedar ajang untuk menampilkan karya-karya sinematik, tetapi juga berfungsi sebagai jaringan distribusi alternatif yang memberikan kesempatan bagi film-film yang mungkin tidak mendapat perhatian komersial di bioskop. Dalam konteks ini, exhibisi dalam distribusi film memegang peranan krusial untuk memperkenalkan karya-karya baru kepada audiens yang lebih luas dan beragam.



Gambar 1.5 Pemutaran film pelajar dalam kegiatan BISFF di *Bandung Creative Hub Screening Room*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Eksibisi di festival film memungkinkan para pembuat film untuk menunjukkan karya mereka kepada audiens yang terdiri dari kritikus, pelaku industri, dan penonton umum yang memiliki minat tinggi terhadap film . Hal ini menciptakan peluang bagi film-film independen dan eksperimental untuk mendapatkan pengakuan dan apresiasi yang mungkin sulit dicapai melalui jalur distribusi tradisional. Festival film sering kali menjadi tempat pertama di mana film-film ini diputar, sehingga memberikan eksposur awal yang sangat penting bagi keberhasilan distribusi selanjutnya.

Selain itu, festival film seperti BISFF juga berperan sebagai jembatan yang menghubungkan pembuat film dengan distributor, agen penjualan, dan platform streaming. Ini adalah langkah penting dalam rantai distribusi, di mana film yang mendapatkan respon positif di festival dapat menarik minat distributor untuk merilisnya secara lebih luas. Dalam beberapa kasus, kesuksesan di festival film dapat menjadi batu loncatan bagi film untuk ditayangkan di bioskop, platform streaming, atau ditayangkan secara internasional.



**Gambar 1.6 Sineas muda peserta BISFF 2023
(Sumber: Dokumentasi Penulis)**

Peran festival dalam distribusi juga melampaui aspek komersial. Festival film sering kali memiliki misi budaya dan edukatif, yang bertujuan untuk memperkenalkan berbagai perspektif dan suara melalui medium film. Dalam hal ini, BISFF 2023 tidak hanya menyoroti karya-karya dari mahasiswa film, tetapi juga mendorong dialog dan pemahaman lintas budaya. Festival ini memberikan ruang bagi diskusi dan pertukaran ide, yang penting untuk pengembangan sinema sebagai bentuk seni dan media komunikasi. Kontinuitas dan stabilitas festival film juga merupakan faktor penting dalam ekshibisi dan distribusi. Festival yang berhasil menjaga reputasi dan kualitasnya dari tahun ke tahun akan lebih mudah menarik film-film berkualitas dan audiens yang lebih besar. Dalam hal ini, BISFF telah berhasil membangun citra yang kuat dan keterkaitan dengan kota Bandung, sehingga mampu menarik partisipasi dari berbagai negara dan memperluas jaringan distribusi internasional. Penyelenggaraan BISFF 2023 menunjukkan bagaimana festival film dapat berfungsi sebagai platform penting dalam ekosistem distribusi film. Dengan menyediakan ruang bagi ekshibisi film-film independen dan eksperimental, festival ini membantu memperkaya keragaman dalam industri film dan memberikan kesempatan bagi suara-suara baru untuk didengar.

PESERTA BISFF 2023



**Gambar 1.7 Rekap kegiatan BISFF 2023
(Sumber: Dokumentasi Penulis)**

Adaptasi juga dapat dikatakan menjadi kunci keberhasilan festival film dalam menjaga eksistensinya dalam sirkuit festival. BISFF, dengan citra unik dan keterkaitannya dengan kota Bandung, mampu membangun reputasi dan posisinya dalam sirkuit festival internasional. Kemampuan festival untuk beradaptasi dan berinovasi memastikan bahwa mereka tetap relevan dan menarik bagi berbagai pemangku kepentingan, baik dari industri film lokal maupun global. Ini adalah tantangan yang dihadapi oleh banyak festival film, tetapi BISFF berhasil menjadikannya sebagai peluang untuk terus berkembang dan meningkatkan daya tariknya.

Selain sebagai sarana hiburan, festival film juga memiliki dimensi sosial dan pendidikan yang penting. Penonton tidak hanya menikmati film sebagai hiburan, tetapi juga mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang berbagai topik. Diskusi dan pertukaran pendapat setelah menonton menciptakan interaksi yang kaya di antara penonton, memperkuat ikatan sosial dan komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa menonton film memiliki dampak yang lebih luas daripada sekadar hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk pendidikan dan pengembangan sosial.

Dengan demikian, penyelenggaraan BISFF 2023 tidak hanya menjadi ajang pameran karya, tetapi juga berperan sebagai katalisator untuk perkembangan industri film yang lebih inklusif dan beragam. Dukungan dari pemangku kebijakan, kolaborasi antara berbagai pihak dalam industri film, dan adopsi teknologi modern menjadi kunci keberhasilan festival ini. BISFF berhasil membuktikan bahwa festival film dapat menjadi platform penting untuk mendukung keragaman dalam perfilman, mengakomodasi karya-karya yang berbeda, dan memperkaya ekosistem film secara keseluruhan. Hal ini menjadikan BISFF sebagai salah satu festival film yang berpengaruh dalam mendukung perkembangan industri film di Indonesia dan di kancah internasional.

Kesimpulan

Dari penelitian tentang ruang pemutaran alternatif dan distribusi film, dapat disimpulkan bahwa transformasi signifikan telah terjadi dalam cara menonton dan mendistribusikan film di Indonesia. Metode layar tancap yang tradisional telah berkembang menjadi platform digital, membuka akses yang lebih luas dan mendalam untuk film-film independen dan lokal. Pandemi COVID-19 mempercepat transisi ini, dengan platform streaming seperti Netflix dan YouTube menjadi semakin dominan.

Namun, pengalaman menonton film di ruang fisik masih memiliki nilai unik yang tak tergantikan. Menonton bersama di bioskop atau layar tancap menciptakan keterlibatan emosional dan sosial yang mendalam, yang sulit diimitasi oleh ruang digital. Festival film seperti Bandung International Student Film Festival (BISFF) 2023, yang berfokus pada pelajar, memainkan peran penting dalam mendukung distribusi film independen, menyediakan platform alternatif yang membantu sineas muda dan independen untuk mencapai penonton yang lebih luas. Berikut merupakan beberapa gagasan yang dapat dikembangkan sebagai saran dikemudian hari, khususnya dalam Upaya pengembangan potensi industri film yang dimulai melalui festival di Tingkat pelajar, di antaranya:

1. Pengembangan Infrastruktur Pemutaran Fisik dan Digital: Penting untuk terus mengembangkan dan mendukung ruang pemutaran fisik dan digital. Bioskop, layar tancap, serta platform streaming harus dianggap sebagai bagian integral dari ekosistem distribusi film yang berkelanjutan.
2. Dukungan terhadap Festival Film Pelajar: Festival film seperti BISFF perlu mendapatkan dukungan yang lebih besar dari pemerintah, industri, dan masyarakat. Hal ini dapat mencakup

penyediaan fasilitas pemutaran yang memadai, serta promosi dan pendanaan untuk membantu festival berkembang dan menarik partisipasi internasional.

3. Integrasi Antara Ruang Fisik dan Digital: Integrasi yang seimbang antara ruang fisik dan digital dapat memberikan pengalaman menonton yang lebih kaya dan beragam. Kombinasi ini akan memungkinkan penonton untuk menikmati film dengan berbagai cara, baik secara langsung maupun melalui platform digital.
4. Pendidikan dan Pelatihan untuk Pelajar: Penyelenggaraan workshop, diskusi, dan presentasi dalam festival film yang berfokus pada pelajar harus terus didorong untuk mendidik dan melatih sineas muda. Ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk sukses dalam industri film yang terus berubah.
5. Kolaborasi dengan Platform Streaming: Festival film dapat berkolaborasi dengan platform streaming untuk memperluas jangkauan distribusi film. Hal ini dapat membantu film-film independen mendapatkan eksposur yang lebih besar dan mencapai audiens global.
6. Pendekatan Inovatif dalam Model Bisnis: Inovasi dalam model bisnis distribusi film sangat penting untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital. Pendekatan yang fleksibel dan adaptif akan membantu industri film tetap relevan dan berkelanjutan.

Dengan memperhatikan saran-saran ini, industri film di Indonesia dapat berkembang dengan lebih inklusif, mendukung keragaman karya film, dan memperkaya pengalaman menonton bagi penonton di seluruh dunia.

REFERENSI

- Aley, M., & Hahn, L. (2020). The Powerful Male Hero: A Content Analysis of Gender Representation in Posters for Children's Animated Movies. *Sex Roles*, 83(7–8), 499–509. <https://doi.org/10.1007/s11199-020-01127-z>
- Amherst ScholarWorks, Um., Amherst, Um., Bachman, J. R., & Hull, J. S. (2021). *Understanding the Impacts of Festivals on Resident Attendees*

- Before and During COVID-19: A First Look at the Vancouver Queer Film Festival.*
- Bala Subhadra, G., & Darshini, D. S. (n.d.). *A Comprehensive Study on OTT Platforms.* www.iosrjournals.org
- Barker, T. (2019). *Indonesian Cinema after the New Order.* Hong Kong University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvx1hwf2>
- Bosma, P. (2016). Film programming: curating for cinemas, festivals, archives. In *Historical Journal of Film, Radio and Television* (Vol. 36, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/01439685.2016.1164482>
- Cheyroux, E. (2023). Small Film Festivals Surviving the COVID-19 Pandemic. *Journal of Festive Studies*, 4(1), 47–65. <https://doi.org/10.33823/jfs.2022.4.1.132>
- Dinis, M. G., Eusébio, C., & Breda, Z. (2020). Assessing social media accessibility: the case of the Rock in Rio Lisboa music festival. *International Journal of Event and Festival Management*, 11(1), 26–46. <https://doi.org/10.1108/IJEFM-02-2019-0012>
- Hennig-Thurau, T., Ravid, S. A., & Sorenson, O. (2021). The Economics of Filmed Entertainment in the Digital Era. In *Journal of Cultural Economics* (Vol. 45, Issue 2, pp. 157–170). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10824-021-09407-6>
- Jin, J. (2021). *Experimental aesthetics of digitally enhanced art spaces : three contemporary art installations.* December.
- Novikov, A. M., & Novikov, D. A. (2012). Communications in Cybernetics, Systems Science and Engineering. In *Kybernetes* (Vol. 41, Issue 5/6). <https://doi.org/10.1108/k.2012.06741eaa.005>
- Orankiewicz, A., & Bartosiewicz, A. (2023). The COVID-19 Pandemic and the Adoption Factors of Film Distribution Business Models in the Context of Sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 15(15). <https://doi.org/10.3390/su15151721>
- Rastegar, R. (2012). *The Curatorial Crisis in Independent Films.* UCLA: Center for the Study of Women. <https://escholarship.org/uc/item/4mbof534>
- Smits, R. (2017). Film Distribution: A Changing Business. In J. Wroot & A. Willis (Eds.), *DVD, Blu-ray and Beyond: Navigating Formats and Platforms within Media Consumption* (pp. 115–134). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-62758-8_7
- Supiarza, H., Rachmawanti, R., & Gunawan, D. (2020). *Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in*

- Indonesia. 419(Icade 2019), 217–221.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.052>
- Undiana, N. N. (2021). *The Role of Curator as a Mediator in Indonesian Film Festival Program*. 519(Icade 2020), 154–157.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.033>
- Undiana, N. N., Sarbeni, I., Ardiansyah, A., & Razan, A. P. (2020a). *Komunikasi Massa pada Kerja Kuratorial Festival Film Sineas Mahasiswa 2020 di Bandung*. 2, 15–29.
- Undiana, N. N., Sarbeni, I., Ardiansyah, A., & Razan, A. P. (2020b). *Komunikasi Massa pada Kerja Kuratorial Festival Film Sineas Mahasiswa 2020 di Bandung [Mass Communication at the Curatorial Work of the 2020 Student Film Festival in Bandung]*. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 2(1), 15.
<https://doi.org/10.24014/kjcs.v2i1.9426>

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER XIV

RUANG TUMBUH ITU MASIH ADA

RACHMA TRI WIDURI
POLITEKNIK TEMPO

Ari keluar dari ruang pameran Museum Macan, Jakarta sambil matanya berbinar-binar. Berulang kali ia mengayunkan tangannya sambil mengepal. Tampaknya ia sangat senang dan puas. Ternyata, ia baru saja selesai menonton Pemutaran Film Eksperimental Jerman-Indonesia yang menampilkan karya dari 4 pembuat film dari Indonesia, 5 alumni *Hochschule fur Bildende Kunste* (HBK), dan Prof. Michael Bryntrup yang juga dari HBK.

Pemutaran atau screening film eksperimental ini berupaya untuk meningkatkan hubungan yang harmonis antara alumni Indonesia dan Jerman. Namun, secara khusus, pemutaran film eksperimental ini berfokus untuk menampilkan keistimewaan masing-masing karya pada sensitivitas spiritual dan psikologis, serta bagaimana karya film eksperimental mampu mengangkat realita media sosial saat ini.

Sambil berjalan Ari terus berceles dengan temannya, Raya. Keduanya bisa menikmati sepuluh film pendek yang ditayangkan itu. Namun, mereka heran, mengapa film seperti itu tak bisa mereka jumpai dengan mudah di bioskop. Untuk dapat menonton film eksperimental gabungan Indonesia-Jerman seperti ini mereka harus berburu dan sabar menanti ada kegiatan yang memang ditujukan untuk penikmat film eksperimental.

Cerita di atas adalah peristiwa yang dilihat penulis tiga tahun lalu. Sampai saat ini, apa yang dikeluhkan Ari dan Raya masih terjadi dan dialami oleh banyak penggemar film aneka genre. Sangat sulit menemukan film eksperimental yang dapat ditonton dengan bebas, kecuali memang ada event khusus.

Untung saja masih ada sejumlah ajang untuk memamerkan film eksperimental, seperti *Bandung International Student Film Festival* (BISFF) yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Ajang BISFF adalah festival film tahunan yang diselenggarakan oleh Jurusan Film dan Televisi UPI. Tahun 2023 ini, BISFF diikuti oleh lima negara dengan total 133 film yang berkompetisi untuk keseluruhan kategori. (Amirotu, 2023) Ajang BISFF merupakan kegiatan publik yang melibatkan berbagai pihak dalam ekosistem perfilman. Sebagai kegiatan budaya, BISFF juga menginisiasi ruang diskusi, workshop, kegiatan paralel yang berhubungan langsung dengan masyarakat, pemutaran film, dan penghargaan terhadap film-film terpilih.

Selain BISFF dan HBK, salah satu pihak yang turut berjasa untuk memberikan ruang bagi film eksperimental adalah British Council. British Council bersama Arkipel secara periodic seringkali menyelenggarakan Festival Film Dokumenter dan Eksperimental Jakarta. Saat diwawancara

Kompas, British Council menyatakan bahwa pihaknya menyelenggarakan festival tersebut dengan tujuan khusus. Mereka ingin menyebarluaskan pengetahuan dan semangat menciptakan karya lintas disiplin yang bisa memicu lebih banyak diskusi – tidak hanya untuk penikmat film, tetapi juga untuk orang dengan antusiasme terhadap seni rupa, melalui film eksperimental.

Dalam penyelenggaraan festival-festival film eksperimental ini, British Council juga menggandeng LUX, sebuah agensi seni internasional asal Inggris. Selama ini, LUX selalu memberikan dukungan dan promosi kepada seniman-seniman moving image yang memperkaya dunia film eksperimental. Didirikan pada 2002 sebagai badan non-profit terbatas, LUX adalah organisasi satu-satunya di Inggris Raya yang berkecimpung di bidang moving image dan merupakan distributor terbesar untuk karya-karya eksperimental di Benua Eropa.

Kemitraan tiga pihak antara British Council-Arkipel-LUX adalah salah satu bentuk upaya pecinta film dan sinema dunia untuk turut memberikan kontribusi dan ikut serta mengembangkan industri perfilman Indonesia. Caranya, dengan menyuguhkan dan memberikan contoh terbaik sinema dari Inggris Raya, termasuk di dalamnya koleksi film eksperimental film. Mereka juga tak segan mengajak para kurator muda Indonesia untuk mencoba memulai kolaborasi di masa depan, antara Inggris dan Indonesia. Jika kerja sama ini terjalin, akan terjadi peningkatan mobilitas kurator dari kedua negara untuk mengakses dan berkreasi dengan koleksi citra bergerak konvensional maupun eksperimental. (Purba, 2017).

Minat khusus

Memang, harus diakui bahwa film eksperimental masih sangat eksklusif. Ibarat destinasi wisata, film eksperimental ini adalah wisata minat khusus. Perlu wisatawan yang sangat tertarik dengan destinasi wisata ini sehingga mampu menafikkan semua kendala untuk mengunjunginya. Begitu pula dengan film eksperimental.

Tak seperti film-film *box office* yang begitu mudahnya dijumpai saat tayang di bioskop maupun aplikasi film lain, film eksperimental harus menunggu momentum khusus untuk tayang. Penontonnya pun harus orang yang benar-benar paham sinematik, bukan sekadar penonton yang mencari hiburan seperti saat menonton film-film Marvel atau Disney, misalnya.

Seiring perkembangan zaman, industri kreatif khususnya film terus berkembang pesat. Banyak sekali bermunculan para pembuat film Tanah Air. Bahkan kini mereka mulai melebarkan sayapnya ke kancah internasional. Selain itu, pemerintah pun perlahan mulai tertarik menyuntikkan dana ke sektor industri kreatif. Menyajikan banyak sekali program pendanaan, dengan mempermudah persyaratan. Walhasil, jumlah film nasional di bioskop pun melonjak demikian pula jumlah penontonnya. Catatan Kementerian Perekonomian Kreatif, sepanjang tahun 2023 ada 114 film nasional yang tayang di bioskop. Beragam tema tersaji, mulai dari film bertema *action* hingga *horror* dan bisa dinikmati oleh semua kalangan yang memerlukan hiburan.

Namun, dari berbagai macam genre serta cerita dalam sebuah film, ada satu genre yang jarang sekali diketahui orang khususnya masyarakat awam. Hal ini tak lain karena di kalangan sineas pun banyak yang sedikit ragu untuk membuat dan mengaplikasikan film dengan tema “Eksperimental” ke sebuah film yang mereka garap.

Jumlah orang yang tertarik untuk menonton film dengan pendekatan alur cerita baru dan di luar pakem film konvensional terus bertambah. Namun, tampaknya film eksperimental masih menjadi jenis film yang non favorit, tidak pernah dicari-cari, dinanti-nanti, atau bahkan rela membayar dengan mahal untuk menontonnya. Genre film ini masih seperti anak tiri yang keberadaannya tidak diharapkan, karena sering dianggap sebagai karya yang membingungkan.

Hal ini menjadi fenomena yang menarik, mengingat sejatinya tujuan dari film jenis eksperimental adalah untuk mengevaluasi ulang konsep film konvensional. Film eksperimental bereksplorasi mencari alternatif dari narasi tradisional dan memicu diskusi. Walaupun istilah "eksperimental" mencakup banyak jenis praktik, film ini kerap diidentifikasi sebagai karya film yang unik dan tidak linear, menggunakan teknik abstrak yang kadang di luar nalar, lalu dikombinasikan dengan lukisan atau cara editing yang cepat. Film jenis ini juga kerap menggunakan suara-suara yang tidak sinkron satu sama lain atau bahkan tidak menggunakan soundtrack sama sekali.

Film eksperimental biasanya bertujuan untuk menempatkan penonton dalam ikatan yang lebih mendalam dengan film. Dalam film eksperimental; menceritakan sejarah kalam revolusi dan perjuangan suatu kelas sosial bisa dilakukan dengan mengambil bentuk lewat gambar-gambar hitam putih dan makanan yang bisa bergerak menggunakan teknik *stop motion*. pengetahuan tentang dunia bawah laut misalnya disajikan lewat suara yang menenangkan. Bisa divisualisasikan dengan adegan kulit

ubur-ubur yang tembus cahaya dengan semburat merah muda saat hewan tersebut berenang-renang di kedalaman laut yang membiru.

Avant Garde

Meski di Indonesia—bahkan mungkin juga di dunia—film eksperimental seperti terpinggirkan, belum dikenal, dan menjadi tontonan minat khusus, sesungguhnya genre film ini juga tak baru-baru amat. Film eksperimental atau yang juga biasa disebut *Avant-Garde Films*, sebenarnya sudah eksis sejak lama. Saat British Council menggelar festival film eksperimental di Jakarta beberapa waktu lalu, mereka bahkan membawa film eksperimental produksi 1920.

Sejatinya yang disebut film eksperimental atau sinema eksperimental, atau juga sinema avant-garde adalah metode pembuatan film yang mengevaluasi ulang konvensi sinematik dan mengeksplorasi bentuk-bentuk non-naratif dan alternatif menjadi naratif tradisional. Beberapa film eksperimental biasanya berhubungan dengan segala hal yang berbau seni, seperti misalnya lukisan, tari, literatur, puisi dan banyak lainnya. Avant garde sendiri identik dengan garda depan, perlawanan terhadap batas-batas apa yang diterima sebagai norma dalam suatu kebudayaan dan sudah mulai bercampur dengan unsur surealis dan dadaisme.

Sebagian kecil film eksperimental memang sudah didistribusikan lewat berbagai saluran arus utama (*mainstream*) dan dibuat di studio komersial yang profesional. Namun, sebagian besar film eksperimental justru diproduksi dengan anggaran yang sangat rendah dengan jumlah kru yang minimal atau bahkan perorangan. Jauh dibandingkan film konvensional.

Tujuan dari pembuatan film eksperimental biasanya untuk mewujudkan visi pribadi seorang artis atau untuk mempromosikan ketertarikan pada teknologi baru. Jadi tujuan film eksperimental memang terutama bukan untuk menghibur atau menghasilkan pendapatan, seperti halnya film komersial yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan profit dengan cara meraup jumlah penonton sebanyak-banyaknya.

Intinya, film eksperimental tidak banyak menggunakan plot tetapi tetap memiliki struktur. Struktur tersebut biasanya dipengaruhi oleh pengalaman subyektif sineas itu sendiri, seperti gagasan, ide, emosi atau pengalaman batin. Terkadang, film eksperimental juga seringkali dianggap sebagai sebuah film dengan pengalaman menonton yang sangat personal. Biasanya ada campur tangan perasaan pribadi pembuat film, ketika karya tersebut akhirnya dibuat dan dipertontonkan kepada umum atau publik.

Menurut sejarah, film eksperimental pertama kali berawal dari sebuah kejadian di Eropa pada tahun 1920. Tahun tersebut dianggap sebagai era kejayaan pertama sinema dunia. Di tahun itu juga, film mulai berkembang dan digunakan sebagai media untuk memberikan hiburan kepada penontonnya.

Pada tahun 1924, Fernand Leger, Dudley Murphy, dan Man Ray membuat film eksperimental berjudul *Ballet Mecanique*. Film tersebut membuat para seniman surealis dan dadaisme mulai memiliki ketertarikan pada medium film dan membawa ideologi mereka ke dalam karya masing-masing. Tidak hanya *Ballet Mecanique*, seniman surealis bernama Salvador Dali dan Luis Bunuel juga mengangkat popularitas aliran sinema surealis melalui *Un Chien Andalou*, seniman dadaisme Marcel Duchamps juga ikut memproduksi film.

Aliran film semacam ini, pada akhirnya menyokong gerakan baru yang kemudian banyak sekali memunculkan berbagai macam aliran lain. Seperti sinema ekspresionis di Jerman, impresionis di Prancis serta gerakan film *Montage Soviet* pada masa itu.

Jaringan distribusi

Memang sedikit sekali film-film semacam ini diproduksi secara besar di Indonesia. Seperti yang kita semua tahu, bioskop-bioskop di Indonesia rata-rata hanya memutar atau mempertontonkan film-film komersil. Film-film yang memang tujuannya untuk meraup keuntungan. Pangsa pasar film-film Indonesia selalu tak pernah jauh dari drama-drama keluarga, percintaan, atau horor misteri yang seringkali dipertanyakan kengeriannya.

Salah seorang pelaku industri kreatif bidang film di Tanah Air, Deddy Oktara, kepada penulis menyampaikan bahwa film eksperimental saat ini sangat membutuhkan dukungan jaringan distribusi yang mumpuni. Sebab, film non-mainstream tentunya justru lebih membutuhkan dukungan distribusi agar filmnya lebih banyak diputar dan ditayangkan di berbagai platform, baik jaringan bioskop XXI atau *over the top* (OTT). “Syukurlah sekarang memang sudah semakin banyak festival film yang mengakomodir film eksperimental. Tapi, akan lebih baik kalo ada dukungan jaringan distribusi lebih massif,” kata dia.

Namun, tetap saja distribusi film eksperimental sangat jauh jika dibandingkan dengan film komersial konvensional. Sebagai gambaran, saat pandemi covid-19 yang mengguncang seluruh dunia sejak akhir tahun 2019 lalu telah menyebabkan berbagai perubahan di segala aspek kehidupan. Kegiatan perekonomian mendadak melambat dan hampir

semua sektor terdampak, tak terkecuali industri perfilman tanah air. Para pekerja yang bergerak di industri film pun harus memutar otak untuk menemukan cara agar tetap berkarya.

Pembatasan sosial yang diberlakukan oleh pemerintah juga sempat membuat beberapa sineas komersial konvensional patah semangat, mengingat hal tersebut menjadi kendala pada proses syuting, yang mana perlu melibatkan tatap muka langsung atau kontak secara fisik antar pemeran film. Hal ini akhirnya membuat jumlah film Indonesia yang tayang di tahun 2020 merosot tajam. Film yang tayang itu pun kebanyakan merupakan film yang telah menyelesaikan tahap produksi sebelum pandemi melanda. Sementara sejumlah film lain, terpaksa ditunda penayangannya untuk menunggu momentum yang tepat (Puspita, 2020). Bioskop, yang selama ini menjadi media distribusi dan eksibisi film, juga sempat terpaksa tutup total untuk menghindari dan mengurangi penyebaran virus covid-19. Keberadaan bioskop sendiri telah mengalami berbagai pasang surut dan tak jarang diramalkan akan tergantikan suatu saat nanti. Kendati demikian, ternyata bioskop masih mampu mempertahankan eksistensinya sampai saat ini. Bioskop telah membuktikan diri mampu berinovasi, mengimbangi teknologi yang ada, untuk selalu menghadirkan pengalaman spesial bagi para konsumen dalam menikmati film. Menurut Patawari (2022), faktor yang dapat “membunuh” eksistensi bioskop adalah ketika kegiatan sosial diberhentikan. Tanpa faktor pandemi, ancaman berarti bagi bioskop adalah hilangnya nilai dan fungsi sosialisasi pada film yang terjadi karena makin individualistisnya masyarakat.

Akan tetapi, setelah sempat tertatih selama dua tahun pandemi Covid-19, kini bioskop dan juga pelaku industri perfilman sudah mulai bangkit kembali. Paling tidak, ini terbukti dari jumlah penonton bioskop yang mulai ramai setelah pembatasan sosial diperlonggar. Bahkan, film-film yang tayang di tahun 2022 telah ada beberapa yang menduduki sepuluh daftar teratas film Indonesia terlaris sepanjang masa, seperti KKN di Desa Penari dan Pengabdian Setan 2 (Communion).

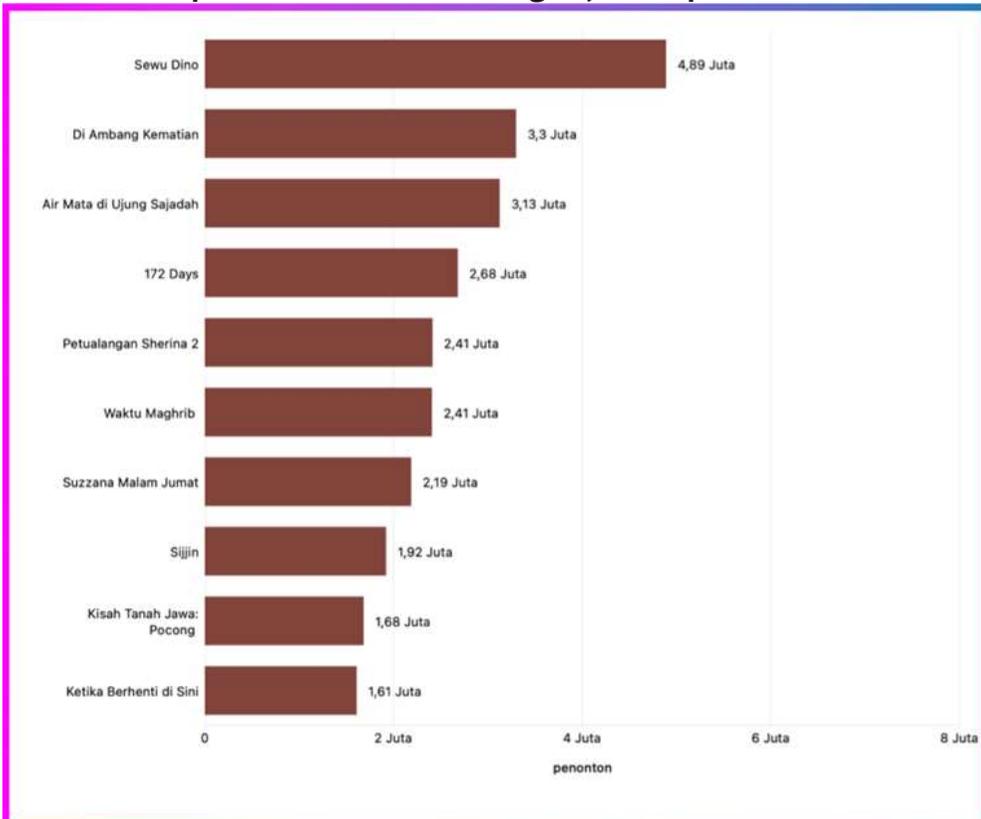
Trend positif ini terus berlanjut di tahun 2023. Menurut catatan Studio Antelope, rumah produksi dan pembuat konten berbasis di Jakarta, yang dikutip Katadata, ada sepuluh film Indonesia terlaris sepanjang 2023. (Santika, 2023).

Posisi puncak diisi oleh Sewu Dino dengan jumlah penonton 4.891.609 orang sejak tayang pada 19 April 2023. Film ini diproduksi oleh MD Pictures dan diestimasikan meraup pendapatan kotor sebesar Rp202,6 miliar.

Sewu Dino diadaptasi dari sebuah utas cerita horor di Twitter yang ditulis oleh SimpleMan, penulis kisah horor yang sama dengan film KKN di Desa Penari (2022). Menurut sang penulis, sebagian film ini terinspirasi dari kisah nyata. Film terlaris kedua yakni Di Ambang Kematian dengan jumlah 3.300.000 penonton. Film yang juga bergenre horor ini diproduksi oleh MVP Pictures.

Posisi ketiga datang dari genre drama, yakni Air Mata di Ujung Sajadah dengan jumlah penonton sebanyak 3.127.671 orang. Sementara posisi keempat diisi oleh 172 Days dengan jumlah 2.683.172 penonton. Disusul film kelima, Petualangan Sherina 2, sebanyak 2.414.504 penonton. Secara keseluruhan, 10 film terlaris di Indonesia pada 2023 masih didominasi oleh genre *horror*. Berikut daftar 10 film Indonesia terlaris 2023 yang dihimpun Studio Antelope, seperti dikutip Katadata:

Grafik 1. Sepuluh film Indonesia dengan jumlah penonton terbesar.



Dari sisi pendapatan, PT Nusantara Sejahtera Raya Tbk (Cinema XXI) selaku pemegang jaringan distribusi film atau bioskop terbesar di Indonesia telah membukukan pemasukan Rp. 3,81 triliun pada kuartal III-

2023. Angka ini naik 15,5% dibandingkan kuartal III-2022 (*year-on-year/yoy*), yakni sebesar Rp. 3,30 triliun. Pada kuartal III/2023, pendapatan emiten berkode CNMA ini ditopang oleh lima sektor. Paling besar adalah penjualan tiket bioskop yang senilai Rp. 2,28 triliun atau naik 14,25% dari periode sama tahun lalu (*yoy*).

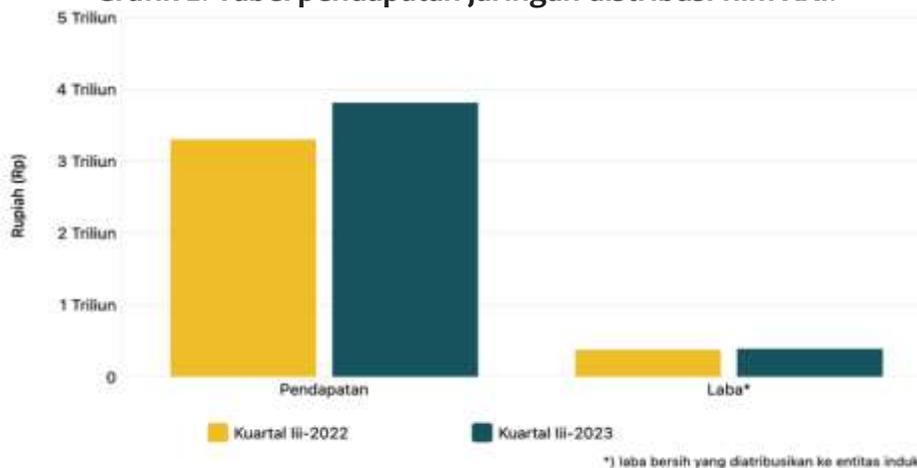
"Lebih rinci, total jumlah penonton Cinema XXI pada kuartal ketiga tahun 2023 adalah 22,3 juta penonton, meningkat dari 20,8 juta penonton pada kuartal ketiga tahun 2022. Lonjakan penonton ini, menghasilkan *Gross Box Office (GBO)* senilai Rp. 2,5 triliun per September tahun ini," kata Presiden Direktur Cinema XXI Hans Gunadi dalam keterangan resminya, Jumat (27/10/2023) seperti dikutip Katadata.

Lalu dari sektor makanan dan minuman, XXI telah menyumbang pendapatan sebesar Rp. 1,36 triliun yang naik 36% (*yoy*). Namun sayangnya, pendapatan dari iklan dan platform digital masing-masing tergerus menjadi Rp. 64,3 miliar (-17,61%) dan Rp. 81,5 miliar (-12,09%) secara tahunan (*yoy*). Sedangkan untuk pendapatan acara dan pendapatan lainnya, menyumbang Rp. 18,7 miliar atau tumbuh 17,62% dari periode sama tahun lalu (*yoy*).

Pendapatan yang meningkat ini turut membuat total beban dan biaya CNMA naik menjadi Rp. 3,18 triliun, atau naik 17,62% dibandingkan periode sama tahun lalu (*yoy*) yang mencapai Rp. 2,7 triliun.

Adapun laba bersih perusahaan yang diatribusikan kepada entitas induk mencapai Rp. 387,9 miliar pada kuartal-III 2023. Angkanya naik 3,3% dibandingkan kuartal-III 2022 yang membukukan Rp. 375,5 miliar.

Grafik 2. Tabel pendapatan jaringan distribusi film XXI.



Inovasi *streaming*

Seiring kembalinya penonton film mengunjungi bioskop, ternyata gairah menonton film tak hanya tergambar dari jumlah penonton bioskop. Ternyata, migrasi pelaku bisnis industri perfilman ke media *streaming* juga sangat fantastis, sehingga menarik untuk dicermati. Para penikmat film yang memanfaatkan layanan *streaming* selama pandemi cukup besar dan terus bertambah hingga saat ini. Bahkan, keberadaan layanan *streaming* sempat diperkirakan akan menyingkirkan eksistensi bioskop.

Ini adalah sebuah inovasi cerdas yang dilakukan industri perfilman saat situasi mendesak dan memaksa mereka untuk bertahan di tengah gempuran pandemi. Menyerah, jelas bukan pilihan. Inovasi lah jalan keluarnya.

Istilah inovasi sendiri selalu diartikan berbeda-beda oleh beberapa ahli para ahli. Menurut Trott (2008) inovasi adalah jantung atau pusat aktivitas dari setiap perusahaan karena inovasi berperan penting pada kelangsungan perusahaan, serta Manajemen dari semua aktivitas antara lain proses pembentukan ide, pengembangan teknologi, proses pabrikan, dan pemasaran atas produk baru atau produk yang dikembangkan.

Menurut Drucker (2012), Inovasi adalah alat spesifik bagi perusahaan, dimana dengan inovasi dapat mengeksplorasi atau memanfaatkan perubahan yang terjadi sebagai sebuah kesempatan untuk menjalankan suatu bisnis yang berbeda. Hal ini dapat dipresentasikan sebagai sebuah disiplin, pembelajaran, dan dipraktekkan.

Ellitian dan Anatan (2009) menyampaikan bahwa secara singkat inovasi diartikan sebagai “perubahan yang dilakukan dalam organisasi yang mencakup kreativitas dalam menciptakan produk baru, jasa, ide, atau proses baik yang sudah ada dalam organisasi maupun berkembang dari luar organisasi.”

Inovasi terlahir dari sebuah gagasan baru. Sementara kemampuan untuk melahirkan dan membangkitkan suatu gagasan baru yang berguna ini dikenal sebagai kreativitas. Inovasi tanpa ada kreativitas tidak akan bisa berjalan, karena inovasi dan kreativitas adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan biasanya digunakan secara bergantian. Inovasi adalah gabungan dari kreativitas dengan komersialisasi (Stamm, 2008). Perusahaan membutuhkan suatu proses, prosedur, dan struktur yang memungkinkan pelaksanaan tepat pada waktunya dan efektif dari proyek sehingga produk yang dihasilkan sangat inovatif.

Menurut Gupta (2007), kreativitas adalah persyaratan untuk inovasi dan transformasi organisasi, karena tanpa kreativitas, inovasi tidak berarti, transformasi tersebut akan kurang lebih sama dengan sebelumnya.

“Proses kreativitas untuk melahirkan inovasi itu sendiri terbentuk melalui tahapan mencari (*search*), membenturkan (*collision*), memutuskan (*decision*), dan mencoba (*trial*)” (Zuhal, 2010).

Tujuan inovasi secara umum adalah menciptakan suatu kondisi agar bidang usahanya dapat berkembang dengan baik. Menurut Makmur dan Thahier (2015), tujuan inovasi berdasarkan 4 (empat) sisi pandang adalah:

- Perspektif anggaran atau *financial*, yaitu senantiasa mencari inovasi untuk menemukan cara baru dalam menggunakan anggaran yang relatif kecil, tetapi mendapatkan hasil yang banyak.
- Perspektif pelanggan, yaitu semua elemen dalam perusahaan senantiasa berinovasi mencari pelanggan yang banyak dan memberikan layanan yang terbaik.
- Perspektif pengelolaan bisnis internal, yaitu secara realita bahwa setiap unsur manajemen harus memiliki inovasi untuk menciptakan suasana kondusif internal perusahaan.
- Perspektif pertumbuhan atau perluasan bidang usaha.

Adapun tipe-tipe inovasi juga selalu diartikan berbeda menurut beberapa para ahli. Berikut adalah tipe-tipe inovasi menurut beberapa ahli. Menurut Susanto dan Putra (2010), tipe-tipe inovasi yaitu sebagai berikut:

- Inovasi Produk yang meliputi produk maupun layanan baru.
- Proses inovasi mencakup produksi ataupun metode *delivery*.
- Inovasi dari *supply chain* dimana inovasi mentransformasikan sumber dari ^[1]_[SEP]input produk dari pasar dan *delivery* dari output produk ke konsumen.
- Inovasi pemasaran dimana hasilnya terlihat dalam evolusi metode baru marketing, dengan perangkat, tambahan dalam desain produk, kemasan, ^[1]_[SEP]promosi dan harga, dan sebagainya.

Menurut Kuratko dan Hodgetts (2007), inovasi memiliki beberapa prinsip, yaitu:

- *Be action oriented inovator* harus selalu aktif menciptakan ide-ide baru, peluang, atau sumber inovasi.
- Membuat produk, proses, atau jasa yang sederhana dan mudah dipahami Orang dengan cepat memahami bagaimana inovasi bekerja.
- Inovator harus memulai dari yang kecil, kemudian memiliki ide untuk membangun, mengembangkan, dan memungkinkan untuk bertumbuh pada perencanaan dan ekspansi yang tepat dengan cara yang benar pada waktu yang tepat.
- Tujuan yang tinggi^[1]_[SEP] Inovator harus memiliki tujuan yang tinggi untuk mencapai kesuksesan dan mencari kedudukan yang sesuai di pasar.

- *Try/ test/ revise*: Inovator harus mengikuti aturan yaitu mencoba, menguji, dan merevisi. Ini sangat membantu pekerjaan apapun kelemahan dalam produk, proses, atau jasa.
- Belajar dari kesalahan: Inovasi tidak dapat menjamin kesuksesan. Bahkan dari kegagalan dapat menciptakan inovasi.

Ada 3 (tiga) model inovasi, yang pertama adalah melakukan modifikasi sederhana pada produk (Gupta, 2007) dan tidak menghilangkan sifat aslinya, kedua melakukan pembuatan produk yang baru dengan memiliki keunikan dan berbeda dengan produk sebelumnya (Gupta, 2007), dan juga memiliki sifat yang baru sehingga berbeda dengan sifat aslinya (Wilemon & Millson, 2006), dan yang terakhir memiliki kreativitas dalam menciptakan produk yang baru atau produk yang sudah ada sebelumnya (Wilemon & Millson, 2006) serta membuat dan mengubah bentuk atau desain agar dapat mencapai keunggulan yang kompetitif (Stamm, 2008). Menurut Abernathy & Clark (1985) dan Tidd (1993), inovasi memiliki 5 macam, yaitu (dikutip dalam Stamm, 2008):

1. *Architectural Innovation*

Inovasi tersebut memiliki arti pembentukan dasar dari produk dan proses serta menetapkan teknis dan agenda pemasaran yang akan menggabungkan pengembangan selanjutnya *Market Niche Innovation*.

2. *Market Niche Innovation*

Inovasi tersebut memiliki untuk membuka peluang pasar yang baru melalui teknologi yang berdampak pada sistem produksi dan teknis, serta menjaga dan memperkuat desain yang ditetapkan.

3. *Regular Innovation*

Inovasi tersebut melibatkan perubahan berdasarkan pada kemampuan teknis dan produksi yang diberlakukan pada pasar dan pelanggan yang ada. Dampak dari perubahan ini untuk menjaga keterampilan dan sumber daya yang ada.

4. *Revolutionary Innovation*

Inovasi tersebut mengganggu dan membuat pendirian teknis dan kemampuan produksi menjadi usang, namun hal yang diterapkan pada pasar dan pelanggan yang telah ada.

5. *Product Innovation*

Saat ini banyak sekali produk yang dihasilkan dan ditawarkan produsen kepada masyarakat, maka persaingan dalam dunia bisnis semakin ketat dan tajam. Dari ketatnya persaingan saat ini produsen dituntut untuk melahirkan dan mengembangkan sebuah ide inovasi produk yang

berbeda dari pesaing- pesaingnya atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi suatu produk yang istimewa untuk merebut minat konsumen. Inovasi produk sangat berguna bagi perkembangan dan pertumbuhan perusahaan.

Nah, yang dilakukan Disney+, Netflix, Vidio dan aneka OTT ini adalah *market niche innovation* dan *product innovation* sekaligus. Kedua macam inovasi inilah yang terbukti menyelamatkan industri film dunia dan nasional di saat-saat genting masa pandemi. Seandainya tak ada inovasi seperti ini, entahlah seperti apa dan seberapa dalam lagi industri film konvensional terpuruk.

Menurut studi *new future of TV* yang diadakan oleh *The Trade Desk* di tahun 2022, hampir 30 persen masyarakat Indonesia menggunakan layanan *streaming over-the-top* (OTT) dan mengonsumsi sekitar 3,5 miliar jam konten OTT tiap bulannya. Hal tersebut sontak menahbiskan Indonesia sebagai negara dengan konsumsi konten OTT tertinggi di Asia Tenggara, dengan pertumbuhan pesat yang meningkat 40% dari tahun lalu (Nugraheni, 2021).

Keberadaan OTT memang memiliki banyak keunggulan, selain memudahkan konsumen untuk memilih tontonan sesuai selera, mereka juga dapat menikmatinya di mana saja dan kapan saja. Lebih lanjut, ternyata 61% dari pengguna OTT menonton konten video pada platform dengan dukungan iklan, ini menandakan bahwa pengiklan memiliki peluang untuk menjangkau 50 juta konsumen di seluruh Indonesia dengan memanfaatkan iklan pada OTT.

Mengutip Bloomberg, Selasa (3/10/2022), penyedia layanan OTT lokal milik PT Surya Citra Media Tbk (grup Emtek) yakni Vidio, mampu menempati peringkat pertama di Indonesia mengalahkan Netflix dan Disney+ Hotstar untuk pasar domestik. Walaupun jumlah pelanggannya pada kuartal II 2022 hanya sebanyak 3,5 juta, namun untuk level konsumsi, Vidio terbukti dapat mengungguli para pesaingnya. CEO PT Surya Citra Media Tbk menyatakan bahwa angka ini dapat diperoleh karena Netflix dan platform besar lainnya masih belum tergerak untuk melakukan investasi besar-besaran di Indonesia. Indonesia dirasa belum memiliki industri film lokal yang memadai. Banyak pasar yang belum tergarap, seperti kurangnya sumber daya manusia, kekayaan isi cerita, minim apresiasi, dll. Hal ini tentunya menjadi semacam tantangan tersendiri bagi sineas lokal dan penggerak industri perfilman untuk membuktikan kemampuan mereka menarik minat investasi penyedia layanan OTT luar negeri.

Walaupun sering dipersaingkan, baik bioskop maupun layanan OTT akan tetap berjalan dan berkembang dengan caranya masing-masing. Karena dua hal tersebut menysasar konsumen dengan kebiasaan yang berbeda. Bioskop akan tetap ada karena ia tidak hanya menjadi sarana distribusi dan exhibisi film saja, namun ia juga menjual pengalaman bagi para penonton film. Penayangan perdana, kualitas audio visual, prestise bioskop, dan sebagainya menjadi hal yang masih cukup menggoda serta digemari oleh konsumen muda Indonesia. Konsumen dengan usia muda dan produktif ini umumnya memiliki karakter ingin selalu terdepan dan tak mau ketinggalan hype, sehingga kekuatan *word of mouth* dan *influence* mereka di media sosial dapat dijadikan strategi pemasaran film yang efektif.

Layanan OTT menjadi sarana distribusi film alternatif bagi konsumen yang tidak memiliki waktu untuk mengunjungi bioskop, namun ingin tetap menonton film secara legal. Basis data pelanggan yang besar memberi kesempatan penyedia OTT menawarkan berbagai pilihan film untuk dinikmati. Rumah produksi yang lebih memilih menayangkan film secara perdana pada layanan OTT juga dapat dijadikan potensi untuk memperluas pemasaran film di luar bioskop. Diharapkan, film-film yang didistribusikan melalui layanan OTT ini mampu menjangkau daerah-daerah yang belum memiliki gedung bioskop dan memudahkan konsumen memperoleh lebih banyak pilihan tontonan.

Celaknya, peredaran dan industri film yang terselamatkan oleh inovasi OTT ini jauh sekali kondisinya dengan film eksperimental. Jauh sebelum pandemi, film eksperimental sudah cukup tertatih-tatih, apalagi ditambah dengan guncangan pandemi. Ibaratnya, film eksperimental justru makin terjerembab dalam lubang yang sama yang membesar selama pandemi.

Jalan terjal

Harus diakui, jalan film eksperimental menuju eksistensi yang setara dengan film komersial memang terjal dan berliku. Akan tetapi, meski tak pernah atau bahkan mustahil menghiasi layar konvensional, pada kenyataannya film-film eksperimental justru memiliki banyak sekali tempat di bioskop-bioskop alternatif atau festival-festival film universitas.

Di Jawa Tengah khususnya Semarang, pada beberapa waktu yang lalu, program pemutaran alternatif komunitas “Sudahkah Anda Menonton”, berkesempatan untuk menayangkan tiga film eksperimental filmmaker Jawa Tengah dalam program “Lanskap Liyan : Apakah Hamba Sudah Paham?”. 3 film yang diputar ialah “Lampu Merah” yang

disutradarai oleh Yohanes Retyanandra & Wahyu Istnaini, lalu ada “*Dimensional Journey : Tridhatu*” yang disutradarai oleh Dhimas Tirta Franata, serta “*Plumeria Alba*” oleh Tatang A Riyadi.

Ketiga film itu adalah film yang dipertontonkan dan tentu saja memancing banyak sekali pertanyaan dalam sesi diskusi pasca menonton. Bagaimana alur, pemilihan cerita serta bagaimana proses kreatif banyak sekali dilontarkan oleh penonton. Pertanyaan yang menggelitik benak penonton tentu saja banyak mencuat mengingat film-film semacam ini sangat awam dan jarang sekali ada di Indonesia. Pengalaman menonton yang berbeda serta bagaimana ketiga film itu menawarkan warna yang baru. (Leba, 2022).

Bagaimanapun bentuknya dan apapun genre film, semestinya ia tak bisa jauh dari hakikat film pada umumnya. Sesulit apapun, se-eksklusif apapun, dan sehusus apapun film eksperimental, ia masih lekat dengan hakikat, fungsi, dan tujuan film sebagai alat komunikasi massa pada umumnya.

Selama ini film masih dianggap sebagai media massa yang dinilai cukup efektif dalam menyampaikan pesan dibanding media komunikasi lainnya. (Anaser, 2022). Film yang disajikan di bioskop atau televisi, bagaimanapun, akan dapat menimbulkan berbagai macam persepsi dari orang yang menyaksikannya. Jika film eksperimental yang tentu saja jauh dari nilai komersial belum banyak ditonton, otomatis belum banyak persepsi yang bisa terbentuk darinya.

Ceruk baru

Memang, tak adil rasanya jika membandingkan film eksperimental dengan film komersial di hadapan investor atau produser atau jaringan distribusi. Film eksperimental sungguh jauh berbeda dalam segala hal dibanding film komersial yang sudah pasti diharapkan mampu menambah tebal kocek pemodalnya. Sementara film eksperimental? Alih-alih menghasilkan profit, bisa dipahami penonton awam saja sudah luar biasa.

Namun, tentunya sebagai pelaku industri kreatif para kreator atau sineas film eksperimental tak boleh lengah. Masih ada ceruk yang tampaknya bisa menjadi peluang sekaligus jalan tengah (*win-win solution*) bagi kreator film eksperimental, yakni genre film sejarah.

Film sejarah bukan barang baru di Tanah Air. Namun, film-film sejarah ini masih identik dengan reka ulang fakta-fakta dari peristiwa besar atau kehidupan tokoh di masa lalu. Para pembuat film belum berani bereksperimen untuk menciptakan film sejarah dari hasil interpretasi yang

lebih personal. Sebenarnya akan lebih menarik kalau ada yang membuat film sejarah eksperimental.

Hal ini pernah dibahas secara khusus dalam diskusi virtual Bincang Kamis (Bingkis): Sejarah dalam Pendaran Layar yang diselenggarakan Goethe-Institut Indonesien, Kamis (19/10/2020). Dalam diskusi ini, anggota Forum Lenteng, Anggraeni Widhiasih; Pengajar Prodi Film, Universitas Multimedia Nusantara, Umi Lestari; dan Sutradara Yosep Anggi Noen hadir sebagai pembicara.

Peristiwa bersejarah di Indonesia mulai terekam sejak tahun 1950-an. Film-film bertema kebangsaan bermunculan, seperti *Darah dan Doa* (1950) dan *Enam Djam di Jogja* (1951) karya sutradara Usmar Ismail, *Si Pintjang* (1951) karya Kotot Sukardi, *Sedap Malam* (1951) karya Ratna Asmara. Dalam film-film itu, pemuda berperan besar terhadap perjuangan kemerdekaan bangsa.

Pada film sejarah tahun itu, citra pemuda Indonesia telah berkembang setelah sebelumnya digambarkan sebagai kelompok yang suka bersenang-senang dalam film-film romansa tahun 1930-1940-an dari produser atau Tan Khoen Yauw (Firdaus, 2021).

Namun, sejak tahun 1950-an, kebanyakan film-film itu terinspirasi dari kisah nyata. Film *Darah dan Doa* dan *Enam Djam di Jogja* berasal dari pengalaman Usmar ketika menjadi tentara. Sementara itu, film *Sedap Malam* terinspirasi cerita penyintas perempuan perbudakan seks tentara Jepang.

Pengaruh pemerintah terhadap pembuat film terlihat di zaman Orde Baru yang berlangsung sejak 1960-an. Pemerintah menggelontorkan dana agar pembuat film membuat film sejarah versi sudut pandang negara. Sebut saja film kontroversial berjudul *Penumpasan Pengkhianatan G 30 S PKI* (1984) oleh Arifin Chairin Noer yang membahas gerakan komunis di Indonesia.

Ada juga pembuat film yang berusaha menyentil pemerintahan Orde Baru melalui karyanya. Salah satunya adalah Nawi Ismail lewat seri film *Benyamin*. Dalam film komedi *Benyamin Tukang Ngibul* (1975), Benyamin mengalami sederet kesialan setelah menemukan sepatu boots. Sepatu *boots* dapat dimaknai sebagai metafora dari Angkatan Bersenjata Indonesia pada waktu itu.

Di masa pasca-reformasi, film sejarah tetap banyak terinspirasi dari fakta peristiwa besar atau kehidupan tokoh di masa lalu, misalnya *Soekarno* (2013), *Kartini* (2017), dan trilogi *Habibie & Ainun* (2012-2019). Meskipun memang ada beberapa film, seperti *Ziarah* (2017), yang mengambil dari sudut pandang lain dari keluarga pejuang.

Pasca-reformasi, pemerintah tidak lagi menggelontorkan dana untuk membuat film semasif dulu. Film-film sejarah justru mulai banyak digagas oleh para pemodal. Sayangnya, film-film sejarah besutan baru ini kebanyakan masih konvensional, belum eksperimental. Mereka belum banyak menggali peristiwa kecil yang turut berperan kuat dalam membangun narasi sejarah yang besar.

Semestinya, kreator bisa berusaha untuk membuat film dari sudut pandang yang berbeda. Ini sekaligus untuk mendiversifikasi jenis film sejarah beredar di Tanah Air. Selama ini, film sejarah atau dokumenter yang banyak diproduksi lebih mengarah kepada film dokumenter yang bersifat jurnalistik.

“Itulah mengapa dokumenter eksperimental tidak berkembang. Sebagai penonton, saya bosan dengan sajian itu karena merasa kami tidak diberi kemungkinan baru untuk terlibat atau menggugat sejarah itu sendiri. Kita seperti dicekoki,” kata Anggi seperti dikutip Kompas.

Menurut Anggi, penulisan sejarah fiksi bisa menjadi pintu masuk melihat konteks lebih besar. Karenanya ia berharap, pembuat film di Tanah Air lebih berani untuk bereksperimen, menginterpretasi, dan mengkritik kejadian bersejarah. Pembuat film tidak perlu berpatokan terhadap akurasi sejarah dan genre karena film merupakan karya seni. Apalagi, pasar untuk film sejarah yang bersifat eksperimental tersedia.

Para pembuat film semestinya juga dapat bereksperimen dengan membuat alur film yang lebih menarik. Selama ini, film sejarah di Indonesia mengimplementasikan alur maju. Padahal, banyak alternatif alur yang bisa diterapkan. Contoh film yang bermain-main dengan alur mundur, meskipun bukan film sejarah, adalah *Peppermint Candy* (1999) karya Lee Chang-dong dan *Memento* (2000) karya Christopher Nolan. Saat ini, yang masih belum dieksplorasi pembuat film adalah bahasa visual dalam film itu sendiri.

Seperti inilah dialog yang mestinya terjadi antara produser eksekutif, produser, sutradara, dan penulis cerita film eksperimental. Bukan seperti dialog film komersial pada umumnya yang menjual bumbu keharuan, ketegangan, atau kesedihan. Setelah itu, dialog film konvensional akan menoleh ke daftar siapa yang akan jadi pemainnya. Syarat utama calon pemain, ia harus seorang *influencer* (pemengaruh) yang punya *follower* (pengikut) di media sosial yang sangat banyak. Tak kalah penting, mereka juga jadi endorser (pendukung) produk tertentu (Gunawan, 2023).

Bukan, bukan dengan jalan seperti film komersial itu kreator film eksperimental mestinya. Dialog antara produser dengan penggagas film

eksperimental tak boleh seperti di atas. Alih-alih membicarakan kapan kembali modal dan artis selebgram dengan jutaan *follower*, dialog dalam film eksperimental lebih baik dengan menawarkan sudut pandang baru, ide yang tak biasa, alur yang maju mundur dst.

Menyiasati Pasar

Terkait target pasar, pembuat film eksperimental tak seharusnya gentar atau khawatir berlebihan sebelum benar-benar bertanding. Persoalan target pasar adalah hal yang selalu ada sejak munculnya sejarah perfilman Indonesia. Bahkan motivasi munculnya industri film di Indonesia adalah tuntutan dari para pemilik rumah produksi (*production house/PH*) yang meletakkan film sebagai sebuah produk industri. Sebagai sebuah produk yang dijual, film harus memberikan keuntungan sebanyak-banyaknya. Selain itu, banyak cara dipakai agar sebuah film sukses di pasar. Satu di antaranya dengan menggunakan pemain berdasarkan jumlah pengikut di media sosialnya.

Namun, bagi film eksperimental target pasar tidak harus dengan hitung-hitungan yang sama persis dengan film komersial. Kemenangan film Seperti Rindu Harus Dibayar Tuntas karya sutradara Edwin yang meraih penghargaan Golden Leopard, penghargaan tertinggi di forum Festival Film Internasional Locarno 2021. Juga film karya sutradara Kamila Andini berjudul Yuni yang meraih penghargaan Platform Prize di Festival Film Internasional Toronto 2021, dan film terbarunya, *Before, Now and Then* (Nana), yang membawa Laura Basuki terpilih sebagai pemenang penghargaan *Silver Bear* untuk Pemeran Pendukung Terbaik di Festival Film Internasional Berlinale 2022. Laura berperan sebagai tokoh Ino dalam film itu.

Nama-nama itu memberikan harapan bahwa masih ada sineas Indonesia yang tetap berpegang pada prinsip keleluasaan estetika dan film sebagai sebuah bahasan kebebasan imajinasi. Setidaknya film-film mereka tak hanya berbicara tentang bagaimana mendapatkan jumlah penonton yang banyak, dan menghambakan konsep penceritaan dan penokohan para karakternya kepada para pemengaruh dengan pengikut besar.

Sineas keras kepala ini pasti tetap akan tumbuh. Di samping Edwin dan Kamila, masih ada nama seperti Mouly Surya atau Anggi Noen yang masih akan terus berkarya dengan segala kenekatannya untuk tetap "berseberangan" dengan pasar film nasional, dengan risiko bahwa film-filmnya akan dijauhi masyarakat penonton, bahkan bioskopnya.

Film dengan berbagai pendekatan dan corak adalah bagian dari sebuah kekayaan sinematik. Film dengan pendekatan pop, menghibur,

dan menghamba ke masyarakat penonton akan tetap diproduksi. Itu salah satu cara bagi PH bisa tetap bertahan dan produktif. Bagaimanapun, film adalah sebuah industri yang butuh pasar dan menghidupi para pekerjanya. Simbiosis inilah yang akan memperpanjang nafas industri film nasional.

Di sisi lain, film sebagai sebuah proyeksi estetika juga tetap harus ada. Mereka bagian dari sebuah keberagaman pola tontonan dan masing-masing punya ceruk penonton yang konsisten dan militan. Sutradara Jerman Wim Wenders mengatakan, sebuah film (eksperimental) tetap masih ada penonton meski hanya satu kursi. Menghargai karya-karya itu merupakan bentuk tertinggi dari kekaguman kita pada makna kerja keras (pidato Wenders ketika menerima *Leopard of Honour di Festival Film Internasional Locarno, 2005*).

Lahirnya banyak komunitas film independen era tahun 2000-an menjadi cikal bakal Yogyakarta menuju salah satu barometer film nasional. Sineas bergerilya tanpa tergantung di industri. Festival dipilih sebagai pintu gerbang unjuk daya cipta.

Tumbuh mekarnya aktivitas perfilman di Yogyakarta bukan tanpa proses. Dyna Herlina, yang juga dosen Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta, mengatakan, geliat perfilman di kota tersebut berawal dari kemunculan komunitas-komunitas independen sejak 2000-an. Kebanyakan komunitas itu didirikan mahasiswa di berbagai perguruan tinggi.

Selain komunitas, faktor yang berperan penting ialah banyaknya ajang pemutaran dan festival film. Pemutaran yang biasanya diikuti diskusi film independen menjadi panggung gratis promosi, sedangkan festival sebagai celah pembiayaan karena menawarkan hadiah uang.

”Di sisi lain, pengetahuan tentang pembuatan film mulai menyebar dengan adanya workshop (pelatihan) film yang digelar di Yogyakarta,” ujar Dyna seperti dikutip Kompas.

Pemutaran film alternatif dan penyelenggaraan festival film di Yogyakarta, misalnya Festival Film Dokumenter dan *Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF)*, ikut membuat perfilman ”Kota Gudeg” kian semarak. Selain itu, Yogyakarta memiliki Institut Seni Indonesia dengan Fakultas Seni Media Rekam serta Sekolah Tinggi Multimedia (MMTC). Terbaru, pada 2014 lahir *Jogja Film Academy*, yang salah satunya diinisiasi sineas Ifa Isfanyah. Dipadu geliat seni teater dan budaya, fondasi pendidikan ini memperkokoh persinemaan di Yogyakarta (Firdaus, 2021).

Masih lekat dalam ingatan, bagaimana fenomena film Tilik tidak dapat dilepaskan dari lini masa tahun 2020. Animo masyarakat pada film ini merembet pada film lokal lainnya yang ditayangkan di platform *Youtube*.

Tilik menjadi penabuh bagi sineas film sekaligus pemerintah untuk terus mendukung produksi film di aras lokal.

Film Tilik diunggah akun *Youtube* Ravacana Films pada 17 Agustus 2020. Dalam lima hari penayangan, yakni hingga 21 Agustus 2020, film ini ditonton 3,9 juta kali. Terakhir dicek pada 28 Maret 2021, film ini telah ditonton 25,4 juta kali. Jumlah penonton ini adalah sebuah pencapaian. Meskipun tidak bisa diperbandingkan, film terlaris di Indonesia selama 15 tahun terakhir yang diputar di bioskop saja hanya mencapai 6,9 juta penonton, yakni film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* yang tayang pada 2016.

Dalam analisis *Google Tren*, pencarian dengan kata kunci "film tilik" mencapai puncak (100 poin) pada rentang 23-29 Agustus 2020. Kemudian menurun tajam pada hari-hari berikutnya. Tren serupa dijumpai pada pencarian dengan kata kunci "Bu Tedjo", tokoh sentral dalam film tersebut.

Di *Twitter*, pembicaraan dengan tagar #BuTedjo dipakai oleh 7.000 akun dalam lima hari pertama sejak film *Tilik* ditayangkan. Unggahan di *Instagram*, pesan di *Whatsapp*, dan platform lainnya sempat ramai dengan stiker dan meme tentang Bu Tedjo.

Meskipun sekejap, viralnya film *Tilik* menyumbang narasi penting dalam pengenalan film lokal ke publik luas. Film *Tilik* memicu gelombang antusiasme masyarakat dalam menonton film pendek yang mengangkat kedaerahan.

Fenomena film *Tilik* menyumbang dua pemahaman, yakni konten film pendek lokal terbukti menarik penonton. Kedua, pentingnya peran pemerintah atau swasta dalam menyokong aspek finansial pembuatan film.

Film-film pendek yang mudah diakses oleh publik mau tidak mau harus didistribusikan secara murah atau bahkan gratis sehingga pembuatannya tidak berorientasi pada keuntungan. Film *Tilik*, misalnya, merupakan salah satu film yang didanai oleh Dinas Kebudayaan, Pemerintah Daerah Yogyakarta.

Berdasarkan uraian di atas, mulai bagaimana keunikan dan peminat khusus film eksperimental. Lalu bagaimana pandemi memberikan pelajaran berharga tentang pentingnya inovasi demi bertahan yang dilakukan OTT dan XXI. Kemudian bagaimana ceruk pasar yang masih terbentang luas di genre film sejarah eksperimental. Dilanjutkan contoh nyata bagaimana komunitas film Yogyakarta eksis bahkan fenomenal dengan kepopuleran *Tilik* di layar mandiri *Youtube* dll. Semua itu bisa menjadi pelajaran dan tuntunan bagi pembuat film eksperimental untuk

tak menyerah meraup lebih banyak penonton, penggemar dengan inovasi-inovasi baru.

Kelak, jika inovasi itu berjalan, tak perlu lagi Ari dan Raya berburu dari satu museum ke museum lainnya untuk sekadar mencari film eksperimental yang sedang tayang. Sebaliknya, akan tumbuh ribuan bahkan jutaan Ari dan Raya baru yang bisa dengan mudah menemukan tayangan film eksperimental kapan saja dan di mana saja. Ruang tumbuh untuk film eksperimental itu masih ada, tak perlu gentar.

REFERENSI

- Amirotu, Isnaini. (2023, Oktober 10). Tiga Film Eksperimental Karya Mahasiswa Tel-U Terpilih di Ajang BISFF 2023. Diakses dari <https://telkomuniversity.ac.id/tiga-film-eksperimental-karya-mahasiswa-tel-u-terpilih-di-ajang-bisff-2023/>
- Anaser, Rif'at Hafizi. (2022). Persepsi Remaja terhadap Film Duka Sedalam Clnya di Perumahan Bumi Bahtera Indah Kelurahan Campang Raya, Kecamatan Sukabumi, Bandar Lampung. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Anatan, Lina dan Lena Ellitan. (2009). Manajemen Inovasi (Transformasi. Menuju Organisasi Kelas Dunia). Bandung: CV. Alfabeta Bandung.
- Drucker, P. F. (2012). Inovasi dan Kewiraswastaan. Jakarta: Erlangga.
- Firdaus, Haris dan Gregorius M Fineso. (2021, Maret 6). Geliat Sinema Merdeka Yogyakarta. Harian Kompas.
- Gupta, Praveen. (2007). Business innovation in the 21st century. North Charleston, South Carolina: Dipak Jain, Dean Kellogg School of Management. Available from http://www.amazon.com/Business-Innovation-Century-Praveen-Gupta-ebook/dp/B004MYFS02#reader_B004MYFS02.
- Leba, Elsa Emiria. (2022, September 18). Asa Berkecambah di Asia Tenggara. Harian Kompas.
- Makmur dan Thahier, Rohana. (2015). Inovasi dan Kreativitas Manusia, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nugraheni, Areta. (2021, April 3). Dukung Film Lokal di Platform Digital. Harian Kompas.
- Puspita, Dinar Chandra. (2020, November 9). Distribusi Film Tanah Air: Keberlanjutan Bioskop dan Perkembangan Layanan Streaming. Diakses dari <https://unair.ac.id/distribusi-film-tanah-air-keberlanjutan-bioskop-dan-perkembangan-layanan-streaming/>
- Raharja, Gunawan. (2022, Maret 30). Film Viral Indonesia. Harian Kompas.

- Santika, Erlina F. (2023, Desember 20). 10 Film Indonesia Terlaris Sepanjang 2023. Katadata. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/12/20/10-film-indonesia-terlaris-sepanjang-2023>
- Siaran Pers British Council. (2015, Agustus 20). British Council Hadirkan Koleksi Film Eksperimental Inggris Dalam Festival ARKIPEL 2015. Diakses dari <https://www.britishcouncil.id/program/seni/film-dan-animasi/arkipel-grand-illusion>
- Stamm, B.V. (2008). *Managing Innovation, Design and creativity* (2nd ed). Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
- Trott, P. (2008). *Innovation Management and New Product Development* 4th. Edition. London: Pearson Education. Ulrich, K.T., and Eppinger, S.D.
- Wilemon, David & Millson, Murray R. (2006). *The strategy of managing innovation and technology*. New Jersey: Pearson Education.
- Wirastama, Purba. (2017, Agustus 17). 31 Film Dokumenter-Eksperimental Berkompresi di Arkipel 2017. Medcom.id. Diakses dari <https://www.medcom.id/hiburan/film/ybDRo2qK-31-film-dokumenter-eksperimental-berkompresi-di-arkipel-2017>
- Zuhal. (2010). *Knowledge and Innovation Platform. Kekuatan Daya Saing*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama.

CHAPTER XV

PERKEMBANGAN FILM EKSPERIMENTAL: DARI PENGARUH DADISME DAN SUREALISME MENUJU KEMANDIRIAN SINEMATIK

RB. ARMANTONO
INSTITUT KESENIAN JAKARTA

Film eksperimental pertama kali muncul pada tahun 1920-an, pada era yang hampir bersamaan dengan gerakan dadaisme dan surealisme. Perubahan penting kesenian pada saat itu terjadi sebagai akibat berkobarnya Perang Dunia I (1914-1918). Perang ini dipicu peristiwa yang dikenal sebagai Insiden Sarajevo, yaitu terbunuhnya pewaris tahta Austria-Hongaria, Archduke Franz Ferdinand, saat berkunjung ke Serbia pada tahun 1914. Insiden Sarajevo menjadi pencetus serangan Austria-Hongaria ke Serbia dan pada gilirannya mendorong negara-negara lain ikut masuk ke kancah perang. Perang yang melibatkan sekitar 70 juta tentara yang tersebar di berbagai front, mengakibatkan kerusakan yang luar biasa dan menghancurkan segala sendi kehidupan. Kengerian perang akhirnya mendorong lahirnya karya-karya seni yang menunjukkan sikap anti-perang.

Di Zurich muncul gerakan budaya yang dikenal sebagai Dada atau Dadaisme yang berfokus pada politik anti perang. Gerakan ini pertama kali diperkenalkan oleh Hugo Ball pada tahun 1916, Pada mulanya basis Dadaisme adalah sastra dan seni pertunjukan, tetapi kemudian secara bertahap berkembang ke berbagai bentuk karya seni rupa seperti lukisan dan kolase, Dalam menyikapi terjadinya perang, Dadaisme berpendapat bahwa yang menjadi penyebab terjadinya Perang Dunia I adalah kalangan bangsawan karena merupakan puncak konflik antar kekaisaran di Eropa. Dilandasi pendapat ini, Dadaisme akhirnya menentang segala sesuatu yang terkait dengan kehidupan dan pandangan bangsawan, salah satunya adalah pandangan mereka tentang karya seni. Dadaisme melakukan perlawanan terhadap pemahaman kalangan bangsawan bahwa seni adalah sesuatu yang eksklusif, rumit dan mahal. Mereka pun menolak mentah-mentah aturan-aturan seni yang selama ini dianggap adiluhung karena dianggap hanya menawarkan keindahan yang palsu. Dapat dikatakan bahwa Dadaisme merupakan gerakan “anti-seni”. Mereka menciptakan karya-karya yang provokatif semisal lukisan Monalisa yang berkumis atau menggunakan benda sehari-hari seperti sendok, gelas, koran, majalah dan bahkan toilet untuk dipamerkan sebagai kolase atau instalasi.

Perang Dunia I berakhir dengan dampak kehancuran infrastruktur dan sumber daya alam, pengangguran, kemiskinan dan kelaparan, inflasi dan hutang, serta runtuhnya kekaisaran Austria-Hongaria, Jerman, Rusia dan Turki Utsmani. Andre Robert Breton, penyair Perancis yang merupakan salah satu pendiri dan ahli teori surealisme, merupakan petugas medis dalam Perang Dunia I. Seperti halnya para veteran perang

lainnya, saat kembali ke Paris, Breton merasakan dirinya sebagai orang yang berbeda dan tidak ada jalan lagi untuk kembali ke situasi normal. Perang telah mengubah masyarakat untuk selamanya. Satu-satunya cara yang dapat ditempuh untuk keluar dari situasi ini adalah dengan melepaskan alam tidak sadar melalui seni. Dimulai dari Breton, pada tahun 1924 lahir gerakan surealisme yang kemudian menjadi trend seni besar yang berusaha menggali jiwa manusia dengan basis pemikiran. Beberapa seniman Dadaisme seperti Francis Picabia, Man Ray dan Max Ernst beralih ke surealisme.

Surealisme dipengaruhi pemikiran Sigmund Freud dan Carl Gustav Jung tentang pikiran sadar dan bawah sadar serta realitas dan mimpi. Pelukis Salvador Dali memperkenalkan *Paranoiac-Critical* yaitu teknik dengan merasakan diri paranoid untuk memasuki alam bawah sadar sehingga dapat melihat dunia dengan cara yang baru dan berbeda dan sekaligus unik. Dalam surealisme, alam mimpi muncul dalam bentuk gambaran-gambaran yang ganjil, mengejutkan dan sekaligus mengganggu. *The Persistence of Memory* (1931), salah satu lukisan Salvador Dali, memperlihatkan jam yang meleleh di gurun yang gersang dan panas. Selain melukis, Salvador Dali juga membuat film bekerja sama dengan Luis Bunuel setelah mereka bermimpi tentang mata terbuka yang diiris pisau cukur dan tangan yang dikerumuni semut. Mimpi tersebut kemudian divisualisasikan dalam film pendek berdurasi 21 menit *Un Chien Andalou* (1929) dengan berpusat pada emosi dan mengabaikan kaidah tradisional tentang cerita dan logika. Dengan demikian, surealisme mewarisi sikap perlawanan gerakan dadaisme terhadap aturan-aturan seni yang konvensional. Tetapi berbeda dengan dadaisme yang didasari filosofi nihilis dan menunjukkan respons yang penuh kemarahan dan terkesan anarkis, surealisme menyelami kondisi psikologis diri sendiri melalui alam bawah sadar dan dunia mimpi.

Pengaruh dadaisme pada realisme tercermin jelas pada film *L'Age d'Or* (1930) yang berdurasi 63 menit. Film yang disutradarai Luis Buñuel ini dipenuhi adegan-adegan yang menjungkirbalikkan moralitas dan bahkan nilai-nilai agama yang selama ini dijunjung tinggi kaum bangsawan. Kita bisa melihat antara lain biola yang diinjak-injak hingga hancur berkeping-keping di trotoar, konduktor orkestra tua yang bernafsu para gadis muda, seorang ayah yang menembak mati anaknya karena urusan yang sepele, atau para bangsawan yang sedang berpesta yang sama sekali tidak terusik oleh seorang pelayan perempuan yang tubuhnya terbakar.

Dadaisme dan surealisme merupakan gerakan perlawanan terhadap seni konvensional. Semangat perlawanan ini pula yang

mendorong lahirnya film eksperimental. Meskipun film eksperimental memiliki hubungan intrinsik dan sering berjalan seiring dengan surealisme, tetapi film surealisme sendiri tidak dengan serta merta sekaligus merupakan film eksperimental. Film, surealisme atau bukan, dapat dikategorikan sebagai film eksperimental apabila mengeksplorasi media film ke wilayah yang sama sekali belum pernah dijelajahi sebelumnya. Beberapa film eksperimental pada awal perkembangannya mengintegrasikan film dengan aliran seni rupa, antara lain kubisme dan dadaisme, untuk keluar dari tradisi sinematik yang dianggap sudah mapan. David Lynch pada mulanya dikenal sebagai pelukis sebelum akhirnya membuat film-film yang memadukan teknik pembuatan film konvensional dan eksperimental, dan sebagian filmnya yang lain sepenuhnya merupakan film eksperimental.

Pada tahun 1924, Fernand Léger bekerja sama dengan Dudley Murphy menyutradarai film berdurasi 16 menit, *Ballet Mecanique*, yang kemudian dianggap sebagai mahakarya film eksperimental awal. Berbeda dengan Dudley Murphy yang memang seorang pembuat film, Fernand Léger merupakan pelukis aliran kubisme. Leger dimobilisasi dalam Perang Dunia I dan bertugas di pasukan Perancis dan selama dua tahun berada di garis depan, Di medan perang, Leger banyak membuat sketsa prajurit, pesawat militer dan artileri. Salah satu lukisannya, *The Card Players* (1917) menggambarkan sosok yang menyerupai robot logam mencerminkan pengaruh pengalaman perang pada karya-karyanya. Film *Ballet Mecanique* menampilkan shot-shot yang disusun secara dinamis sehingga memberi kesan seperti denyutan, terdiri dari rangkaian gambar perempuan bermain ayunan, senyuman, mata, wajah, sepasang kaki, saling mengisi dengan gerakan mesin piston, huruf, angka dan bentuk lingkaran serta benda-benda dapur seperti panci dan sendok,.

Hubungan antara film eksperimental dan surealisme terlihat dengan sangat kuat dalam film-film karya Maya Deren. Dari sekian banyak film pendek eksperimental yang diciptakannya, salah satu karyanya yang menjadi sorotan dan dianggap sebagai salah satu karya paling berpengaruh pada perkembangan film eksperimental di Amerika adalah *Meshes of the Afternoon* (1943). Film berdurasi 14 menit ini kental dengan pemanfaatan unsur bayang-bayang serta suasana gelap yang dibangun dari warna hitam kostum dan teknik pencahayaan *low key*. Pengaruh seni rupa terlihat dari eksplorasi objek yang membentuk garis dan bidang seperti penggunaan tangga dan lorong. Film ini merupakan film non-naratif dengan pengulangan benda-benda simbolis yang meliputi sekuntum bunga, kunci dan pisau, muncul berulang-ulang dalam film. Film

menggambarkan sosok perempuan yang terperangkap dalam alam mimpi yang melihat dan berusaha mengejar sosok misterius yang ingin membunuhnya dengan pisau. *Meshes of the Afternoon* menginspirasi banyak film-film eksperimental sesudahnya, misalnya pada karya-karya awal Kenneth Anger dan Stan Brakhage.

Dziga Vertov pada tahun 1929 membuat film dokumenter *Man With a Movie Camera*. Film berdurasi 68 menit ini dianggap sebagai film dokumenter eksperimental. Vertov menyatakan film dokumenter ini dimaksudkan untuk membuat bahasa sinema yang secara absolut berbeda dengan bahasa sastra dan teater. Film menggambarkan suasana keseharian masyarakat kota, yaitu di Moskow, Kiev dan Odessa, dengan gaya tutur yang sekilas terkesan fragmentaris. John Grierson, seorang jurnalis dan kritikus film yang pertama kali menyematkan istilah “dokumenter”, pada saat itu menganggap *Man With a Movie Camera* hanyalah sekumpulan *footage* yang sebatas album *snapshot* sehingga tidak dapat dianggap sebagai film dokumenter. Tetapi sesungguhnya jika diperhatikan terdapat suatu pengelompokan *shot-shot* yang didasarkan pada kesamaan suasana, misalnya rangkaian *shot* yang menggambarkan antara lain suasana tepi, lanskap jalanan di kota, alat transportasi, suasana keramaian dan orang-orang yang sedang bekerja. Meskipun pada mulanya mendapatkan kritik, tetapi belakangan *Man With a Movie Camera* diapresiasi sebagai salah satu film yang menginspirasi pembuatan film dokumenter selanjutnya terutama pada gaya *cinema verite*. Pendekatan yang sama belakangan juga digunakan dalam film-film dokumenter Ron Fricke seperti *Chronos* (1985), *Baraka* (1992) dan *Samsara* (2011).

David Lynch yang mengawali kehidupan dunia seni sebagai pelukis, dan pertama kali memasuki seni film dengan membuat film animasi eksperimental *Six Men Getting Sick* (1967). Film ini menggambarkan lima kepala pria dengan organ usus yang terlihat dan tangan mereka bergerak-gerak, lalu muncul warna merah pada ujung usus mereka yang dengan cepat naik menuju kerongkongan, dan mereka pun akhirnya muntah-muntah. Dengan durasi sekitar satu menit, film diulang-ulang sebanyak lima kali dengan suara sirine ambulans. Film animasi eksperimental berkembang sekitar tahun 1920-an berupa karya-karya pendek yang menampilkan bentuk-bentuk gambar yang abstrak. *An Optical Poem* (1938) karya Oskar Fischinger, misalnya, merupakan bentuk lingkaran-lingkaran berwarna yang membesar dan mengecil dan akhirnya saling berputar-putar.

Film sejak pertama kali diperkenalkan sudah diperlakukan sebagai tontonan yang mempunyai nilai ekonomi. Di Paris, Perancis, pada tanggal 28 Desember 1895, orang-orang datang ke Boulevard des Capucines untuk menyaksikan film Lumiere, Workers Leaving the Lumière's Factory, dengan cara membayar. Seorang pesulap, Melies, yang melihat peluang keuntungan dari media baru ini akhirnya membeli cinematograph dan menciptakan efek-efek visual untuk lebih meningkatkan daya tarik film-filmnya. Seiring dengan penemuan film, muncul perusahaan-perusahaan di Eropa dan Amerika untuk memulai bisnis mereka. *Société Pathé Frères go public* di Paris Stock Exchange pada tahun 1897. Pathe kemudian membeli paten Lumiere pada 1907 dan membuat stok film sendiri dan melakukan ekspansi ke negara lain dengan mendirikan fasilitas produksi dan jaringan bioskop. Di Amerika, Thomas Alfa Edison mendirikan *The Motion Picture Company* (MPPC) pada tahun 1908, yang merupakan perwalian perusahaan-perusahaan film AS dan cabang perusahaan film asing, misalnya *American Pathe*, *Biograph*, *Vitagraph* dan *Eastman Kodak*. Pada tahun 1915, MPPC dibubarkan pemerintah setelah digugat karena dianggap melakukan praktek monopoli.

The Birth of a Nation karya D.W. Griffith, film panjang berdurasi sekitar tiga jam, rilis pada tahun 1915 dan mendapat sambutan yang luar biasa. Menelan anggaran sekitar USD 100.000, film ini meraup pendapatan sekitar USD 100 juta. Film ini merupakan salah satu dari sekitar 600 judul film panjang yang diproduksi di Amerika Serikat pada tahun itu. Produksi film panjang memang sudah dimulai pada tahun-tahun sebelumnya. Bahkan pada tahun 1906, di Australia sudah diproduksi film *The Story of the Kelly Gang* yang berdurasi 70 menit. Dalam perkembangannya film panjang diproduksi di berbagai negara, antara lain *Defence of Sevastopol* (1911) di Rusia, *Shiobara Tasuke Ichidaiki* (1912) di Jepang, dan *Nan Fu Nan Qi* (1913) di Cina. Film panjang pertama di Amerika Serikat adalah *Oliver Twist*, *From the Manger to the Cross* dan *Richard III*, yang diproduksi pada tahun 1912. Dengan semakin bertumbuhnya film panjang, secara perlahan-lahan film pendek semakin tersisih dari dunia industri film.

Perkembangan film panjang membuka cakrawala yang lebih luas bahwa film bukan semata-mata teknologi lanjutan fotografi, tetapi film juga memiliki irisan dengan sastra dan teater. Irisan ini semakin besar setelah pada tahun 1927 *The Jazz Singer* mengawali era film bersuara, dan pada tahun 1939 film *The Wizard of Oz* serta *Gone with the Wind* menjadi titik awal perkembangan film berwarna. Film, sastra dan teater saling

berbagi dalam kaidah-kaidah naratif dan pada akhirnya juga termasuk di dalamnya adalah dialog.

Tokoh-tokoh film impresionisme seperti Louis Delluc, Abel Gance dan Marcel L'Herbier berusaha membebaskan sinema dari pengaruh sastra dan teater. Mereka berpendapat merupakan bentuk seni yang berdiri sendiri. Hal senada disampaikan oleh Dziga Vertov mengatakan pengaruh sastra dan teater telah membuat film menjadi terlalu romantis dan teatral. Pembuat film eksperimental Maya Deren menegaskan bahwa film merupakan bentuk seni yang benar-benar berbeda dengan bentuk seni lainnya. Deren menambahkan, pembuat film komersial yang bergantung pada sastra dan teater akan membuat film mereka statis dan terlalu banyak bicara. Film seni spesifik yang berdiri sendiri dan berbeda dengan cabang seni yang lain merupakan tema yang selalu jadi perhatian teoritikus maupun praktisi film.

Industri film, di sisi lain, memiliki kebutuhan untuk melakukan inovasi-inovasi agar dapat terus bertumbuh atau setidaknya bertahan. Unsur-unsur kebaruan diperlukan untuk tetap menarik minat dan perhatian penonton. Untuk memenuhi kebutuhan ini, industri film menyerap dan mengintegrasikan unsur-unsur kebaruan yang ditawarkan film-film yang berusaha melawan arus utama. Siluet dan bayang-bayang serta gambar tumpang tindih (*superimposed*) yang merupakan sebagian ciri impresionisme, misalnya, saat ini sudah menjadi teknik yang lazim digunakan dalam film-film komersial. Bayangan Count Dracula yang mengancam Jonathan Harker dalam film *Bram Stoker's Dracula* (1992), sebagai ilustrasi, memiliki unsur kesamaan dengan bayangan tentara yang memperkosa Edith pada film impresionisme *J'accuse* (1919). Beberapa adegan film *Bram Stoker's Dracula* juga menggunakan teknik gambar tumpang tindih dan siluet.

Film-film arus utama meskipun mengadopsi unsur-unsur yang baru, namun tetap bertahan pada aturan-aturan naratif yang ketat. Oleh karena itu, Daren mengatakan bahwa berbeda dengan film komersial, pembuat film eksperimental memiliki kebebasan menemukan segala kemungkinan artistik karena tidak dibebani untuk mendapatkan keuntungan. Maya Deren memandang amatirisme pembuat film eksperimental berarti kebebasan melakukan eksperimen tema atau gaya apa pun, karena proyek yang didanai sendiri tidak akan dimiliki oleh siapa pun kecuali senimannya. Berbeda dengan film komersial, para sineas eksperimental menyadari penikmat film eksperimental sangat terbatas pada kalangan tertentu saja. Berada di luar jaringan distribusi film industri, umumnya film eksperimental

diputar di bioskop khusus, acara tertentu seperti festival, atau diunggah di platform media sosial semisal *youtube*.

Industri film terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, semisal kehadiran film 3D atau sistem suara 7.1, yang membuka ruang bagi eksplorasi yang seolah tanpa batas. Film-film arus utama terus menggali dan menyerap pertumbuhan seni yang lain, bukan saja teater, sastra, dan seni rupa, tetapi juga musik dan tari. Bukan hanya gerakan besar seperti ekspresionisme dan neorealisme, bahkan jika dipandang memiliki kontribusi bagi pertumbuhannya, film arus utama pun akan memanfaatkan unsur-unsur kebaruan film eksperimental. Berada di luar dan bukan sebagai bagian dari industri, film eksperimental berusaha mencari segala kemungkinan untuk menemukan unsur-unsur estetika film itu sendiri, kemandirian sinematik yang tidak terpengaruh oleh estetika seni-seni yang lain.

CHAPTER XVI

FILM EKSPERIMENTAL: ANTARA ESTETIKA DAN ETIKA DALAM BEREKSPRESI

REKSA ANGGIA RATMITA

UNIVERSITY OF KENT PARIS SCHOOL OF ARTS AND CULTURE

Industri film di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Kemudahan dalam mengakses film-film dari luar negeri tidak membuat industri film Indonesia menjadi terlupakan. Sebaliknya, dalam beberapa tahun terakhir film-film yang dibuat oleh sineas Indonesia justru berhasil menarik jutaan penonton. Film muncul dari sebuah pemikiran dan keinginan akan adanya suatu bentuk *spectacle* atau hiburan yang bergerak. Era 1800-an merupakan era dimana terjadi banyak perkembangan pesat di Eropa, terutama setelah dilakukannya revolusi industri di Inggris. Paris, sebagai salah satu kota utama di daratan Eropa, kemudian mengadopsi semua perubahan tersebut dan menyebutnya sebagai modernitas. Salah satu ciri dari modernitas adalah adanya permintaan akan berbagai bentuk hiburan yang baru. Realitas menjadi aspek yang penting dalam menarik *spectator* (Schwartz, 2023). Sebuah rasa akan realitas merupakan tuntutan yang diminta masyarakat dari hiburan. Lukisan, patung, panggung opera, dan seni tari balet merupakan beberapa hiburan yang populer pada saat itu di Perancis. Namun hiburan-hiburan memiliki segmentasi tertentu yang tidak mengizinkan siapapun untuk datang dan menikmatinya. Perubahan mulai terjadi di Perancis, dimulai dengan dibukanya *the morgue*, ruang mayat yang dibuka untuk umum bisa melihat mayat-mayat yang beritanya mereka baca di koran, sampai penemuan *panoramas* yang memberikan pengalaman ilusi optik dari gambar diam. Seluruh perkembangan ini kemudian menghasilkan kesimpulan bahwa apa yang dibutuhkan oleh masyarakat pada saat itu adalah sebuah hiburan yang dapat memberikan realitas dan juga *movement*. Kebutuhan tersebut melahirkan bentuk gambar bergerak yang sekarang kita kenal dengan sebutan film.

Ketika film dikaitkan dengan fungsinya, maka akan muncul sebuah pertanyaan yang masih diperdebatkan sampai sekarang. Apakah film itu termasuk ke dalam sebuah bentuk seni atau apakah film itu merupakan suatu bentuk media massa? Apakah film, yang memiliki estetika dari lukisan, teater, dan musik kemudian dapat dikategorikan sebagai seni atau apakah film dengan jangkauannya yang luas dan dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan lebih pantas dikategorikan sebagai media massa? Cavell (1979) menjelaskan bahwa film dapat dikatakan sebagai kandidat dari sebuah bentuk seni karena keotomatisan mereka. Manusia terkoneksi dengan dunia dan realitas mereka dengan cara melihat dunia itu sendiri dan memiliki pandangan akan dunia tersebut. Realitas yang disuguhkan dalam film membuat manusia dapat terkoneksi langsung dengan dunia melalui reproduksi dunia yang secara otomatis dilakukan dalam film. Modernitas tidak menandakan bahwa kekuatan seniman

sudah hilang melainkan itu terus berlanjut. Bahkan sebaliknya, seniman harus menjadikan seninya sebagai sebuah inspirasi, untuk menyatakan dan membuat seni itu berbicara untuk dirinya sendiri (Cavell, 1979). Film sebagai produk dari modernitas dan seni memiliki tantangannya sendiri. Kepemilikan dan ekspresi pembuat film sebagai seniman kemudian menjadi sebuah tantangan tersendiri ketika film mulai dikategorikan sebagai sebuah produk industri. Kedudukan film sebagai produk dari suatu industri yang tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan keuntungan secara finansial kemudian berpotensi untuk menghilangkan fungsi film sebagai seni di dalam masyarakat. Sineas dianggap sebagai buruh yang mengerjakan suatu pekerjaan dengan bayaran dan tujuan tertentu, bukan sebagai seniman yang ekspresi dirinya juga penting tersampaikan melalui film yang mereka buat. Film dikategorikan sebagai produk, bukan sebagai karya. Pernyataan yang berpotensi menghilangkan aspek-aspek estetika karena mengutamakan kapitalisme. Penciptaan yang dilakukan oleh sineas tidak membuat mereka dilihat sebagai pencipta atau penggagas, melainkan hanya sebagai produsen yang memproduksi sebuah produk komersil. Inilah yang kemudian membuat film dapat juga dilihat sebagai media massa.

Media massa merupakan suatu media untuk melakukan komunikasi yang bersifat massal. Film bisa dikatakan menjadi konsumsi dari berbagai kalangan yang kemudian menjadikan film itu sendiri sebagai sebuah media yang tepat untuk menyampaikan pikiran atau gagasan tertentu kepada khalayak yang luas (Karkono, 2021). Lebih lanjutnya, Radovic (2014) menjelaskan bahwa “film, sebagai produk budaya, melampaui batas nasional. Film yang diproduksi oleh berbagai perusahaan di berbagai negara, didistribusikan secara internasional, dan melibatkan sineas dari dengan berbagai latar belakang membuat film itu sendiri menjadi media transnasional.” Peran sineas dalam film sebagai bentuk dari media massa kemudian menjadi tidak hanya sebagai pencipta, tapi juga sebagai penyampai pesan atau komunikator. Sebagai media massa, film “dipaksakan” untuk memiliki suatu pesan yang dapat diterima oleh penonton yang sifatnya berhubungan dengan sang pembuat film itu sendiri. Namun fungsi *author* dan latar belakang mereka terhadap apresiasi karya mereka kemudian mulai dipertanyakan.

Keterlibatan *author* atau pencipta dalam apresiasi film menjadi suatu hal yang erat kaitannya dengan bagaimana seorang apresiator melihat film itu sendiri. Apakah apresiator tersebut melihat film sebagai sebuah karya seni yang utuh atau malah melihat film sebagai sebuah produk industri media massa? Ketika kita melihat film sebagai sebuah

karya seni, maka ada salah satu anggapan yang menarik yang dikemukakan oleh Paolo Cherchi Usai. Dalam mengungkapkan keberadaan sinema yang sebenarnya, penghancuran merupakan hal yang penting. Apresiasi terhadap sinema akan meraih kemerdekaan ketika penulis dari karya tersebut mati atau yang biasa disebut dengan *death of author* (Usai, 2001). Konsep ini merupakan konsep yang dikembangkan oleh Roland Barthes mengenai bagaimana dalam membaca suatu teks, tidak dibutuhkan pengetahuan ataupun campur tangan dari siapa penulis dibalik karya tersebut. Karya haruslah terlepas dari sang seniman. Sosok penulis di dalam suatu karya dapat meruntuhkan makna yang berusaha dibangun oleh dirinya sendiri melalui karyanya. Film dapat dikategorikan sebagai sebuah teks karena film merupakan sebuah media yang dapat dibaca dan memiliki konteksnya sendiri yang dapat diartikan oleh siapapun yang melihatnya. teks terbuat dari beberapa tulisan, yang didasarkan pada berbagai budaya dan masuk ke dalam hubungan yang saling antar dialog, parodi, kontestasi, tapi ada satu titik dimana semua hal ini berfokus dan titik tersebut adalah pembaca, bukan penulis (Barthes, 1977). Yang dimaksud oleh Barthes disini adalah bahwasannya pembaca lah yang akan membaca dan mengapresiasi sebuah teks dengan pengetahuan dan pengalaman masing-masing tanpa melihat siapa dibalik teks tersebut. Dalam membaca film sebagai seni, konsep *the death of the author* ini kemudian menjadi bahasan yang penting karena menyangkut tentang bagaimana keterkaitan suatu karya dengan pencipta mereka. Keterhubungan penulis dengan karya seni yang mereka hasilkan bukanlah suatu hal yang harus diacuhkan tapi juga bukan hal yang harus selalu disatukan. Ekspresi dari seorang sineas tercurah dengan begitu besar dalam karya-karya mereka tapi apakah karya tersebut kemudian menjadi jati diri mereka, sehingga ketika mereka melalui suatu celah lintas karyanya pun menjadi tidak pantas untuk diapresiasi?

Pertanyaan mengenai bagaimana estetika dan etika berpengaruh dalam ekspresi diri suatu sineas dalam karyanya menjadi topik utama dalam diskurs yang muncul di kalangan pengkaji film. Posisi film, baik sebagai bentuk seni dan sebagai media massa, juga masih belum menemukan titik terang. Salah satunya adalah posisi film eksperimental di dalam industri. Film eksperimental yang masih sering dianggap sebagai film yang memuat idealis penciptanya secara besar kemudian dipertanyakan kemampuan dan posisinya dalam industri film, terutama industri film Indonesia. Film eksperimental muncul berdasarkan pada batasan-batasan yang ada di industri film konvensional dan para pembuatnya berusaha untuk menunjukkan bahwa film eksperimental

yang dianggap sebagai salah satu bentuk seni murni juga dapat memberikan sebuah pencerahan baru terhadap industri film yang cenderung homogen. Namun kemunculan film eksperimental juga disertai dengan kekhawatiran lain mengenai etika yang muncul dalam film tersebut. Hubungan antara film eksperimental sebagai bentuk dari ekspresi diri dengan estetika dan etika di dalam industri akan dibahas dengan lebih dalam dalam naskah tanggapan ini.

Film Eksperimental dalam Industri dan Pendidikan Film di Indonesia

Film eksperimental merupakan suatu bentuk karya seni mencoba untuk menantang pembuatan film secara tradisional, dan biasanya dikategorikan sebagai karya seni *avant-garde* serta memiliki struktur narasi yang tidak konvensional (Zhao, 2023). Kemunculan film eksperimental dimulai di tahun 1920-an ketika seniman-seniman di Eropa dan Amerika Serikat mulai melakukan eksperimen dengan film-film yang mereka buat sebagai sebuah cara untuk melepaskan diri dari narasi film tradisional. Film eksperimental sederhananya merupakan film yang dibuat menggunakan teknik-teknik yang tidak biasa dilakukan pada pembuatan film tradisional. Teknik-teknik ini mencakup teknik penulisan, pengambilan gambar, suara, penyuntingan, bahkan sampai proses *screening* atau penayangan. Salah satu ciri yang mencolok dari film eksperimental juga adalah lebih memfokuskan diri pada pencapaian artistik dan ideologi tertentu. Film eksperimental memiliki kompleksitas yang tinggi. Di dalam film eksperimental dapat terdapat elemen artistik yang abstrak, konsep filosofis yang menonjol, berbagai interpretasi dari plot dan karakter yang muncul, dan memiliki sebuah pengaruh yang jelas pada pandangan dan emosi penontonnya (Zhao, 2023). Film eksperimental mempertanyakan mengenai fungsi dan posisi dari penonton serta *screen* dalam film naratif. Hubungannya erat dengan posisi dan fungsi dari segala aspek film, seperti layar, penonton, dan proyektor, di dalam sebuah ruang sinema. Sterritt (2023) menjelaskan bahwa aspek-aspek inilah yang dapat membuat film eksperimental memiliki penonton yang terbatas. Keterbatasan film eksperimental dalam menarik penonton juga dapat dipengaruhi oleh kuatnya elemen-elemen sosial dan budaya yang spesifik dan membutuhkan pemahaman serta penafsiran yang lebih dalam mengenai budaya tersebut sehingga penonton yang tidak memiliki latar belakang budaya yang sama akan kesulitan dalam memahami film tersebut (Zhao, 2023). Dapat dikatakan bahwa film eksperimental memiliki kelompok penontonnya sendiri. Ketika penonton menjadi terbatas, maka akan terbatas pula tempat untuk menayangkan film eksperimental.

Kebanyakan film eksperimental tidak ditayangkan dalam layar-layar bioskop komersil yang kemudian berimbas pada sulitnya pendanaan dan juga dukungan terhadap produksi film eksperimental. Film eksperimental memiliki kesulitan untuk dikomersilkan sehingga posisinya di dalam industri menjadi dipertanyakan.

Industri film, selayaknya industri lainnya, menitikberatkan pada kapitalisme untuk menghasilkan profit sebesar-besarnya. Di awal kemunculannya, film dilihat sebagai suatu bentuk hiburan dan juga karya seni yang dapat dengan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Film diciptakan untuk memperlihatkan sisi humanis dari dunia. Film digunakan sebagai bentuk perumpamaan dari kehidupan manusia, menjadi replika dan mereproduksi dunia yang semua orang tahu. Kemunculan film memberikan sebuah wahana baru bagi para seniman untuk mengkolaborasikan karya visual dengan karya audio yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Apalagi ditambah dengan gerakan atau *movement* yang menjadi salah satu aspek penting di film dalam melakukan reproduksi realita. Film menjadi salah satu karya seni serta media yang memiliki sifat humanis yang penting. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan desakan dari situasi yang terjadi di berbagai belahan dunia, lambat laun film bergerak dari humanis menjadi kapitalis. Perkembangan ini paling besar nampak pada lahirnya Hollywood di Amerika Serikat yang membuat film dengan landasan ekonomi sehingga profit menjadi hal yang paling utama dalam pembuatannya. Film tidak bisa lagi dilihat sebagai sebuah karya seni semata, namun juga dilihat sebagai produk industri yang memiliki pasarnya tersendiri. Film eksperimental memiliki kaitan erat dengan munculnya aliran seni *avant-garde*. Banyak aliran seni baru yang lahir sebagai akibat dari perang dunia yang mempengaruhi kehidupan secara besar-besaran di Eropa dan Amerika Serikat, salah satunya adalah eksperimental. Film eksperimental kemudian datang dari sebuah desakan dari film-film yang kehilangan sisi humanisnya. Genre ini juga berbicara tentang manusia sebagai manusia itu sendiri tanpa kebutuhan akan adanya kapitalisme. Pada akhirnya film eksperimental berusaha untuk melepaskan film dari sebuah sistem kapitalisme dan mengembalikannya kepada sifat humanisnya seperti dahulu.

Humanisme yang muncul dalam film eksperimental membuat genre ini juga berhubungan erat dengan film dokumenter. Ellis (dalam Fitzgerald & Lowe, 2020) berpendapat bahwa dalam konteks penelitian, film dokumenter membuka jalan untuk percobaan dalam representasi atau translasi realitas ke dalam sebuah format yang mudah diakses, akrab, dan berhubungan dengan manusia secara umum. Film dokumenter

berusaha untuk menunjukkan sebuah realitas secara utuh dan memunculkannya melalui media yang dapat diterima oleh berbagai kalangan masyarakat. Dokumenter juga memecahkan anggapan bahwa film merupakan sebuah karya seni dengan realitas yang fiksi atau tidak nyata. Kemiripan film eksperimental dengan film dokumenter ada dalam penelitian secara mendalam yang dilakukan oleh sineas pembuatnya dalam menyampaikan suatu realitas humanism yang diyakini benar adanya oleh sang pembuat. Perbedaan yang paling besar ada dalam kata eksperimental itu sendiri. Ketika film dokumenter menyuguhkan representasi atau translasi dari realitas melalui bentuk produksi film tradisional, film eksperimental, seperti arti kata eksperimental sendiri, berusaha untuk menunjukkan realitas humanis melalui kacamata dan gaya yang berbeda.

Industri film Indonesia dapat dikatakan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu genre film pertama yang dibuat di Indonesia, yang pada saat itu masih bernama Hindia Belanda, adalah film dokumenter. Film-film ini dibuat oleh para sineas dari Belanda dalam misi untuk menunjukkan keadaan di Indonesia yang dianggap eksotis kepada para penonton di Eropa. Ketika kependudukan Belanda digantikan oleh Jepang, film-film yang dibuat kemudian merupakan film propaganda yang berkedok sebagai film dokumenter untuk memperlihatkan daerah jajahan Jepang yang makmur dan menyebarkan paham bahwa Jepang berhasil mengalahkan bangsa Barat. Setelah kemerdekaan, barulah industri film Indonesia dimulai dengan munculnya Perusahaan Film Nasional Indonesia (PERFINI) dan juga Perseroan Artis Indonesia (PERSARI) (Anwar, 2004). PERFINI yang dipimpin oleh Usmar Ismail cenderung untuk membuat film yang bersifat fiksi. Kebanyakan film yang dihasilkan PERFINI adalah film-film bertema perjuangan yang membalut sejarah dengan drama yang terjadi antar tokohnya. Namun film-film yang dihasilkan oleh para sineas pada saat itu mengalami kesulitan, terutama dengan banyaknya bioskop yang hanya mau menayangkan film-film yang diimport dari luar negeri. Salah satu bioskop tersebut adalah bioskop Metropole di Jakarta yang hanya mau menayangkan film-film Hollywood. Perusahaan film Hollywood yang mendominasi pada saat itu adalah MGM. Namun di tahun 1953, Usmar Ismail berhasil membuat filmnya ditayangkan di bioskop Metropole. Film tersebut adalah *Krisis*, sebuah film komedi mengenai perubahan besar yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Indonesia selepas Belanda meninggalkan Indonesia. Film ini berhasil mendulang sukses serta membantu PERFINI dalam membayar hutang mereka.

Semenjak inilah film-film Indonesia dapat tayang di berbagai bioskop, termasuk bioskop-bioskop yang dianggap “eksklusif”.

Sejak saat itu, sineas di Indonesia terus berkembang. Sineas-sineas perempuan mulai muncul dan berkarya, berbagai genre film mulai bermunculan sebagai hasil eksplorasi dari para sineas Indonesia. Di tahun 1980-an, banyak film-film Indonesia yang tidak hanya diapresiasi di Indonesia saja, namun juga di berbagai belahan dunia lainnya. Salah satu hal yang mendorong perkembangan film di Indonesia pada saat era Orde Baru adalah adanya kebutuhan politik yang ingin dicapai oleh pemerintah pada saat itu. Pada masa aktor Sophan Sophiaan, pembuatan film harus mendapatkan bantuan dari perbankan. Kebijakan ini mungkin dianggap dapat membantu para pelaku industri film di Indonesia untuk mendapatkan kemudahan secara finansial. Namun yang terjadi adalah banyak produser dadakan yang membuat film secara asal-asalan demi mendapatkan bantuan finansial tersebut. Bantuan yang diberikan pemerintah memang membuat banyak film dari sineas Indonesia yang dirilis namun apakah film tersebut layak ditayangkan atau tidak menjadi sebuah pertanyaan yang besar. Setelah dilakukan pengkajian yang mendalam, akhirnya kebijakan ini dihapuskan. Sampai saat ini, industri film tidak dapat mengajukan bantuan pinjaman kepada perbankan karena dianggap sebagai suatu industri yang tidak bisa diukur perkembangan ekonominya secara nyata. Padahal bantuan finansial dari pemerintah merupakan salah satu bantuan yang paling dibutuhkan oleh industri perfilman saat ini. Bantuan dari pemerintah bagi industri film dapat dilihat sebagai bentuk dari “kesejahteraan budaya” yang mana film merupakan representasi dari masyarakat tempat dibuatnya film tersebut dan film juga dapat dikatakan sebagai alat untuk pengembangan dan promosi suatu negara (Permana et al., 2019). Kebijakan lain yang muncul adalah kebijakan mengenai impor film luar dan pembuatan film Indonesia. Ketika perusahaan film di Indonesia ingin mengimpor tiga film dari luar negeri, maka perusahaan tersebut haruslah membuat satu film Indonesia. Dengan kebijakan tersebut, produksi film Indonesia kembali naik dan memiliki kualitas yang lebih baik juga. Namun semua ini berakhir ketika industri film Indonesia mengalami mati suri di tahun 1990-an. Alasan untuk mati suri tersebut adalah munculnya banyak televisi swasta yang memiliki kebebasan dalam membuat konten mereka sendiri. Konten yang paling banyak muncul pada saat itu adalah sinetron. Michalik (Michalik, 2015) menjelaskan bahwa banyak sineas perempuan Indonesia yang kemudian beralih dari film menuju sinetron karena kemunduran industri film tersebut. Setelah era Reformasi, industri film Indonesia mulai bangkit dan

berbagai genre film juga mulai dieksplorasi secara lebih mendalam. Lalu pertanyaan yang muncul adalah mengenai posisi film eksperimental dalam industri film Indonesia saat ini.

Pada dasarnya, industri film di Indonesia dapat terbagi menjadi dua yaitu film profit dan film non-profit. Kebanyakan genre film yang hadir di Indonesia saat ini jatuh ke dalam kategori film profit karena tujuan utama dibuatnya film-film tersebut adalah untuk mendapatkan keuntungan. Film dokumenter dianggap sebagai sebuah bentuk film non-profit karena terbatasnya penayangan dari film dokumenter sendiri. Film profit biasanya ditayangkan pada layar besar dan dinilai berdasarkan banyaknya penjualan tiket ketika film tersebut tayang. Kecenderungan untuk melihat suatu kesuksesan film melalui jumlah tiket yang terjual serta keuntungan yang didapatkan sesuai dengan konsep Barthes mengenai mengkuantitaskan yang kualitas. Konsep ini menyatakan bahwa kualitas direduksi menjadi kuantitas, semua realitas dibaca dalam bentuk nilai kuantitas (Barthes, 1957). Karena inilah suatu film Indonesia akan dianggap sebagai film yang sukses dan “bagus” ketika film tersebut mencetak angka penjualan tiket yang tinggi. Padahal dalam apresiasi suatu film terkadang aspek kuantitas seperti pendapatan film bukanlah suatu tolak ukur akan keberhasilan suatu film. Kembali lagi pada penjelasan mengenai film eksperimental, film-film yang dikategorikan sebagai film eksperimental lebih sering dilihat sebagai suatu bentuk karya seni tingkat tinggi yang hanya dapat “dimengerti” oleh sebagai orang. Ketika melihat dari kacamata industri, film eksperimental yang memiliki layar terbatas untuk penayangannya tentu saja tidak dianggap sebagai sebuah film yang dapat memberikan keuntungan kepada para pelaku industri film itu sendiri. Apa yang coba dilakukan oleh para sineas film eksperimental saat ini adalah mengubah industri film yang awalnya berbasis pada *value based economy* menjadi berbasis pada *creative economy* sehingga industri film itu sendiri berubah menjadi *self-sustaining industry*. Perubahan tersebut bisa dicapai melalui pemaksimalan pendidikan film di Indonesia.

Pendidikan film di Indonesia mulai berkembang dengan banyaknya universitas yang membuka program studi film. Kebanyakan program studi tersebut berada di bawah naungan fakultas seni, beberapa ada yang berada di bawah naungan fakultas ilmu komunikasi. Kemunculan program studi film tersebut mampu membantu perkembangan industri film di Indonesia. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa lapangan pekerjaan bagi para sineas muda Indonesia masihlah belum memadai sehingga banyak lulusan dari program studi film yang masih kebingungan dalam mencari kerja. Walaupun begitu, dengan adanya program studi ini, terutama yang

berada di bawah naungan fakultas seni, banyak lahir seniman film baru yang dapat membantu tidak hanya dalam kemajuan industri film namun juga memperkenalkan film sebagai karya atau medium seni yang dapat diapresiasi lebih mendalam lagi. Film sebagai karya seni kemudian tidak melihat seberapa besar profit yang bisa mereka dapatkan namun melihat bagaimana film bisa menyampaikan realitas kepada para penontonnya tanpa batasan seperti biaya dan kendala distribusi. Film eksperimental yang memiliki kemampuan dalam menyampaikan realitas melalui elemen estetika yang tinggi merupakan salah satu genre yang penting dalam perkembangan film, terutama dalam film yang dihasilkan oleh mahasiswa. Beberapa perguruan tinggi yang memiliki program studi film juga mulai memberikan bantuan kepada para mahasiswanya dalam produksi film-film mereka. Film eksperimental dapat membantu mahasiswa untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai diri mereka sendiri dengan biaya pembuatan film yang masih terbilang terbatas. Melalui film eksperimental, mahasiswa tidak hanya dapat mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, namun juga mereka dapat mengerti mengenai lingkungan tempat dimana mereka berkembang. Film eksperimental biasanya memiliki karakteristik budaya dan linguistik yang kuat dan dapat mengandung simbol budaya atau religious tertentu, metafora dan konteks, yang menempatkan penontonnya sebagai seseorang yang memiliki pemahaman yang sama akan budaya yang muncul tersebut (Zhao, 2023). Dengan karakter film eksperimental yang berhubungan erat dengan budaya dan lingkungan dari sang pembuat, maka film eksperimental yang dihasilkan oleh para mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia dapat memunculkan identitas keindonesiaannya dan juga menjadi identitas dari industri film Indonesia itu sendiri. Indonesia yang kaya dengan berbagai macam suku, ras, budaya, hingga agama memberikan peluang besar bagi para sineas film eksperimental untuk membuat film yang memiliki keunikannya sendiri dan dapat digunakan sebagai pembentuk identitas nasional.

Pembuatan film eksperimental sebagai pembentuk identitas keindonesiaan berhubungan erat dengan bagaimana mahasiswa film di Indonesia dapat menulis ulang sejarah sinema Indonesia sebagai kebutuhan ideologis. Penulisan ulang sejarah sinema Indonesia dilakukan baik secara cepat maupun perlahan sehingga yang terjadi adalah adanya sebuah bentuk revolusi dan evolusi yang terjadi dalam waktu yang bersamaan. Revolusi yang dikaitkan dengan perubahan yang cepat terjadi dengan munculnya banyak perguruan tinggi yang membuka pendidikan film untuk mahasiswanya dalam satu dekade terakhir. Perubahan ini

mampu membawa angin segar kepada industri film Indonesia dengan melahirkan banyak sineas baru yang tidak hanya tertarik untuk membuat film di ranah komersil, namun juga mengembangkan industri film Indonesia di ranah non-profit. Namun perubahan secara perlahan atau yang biasa disebut dengan evolusi juga terjadi dengan masih kurang beragamnya genre film yang digandrungi oleh penonton di Indonesia. Industri film memiliki tiga elemen yang selalu bergantung pada satu sama lain, yaitu produksi, distribusi, serta apresiasi. Film eksperimental masih kesulitan dalam memenuhi elemen distribusi dan apresiasi. Disitulah peran pendidikan film di Indonesia dapat masuk dan mengubah kondisi tersebut. Kembali kepada film eksperimental sebagai salah satu media untuk menunjukkan identitas bangsa, ada sebuah konsep yang berkaitan erat dan dinamakan sebagai konsep estetika de-kolonial. Konsep ini merupakan konsep yang menyuarakan kebebasan berekspresi dalam sinema, membebaskan diri dari kolonialisme sehingga menjadikan film sebagai salah satu identitas bangsa. De-kolonialisme mendukung *interculturality* yang sebenarnya cocok untuk diterapkan di Indonesia yang memiliki budaya yang beragam. Kerangka berpikir dalam konsep ini adalah kerangka berpikir hermeneutika yang dapat membentuk berbagai opsi perpanjangan dari persepsi estetika de-kolonialisme. Hermeneutika sendiri merupakan kerangka berpikir yang berhubungan dengan prinsip teori dan metode dari interpretasi dan penjelasan terutama dari suatu bentuk naskah dengan tujuan utama untuk menjelaskan arti makna pada waktu naskah tersebut dikeluarkan (Gillo, 2021). Film, yang dapat dibaca sebagai teks, kemudian menjadi salah satu bentuk karya yang bisa dibaca melalui kerangka berpikir hermeneutika. Dalam hubungannya dengan estetika de-kolonialisme, kerangka berpikir ini dapat menjabarkan mengenai eksperimentasi berbagai metode praktik penciptaan film. Ada tiga pandangan yang penting dalam estetika de-kolonialisme yang muncul pada eksperimen pembuat film.

Pertama, politik representasi. Pandangan ini menantang konvensi representasi (aspek performatif dari representasi). Politik representasi menawarkan bentuk representasi yang baru. Film eksperimen yang dibuat dengan cara melawan pembuatan film secara tradisional mampu memberikan sebuah bentuk representasi yang baru dan berbeda dari karya-karya yang dihasilkan. Representasi tersebut bisa berhubungan secara intim dengan pembuat film ataupun representasi tersebut merupakan representasi akan suatu realitas yang sifatnya umum namun diberikan melalui tanda-tanda yang tidak biasa. Kedua, politik praktik. Politik praktik mengkontekstualisasikan praktik sebagai sebuah konvensi terhadap

komunitas pemikir dan praktisi seni dan film. Pandangan ini menawarkan praktik-praktik baru yang akan membentuk tradisi-tradisi baru. Eksperimentasi yang dilakukan dalam praktik pembuatan film, seperti penggunaan sudut pandang kamera yang tidak lazim digunakan dalam praktik pembuatan film tradisional atau pemilihan bentuk eksekusi dari suatu karya, membentuk sebuah kontek baru yang dapat diasosiasikan dengan pemikiran dari sang pembuat karya tersebut. Konteks yang dibentuk ditentukan oleh praktik yang dilakukan dalam pembuatan film tersebut. Terakhir, ada pandangan mengenai inovasi metode merupakan sebuah bentuk yang dilihat puitik. Inovasi yang muncul pada metode pembuatan film mengusulkan dan menguji gaya bertutur baru, bentuk baru, presentasi baru, dan sebagainya. Rosellini (dalam Dick et al., 1975) menyatakan bahwa sinema merupakan suatu bahasa yang hampir dapat disamakan dengan *poetic language*. Film memberitahukan serangkaian cerita, film “mengatakan” sesuatu melalui bahasa yang kita tahu, tapi film juga “mengatakan”nya dalam bentuk yang lain.

Pada akhirnya pertanyaan mengenai posisi film eksperimental dalam industri film Indonesia tidak dapat dijawab dengan mudah. Film eksperimental memang memiliki kesulitan dalam distribusi karena sifatnya yang intim dan tidak terlalu mendapatkan keuntungan yang besar, namun bukan berarti film eksperimental tidak penting perannya dalam perkembangan industri film, terutama di Indonesia. Sifat film eksperimental yang menghadirkan realitas berdasarkan karakteristik budaya dan linguistik tertentu justru membuat film eksperimental dapat menjadi sebuah bentuk film yang memunculkan identitas Indonesia secara lebih tepat dan mendalam. Perubahan dalam industri film Indonesia juga dapat dilakukan melalui pengembangan film eksperimental dimana film-film eksperimental dapat menggeser acuan ekonomi industri film dari *value based economy* menjadi *creative economy*. Untuk mencapai itu semua, dibutuhkan dukungan serta bantuan pemerintah yang sangat berarti bagi para sineas muda. Penggerak dari industri film Indonesia, terutama dalam bidang film eksperimental, bertumpu pada para mahasiswa film yang sekarang tersebar di 27 perguruan tinggi di Indonesia. Namun perkembangan tersebut akan sia-sia jika tidak adanya dukungan dari instansi terkait dan juga pemerintah itu sendiri. Penyediaan ruang, finansial, hingga kesempatan bagi para sineas muda untuk mengembangkan dan memperkenalkan film eksperimental kepada masyarakat Indonesia menjadi suatu hal yang penting diperhatikan. Pemenuhan bantuan dan dukungan dari pemerintah kepada para sineas film eksperimental di Indonesia akan membantu juga pada pengembangan

posisi film eksperimental sebagai suatu genre film yang dapat memunculkan sifat keindonesiaannya.

Etika dalam Estetika Film Eksperimental

Film merupakan representasi dari kehidupan. Representasi tersebut bisa muncul berdasarkan keadaan politik, social, ekonomi, sampai budaya tempat dimana film tersebut mengambil latar. Pada hakikatnya, film kemudian membicarakan tentang *society* atau masyarakat itu sendiri. Apa yang direpresentasikan oleh film merupakan realitas yang muncul dan dipersembahkan dalam bentuk lain dari realitas itu sendiri. Produksi dan resepsi kemudian ditentukan oleh masyarakat itu sendiri. Anggapan ini tentu saja memunculkan peran sineas sebagai *author* yang kemudian menjadi produsen dari makna itu sendiri. Dalam konsep *author*, karya merupakan manifestasi yang tidak bisa dilepaskan dari sang pembuatnya. Namun sinema juga terkadang tidak personal. Naratif yang muncul harus sesuatu yang bisa dikonsumsi oleh publik sehingga muncul perdebatan mengenai penghilangan diri *author* dalam proses apresiasi film. Paolo Cherci Usai (Usai, 2001) mempercayai bahwa dalam melihat sinema, penghancuran dari sang pembuat dapat membuat kita lebih memahami sinema itu sendiri. Pandangan ini didasarkan pada konsep *death of the author* yang dibahas oleh Barthes dalam tulisannya. Hal ini akan bertentangan dengan konsep pemaknaan film sebagai media massa yang membawa pesan tertentu yang dihasilkan oleh produsennya, dalam hal ini sineas yang membuatnya. Namun dalam konsep etika seni, penghilangan *author* ini bukan berarti menghilangkan sang pembuat secara utuhnya. Konsep *death of author* ini merupakan konsep yang lebih berfokus pada apresiator dan bagaimana mereka dapat memaknai suatu karya tanpa harus memikirkan siapa dibalik karya tersebut dan bagaimana sosok tersebut dapat mempengaruhi apresiasi mereka. Film eksperimental yang membebaskan diri dari pembuatan film secara tradisional kemudian menjadi salah satu hal yang penting dalam memahami mengenai konsep etika dalam sinema.

Perdebatan yang sering terjadi, terutama dalam industri film, adalah mengenai apa fungsi dari film bagi masyarakat. Di bagian sebelumnya sudah dijelaskan mengenai kesulitan para pelaku film di Indonesia untuk mendapatkan bantuan dari perbankan. Ini bukanlah tanpa alasan. Perbankan tidak dapat memberikan bantuan untuk pembuatan film karena industri film tidak dianggap sebagai industri yang vital bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Padahal film dikategorikan sebagai salah satu seni yang dapat menggerakkan moralitas publik dan memiliki

kekuatan yang besar bagi masyarakat. Sinema memiliki kemampuan untuk menggerakkan massa dan mempengaruhi publik terhadap suatu realitas yang ditampilkan melalui film. Pandangan bahwa sinema mempengaruhi publik berhubungan erat dengan etika yang muncul dari film itu sendiri. Namun seni, sebagai suatu bentuk medium ekspresi diri, sering kali dianggap melepaskan diri dari etika itu sendiri. Hubungan mengenai estetika seni dengan etika itu sendiri terbagi menjadi tiga pandangan.

Otonomisme seni sering dihubungkan dengan pandangan bahwa seni tidak berhubungan dengan fungsi praktis apapun dan juga tidak berhubungan dengan nilai-nilai instrumental (Haskins, 1989). Secara sederhana, otonomisme memandang seni haruslahnya dibaca sebagai suatu seni saja, tidak dihubungkan dengan fungsi sosial apapun. Seni tidak bisa dilihat sebagai sebuah media yang memiliki fungsi etika dalam masyarakat. Film dalam pandangan ini dinilai tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan moral tertentu kepada para penontonnya. Film harus diapresiasi sebagai sebuah bentuk seni semata, sebagai ekspresi dari sang penciptanya, sehingga tidak perlu film dijadikan sebagai sarana untuk mempengaruhi publik. Konsep *death of author* kemudian menjadi konsep yang masuk akal dalam apresiasi terhadap film melalui pandangan otonomisme.

Pandangan kedua adalah amoralisme yang menemukan estetika pada celah etika. Ketika etika memiliki celah, disitulah terdapat estetika yang dapat dieksplor lebih dalam oleh seorang seniman. Amoralisme berfokus pada bagaimana suatu cela yang muncul dari kurangnya kekuatan estetika kemudian bisa memproduksi sebuah bentuk karya seni yang menjadi sebuah kritik terhadap celah tersebut. Pandangan terakhir yang memiliki sifat berlawanan dengan otonomisme adalah pandangan moralisme. Moralisme sadar bahwa suatu bentuk karya seni dapat mempengaruhi etika seseorang sehingga dalam pembuatan dan apresiasinya dibutuhkan suatu pemahaman yang lebih. Salah satu bentuk nyata dari penerapan pandangan ini adalah dengan adanya sistem sensor sebelum suatu karya seni, terutama film, disebarluaskan ke masyarakat. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Walter Benjamin dan juga Plato yang sadar bahwa puisi yang ia tulis dapat memiliki dampak yang besar pada pergerakan di masyarakat. Moralisme berpusat pada status moral dari suatu objek seni, sebuah objek yang ditantang pengaruh formatifnya pada orang-orang yang terpapar objek tersebut, dan sebagai suatu konsekuensi yang muncul dari ketatnya sensor yang dilakukan (Berleant, 1977). Moralisme bagi seniman dapat dianggap membatasi ekspresi diri

yang seharusnya tercapai melalui karya mereka karena adanya sensor dan beban untuk menjaga moral yang sudah diadopsi oleh para apresiatornya. Hal yang paling banyak diperdebatkan akhir-akhir ini antara penganut pandangan otonomisme dan moralisme adalah mengenai peran dan kehadiran pembuat film terhadap apresiasi yang dilakukan. Perdebatan mengenai apakah kita secara moral dapat melakukan apresiasi untuk film-film yang dibuat oleh para pembuat film yang dianggap bermasalah menjadi salah satu perdebatan yang tidak bisa dihilangkan dari diskursi di ruang umum. Penganut pandangan otonomisme akan mengatakan bahwa karya film dapat dan bahkan harus diapresiasi tanpa melihat latar belakang siapa yang membuatnya karena latar belakang mereka tidak ada hubungannya dengan karya yang dihasilkan. Sebaliknya, penganut moralisme akan mempertanyakan keetisan dalam mengapresiasi film-film yang dihasilkan oleh para pembuat film yang memiliki latar belakang “tercela” di dalam masyarakat. Keraguan mereka ini bukanlah tanpa dasar. Moralisme sekali lagi melihat bagaimana suatu karya seni dapat mempengaruhi orang-orang mengapresiasinya sehingga mereka mengkhawatirkan pemikiran-pemikiran dari sang pembuat film direpresentasikan dengan utuh dalam film mereka. Disinilah konsep *death of author* kemudian menjadi konsep yang juga diperdebatkan. Otonomisme mendukung konsep ini karena mereka menganggap bahwa sebuah karya seni haruslah dinilai berdasarkan karyanya saja dan menafikkan sineas yang membuatnya. Ketika suatu sinema bisa dinilai hanya berdasarkan karyanya saja, maka disitulah sinema akan menemukan keutuhan yang selama ini dicari. Pemikiran ini tidak bisa diterapkan dengan mudah dalam film-film yang bersifat komersil karena penonton komersil akan melakukan sensor sendiri dan menentukan mana film yang sesuai dengan norma yang mereka anut. Namun pemikiran ini bisa berbeda ketika diterapkan pada para apresiator film eksperimental.

Film eksperimental yang mencoba untuk mendobrak praktik pembuatan film tradisional menjadi salah satu genre film yang diperdebatkan oleh para penganut pandangan moralisme. Ketika menonton film eksperimental, kita mungkin mendapati beberapa adegan yang dianggap tidak sesuai moral karena misalnya menunjukkan perilaku yang tidak dianggap normal oleh masyarakat, bentuk-bentuk yang dianggap tidak pantas untuk ditayangkan, bahkan hingga ketelanjangan. Jika melihat sekilas dari beberapa karya film eksperimental, pandangan yang lebih tepat untuk diterapkan oleh para apresiatornya adalah pandangan otonomisme. Namun itu bukan berarti film eksperimental tidak memiliki nilai moral yang dapat diabaikan sepenuhnya. Segala

sesuatu yang muncul dalam film eksperimental merupakan sebuah karya reproduksi dari realitas yang terjadi dan dirasakan oleh pembuatnya. Misalnya pada pembuatan adegan yang menunjukkan ketelanjangan. Walaupun karakter yang muncul di depan kamera diperlihatkan secara telanjang, karakter tersebut tidak akan dianggap sebagai sedang melakukan adegan yang mengundang nafsu dari yang menontonnya jika sineas yang membuatnya tidak berniat seperti itu. Hal ini bisa diatasi dengan cara penempatan kamera serta pemberian konteks pada adegan tersebut. Bagi sebagian orang, adegan tersebut bisa dianggap berlawanan dengan norma yang berlaku dan menjadi sesuatu yang amoral. Namun jika dilihat dari pandangan otonomisme, adegan tersebut dapat dimaknai sebagai sebuah bentuk ekspresi diri dan hanya dinilai berdasarkan identitas adegan tersebut sebagai suatu karya seni. Yang menjadi aspek yang penting disini adalah kehadiran sang pembuat sebagai pembuat makna dan konteks dari film itu sendiri. Pemaknaan yang dilakukan oleh penonton memang tidak bisa dikendalikan secara penuh oleh sang pembuat film, namun sineas lah yang pertama kali memberikan makna dan melakukan sensor terhadap makna itu sendiri. Pada akhirnya, etika dalam estetika film eksperimental juga tetap bergantung pada *authornya* walaupun pada saat apresiasi, pandangan yang akan digunakan akan memakai pandangan otonomisme. Konsep *death of author* tidak sepenuhnya dalam diterapkan karena pemaknaan tetaplah harus muncul dalam suatu karya, walaupun makna tersebut tidak disampaikan sebagai suatu cara untuk menggerakkan dan mempengaruhi publik.

REFERENSI

- Anwar, R. (2004). *Sejarah Kecil Petite Histoire Indonesia* (2nd ed.). Jakarta: Kompas.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Les Lettres nouvelles.
- Barthes, R. (1977). The death of the author. In *Readings in the Theory of Religion: Map, Text, Body*. <https://doi.org/10.4324/9781315475615-17>
- Berleant, A. (1977). Artists and Morality: Toward an Ethics of Art. *Leonardo*, 10(3). <https://doi.org/10.2307/1573422>
- Cavell, S. (1979). *The World Viewed*. Cambridge: Harvard University Press.
- Dick, B. F., Metz, C., & Taylor, M. (1975). Film Language: A Semiotics of the Cinema. *Books Abroad*, 49(2). <https://doi.org/10.2307/40129256>
- Fitzgerald, A., & Lowe, M. (2020). Acknowledging Documentary Filmmaking as not Only an Output but a Research Process: A Case

- for Quality Research Practice. *International Journal of Qualitative Methods*, 19. <https://doi.org/10.1177/1609406920957462>
- Gillo, M. D. (2021). Fundamentals of Hermeneutics as A Qualitative Research Theoretical Framework. *European Journal of Education and Pedagogy*, 2(3). <https://doi.org/10.24018/ejedu.2021.2.3.43>
- Haskins, C. (1989). Kant and the Autonomy of Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 47(1). <https://doi.org/10.2307/431992>
- Karkono, . (2021). Film and Culture Consumption of Mass Media: A Case Study of Urban Communities in Indonesia. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8538>
- Michalik, Y. (2015). INDONESIAN WOMEN FILMMAKERS: Creating a new female identity? *Indonesia and the Malay World*. <https://doi.org/10.1080/13639811.2015.1054139>
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>
- Radovic, M. (2014). Transnational cinema and ideology: Representing religion, identity and cultural myths. In *Transnational Cinema and Ideology: Representing Religion, Identity and Cultural Myths*. <https://doi.org/10.1080/13537903.2016.1109898>
- Schwartz, V. R. (2023). Cinematic Spectatorship before the Apparatus: In *Cinema and the Invention of Modern Life*. <https://doi.org/10.2307/ij.5973004.15>
- Usai, P. C. (2001). *The Death of Cinema: History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute.
- Zhao, Y. (2023). Research on Experimental Film -- Based on Comparison of Experimental Film and Traditional Film. *4th International Conference on Educational Innovation and Philosophical Inquiries*.

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER XVII

EKOSISTEM INDUSTRI FILM INDONESIA

ROY MARTEN (*ditulis ulang oleh Angel Lika Susanto*)

AKTOR INDONESIA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, shalom aleichem b'shem yeshua ha mashiach, om swastyastu, namo buddhaya, salam kebajikan.

Pertama-tama saya ingin berterima kasih kepada Dr. Harry Tjahjodingrat, karena telah mengundang saya di forum yang sangat terhormat ini, yaitu acara simposium CineFuture di Hotel Santika yang diselenggarakan oleh Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia. Saya akan mencoba untuk membahas tema besar simposium, namun tentu saja bukan dalam bahasa yang akademis mengingat saya tidak memiliki kesempatan untuk mendalami dunia akademis.

Saya akan membicarakan ekosistem industri film di masa lalu dan permasalahan industri hari ini, dan mungkin sedikit tentang film eksperimental. Pada zaman dahulu, masih di era kelahiran saya (1952), kelahiran Sophan Sophiaan (1944) dan kawan-kawan, setiap film Indonesia yang populer dan booming kemungkinan besar itu karena keputusan politik. Namun sebelumnya, film Indonesia pada zaman itu memang sangat mandiri. Pada zaman-zaman misalnya, Koesno Soedjarwadi, Maruli Sitompul, industri film Indonesia maju tanpa bantuan pemerintah. Dan kemudian di kala itu, ada sekolah ASDRAFI (Akademi Seni Drama dan Film Indonesia) di Jogja yang sangat membantu dalam peningkatan kualitas film Indonesia namun sayang sepertinya komunitas ASDRAFI sudah kurang atau malah tidak aktif akhir-akhir ini. Film Indonesia ini sebenarnya selalu ditopang oleh 3 daerah yaitu daerah Jakarta, Bandung dan Jogja. Seniman film-film Indonesia selalu berasal dari ketiga daerah ini. Walaupun seniman yang berasal dari Jakarta juga biasanya berasal dari daerah-daerah lainnya.

Kemudian pada zaman Sophan Sophiaan ada sebuah kebijakan dari pemerintah, yaitu setiap kita ingin memproduksi film, harus dibantu oleh perbankan. Walaupun saat ini kebijakannya mati, dan saat ini satu-satunya industri yang tidak mendapatkan banyak bantuan dari perbankan adalah industri film karena dianggap tidak visible dan seni tidak bisa diukur valuenya. Dalam artian, industri film ini tidak terlihat asetnya atau tidak bank-able. Film dianggap sebagai barang kesenian, sehingga valuenya bisa 0 rupiah atau bisa saja ratusan juta milyar. Karena kesenian ini tidak eksak. Sehingga bank tidak ingin mengambil resiko.

Namun ketika zaman Sophan Sophiaan, kebijakan ini melahirkan puluhan film karena produksi film dibantu oleh perbankan. Sayangnya, yang terjadi saat itu adalah banyak sekali produser dadakan yang membuat film bermutu buruk dan tidak laku di pasaran. Sebagian lagi justru memanfaatkan kebijakan ini dengan mengajukan bantuan kepada

bank namun tidak memproduksi film, biayanya malah digunakan untuk menikah lagi, beli mobil baru, dan lain-lain saat diberi kredit oleh bank untuk membuat film itu. Kemudian setelah generasi Sophan Sophiaan, lahirlah generasi saya, dimana kebijakan film dari pemerintah adalah apabila para importir film mendatangkan 3 film dari luar negeri maka mereka harus membuat 1 film. Saya dan generasi saya diuntungkan oleh kebijakan pemerintah atau keputusan politik ini, karena ketika zaman saya ada kurang lebih 150 judul film. Satu tahun saya bisa ikut berkontribusi pada 14 judul film, walaupun kualitasnya jangan ditanya karena tentu saja tidak begitu baik.

Kemudian industri film Indonesia pada tahun 90-an reda, mati suri. Lalu lahirlah generasi baru, yang hebatnya tanpa didukung oleh kebijakan pemerintah, bisa membuat film Indonesia eksis sampai hari ini. Hal ini disebabkan adanya anak-anak muda Indonesia yang kreatif seperti Reza, Mira Lesmana dan kawan-kawannya, yang membuat revolusi melawan ketidakberdayaan industri perfilman Indonesia saat itu. Mereka berkarya, membuat film dan ternyata berhasil mengumpulkan penonton Indonesia. Sebagai gambaran, pada zaman saya ada sekitar 2600 layar di seluruh Indonesia dan sistem yang dianut saat itu adalah sistem broker. Sistemnya yaitu seorang produser yang membuat film tapi belum ditayangkan akan didatangi broker dari suatu wilayah (yang bisa 3 orang, 5 orang dan sebagainya) yang bersaing untuk membeli film itu. Apabila sudah tanda tangan, maka produsernya akan mendapatkan uang muka yang berkisar di sekitar 30 persen. Sistem ini mengakibatkan industri perfilman saat itu sangat kompetitif namun kurang sehat menurut saya. Sehingga sistem ini juga banyak melahirkan film-film yang tidak layak tayang.

Tahun 90-an juga ada kebijakan pemerintah atau keputusan politik baru dimana mulai ada saluran-saluran televisi swasta yang menayangkan film-film yang cukup menarik pada saat itu ketimbang saluran nasional TVRI. Hal ini mengakibatkan perubahan karakter terhadap penonton Indonesia. Penonton Indonesia lebih baik tinggal di rumah menonton film di saluran televisi swasta itu ketimbang membayar uang lebih untuk pergi ke bioskop untuk menonton film. Penonton Indonesia mulai beralih ke saluran-saluran televisi swasta ketimbang menonton di bioskop.

Bioskop di Indonesia sekarang ini memiliki 800 gedung dan kira-kira 2100 sampai 2500 layar, yang sangat menurun dari zaman saya yaitu 2600 layar dengan penduduk baru 150 juta orang. Padahal hari ini penduduk Indonesia meningkat tajam yaitu sekitar 278 juta orang penduduk namun kita hanya memiliki 2100 atau 2500 layar yang berarti terjadi penurunan pada wadah industri film ini. Jadi industri filmnya maju, namun wadahnya

atau tokonya berkurang. Belum lagi layar bioskop di Indonesia sekarang dimonopolisasi oleh satu perusahaan saja sehingga hanya perusahaan itu yang bisa menentukan bagus tidaknya film dan hanya perusahaan itu yang bisa menentukan jadwal film tayang. Misalnya saja ada tiga film, A B dan C, perusahaan ini misalnya memberikan film A 100 layar, film B diberi 50 layar dan film C diberi 10 layar. Bagaimana bisa film C ini mencapai target penontonnya atau target tiketnya, kalau hanya diberi 10 layar misal Senin sampai Kamis dan Jumat sudah diturunkan dari layar padahal bioskop di Indonesia ini biasanya ramainya hari Jumat, Sabtu dan Minggu? Istilah kasarnya, film C ini dibunuh oleh tokonya sendiri dan kita tidak memiliki kekuasaan apapun. Dalam industri film yang bisa dibidang kapitalis, agar supaya industri dapat tetap berjalan, agar seniman bisa berkarya, maka modal itu harus kembali atau industrinya tidak bisa berjalan.

Demikian juga dengan industri televisi. Televisi menganut sistem rating. Saya percaya dengan rating sebuah film, namun saya merasa sistem rating ini kurang relevan dengan penonton televisi di Indonesia. Saya memiliki pendapat pribadi mengenai sistem ini, di Perancis sistem rating ini bisa berhasil karena secara ekonomi masyarakat Perancis cenderung homogen, pendapatannya cenderung merata. Sehingga apabila ada 1000 alat decoder yang digunakan untuk melihat tayangan apa yang ditonton oleh masyarakatnya di televisi disebar, data rating terlihat jelas dan hasilnya dapat dikategorisasikan dengan akurat. Sedangkan di Indonesia yang ekonomi masyarakatnya sangat tidak merata, decoder ini tidak bisa menampilkan kategorisasi yang merata dan mewakili bagi seluruh golongan ekonomi di Indonesia. Kalau kita berbicara tentang televisi yang erat kaitannya dengan iklan, maka mohon maaf, ada masyarakat yang mungkin membantu kita, namun ada juga anak-anak SMA atau golongan yang tidak memiliki pendapatan lainnya yang menguasai remot televisi ini. Sehingga data yang didapatkan tidak akurat, tidak merata dan akhirnya tayangan pada televisi Indonesia, seperti sinetron, semuanya menjadi sangat seragam namun tidak semua orang bisa menikmatinya.

Sedangkan film-film di Indonesia didominasi oleh genre-genre yang seragam pula yaitu genre horor seperti pocong kesurupan dan sebagainya. Untuk film-film yang bergenre komedi, mohon maaf, di Indonesia mungkin kurang diminati. Film yang sangat meledak di Indonesia adalah KKN di Desa Penari (2022) yang jumlah penontonnya mencapai lebih dari 9 juta, yang sebenarnya masih kurang karena Indonesia memiliki penduduk 278 juta. Kita masih memiliki potensi penonton yang sangat luas namun belum bisa didapatkan.

Saya selalu mengusulkan kepada pemerintah untuk menyediakan atau mengembangkan infrastruktur perfilman Indonesia supaya penonton film di Indonesia bisa meningkat karena mohon maaf, selama ini pemerintah hanya menarik pajak namun kurang berinvestasi untuk perkembangan industri perfilman Indonesia. Ibaratnya hanya ingin hasil dari industri film namun tidak ingin berinvestasi supaya industrinya lebih maju. Sebenarnya saya mengusulkan pemerintah bisa berinvestasi dengan membangun gedung-gedung atau layar khusus perfilman Indonesia namun sampai sekarang sepertinya itu hanyalah mimpi belaka.

Pada tahun 70 atau 80-an, pada saat film Indonesia bertanding dengan film Korea pada festival film, film Indonesia tidak pernah kalah. Namun sekarang, kita ketinggalan jauh dengan film Korea. Alasan film Korea dapat menjadi sangat populer baik di negaranya ataupun di negara lain adalah pertama karena pemerintahnya berinvestasi pada industri perfilman di sana. Tidak seperti di Indonesia yang saya katakan pemerintah hanya mengambil pajaknya saja, di sana pajak itu dikembalikan untuk investasi baik dari industri maupun dari sumber daya manusianya. Karena tidak ada manusia yang tiba-tiba pintar membuat film atau membuat naskah, bukan? Semua harus dipelajari. Yang membawa kita kepada alasan yang kedua yaitu sumber daya manusia. Penulis-penulis naskah Korea memiliki ide yang sangat original dan liar sekali. Sedangkan pada industri perfilman Indonesia sekarang, penulis naskah Indonesia yang original dan liar benar-benar dibutuhkan supaya di cerita-cerita pada film di Indonesia itu berkembang.

Kemudian zaman sekarang, banyak series-series pendek yang dapat kita tonton pada handphone kita yang lebih terjangkau dan mudah diakses. Apakah akan terjadi perubahan karakter penonton kembali karena ada aplikasi yang memudahkan akses series dan film? Saya rasa akan berubah pada awalnya, namun tidak akan lama sebelum kembali seperti semula. Karena menurut saya, series dan film itu sangat berbeda. Untuk menonton film, dibutuhkan ritual yang panjang. Mungkin ada yang janjian dulu dengan pacarnya, kemudian ada mandi dulu, kemudian masuk ke bioskop dan duduk 2 jam menonton film yang ditayangkan. Penonton itu tidak bisa bolak-balik atau meminta pengulangan pada bagian film itu, karena film itu termasuk hot media yang harus dinikmati dari awal sampai akhir supaya kita mengerti apa yang terjadi. Sedangkan series itu tidak memiliki ritual yang panjang, bisa ditonton kapan saja dan bisa diulang-ulang sehingga saya bisa pergi menjamu tamu dulu atau pergi mandi dulu dan masih bisa menonton bagian yang selanjutnya. Sehingga pada

akhirnya film di Indonesia tidak akan kekurangan penonton karena keunikannya sendiri.

CHAPTER XVIII

PERSPEKTIF ESTETIK ARTISTIK KREATOR-SPEKTATOR DALAM DESAIN PRODUKSI FILM EKSPERIMENTAL

SALSA SOLLI NAFSIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Spektator-Kreator

Seni sebagai ekspresi adalah cara bagi individu untuk menyalurkan perasaan, pikiran, dan ide mereka melalui berbagai medium. Medium ini bisa berupa lukisan, patung, musik, tari, film, sastra, dan bentuk-bentuk seni lainnya. Inti dari seni sebagai ekspresi adalah kebebasan untuk menggunakan alat dan bahan apa pun yang memungkinkan seniman untuk menyampaikan pesan mereka secara efektif. Menurut penulis seni dan estetika, Clive Bell, "Seni adalah cara untuk mengekspresikan emosi dan pemikiran yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata saja (Bell, 2018). Ini menunjukkan bahwa seni memiliki kemampuan unik untuk menyentuh aspek emosional dan intelektual manusia yang lebih dalam.

Dalam konteks ini, medium yang digunakan tidaklah sepenting pesan atau perasaan yang ingin disampaikan. Seorang seniman mungkin memilih medium tertentu karena resonansi pribadi atau karena medium tersebut lebih efektif dalam menyampaikan ide tertentu. Misalnya, seorang pelukis mungkin memilih cat minyak karena teksturnya yang kaya dan kemampuannya untuk menciptakan nuansa yang dalam, sementara seorang penulis mungkin memilih puisi karena kompresi bahasa dan kekuatan simbolismenya (Nugroho, 2016).

Selain itu, seni sebagai ekspresi juga memungkinkan terjadinya komunikasi yang melampaui batasan budaya dan bahasa. Sebuah karya seni dapat dinikmati dan dipahami oleh orang-orang dari latar belakang yang berbeda, karena emosi dan ide yang diekspresikan bersifat universal. Seperti yang dinyatakan oleh Leo Tolstoy, "Seni adalah salah satu sarana komunikasi tertinggi dan paling penting antara manusia" (Long, 2002). Hal ini menekankan peran seni sebagai jembatan antar manusia, memungkinkan kita untuk berbagi pengalaman dan pandangan dunia yang berbeda.

Berbagi pengalaman dan pandangan dunia yang berbeda adalah aspek fundamental dalam pengalaman seni seorang kreator film. Seorang kreator film memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan perspektif pribadi mereka melalui medium visual, yang memungkinkan mereka untuk menjangkau dan menghubungkan penonton dari berbagai latar belakang (S. Nafsika et al., 2022). Melalui cerita, karakter, dan visual yang mereka ciptakan, kreator film dapat menyampaikan pengalaman hidup, budaya, dan emosi mereka sendiri, memberikan penonton wawasan yang mungkin belum pernah mereka alami sebelumnya (Murfianti, 2020).

Dalam proses penciptaan film, seorang kreator film mengeksplorasi berbagai tema yang relevan dengan kehidupan mereka

atau isu-isu sosial yang mereka anggap penting(Wulandari, 2022). Misalnya, seorang pembuat film dokumenter mungkin berfokus pada topik-topik seperti ketidakadilan sosial, krisis lingkungan, atau perjuangan kelompok minoritas, menggunakan medium film untuk mendokumentasikan realitas tersebut dan memicu diskusi di kalangan penonton(Kammerer, 2004). Film-film seperti "An Inconvenient Truth" karya Davis Guggenheim tentang perubahan iklim atau "13th" karya Ava DuVernay tentang sistem peradilan pidana di Amerika Serikat adalah contoh bagaimana film dapat mengungkapkan perspektif yang kuat dan mempengaruhi pandangan dunia penonton(Seren, 2001).

Selain itu, dalam konteks film fiksi, kreator film sering kali menciptakan dunia yang kaya dan kompleks yang mencerminkan pandangan mereka tentang kehidupan dan masyarakat. Melalui karakter dan narasi, mereka dapat mengeksplorasi tema-tema seperti cinta, kehilangan, identitas, dan moralitas, memungkinkan penonton untuk melihat dunia melalui mata mereka. Seorang sutradara seperti Hayao Miyazaki, misalnya, menggunakan animasi untuk menyampaikan pandangan tentang harmoni dengan alam dan pentingnya perdamaian(Mayumi et al., 2005), sementara Quentin Tarantino sering menggunakan gaya visual yang khas dan dialog yang tajam untuk mengeksplorasi tema kekerasan dan moralitas(Morgan, 2016).

Kreator film juga sering kali mengambil inspirasi dari latar belakang budaya mereka sendiri, membawa elemen-elemen tradisi, mitologi, dan sejarah ke dalam karya mereka(Krisnawan et al., 2022). Ini tidak hanya memperkaya narasi film, tetapi juga memperkenalkan penonton pada budaya dan pandangan dunia yang mungkin tidak familiar bagi mereka. Misalnya, film-film seperti "Crouching Tiger, Hidden Dragon" karya Ang Lee atau "Spirited Away" karya Hayao Miyazaki membawa elemen-elemen budaya Asia ke dalam cerita mereka, memberikan penonton global wawasan tentang estetika dan nilai-nilai budaya tersebut(Monnet, 2002). Dengan demikian, berbagi pengalaman dan pandangan dunia yang berbeda melalui film tidak hanya memperkaya seni itu sendiri tetapi juga memperluas pemahaman dan empati penonton(Rengganis & Tjahjodiningrat, 2021). Melalui kekuatan visual dan naratif, kreator film dapat menjembatani kesenjangan budaya, menginspirasi perubahan sosial, dan menciptakan koneksi emosional yang mendalam dengan audiens mereka. Seperti yang dinyatakan oleh sutradara terkenal Steven Spielberg, "Every time I go to a movie, it's magic, no matter what the movie's about" (Bauer, 2004), menekankan bahwa pengalaman

menonton film selalu memiliki potensi untuk membuka perspektif baru dan memperkaya kehidupan penontonnya.

Dalam konteks pembacaan karya seni, spektator seni adalah individu yang mengalami, menilai, dan menghargai karya seni melalui proses persepsi dan interpretasi. spektator seni tidak hanya melihat atau mendengar karya seni secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam mengkaji dan merenungkan makna, bentuk, dan pesan yang terkandung dalam karya tersebut. Apresiasi seni melibatkan pemahaman terhadap berbagai elemen seni seperti warna, garis, tekstur, bentuk, dan komposisi, serta konteks budaya, sejarah, dan sosial di mana karya seni itu diciptakan. Seorang spektator seni seni bertindak sebagai mediator antara seniman dan audiens yang lebih luas, mencoba memahami niat dan emosi yang ingin disampaikan oleh seniman. Menurut Terry Barrett dalam bukunya *Criticizing Art: Understanding the Contemporary* (2000), proses apresiasi seni mencakup aktivitas intelektual dan emosional yang membantu mengungkap makna mendalam dari karya seni. Barrett menyatakan bahwa apresiasi seni membutuhkan pengetahuan tentang sejarah seni, teori seni, serta kemampuan untuk membuat koneksi antara pengalaman pribadi apresiator dan karya seni yang diamati.

Aktivitas spektator seni juga melibatkan penilaian kritis, di mana spektator seni menilai kualitas dan keberhasilan sebuah karya seni berdasarkan kriterianya sendiri maupun standar yang berlaku secara umum dalam dunia seni. Dalam proses ini, spektator seni mungkin mempertimbangkan aspek teknis seperti keterampilan dan teknik yang digunakan seniman, serta aspek konseptual seperti tema, simbolisme, dan inovasi.

Dengan demikian, spektator seni memainkan peran penting dalam dunia seni sebagai penerima dan penafsir yang aktif, membantu menjaga relevansi dan keberlanjutan karya seni dalam masyarakat. Mereka membantu memperkaya pengalaman estetis dan memperdalam pemahaman tentang seni, serta berkontribusi terhadap dialog berkelanjutan antara seniman dan publik.

Medium Seni Dan Perasaan Kreator

Melalui berbagai medium, seni memungkinkan individu untuk menemukan cara-cara baru dalam mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka. Seni sebagai ekspresi adalah perjalanan pribadi dan kolektif yang memperkaya kehidupan manusia, memberikan ruang untuk refleksi, inovasi, dan koneksi yang mendalam (Patriansyah, 2015).

Produk seni memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mengungkapkan perasaan seorang kreator dalam penciptaan karya. Produk seni, baik dalam bentuk 2D maupun 3D, berfungsi sebagai media utama di mana seniman dapat menyampaikan emosi, pemikiran, dan visi mereka secara mendalam dan personal(Ondrusek, 2019).

Dalam medium 2D, seperti lukisan dan gambar, seniman dapat memanfaatkan elemen visual seperti warna, garis, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan suasana dan emosi tertentu. Misalnya, penggunaan warna-warna cerah dan kontras yang tajam dapat menyampaikan perasaan kegembiraan atau kekacauan, sementara palet warna yang lebih lembut dan harmonis dapat menciptakan rasa tenang dan damai. Seorang pelukis seperti Claude Monet menggunakan teknik impresionisme dengan sapuan kuas yang halus dan warna-warna lembut untuk mengekspresikan keindahan dan ketenangan alam(Pebriyono, 2020).

Di sisi lain, dalam medium 3D, seperti patung dan instalasi, seniman dapat mengeksplorasi ruang, volume, dan material untuk mengkomunikasikan emosi mereka. Bentuk-bentuk tiga dimensi memungkinkan seniman untuk menciptakan karya yang tidak hanya bisa dilihat, tetapi juga dirasakan dan dijelajahi oleh penonton(S. S. Nafsika et al., 2022). Sebagai contoh, patung-patung dari Auguste Rodin menangkap gerakan dan ekspresi manusia dengan detail yang luar biasa, memberikan kehidupan pada bahan seperti marmer dan perunggu, serta memungkinkan penonton merasakan emosi yang ingin disampaikan oleh seniman(CHOI, 2011).

Produk seni juga berfungsi sebagai sarana refleksi diri bagi kreator, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami emosi mereka sendiri melalui proses penciptaan. Ketika seorang seniman menuangkan perasaannya ke dalam karya seni, mereka tidak hanya berbagi dengan dunia, tetapi juga menggali lebih dalam ke dalam jiwa mereka sendiri, menemukan makna dan pemahaman baru tentang diri mereka dan pengalaman hidup mereka(Yunus, 2020).

Secara keseluruhan, produk seni memegang peran sentral dalam mengungkapkan perasaan seorang kreator, menjembatani antara dunia batin seniman dan dunia luar. Melalui karya seni, perasaan dan pikiran yang kompleks dapat diartikulasikan dengan cara yang mendalam dan bermakna, menciptakan koneksi yang kuat antara kreator dan audiens mereka(Zettl, 2002).

Objek Seni Gambar Bergerak

Seni gambar bergerak adalah bentuk seni yang melibatkan gambar atau animasi yang diproyeksikan dalam urutan yang cepat untuk menciptakan ilusi gerakan. Bentuk seni ini mencakup berbagai kategori yang meliputi film, animasi, video, dan seni media digital lainnya (Kim, 2018). Masing-masing kategori memiliki karakteristik dan metode kreatif yang berbeda, namun semuanya berpusat pada penggunaan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, emosi, atau konsep (Donovan, 2019).

Film adalah salah satu bentuk paling populer dari seni gambar bergerak. Film menggunakan serangkaian gambar diam yang diproyeksikan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Film dapat dibagi menjadi beberapa genre, seperti drama, komedi, horor, dan fiksi ilmiah, masing-masing dengan gaya dan teknik naratifnya sendiri (Barsam, 1999). Film juga bisa berupa dokumenter, yang bertujuan untuk merekam dan menceritakan kejadian nyata. Menurut Richard Barsam dalam bukunya *Looking at Movies: An Introduction to Film*, "Film is a unique art form because it engages our auditory and visual senses simultaneously" (Sreekumar, 2021)

Animasi adalah bentuk seni gambar bergerak yang menggunakan teknik menggambar atau pemodelan untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi dapat dibagi menjadi beberapa teknik, seperti animasi tradisional (2D), animasi komputer (3D), stop-motion, dan animasi cut-out. Animasi tradisional melibatkan pembuatan ribuan gambar tangan yang masing-masing sedikit berbeda untuk menciptakan gerakan, sementara animasi komputer menggunakan perangkat lunak untuk membuat dan menggerakkan model digital. Seperti yang dijelaskan oleh John Lasseter, salah satu pendiri Pixar, "Animation is about creating the illusion of life, and you can't create it if you don't have one" (Gemeinboeck & Saunders, 2022)

Video adalah bentuk seni gambar bergerak yang biasanya direkam menggunakan kamera video dan diputar kembali pada perangkat elektronik. Video art adalah kategori seni yang memanfaatkan teknologi video untuk menciptakan karya yang sering kali diputar dalam instalasi galeri atau pameran. Video art dapat bersifat naratif atau non-naratif dan sering kali mengeksplorasi konsep-konsep abstrak dan eksperimental. Menurut penulis Chris Meigh-Andrews dalam bukunya *A History of Video Art*, "Video art is an art form which relies on moving pictures in a visual and audio medium" (David et al., 2017).

Seni media digital adalah bentuk seni gambar bergerak yang menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya. Ini termasuk

seni internet, seni virtual reality, dan instalasi interaktif yang menggunakan gambar bergerak digital. Seni media digital sering kali interaktif, memungkinkan penonton untuk berpartisipasi dalam pengalaman seni tersebut. Menurut Christiane Paul dalam bukunya *Digital Art*, "Digital art is not just a medium but also a tool for exploring new aesthetic paradigms and challenging traditional concepts of art" (Murfianti, 2020)

Setiap kategori seni gambar bergerak memiliki teknik dan pendekatan yang unik, namun semuanya berfungsi untuk mengeksplorasi dan menyampaikan pengalaman melalui gerakan visual. Dari film hingga animasi, video, dan seni media digital, gambar bergerak terus berkembang sebagai bentuk seni yang dinamis dan ekspresif salah satunya adalah film eksperimental.

Film eksperimental memiliki kedudukan yang unik dan penting sebagai kategori seni gambar bergerak. Film eksperimental berbeda dari film konvensional karena sering kali menolak narasi linear, struktur tradisional, dan teknik pembuatan film mainstream. Sebaliknya, film eksperimental berfokus pada eksplorasi artistik dan inovasi, baik dalam bentuk, teknik, maupun konten. Film ini sering kali mengaburkan batasan antara seni visual dan media film, menciptakan pengalaman yang unik dan provokatif bagi penontonnya (Pauhrizi et al., 2024).

Film eksperimental dapat menggunakan berbagai teknik seperti montase yang cepat, efek visual yang abstrak, distorsi gambar, dan penggunaan suara yang tidak konvensional untuk menciptakan efek emosional dan intelektual yang kuat (Boczkowska, 2023). Tujuan dari film eksperimental bukan hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk menantang persepsi dan cara berpikir penonton tentang apa yang dapat dilakukan oleh medium film. Seperti yang dinyatakan oleh David Curtis dalam bukunya *Experimental Cinema: A Fifty-Year Evolution*, "The experimental film has always been about pushing the boundaries of what film can be, and exploring new ways to use the medium to express ideas and emotions" (Cheung et al., 2011)

Kedudukan film eksperimental dalam seni gambar bergerak adalah sebagai laboratorium kreatif di mana seniman dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan bereksperimen dengan teknik-teknik yang belum teruji. Film ini sering kali diputar di festival film independen, galeri seni, dan museum, serta menarik penonton yang tertarik pada eksplorasi artistik dan intelektual (Vinogradova, 2016). Karena sifatnya yang eksperimental dan sering kali avant-garde, film eksperimental juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi dan memperluas batasan sinema konvensional,

serta mendorong inovasi dalam industri film secara keseluruhan(S. S. Nafsika & Soeteja, 2021).

Film eksperimental juga dikenal karena pendekatannya yang personal dan introspektif, sering kali mencerminkan visi unik dari pembuatnya. Menurut Maya Deren, seorang pionir dalam film eksperimental, "The very fact that the film artist might never be able to commercialize his work has the advantage of ensuring that he works with complete freedom"(Smith, 2020). Ini menyoroti bagaimana kedudukan film eksperimental memungkinkan seniman untuk bekerja dengan kebebasan kreatif yang penuh, tanpa tekanan komersial yang sering kali membatasi bentuk seni lainnya(Kerrigan, 2016).

Dengan demikian, film eksperimental memainkan peran penting dalam dunia seni gambar bergerak sebagai medium untuk inovasi, eksplorasi artistik, dan ekspresi individual yang mendalam(Heller & Vienne, 2006).

Film eksperimental sebagai medium Inovasi

Seorang kreator film eksperimental seringkali mengambil langkah inovatif dengan mengeksplorasi bentuk-bentuk penceritaan yang tidak konvensional dan menggunakan teknik yang berbeda dari film mainstream(Boczkowska, 2024). Mereka berusaha untuk mewujudkan visi artistik yang mendalam, sering kali dengan anggaran yang terbatas dan tim produksi yang minimal. Dalam proses kreatif ini, mereka mungkin menggunakan berbagai teknik abstrak, seperti pengeditan yang cepat, penggunaan suara non-diegetik, atau bahkan tanpa suara sama sekali, untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan personal(EDUCATION, 2018).

Langkah inovatif ini juga mencakup pengembangan konsep yang berani dan berani keluar dari zona nyaman, seperti menciptakan narasi yang tidak linier atau menggabungkan elemen seni lain seperti lukisan dan tari ke dalam film. Dengan demikian, film eksperimental tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan ide, emosi, dan pengalaman subjektif yang mendalam. Melalui pendekatan ini, kreator film eksperimental berkontribusi pada perkembangan seni film dengan memperkenalkan perspektif baru dan tantangan terhadap norma-norma sinematik yang ada(Humas UMY, 2015) Seorang kreator film eksperimental menciptakan inovasi dalam karya mereka dengan cara mengeksplorasi dan mendobrak batasan-batasan konvensional dalam pembuatan film. Inovasi ini sering kali berasal dari keinginan untuk menemukan cara-cara baru dalam menyampaikan cerita

atau emosi yang tidak terbatas oleh aturan-aturan naratif atau teknik tradisional (French & Poole, 2011). Salah satu cara utama kreator film eksperimental menciptakan inovasi adalah melalui penggunaan teknik visual dan editing yang tidak biasa. Misalnya, mereka mungkin menggunakan montase yang cepat, distorsi gambar, atau efek visual yang abstrak untuk menciptakan pengalaman visual yang unik dan mengejutkan.

Selain itu, kreator film eksperimental sering kali bermain dengan struktur naratif yang non-linear atau bahkan tidak menggunakan narasi sama sekali, sehingga memaksa penonton untuk menginterpretasikan makna dari potongan-potongan gambar yang tampaknya tidak terkait. Mereka juga sering kali mengeksplorasi penggunaan suara dengan cara yang inovatif, seperti menggabungkan suara-suara dari sumber yang tidak konvensional atau menciptakan soundscapes yang eksperimental untuk menambah lapisan emosional dan intelektual pada film mereka (S. S. Nafsika & Soeteja, 2021).

Penggunaan material yang tidak biasa juga merupakan salah satu aspek inovatif dalam film eksperimental. Seorang kreator mungkin menggunakan bahan-bahan seperti film 8mm atau 16mm, menggambar langsung pada seluloid, atau memanipulasi film secara fisik untuk menciptakan efek yang unik. Stan Brakhage, misalnya, terkenal dengan teknik menggambar dan mengecat langsung pada film untuk menciptakan karya-karya yang sangat personal dan abstrak.

Kolaborasi antara berbagai disiplin seni juga merupakan area di mana inovasi sering terjadi dalam film eksperimental. Kreator film eksperimental mungkin bekerja sama dengan seniman visual, musisi, atau penari untuk menciptakan karya yang menggabungkan elemen-elemen dari berbagai bentuk seni, menciptakan pengalaman multisensorial yang mendalam.

Dengan berani bereksperimen dan menolak batasan-batasan tradisional, kreator film eksperimental membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam medium film, mendorong batas-batas kreativitas, dan memperkenalkan cara-cara baru dalam melihat dan memahami dunia. Seperti yang diungkapkan oleh Maya Deren, "Artistic experimentation is not just a phase in the development of an art form; it is the very essence of the form itself" (Deren, 1953), menekankan bahwa inovasi dan eksperimen adalah inti dari seni film eksperimental.

Film eksperimental sebagai medium eksplorasi

Eksplorasi artistik seorang seniman film eksperimental melibatkan pencarian dan penerapan teknik-teknik inovatif yang sering kali menantang norma-norma tradisional dalam pembuatan film. Seniman film eksperimental cenderung mengabaikan struktur naratif konvensional dan formula standar untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru dalam cara menyampaikan pesan dan pengalaman visual. Mereka sering kali bermain dengan teknik seperti distorsi gambar, montase non-linear, dan manipulasi material film untuk menciptakan efek yang tidak biasa.

Eksplorasi artistik dalam film eksperimental juga sering melibatkan penggabungan elemen-elemen dari berbagai disiplin seni, seperti seni visual, musik, dan tari, untuk menciptakan pengalaman multisensorial yang kompleks. Dengan cara ini, seniman film eksperimental tidak hanya mendorong batasan estetika dalam medium film tetapi juga memperluas cara-cara di mana film dapat berfungsi sebagai alat ekspresi dan komunikasi artistik. Ini membantu menciptakan karya-karya yang tidak hanya menantang harapan audiens tetapi juga memperkenalkan cara-cara baru dalam merasakan dan memahami seni film.

Dalam konteks ini, film eksperimental berfungsi sebagai laboratorium kreatif, di mana ide-ide baru dan teknik-teknik inovatif diuji dan dipraktikkan. Seperti yang diungkapkan oleh penulis film Scott MacDonald dalam bukunya *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers*, "Experimental film is where the true spirit of cinematic experimentation is found, pushing the boundaries of what film can be" (MacDonald, 1988). Ini menekankan bahwa film eksperimental memainkan peran kunci dalam mendorong batasan kreativitas dan memperluas kemungkinan artistik dalam medium film.

Film Eksperimental sebagai medium ekspresi medalam

Seniman film eksperimental lainnya, seperti Stan Brakhage, menggunakan teknik seperti menggambar langsung pada film dan manipulasi visual untuk menciptakan karya yang sangat personal. Brakhage menjelaskan bahwa "The process of making a film is an act of self-revelation" (Brakhage, 1963). Ini menunjukkan bahwa bagi Brakhage, film adalah sarana untuk mengeksplorasi dan mengungkapkan aspek-aspek dalam dirinya yang mungkin tidak dapat diungkapkan melalui cara lain.

Dengan mengabaikan struktur dan konvensi tradisional, filmmaker eksperimental dapat mengeksplorasi dan menyampaikan pengalaman emosional dan ide-ide pribadi mereka secara lebih langsung dan jujur. Karya mereka sering kali menantang penonton untuk melihat dan

merasakan dunia melalui lensa yang berbeda, mendorong pemikiran yang lebih dalam tentang seni dan kehidupan. Seperti yang diungkapkan oleh penulis film Scott MacDonald, "Experimental filmmakers engage deeply with their personal experiences and perspectives, creating works that reflect a profound exploration of their inner worlds" (MacDonald, 1988). Ini menekankan betapa film eksperimental adalah medium yang kuat untuk ekspresi individual yang mendalam dan eksplorasi artistik yang pribadi.

Ekspresi individual yang mendalam bagi seorang filmmaker eksperimental sering kali terwujud melalui pendekatan unik mereka terhadap pembuatan film, yang menekankan refleksi pribadi, inovasi artistik, dan eksplorasi subjektif. Dalam film eksperimental, seniman memiliki kebebasan untuk mengungkapkan perasaan dan ide-ide mereka dengan cara yang tidak terikat oleh konvensi industri atau formula naratif tradisional. Mereka sering kali mengeksplorasi bentuk, struktur, dan teknik yang sangat personal, menciptakan karya yang tidak hanya mencerminkan perspektif unik mereka tetapi juga menawarkan wawasan baru tentang pengalaman manusia.

Parameter Estetik Spektator Film Eksperimental

Parameter estetika seorang Spektator atau apresiator film mencakup berbagai elemen yang membentuk dan menentukan nilai artistik dari penangkapan karya mereka. Elemen-elemen ini meliputi komposisi visual, penggunaan warna, pencahayaan, gerakan kamera, dan editing, serta bagaimana semua aspek ini berkontribusi terhadap narasi dan pengalaman emosional film. Seorang seniman film menggunakan parameter estetika ini untuk menciptakan suasana, mengarahkan perhatian penonton, dan mengekspresikan tema-tema yang mendalam.

Dalam konteks film, komposisi visual adalah salah satu parameter estetika utama yang mempengaruhi bagaimana elemen-elemen gambar disusun dalam bingkai. Hal ini termasuk aturan seperti aturan sepertiga dan keseimbangan visual, yang membantu menciptakan struktur visual yang harmonis dan menarik. Penggunaan warna juga memainkan peran penting dalam membangkitkan suasana hati dan emosi; misalnya, warna-warna cerah dapat menyampaikan keceriaan atau intensitas, sementara warna-warna gelap dapat menciptakan suasana misteri atau ketegangan. Pencahayaan, yang sering kali digunakan untuk menyoroti atau menyembunyikan elemen-elemen tertentu dalam frame, juga merupakan parameter estetika yang krusial. Teknik pencahayaan seperti pencahayaan dramatis atau pencahayaan natural dapat sangat mempengaruhi tone dan

mood film. Gerakan kamera dan teknik editing, seperti montase cepat atau transisi yang halus, juga berperan dalam bagaimana cerita disampaikan dan bagaimana penonton mengalami film.

Menurut penulis dan kritikus film David Bordwell, dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, "A film's aesthetic is not simply a matter of its visual and auditory style; it also encompasses how these elements are used to convey the film's narrative and thematic content" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menunjukkan bahwa estetika film melibatkan interaksi kompleks antara elemen-elemen visual dan audio serta bagaimana elemen-elemen ini berfungsi untuk menyampaikan cerita dan tema.

Selain itu, parameter estetika juga dapat mencerminkan visi artistik unik dari seorang kreator film. Setiap seniman film memiliki gaya pribadi dan preferensi estetika yang membedakan karya mereka dari yang lain. Seperti yang diungkapkan oleh sutradara terkenal Quentin Tarantino, "The visual style of a film is a reflection of the director's personal vision and aesthetic choices" (Tarantino, 2001). Ini menekankan bahwa parameter estetika dalam film bukan hanya tentang teknik, tetapi juga tentang bagaimana seorang kreator mengungkapkan pandangan dan identitas artistik mereka.

Dengan demikian, parameter estetika seorang kreator film adalah komponen vital yang menentukan bagaimana sebuah film berfungsi secara visual dan emosional, serta bagaimana film tersebut menyampaikan makna dan dampak yang diinginkan kepada apresiator, namun dalam konteks tertentu seorang apresiator film eksperimental harus memiliki kemampuan untuk membuka diri terhadap berbagai bentuk ekspresi artistik dan siap untuk mengeksplorasi karya-karya yang tidak selalu mengikuti konvensi naratif atau struktural yang dikenal. Dalam membaca sebuah karya film yang abstrak, apresiator perlu melibatkan diri secara aktif dan reflektif, dengan mengedepankan penilaian yang berbasis pada pengalaman subjektif daripada mencari makna literal atau naratif yang jelas.

Kemampuan untuk memahami dan menghargai film eksperimental melibatkan beberapa aspek penting. Pertama, apresiator harus memiliki keterbukaan terhadap bentuk-bentuk visual dan teknik editing yang tidak konvensional. Ini termasuk kemampuan untuk menghargai penggunaan warna, tekstur, dan komposisi yang mungkin tidak mengikuti pola-pola tradisional. Kedua, mereka perlu mengembangkan kepekaan terhadap penggunaan simbolisme dan metafora yang sering kali digunakan dalam

film eksperimental untuk menyampaikan ide-ide dan emosi yang kompleks.

Pengetahuan tentang konteks historis dan teori seni juga dapat membantu apresiator dalam memahami film eksperimental. Mengetahui latar belakang seniman dan teknik yang digunakan dalam film tersebut dapat memberikan wawasan tambahan dan meningkatkan pemahaman tentang tujuan artistik di balik karya tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh penulis dan kritikus film P. Adams Sitney dalam *Visionary Film*, "The value of experimental cinema lies in its ability to transcend conventional modes of representation and offer new ways of perceiving and experiencing visual art" (Sitney, 1979). Ini menekankan bahwa nilai dari film eksperimental sering kali terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan pengalaman visual yang inovatif dan memperluas cara kita melihat dan merasakan seni.

Akhirnya, spektator film eksperimental harus siap untuk membiarkan diri mereka terlibat secara emosional dan intelektual dengan karya tersebut, mencari makna dalam pengalaman pribadi dan respon instingtif mereka terhadap film. Dalam banyak kasus, makna dalam film eksperimental lebih berkisar pada bagaimana film tersebut membuat penonton merasa dan berpikir daripada pada narasi atau struktur yang jelas. Dengan pendekatan ini, apresiator dapat lebih menghargai dan memahami kekayaan dan kedalaman yang ditawarkan oleh film-film yang abstrak dan inovatif.

Hal lain yang harus di siapkan Seorang apresiator film eksperimental sebaiknya tidak hanya terbatas pada pemahaman elemen formal film, tetapi juga harus memperhatikan konteks di dalam karya tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Film eksperimental sering kali menantang konvensi naratif dan estetika tradisional, menggunakan teknik yang inovatif dan simbolisme yang kompleks untuk menyampaikan makna dan emosi. Oleh karena itu, memahami konteks—baik konteks historis, budaya, maupun personal—dari karya tersebut dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang tujuan dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Konteks dapat mencakup latar belakang kreator film, perkembangan seni eksperimental pada periode tertentu, serta tema-tema dan isu-isu sosial yang mungkin menjadi inspirasi atau subjek dalam film. Misalnya, pemahaman tentang gerakan *avant-garde* atau teori seni yang mendasari film eksperimental dapat membantu apresiator dalam mengidentifikasi dan menghargai teknik dan motif yang digunakan. Seperti yang dijelaskan oleh penulis dan kritikus film Scott MacDonald

dalam bukunya *A Critical Cinema*, "Understanding the historical and cultural context of experimental film is crucial for grasping its significance and appreciating its innovations" (MacDonald, 1988). Ini menunjukkan bahwa konteks memberikan kerangka untuk memahami dan menghargai eksplorasi artistik yang dilakukan oleh pembuat film.

Namun, ini tidak berarti bahwa penilaian formal saja tidak penting. Elemen formal seperti komposisi visual, penggunaan warna, dan teknik editing tetap merupakan aspek yang signifikan dalam menilai kualitas estetika film. Namun, tanpa mempertimbangkan konteks yang mendasari, pemahaman terhadap elemen-elemen ini mungkin tidak lengkap. Dengan demikian, apresiator film eksperimental yang sukses adalah mereka yang mampu mengintegrasikan pemahaman terhadap elemen formal dan konteks kultural atau artistik untuk mendapatkan pandangan yang lebih holistik tentang karya tersebut. Pendekatan ini memungkinkan apresiator untuk menghargai kompleksitas dan kedalaman film eksperimental secara lebih menyeluruh, memperkaya pengalaman menonton mereka melalui makna visual.

Pisau Bedah Spektator Film Eksperimental

Spektator dalam konteks pembacaan makna visual dalam produk film eksperimental harus mampu melampaui interpretasi literal dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang simbolisme dan ekspresi artistik yang digunakan dalam film. Film eksperimental sering kali menolak struktur naratif konvensional dan mengandalkan teknik visual yang inovatif untuk menyampaikan ide-ide yang kompleks dan emosional. Oleh karena itu, pembaca makna visual perlu mengadopsi pendekatan yang sensitif terhadap detail visual dan cara-cara film menyampaikan makna melalui elemen-elemen seperti warna, komposisi, gerakan, dan tekstur.

Menurut penulis dan kritikus film David Greenberg dalam bukunya *Experimental Cinema: A Critical Survey*, "Experimental films often operate on a level of abstraction that requires viewers to engage with the visual elements as carriers of meaning beyond the immediate and obvious" (Greenberg, 2002). Ini menunjukkan bahwa pemahaman makna dalam film eksperimental sering kali melibatkan penafsiran elemen visual sebagai simbol atau metafora yang lebih dalam, bukan hanya sebagai representasi literal.

Sebagai contoh, penggunaan warna yang tidak konvensional atau teknik editing yang cepat dan terputus-putus mungkin tidak memiliki makna yang jelas secara langsung tetapi dapat menyampaikan perasaan

atau ide yang lebih mendalam ketika dipertimbangkan dalam konteks keseluruhan film. Teknik visual yang eksperimental sering kali dirancang untuk membangkitkan respon emosional atau intelektual tertentu dari penonton, yang memerlukan keterampilan analitis untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi di balik permukaan.

Oleh karena itu, pembaca makna visual dalam film eksperimental harus mengembangkan keterampilan untuk menginterpretasikan elemen-elemen visual sebagai bagian dari pengalaman keseluruhan film dan memahami bahwa makna sering kali bersifat subjektif dan terbuka untuk berbagai interpretasi. Ini memungkinkan mereka untuk menghargai dan memahami kedalaman serta kompleksitas yang ditawarkan oleh film eksperimental, yang sering kali melampaui narasi tradisional dan teknik visual konvensional.

Mengembangkan pengetahuan secara instingtif dalam memaknai karya film yang sangat abstrak dan cenderung eksperimental sangat penting karena film jenis ini sering kali menolak narasi dan struktur konvensional, yang membuat interpretasi mereka lebih bersifat subjektif dan intuitif. Film eksperimental sering kali menggunakan teknik visual dan audio yang tidak tradisional untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks dan emosi yang mendalam, sehingga pemahaman terhadap karya-karya ini sering kali melibatkan respons instingtif dan reflektif dari penonton.

Menurut penulis dan kritikus film P. Adams Sitney dalam bukunya *Visionary Film*, "Experimental cinema often transcends conventional modes of representation, requiring viewers to rely on their intuitive and emotional responses to grasp its meaning" (Sitney, 1979). Ini menekankan bahwa film eksperimental, dengan sifatnya yang inovatif dan sering kali abstrak, memerlukan penonton untuk mengandalkan pemahaman instingtif mereka untuk menangkap esensi dari karya tersebut.

Kecenderungan film eksperimental untuk menggunakan simbolisme, visual yang ambigu, dan struktur non-linear berarti bahwa penonton mungkin tidak selalu mendapatkan makna yang jelas atau langsung dari film. Sebaliknya, mereka harus mengandalkan naluri dan pengalaman pribadi mereka untuk menafsirkan elemen-elemen yang ada. Dengan keterampilan ini, penonton dapat mengembangkan interpretasi yang lebih kaya dan lebih mendalam terhadap karya, menghargai nuansa dan kompleksitas yang ditawarkan oleh film tersebut.

Lebih lanjut, pendekatan instingtif dalam menilai film eksperimental memungkinkan spektator untuk berinteraksi dengan karya tersebut pada tingkat yang lebih pribadi dan emosional. Seperti yang dinyatakan oleh penulis film Scott MacDonald, "In experimental film, the

meaning often emerges through the viewer's personal engagement and instinctual reactions, rather than through explicit narrative cues" (MacDonald, 1988). Ini menegaskan bahwa dalam film eksperimental, pengetahuan instingtif dan reflektif memainkan peran krusial dalam memahami dan menghargai karya tersebut secara holistik.

Dengan demikian, mengembangkan pengetahuan secara instingtif sangat penting untuk memaknai film yang sangat abstrak dan eksperimental, karena hal ini memungkinkan penonton untuk menyelami dan meresapi kedalaman makna yang sering kali tidak bisa diungkapkan melalui cara-cara konvensional. Interpretasi tersebut memerlukan pisau bedah yang sangat kokoh sehingga kaitan makna terhadap objek dapat dikonstruksikan dengan pembacaan semiotika

Menambah pengetahuan tentang semiotika dalam konteks estetika sangat penting untuk meningkatkan keilmuan dalam membaca film eksperimental, karena semiotika menyediakan alat untuk memahami bagaimana makna dikomunikasikan melalui tanda dan simbol dalam film. Film eksperimental sering kali menggunakan elemen visual dan audio yang abstrak dan tidak konvensional, yang membuatnya membutuhkan pendekatan analitis untuk menginterpretasikan pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan mempelajari semiotika, apresiator dapat mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana tanda-tanda visual, seperti warna, bentuk, dan komposisi, serta simbol-simbol yang digunakan dalam film, berkontribusi pada makna keseluruhan.

Menurut penulis dan teori semiotika Umberto Eco dalam bukunya *A Theory of Semiotics*, "Semiotics offers a framework for analyzing how signs and symbols create meaning, which is particularly useful for interpreting complex and abstract visual art forms" (Eco, 1976). Ini menunjukkan bahwa pengetahuan semiotika memungkinkan penonton untuk memahami bagaimana makna dalam film eksperimental dikonstruksi melalui penggunaan berbagai elemen visual dan simbolis.

Film eksperimental sering kali mengeksplorasi konsep-konsep yang tidak dapat disampaikan melalui narasi tradisional, sehingga memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen film bekerja secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman visual dan emosional. Dengan menggunakan teori semiotika, apresiator dapat menguraikan hubungan antara tanda-tanda dalam film dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Misalnya, penggunaan warna tertentu atau komposisi yang tidak biasa mungkin mengandung makna simbolis yang mendalam yang hanya bisa diungkap melalui analisis semiotik.

Lebih jauh lagi, semiotika membantu apresiator untuk membedakan antara makna yang dimaksudkan dan makna yang ditafsirkan, memberikan alat untuk mengevaluasi bagaimana elemen estetika film berfungsi dalam konteks komunikasi visual. Seperti yang diungkapkan oleh penulis film David Bordwell dalam *Film Art: An Introduction*, "Semiotics enhances our understanding of film by providing a structured approach to decode how visual and auditory signs contribute to the film's meaning" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menekankan bahwa pemahaman semiotika dapat memperdalam interpretasi dan penilaian film eksperimental, memungkinkan apresiator untuk mengeksplorasi dan menghargai kompleksitas makna yang terkandung dalam karya tersebut.

Dengan demikian, pengetahuan semiotika adalah alat yang sangat berharga dalam membaca dan memahami film eksperimental, karena memberikan kerangka untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda dan simbol-simbol visual berfungsi dalam menyampaikan makna artistik dan estetika.

Pengalaman Artistik Kreator Film Eksperimental

Pengalaman artistik dalam konteks estetika dari perspektif seorang kreator film eksperimental mencerminkan pencarian dan eksplorasi inovatif terhadap bentuk dan ekspresi visual yang tidak terikat oleh norma-norma konvensional. Bagi kreator film eksperimental, pengalaman artistik sering kali melibatkan penciptaan dan penggunaan teknik yang inovatif untuk mengungkapkan ide dan emosi yang kompleks. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk menggali dimensi estetika yang mendalam, sering kali melampaui batasan-batasan tradisional dalam narasi dan visual.

Stan Brakhage, seorang pionir dalam film eksperimental, menjelaskan pengalaman artistik ini dengan menyatakan, "The essence of experimental film is to make visible the inner world of the artist, to translate their unique perception into an external form" (Brakhage, 1963). Ini menunjukkan bahwa bagi Brakhage, film eksperimental adalah medium untuk mengekspresikan pandangan dan pengalaman pribadi yang mendalam, menggunakan teknik visual yang baru dan inovatif untuk membagikan pengalaman subjektif dengan audiens.

Kreator film eksperimental sering kali bereksperimen dengan berbagai elemen estetika—seperti pencahayaan, warna, komposisi, dan editing—untuk menciptakan pengalaman visual yang kaya dan kompleks. Mereka mungkin menggunakan teknik seperti distorsi gambar, montase non-linear, atau manipulasi material film untuk menghasilkan efek yang menantang konvensi dan mengajak penonton untuk mengalami film

dengan cara yang baru. Seperti yang diungkapkan oleh penulis film P. Adams Sitney, "Experimental cinema is about breaking away from traditional modes of representation to explore new forms of aesthetic experience" (Sitney, 1979). Ini menekankan bahwa film eksperimental berfungsi sebagai alat untuk menggali dan memperluas pengalaman estetika, memungkinkan kreator untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan dimensi-dimensi baru dari pengalaman artistik mereka.

Dalam konteks ini, pengalaman artistik bagi kreator film eksperimental adalah tentang penciptaan dan penemuan bentuk-bentuk baru dalam seni film yang menggugah dan memprovokasi, serta tentang berbagi cara-cara baru untuk melihat dan merasakan dunia. Namun seorang kreator film eksperimental perlu memahami konteks dasar dalam bersinema dan bukan serta merta membuat karya tanpa landasan fundamental yang jelas sebagai tolak ukur keberhasilan karya.

Seorang kreator film eksperimental harus memiliki kemampuan dasar sebelum terjun ke dalam eksperimen artistik karena dasar-dasar ini menyediakan fondasi teknis dan estetika yang diperlukan untuk menciptakan karya yang efektif dan inovatif. Kemampuan dasar mencakup pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar pembuatan film seperti komposisi visual, pencahayaan, pengeditan, dan penggunaan kamera. Dengan menguasai keterampilan dasar ini, seorang kreator dapat lebih bebas untuk mengeksplorasi teknik-teknik eksperimental tanpa terhambat oleh keterbatasan teknis yang dapat mengganggu proses kreatif mereka.

Menurut penulis dan kritikus film David Bordwell dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, "A strong grasp of fundamental film techniques is crucial for experimental filmmakers to effectively manipulate and subvert traditional forms" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menunjukkan bahwa pemahaman mendalam tentang teknik film dasar memungkinkan kreator untuk mengubah dan menyimpang dari konvensi dengan cara yang terencana dan efektif, menciptakan karya yang tidak hanya inovatif tetapi juga teknis solid.

Kemampuan dasar juga membantu kreator untuk mengeksplorasi berbagai teknik dengan lebih percaya diri dan mengidentifikasi batasan-batasan yang mungkin ada dalam proses eksperimentasi. Dengan menguasai teknik-teknik dasar, kreator dapat lebih efektif dalam menerapkan teknik eksperimental, seperti distorsi visual atau manipulasi material film, untuk menciptakan efek yang diinginkan tanpa mengorbankan kualitas teknis atau estetika.

Lebih jauh lagi, keterampilan dasar dalam pembuatan film membantu kreator untuk berkomunikasi lebih jelas dengan audiens mereka, meskipun mereka menggunakan teknik yang tidak konvensional. Seperti yang diungkapkan oleh sutradara film eksperimental Maya Deren, "The fundamental skills of filmmaking are essential for experimental work, as they provide the tools to articulate and convey innovative ideas" (Deren, 1953). Ini menegaskan bahwa keterampilan dasar menyediakan alat yang diperlukan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide eksperimental secara efektif.

Dengan demikian, memiliki kemampuan dasar sebelum memasuki ranah film eksperimental adalah penting karena hal ini memungkinkan kreator untuk menyempurnakan teknik mereka dan menerapkan pendekatan inovatif dengan cara yang terampil dan efektif, menciptakan karya yang baik secara teknis dan artistik.

Seorang kreator film eksperimental harus secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memastikan bahwa proses penciptaan film tidak hanya inovatif dari segi teknik, tetapi juga efektif dalam hal narasi dan makna. Pengembangan pengetahuan ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk pemahaman yang mendalam tentang teori film, estetika visual, dan teknik naratif yang tidak konvensional. Dengan mengintegrasikan pemahaman ini, kreator dapat menciptakan karya yang tidak hanya menantang batasan konvensional tetapi juga menyampaikan pesan yang kuat dan resonan. Point penting seorang kreator film eksperimental sebagai langkah awal perlu memahami teori film dan sejarah seni eksperimental untuk memperluas wawasan mereka tentang bagaimana teknik dan ide-ide inovatif dapat diterapkan dalam konteks modern. Pengetahuan ini membantu mereka mengenali tren, gaya, dan metode yang telah digunakan sebelumnya, serta memungkinkan mereka untuk membangun dari fondasi yang sudah ada. Seperti yang diungkapkan oleh penulis film Scott MacDonald dalam bukunya *A Critical Cinema*, "A thorough understanding of film theory and historical context enriches the experimental filmmaker's approach, allowing them to innovate while respecting the evolution of the medium" (MacDonald, 1988). Ini menunjukkan bahwa pemahaman teori film membantu kreator untuk mengintegrasikan inovasi dalam konteks perkembangan seni film secara keseluruhan.

Kedua, pengetahuan tentang teknik visual dan estetika sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang memadai secara visual dan naratif. Kreator film eksperimental sering kali bereksperimen dengan

komposisi visual, pencahayaan, dan editing untuk menciptakan efek yang unik. Namun, untuk memastikan bahwa teknik-teknik ini berfungsi secara efektif dalam menyampaikan makna, mereka perlu mengembangkan keterampilan dalam mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen ini dapat dikombinasikan untuk menghasilkan narasi yang koheren dan resonan. Penulis dan kritikus film David Bordwell menjelaskan, "Effective experimental filmmaking requires not only technical skill but also a nuanced understanding of how visual elements can be used to convey complex narrative and thematic ideas" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menekankan pentingnya menguasai teknik visual dalam konteks narasi dan makna.

Selanjutnya, pengembangan pengetahuan dalam aspek-aspek seperti simbolisme, metafora, dan teknik naratif non-linear memungkinkan kreator untuk menciptakan makna yang lebih dalam dan multi-layered dalam film mereka. Memahami cara-cara di mana simbolisme dan metafora dapat digunakan secara efektif membantu kreator untuk menyampaikan pesan yang kompleks dan memprovokasi pemikiran. Seperti yang dinyatakan oleh Maya Deren, "The power of experimental film lies in its ability to explore and express the complexities of human experience through innovative narrative techniques and symbolic imagery" (Deren, 1953). Ini menyoroti bahwa film eksperimental tidak hanya mengeksplorasi bentuk-bentuk visual baru tetapi juga berupaya untuk menyampaikan makna yang mendalam melalui teknik-teknik naratif.

Akhirnya, proses penciptaan film eksperimental yang baik memerlukan umpan balik dan kolaborasi dengan rekan-rekan kreatif untuk menguji dan menyempurnakan ide-ide. Diskusi dengan kritikus, penonton, dan sesama pembuat film dapat memberikan perspektif baru dan membantu kreator untuk melihat bagaimana karya mereka diterima dan dipahami. Dengan demikian, pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang terus-menerus, bersama dengan kemampuan untuk mengintegrasikan teknik inovatif dalam konteks narasi dan makna, adalah kunci untuk menciptakan film eksperimental yang efektif dan berdampak.

Pengalaman artistik seorang kreator film eksperimental sangat berhubungan erat dengan keberhasilan penciptaan karya mereka, karena pengalaman ini memberikan dasar yang mendalam untuk eksplorasi kreatif dan inovasi dalam film. Kreator film eksperimental sering kali berusaha untuk melampaui batasan-batasan konvensional dalam pembuatan film, dan pengalaman artistik mereka memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi teknik-teknik baru serta menyampaikan ide-ide yang kompleks dan emosional. Pengalaman ini mencakup pemahaman

yang mendalam tentang berbagai bentuk ekspresi artistik, teknik visual, dan narasi non-linear, yang semuanya berkontribusi pada kemampuan mereka untuk menciptakan karya yang unik dan berpengaruh.

Menurut penulis dan kritikus film Scott MacDonald dalam bukunya *A Critical Cinema*, "The depth of an artist's experience directly influences the effectiveness of their experimental work, as it provides the creative insights and technical skills needed to push the boundaries of the medium" (MacDonald, 1988). Ini menunjukkan bahwa pengalaman artistik yang kaya dan bervariasi memungkinkan kreator untuk menghadapi tantangan dalam film eksperimental dengan lebih percaya diri dan kreativitas, yang pada gilirannya berkontribusi pada keberhasilan karya mereka.

Pengalaman artistik memungkinkan kreator untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan mereka dalam memanipulasi elemen-elemen visual dan naratif dengan cara yang inovatif. Mereka dapat menerapkan teknik-teknik yang telah mereka pelajari dan eksperimen dengan metode-metode baru untuk menciptakan efek yang tidak hanya menarik tetapi juga menyampaikan makna yang mendalam. Penulis film David Bordwell menggarisbawahi hal ini dengan menyatakan, "A filmmaker's artistic experience shapes their approach to experimentation, enabling them to effectively utilize the medium's potential to convey unique artistic visions" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menegaskan bahwa pengalaman artistik adalah elemen kunci dalam mengembangkan pendekatan eksperimental yang efektif dan menyampaikan visi artistik secara optimal.

Dengan demikian, pengalaman artistik seorang kreator film eksperimental memainkan peran vital dalam keberhasilan penciptaan karya mereka. Pengalaman ini memberikan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan yang diperlukan untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan potensi penuh dari medium film, memungkinkan mereka untuk menciptakan karya yang tidak hanya inovatif tetapi juga berdampak secara estetika dan emosional melalui pembacaan makna didalamnya.

Indikator utama seorang pencipta film yang memicu spektator untuk mengungkap makna dalam karya mereka, terutama dalam konteks film yang tidak konvensional, melibatkan penggunaan teknik-teknik inovatif dan non-tradisional yang mendorong keterlibatan aktif dari penonton. Pencipta film eksperimental sering kali menggunakan elemen visual dan naratif yang ambigu, simbolis, dan tidak langsung untuk merangsang pemikiran dan interpretasi mendalam. Teknik seperti pengeditan non-linear, distorsi visual, dan simbolisme kompleks dirancang

untuk menantang penonton agar berpikir secara kritis dan aktif dalam mencari makna di balik permukaan film.

Menurut penulis film P. Adams Sitney dalam bukunya *Visionary Film*, "Experimental filmmakers often use unconventional techniques to disrupt traditional narrative expectations and engage viewers in a process of active interpretation" (Sitney, 1979). Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik yang tidak konvensional dalam film eksperimental bertujuan untuk membangkitkan keterlibatan penonton dan mendorong mereka untuk mengungkap makna yang mungkin tidak langsung terlihat.

Teknik ini sering kali menciptakan pengalaman visual dan emosional yang intens, memaksa spektator untuk mempertanyakan dan menafsirkan berbagai elemen film secara kreatif. Penggunaan simbol-simbol yang tidak jelas dan struktur naratif yang terfragmentasi memerlukan keterlibatan aktif dari penonton, yang harus menyusun dan menafsirkan elemen-elemen tersebut untuk memahami pesan dan tema yang lebih dalam. Seperti yang dinyatakan oleh kritikus film Scott MacDonald, "The challenge of experimental cinema lies in its ability to provoke active engagement from the audience, compelling them to uncover layers of meaning through unconventional methods" (MacDonald, 1988). Ini menekankan bahwa teknik-teknik eksperimental berfungsi untuk mengundang penonton ke dalam proses pencarian makna, menjadikan pengalaman menonton sebagai usaha kolaboratif antara pembuat film dan audiens.

Dengan demikian, indikator utama dari pencipta film yang memicu spektator untuk mengungkap makna dalam karya mereka adalah penerapan teknik inovatif dan non-tradisional yang mendorong keterlibatan aktif dan interpretasi mendalam. Teknik-teknik ini dirancang untuk menantang penonton dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan memahami makna di balik elemen-elemen yang tidak konvensional dalam film.

Desain Produksi bagian dari proses eksperimentatif?

Eksperimen tanpa perancangan dalam penciptaan karya tertentu, seperti dalam seni atau film, bisa menghasilkan hasil yang menarik dan inovatif, tetapi sering kali kekurangan arah dan tujuan yang jelas. Tanpa perancangan yang tepat, proses kreatif mungkin tidak memiliki struktur yang diperlukan untuk mencapai visi yang kohesif dan bermakna. Dalam konteks seni eksperimental, perancangan yang baik tidak selalu berarti mengikuti aturan ketat, tetapi mencakup menetapkan tujuan, memahami

teknik dan media yang digunakan, serta memiliki kerangka kerja untuk mengarahkan eksperimen tersebut.

Menurut penulis dan kritikus seni John Dewey dalam bukunya *Art as Experience*, "While spontaneity and freedom are vital for artistic creation, a certain degree of planning and structure is necessary to channel the artist's intentions and ensure the coherence of the final piece" (Dewey, 1934). Pernyataan ini menekankan bahwa meskipun kebebasan kreatif penting, perancangan yang baik membantu memastikan bahwa karya yang dihasilkan memiliki arah dan tujuan yang jelas.

Dalam penciptaan karya film eksperimental, misalnya, perancangan yang baik dapat mencakup pengembangan konsep awal, eksplorasi teknik visual dan naratif, serta perencanaan bagaimana elemen-elemen ini akan diintegrasikan. Tanpa perancangan ini, film mungkin kehilangan fokus dan tidak berhasil menyampaikan pesan atau makna yang diinginkan. Sutradara film Stan Brakhage, yang dikenal karena pendekatannya yang sangat eksperimental, tetap menekankan pentingnya perancangan dalam proses kreatifnya. Brakhage menyatakan, "Even in the realm of experimental cinema, where spontaneity and chance play significant roles, a filmmaker must have a foundational plan to guide the chaos and shape it into a coherent vision" (Brakhage, 1989).

Lebih lanjut, tanpa perancangan yang tepat, eksperimen kreatif dapat menjadi repetitif atau tidak terarah, mengurangi potensi untuk inovasi yang bermakna. Perancangan memberikan kerangka kerja di mana kreator dapat mengeksplorasi ide-ide baru sambil memastikan bahwa eksperimen mereka tetap berada dalam batasan-batasan tertentu yang mendukung visi keseluruhan. Dalam konteks ini, perancangan tidak berarti membatasi kreativitas, tetapi menyediakan peta jalan yang fleksibel untuk mengarahkan proses kreatif.

Donald Schön dalam bukunya *The Reflective Practitioner* juga menekankan pentingnya refleksi dalam tindakan sebagai bagian dari proses perancangan kreatif. Schön berargumen bahwa "Design and experimentation in creative fields require iterative cycles of planning, action, and reflection to refine ideas and achieve coherent results" (Schön, 1983). Ini menunjukkan bahwa perancangan yang efektif melibatkan siklus berkelanjutan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mengembangkan karya yang kohesif dan bermakna.

Dengan demikian, eksperimen tanpa perancangan dalam penciptaan karya tertentu dapat menghasilkan hasil yang kurang terarah dan kurang efektif. Perancangan yang baik membantu memastikan bahwa karya kreatif memiliki struktur dan tujuan yang jelas, memungkinkan

eksplorasi yang terarah dan inovasi yang bermakna. Perancangan tidak harus menghambat kebebasan kreatif, tetapi sebaliknya, menyediakan kerangka kerja yang mendukung proses eksplorasi dan penciptaan.

Peran desain produksi dalam Penciptaan eksperimental ini dilakukan untuk menguji sejauh mana keberhasilan dari pencarian data, material, teknik dengan mengedepankan studi kasus secara metodologis

Eksperimen tanpa melakukan perancangan yang tepat dalam sebuah studi kasus tertentu sering kali dianggap kurang valid dan dapat menghasilkan hasil yang tidak dapat diandalkan atau tidak dapat ditafsirkan dengan benar. Perancangan eksperimen yang baik melibatkan pengaturan variabel, kontrol, dan metode pengumpulan data yang jelas dan sistematis, yang semuanya penting untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan fenomena yang sedang dipelajari dan bukan akibat dari faktor-faktor eksternal atau kebetulan. Tanpa perancangan yang tepat, eksperimen cenderung menghasilkan data yang tidak konsisten atau bias, sehingga sulit untuk menarik kesimpulan yang bermakna.

Menurut ahli metodologi penelitian, John W. Creswell, dalam bukunya *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, "Proper experimental design is crucial for ensuring the validity and reliability of the findings. Without a well-thought-out design, the experiment is vulnerable to confounding variables and biases that can distort the results" (Creswell, 2014). Pernyataan ini menegaskan bahwa perancangan yang baik adalah elemen kunci dalam eksperimen, karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi hasil dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan dapat diandalkan.

Dalam konteks studi kasus tertentu, perancangan eksperimen yang tepat juga membantu dalam mengidentifikasi dan mengisolasi variabel-variabel penting yang berkontribusi terhadap fenomena yang sedang diteliti. Tanpa perancangan yang jelas, peneliti mungkin gagal untuk mengontrol variabel-variabel ini, yang dapat menyebabkan kesalahan dalam interpretasi data dan kesimpulan yang salah. Misalnya, dalam sebuah eksperimen sosial, kegagalan untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti lingkungan, latar belakang peserta, atau kondisi awal dapat mengakibatkan data yang tidak akurat dan tidak representatif.

Lebih jauh lagi, tanpa perancangan eksperimen yang memadai, hasil penelitian mungkin tidak dapat direplikasi oleh peneliti lain, yang merupakan salah satu tanda utama dari validitas dan reliabilitas dalam penelitian ilmiah. Seperti yang dinyatakan oleh Donald T. Campbell dan

Julian C. Stanley dalam *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*, "Replicability is a fundamental aspect of scientific research, and it can only be achieved through careful and meticulous experimental design" (Campbell & Stanley, 1963). Ini menunjukkan bahwa perancangan eksperimen yang baik adalah esensial untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat diuji ulang dan divalidasi oleh penelitian lebih lanjut.

Dengan demikian, eksperimen tanpa perancangan yang tepat dalam sebuah studi kasus tertentu sangat berisiko menghasilkan data yang tidak valid dan tidak dapat diandalkan. Perancangan eksperimen yang baik diperlukan untuk memastikan bahwa variabel-variabel yang relevan dikontrol dengan baik, data dikumpulkan dengan cara yang sistematis, dan hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan benar dan direplikasi oleh peneliti lain.

Tujuan studi kasus ini sebagaimenstinya agar proses perancangan desain produksi dapat secara sistematis dan terstruktur hal ini diperkuat dengan adanya statement bahwa, Perancangan dalam proses produksi sangat penting bagi seorang pencipta karya seni, karena menyediakan kerangka kerja yang memungkinkan eksplorasi kreatif sekaligus memastikan bahwa karya yang dihasilkan koheren dan memiliki makna yang jelas. Proses perancangan membantu seniman untuk merumuskan ide-ide mereka, menetapkan tujuan yang spesifik, dan mengidentifikasi teknik serta media yang paling sesuai untuk mewujudkan visi mereka. Ini berlaku baik dalam seni visual, seni pertunjukan, maupun media lain seperti film dan musik.

Menurut John Dewey dalam *Art as Experience*, "Perancangan adalah langkah esensial dalam proses kreatif yang menghubungkan gagasan dengan eksekusi, memungkinkan seniman untuk mengembangkan konsep yang lebih matang dan terarah" (Dewey, 1934). Ini menunjukkan bahwa tanpa perancangan yang baik, ide-ide kreatif mungkin tetap tidak terstruktur dan sulit untuk direalisasikan secara efektif.

Dalam seni visual, misalnya, perancangan mencakup sketsa awal, pemilihan palet warna, dan perencanaan komposisi. Seniman yang mengambil langkah-langkah ini lebih cenderung menghasilkan karya yang memiliki keseimbangan visual dan harmonisasi yang kuat. Seperti yang diungkapkan oleh seniman terkenal Leonardo da Vinci, "Detail is not a concern when you do not have a clear idea of what you want to achieve. Planning allows for a coherent and refined expression of the artist's vision" (Leonardo da Vinci, *Notebooks*). Ini menggarisbawahi bahwa

perancangan memberikan arah yang jelas bagi seniman untuk mengungkapkan visi mereka dengan detail dan presisi.

Dalam konteks film, perancangan melibatkan penulisan skenario, storyboard, dan perencanaan produksi. Sutradara film David Lynch, yang dikenal dengan pendekatannya yang sangat visual dan simbolis, menekankan pentingnya perancangan dalam proses kreatifnya. Lynch menyatakan, "The film's essence lies in its planning stages. A well-conceived plan allows for spontaneous creativity during production while ensuring the final product remains true to the initial vision" (Lynch, 2006). Dengan perancangan yang baik, kreator film dapat memastikan bahwa setiap elemen produksi, mulai dari sinematografi hingga desain suara, bekerja bersama-sama untuk menyampaikan cerita yang koheren dan bermakna.

Selain itu, perancangan dalam musik melibatkan komposisi awal, pengaturan, dan rehearsal. Komposer terkenal Igor Stravinsky mengamati bahwa "The more constraints one imposes, the more one frees oneself. And the arbitrariness of the constraint serves only to obtain precision of execution" (Stravinsky, 1942). Ini berarti bahwa perancangan tidak menghalangi kreativitas, tetapi justru memberikan struktur yang memungkinkan ekspresi artistik yang lebih bebas dan terfokus.

Perancangan juga penting dalam seni pertunjukan, seperti teater dan tari, di mana perancangan melibatkan pembuatan naskah, koreografi, dan desain panggung. Penulis teater Bertolt Brecht menekankan bahwa "Good design is essential in theater to ensure that all elements of the production work together to support the thematic and emotional impact of the performance" (Brecht, 1964). Ini menunjukkan bahwa perancangan memungkinkan semua elemen produksi bekerja secara harmonis untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

Dengan demikian, perancangan adalah langkah penting dalam proses produksi karya seni, karena menyediakan kerangka kerja yang membantu seniman untuk merumuskan, mengembangkan, dan merealisasikan visi kreatif mereka. Perancangan memastikan bahwa karya yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga koheren dan bermakna, memungkinkan ekspresi artistik yang lebih efektif dan berpengaruh melalui desain produksi yang dirancang oleh kreator film eksperimental.

Desain produksi memainkan peran krusial dalam film eksperimental, memberikan kerangka visual dan estetika yang memungkinkan narasi dan konsep-konsep abstrak diungkapkan dengan cara yang unik dan menggugah. Dalam film eksperimental, di mana struktur naratif tradisional sering diabaikan atau dipecah, desain produksi

menjadi elemen utama yang membantu menciptakan dunia visual yang mendukung dan memperkaya visi kreatif sutradara. Peran desain produksi mencakup penataan set, pemilihan lokasi, kostum, properti, serta pencahayaan, semuanya dirancang untuk mengekspresikan tema dan emosi film dengan cara yang tidak konvensional.

Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, "In experimental film, the production design is often integral to the overall meaning and aesthetic impact of the work. The design elements are used not merely as background but as active participants in the narrative and emotional experience of the film" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menunjukkan bahwa dalam film eksperimental, desain produksi lebih dari sekadar dekorasi; ia menjadi bagian tak terpisahkan dari cara cerita diceritakan dan pengalaman emosional yang diciptakan.

Desain produksi dalam film eksperimental sering kali bersifat inovatif dan penuh dengan simbolisme. Misalnya, set dan properti mungkin dirancang untuk mencerminkan keadaan psikologis karakter atau tema-tema yang lebih luas, seperti alienasi atau kebebasan. Penataan yang tidak biasa atau penggunaan ruang yang tidak konvensional dapat mengubah persepsi penonton dan menciptakan suasana yang mendukung visi artistik sutradara. Seperti yang dinyatakan oleh sutradara film eksperimental Kenneth Anger, "The design elements in an experimental film are not just there to fill space; they are crucial to conveying the deeper symbolic meanings and emotional undercurrents of the piece" (Anger, 1980).

Desain produksi juga berperan dalam menciptakan identitas visual yang khas untuk film eksperimental. Warna, tekstur, dan komposisi visual digunakan untuk menciptakan suasana yang mendalam dan menggugah perasaan, sering kali menantang penonton untuk berpikir di luar batasan-batasan konvensional. Penggunaan pencahayaan dan bayangan yang dramatis, misalnya, bisa menciptakan efek visual yang kuat dan menambahkan lapisan makna tambahan pada narasi film. Dalam hal ini, desain produksi berfungsi sebagai bahasa visual yang menyampaikan pesan dan tema yang mungkin sulit disampaikan melalui dialog atau aksi semata.

Selain itu, desain produksi dalam film eksperimental memungkinkan fleksibilitas dan improvisasi selama produksi. Banyak sutradara eksperimental bekerja dengan anggaran terbatas dan kondisi produksi yang tidak ideal, sehingga desain produksi harus kreatif dan adaptif. Menurut sutradara Stan Brakhage, "In experimental cinema, the

production design often has to be flexible and resourceful, finding innovative ways to create visual impact without the resources of mainstream filmmaking" (Brakhage, 1989). Ini menekankan pentingnya desain produksi yang mampu beradaptasi dengan tantangan-tantangan praktis sambil tetap mendukung visi artistik sutradara.

Dengan demikian, peran desain produksi dalam film eksperimental adalah kunci untuk menciptakan dunia visual yang mendalam, simbolis, dan inovatif. Desain produksi tidak hanya memperkaya pengalaman estetika film tetapi juga membantu menyampaikan tema-tema yang kompleks dan abstrak. Dengan memanfaatkan elemen-elemen visual yang unik dan penuh makna, desain produksi dalam film eksperimental menjadi alat penting untuk mengeksplorasi dan menyampaikan visi kreatif dengan cara yang kuat dan menggugah.

Proses eksperimentasi dalam film memang dapat dianggap sebagai bagian integral dari perancangan atau desain produksi. Eksperimentasi ini sering kali melibatkan eksplorasi teknik visual, naratif, dan audio yang tidak konvensional, yang semuanya membutuhkan perencanaan dan desain yang matang untuk mencapai efek yang diinginkan. Dalam film eksperimental, di mana tujuan utamanya adalah untuk mengeksplorasi dan mendorong batas-batas medium film, desain produksi berperan penting dalam menyediakan kerangka kerja yang memungkinkan eksperimen-eksperimen ini terjadi.

Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, "The experimental filmmaker's process is inherently tied to production design, as it involves a meticulous planning of visual and auditory elements to create an innovative and often non-traditional cinematic experience" (Bordwell & Thompson, 2010). Ini menunjukkan bahwa proses eksperimentasi tidak terjadi dalam kehampaan; ia terstruktur dalam konteks desain produksi yang mendukung eksplorasi kreatif.

Desain produksi dalam film eksperimental mencakup segala aspek dari pemilihan lokasi, pencahayaan, kostum, hingga tata letak set. Setiap elemen ini dirancang dengan tujuan tertentu, sering kali untuk menantang persepsi penonton dan menyampaikan makna melalui cara-cara yang tidak biasa. Misalnya, penggunaan warna yang dramatis dan pencahayaan yang ekstrem dapat menciptakan suasana tertentu atau mengekspresikan emosi yang mendalam. Penataan ruang yang tidak konvensional dapat menggugah penonton untuk melihat dunia film dengan cara yang baru dan berbeda. Sebagai contoh, sutradara film eksperimental Stan Brakhage sering menggunakan teknik pencahayaan yang unik dan manipulasi film

untuk menciptakan efek visual yang memukau dan menggugah pikiran, yang semuanya memerlukan perencanaan dan desain yang hati-hati.

Proses eksperimentasi juga melibatkan pengujian berbagai teknik dan pendekatan selama produksi untuk menemukan apa yang paling efektif dalam menyampaikan visi kreatif sutradara. Sutradara film eksperimental Maya Deren, misalnya, terkenal karena pendekatannya yang inovatif dalam menggunakan gerakan kamera dan pengeditan untuk menciptakan efek surreal. Dalam bukunya *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*, Deren menyatakan, "The experimental film is a process of discovery, where design and execution are fluid and interdependent. Each decision in production design can lead to new insights and directions for the film" (Deren, 1946). Ini menekankan bahwa desain produksi dan eksperimentasi berjalan beriringan, dengan setiap keputusan desain yang dibuat selama proses produksi membuka kemungkinan baru untuk eksplorasi artistik.

Selain itu, eksperimentasi dalam film sering kali memerlukan adaptasi dan improvisasi, yang semuanya merupakan bagian dari desain produksi. Misalnya, pembuat film mungkin harus beradaptasi dengan keterbatasan anggaran atau kondisi produksi yang berubah, yang membutuhkan fleksibilitas dalam perancangan dan eksekusi desain produksi. Sutradara film eksperimental Kenneth Anger menyatakan, "In the realm of experimental cinema, production design must be adaptable and inventive, often finding creative solutions to practical challenges while maintaining the integrity of the artistic vision" (Anger, 1980). Ini menunjukkan bahwa desain produksi tidak hanya melibatkan perencanaan yang hati-hati tetapi juga kemampuan untuk berimprovisasi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan eksperimentasi yang dinamis.

Dengan demikian, proses eksperimentasi dalam film memang merupakan bagian integral dari perancangan atau desain produksi. Desain produksi menyediakan kerangka kerja yang mendukung eksplorasi kreatif, memungkinkan sutradara untuk menguji dan mengembangkan teknik-teknik baru, dan memastikan bahwa setiap elemen visual dan auditory dirancang untuk mendukung visi artistik keseluruhan. Perancangan yang baik, dikombinasikan dengan fleksibilitas dan kemampuan untuk berimprovisasi, memungkinkan proses eksperimentasi yang efektif dan inovatif dalam film eksperimental.

Proses desain produksi ini memerlukan pendekatan yang holistik dan fundamental, salah satunya adalah menggunakan metode desain thinking. Metodologi desain thinking adalah pendekatan inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah melalui pemahaman mendalam

tentang kebutuhan pengguna. Desain thinking mencakup lima tahap utama: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Tahapan ini dirancang untuk membantu tim memahami pengguna dengan lebih baik, menghasilkan ide-ide kreatif, dan mengembangkan solusi yang efektif. Tim Brown, CEO IDEO, menjelaskan bahwa desain thinking adalah "pendekatan yang berpusat pada manusia untuk inovasi yang menggabungkan kebutuhan pengguna, kemungkinan teknologi, dan persyaratan keberhasilan bisnis" (Brown, 2008).

Tahap pertama, empati, melibatkan pengumpulan wawasan mendalam tentang pengguna. Ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan interaksi langsung untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Brown menyatakan, "Untuk menciptakan sesuatu yang bernilai, kita harus terlebih dahulu memahami pengalaman dan emosi orang yang kita rancang" (Brown, 2008).

Setelah tahap empati, tim beralih ke tahap definisi, di mana mereka menyaring wawasan yang telah dikumpulkan untuk merumuskan masalah yang jelas dan terfokus. Ini membantu tim untuk memusatkan perhatian mereka pada aspek-aspek yang paling penting dan relevan dari masalah yang ingin dipecahkan. Menurut Jeanne Liedtka dan Tim Ogilvie dalam bukunya *Designing for Growth*, "Tahap definisi adalah saat kita memfokuskan energi kita untuk menyelesaikan masalah yang tepat dengan cara yang tepat" (Liedtka & Ogilvie, 2011).

Tahap ideasi adalah proses brainstorming di mana berbagai ide dan solusi potensial dihasilkan. Pada tahap ini, tim didorong untuk berpikir kreatif dan bebas tanpa batasan. Proses ini membantu menghasilkan berbagai opsi yang dapat dieksplorasi lebih lanjut. Brown (2008) menyatakan, "Ideasi adalah tentang membuka ruang untuk berbagai kemungkinan dan mencari solusi yang inovatif."

Setelah ide-ide dihasilkan, tim memasuki tahap prototipe, di mana mereka mengembangkan model atau versi awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini tidak perlu sempurna; tujuan utamanya adalah untuk menguji konsep dengan cepat dan murah. Prototipe memungkinkan tim untuk melihat bagaimana ide-ide mereka berfungsi dalam praktik dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. "Prototyping is not about being right; it's about getting it right," kata David Kelley, pendiri IDEO (Kelley, 2001).

Tahap terakhir adalah pengujian, di mana prototipe diuji dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan wawasan.

Pengujian ini membantu tim untuk mengevaluasi efektivitas solusi mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Proses ini bersifat iteratif, di mana umpan balik dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan prototipe dan mengulangi pengujian hingga solusi yang optimal ditemukan. Liedtka dan Ogilvie menekankan bahwa "pengujian adalah tentang belajar cepat dan murah untuk menciptakan solusi yang lebih baik" (Liedtka & Ogilvie, 2011). Hal ini dapat dibuktikan menggunakan pendekatan desain thinking. Desain thinking juga menekankan kolaborasi lintas disiplin, di mana berbagai perspektif dan keahlian digabungkan untuk menciptakan solusi yang lebih komprehensif dan inovatif. Kolaborasi ini menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi berbagai ide dan pendekatan.

Design Thinking dalam Experimental

Secara keseluruhan, desain thinking adalah metodologi yang mendukung proses inovasi melalui pemahaman mendalam tentang pengguna, eksplorasi ide-ide kreatif, dan pengujian iteratif. Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Hal-hal lain yang mendukung bahwa desain thinking dapat diimplementasikan dalam proses penciptaan film eksperimental adalah menciptakan solusi inovatif melalui pendekatan berbasis pengguna dan proses iteratif. Metodologi ini sangat cocok untuk diterapkan dalam proses eksperimentasi karena beberapa alasan utama.

Pertama, desain thinking dimulai dengan tahap empati, di mana peneliti atau perancang berusaha memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna melalui observasi, wawancara, dan interaksi langsung. Pendekatan ini memastikan bahwa eksperimen yang dilakukan relevan dan fokus pada pemecahan masalah yang nyata. Menurut Tim Brown, CEO IDEO, "Desain thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia untuk inovasi yang menggabungkan kebutuhan pengguna, kemungkinan teknologi, dan persyaratan keberhasilan bisnis" (Brown, 2008).

Kedua, desain thinking mengadopsi siklus iteratif yang mencakup tahap ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Pada tahap ideasi, berbagai ide dikembangkan dan dievaluasi. Prototipe dari ide-ide ini kemudian dibuat untuk diuji dalam konteks nyata. Proses ini mirip dengan eksperimen ilmiah di mana hipotesis diuji melalui eksperimen yang terstruktur dengan baik. Jeanne Liedtka dan Tim Ogilvie menekankan bahwa desain thinking adalah "proses eksperimental yang menuntun tim

melalui siklus pembuatan prototipe, pengujian, dan pembelajaran" (Liedtka & Ogilvie, 2011).

Ketiga, desain thinking mendorong pentingnya eksplorasi dan belajar dari kegagalan. Dalam proses eksperimen, tidak semua hipotesis akan terbukti benar. Desain thinking melihat kegagalan sebagai peluang untuk belajar dan menyempurnakan solusi. Ini mencerminkan prinsip dasar eksperimen ilmiah, di mana setiap kegagalan menyediakan data penting untuk perbaikan lebih lanjut. Brown (2008) menyatakan, "Kegagalan cepat dan sering adalah kunci untuk mencapai solusi yang lebih baik."

Selain itu, desain thinking juga mendorong kolaborasi lintas disiplin, yang esensial dalam eksperimen. Dengan melibatkan berbagai perspektif dan keahlian, tim dapat menghasilkan solusi yang lebih komprehensif dan inovatif. Kolaborasi ini juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi berbagai ide dan pendekatan eksperimen.

Desain thinking juga mencakup pendekatan yang adaptif dan fleksibel, memungkinkan penyesuaian selama proses eksperimen. Hal ini memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan umpan balik yang diperoleh selama pengujian dan melakukan iterasi yang diperlukan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi lebih lanjut.

Secara keseluruhan, desain thinking memberikan kerangka kerja yang mendukung proses eksperimen yang iteratif, kolaboratif, dan berpusat pada pengguna. Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Barsam, R. (1999). *Nonfiction Film: A Critical History Revised and Expanded*. Indiana University Press.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=z7p36FdLYdIC&oi=fnd&pg=PR17&dq=Barsam&ots=CwmnL6WKB8&sig=nVOPNk2I7VfPIWSV9eltrSh9Sh4&redir_esc=y#v=onepage&q=Barsam&f=false
- Bauer, Kent. (2004). *The CPM Dashboard - The Graphs; Designing an Effective Dashboard is Like Creating a Steven Spielberg Film*. 71–72.
- Bell, C. (2018). The Aesthetic Hypothesis. *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*, 67–74. <https://doi.org/10.4324/9780429498909-14>
- Boczkowska, K. (2023). From naked bike rides to spectacles of motion: cycling and the rider-bicycle in experimental documentary film.

- Studies in Documentary Film*, 17(3), 209–225.
<https://doi.org/10.1080/17503280.2022.2140369>
- Boczkowska, K. (2024). Cityscapes, trance states, and women walking: embodied practices of walking in experimental film and video. *New Review of Film and Television Studies*, 22(1), 109–134.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2023.2261349>
- Cheung, R. M., Noel, S., & Harding, C. D. (2011). Adopting the System-Justifying Attitudes of Others: Effects of Trivial Interpersonal Connections in the Context of Social Inclusion and Exclusion. *Social Cognition*, 29(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1521/soco.2011.29.3.255>
- CHOI, J. (2011). A Philosophy of Cinematic Art by gaut, berys. In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (Vol. 69, Issue 2).
https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2011.01465_3.x
- David, C., Terry, F., Andres, M., Meynell, C., Welsh, K., & Jeremy, E. C. (2017). Roundtable discussion: London Video Arts. Pengarang. *Moving Image Review & Art Journal*, 6(1/2), 2–3.
<https://doi.org/10.1386/miraj.6.1-2.180>
- Donovan, J. (2019). Ethical Mimesis and Emergence Aesthetics. *Humanities*, 8(2), 102. <https://doi.org/10.3390/h8020102>
- EDUCATION, I. (2018). *SEJARAH FILM BERGENRE EKSPERIMENTAL*.
<https://idseducation.com/sejarah-film-bergenre-eksperimental/>
- French, L., & Poole, M. (2011). Passionate amateurs: The experimental film and television fund and modernist film practice in australia. *Studies in Australasian Cinema*, 5(2), 171–183.
https://doi.org/10.1386/sac.5.2.171_1
- Gemeinboeck, P., & Saunders, R. (2022). Moving beyond the mirror: relational and performative meaning making in human–robot communication. *AI and Society*, 37(2), 549–563.
<https://doi.org/10.1007/s00146-021-01212-1>
- Heller, S., & Vienne, V. (2006). The Education of an Art Director. *New York*, 241.
- Humas UMY. (2015). *Berita*.
- Kammerer, D. (2004). Video surveillance in hollywood movies. *Surveillance and Society*, 2(2–3), 464–473. <https://doi.org/10.24908/ss.v2i2/3.3389>
- Kerrigan, S. (2016). The spectator in the film-maker: re-framing filmology through creative film-making practices. *Journal of Media Practice*, 17(2–3), 186–198. <https://doi.org/10.1080/14682753.2016.1248172>

- Kim, O. (2018). Cinema and painting in Parajanov's aesthetic metamorphoses. *Studies in Russian and Soviet Cinema*, 12(1), 19–36. <https://doi.org/10.1080/17503132.2017.1415519>
- Krisnawan, M., Dipraja, D. M., Nuverawati, Pramanca, N. H., Alamsyah, H., & Crinata, S. S. R. (2022). RITUAL SAKRAL PENYUCIAN BENDA PUSAKA , NYANGKU Sacred Ritual of Purification of Heirlooms , Nyangku. *Cinematology*, 2(1), 112–121.
- Long, T. R. (2002). Tolstoy on Aesthetics. *Teaching Philosophy*, 25(4), 369–372. <https://doi.org/10.5840/teachphil200225448>
- Mayumi, K., Solomon, B. D., & Chang, J. (2005). The ecological and consumption themes of the films of Hayao Miyazaki. *Ecological Economics*, 54(1), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2005.03.012>
- Monnet, L. (2002). Towards the feminine sublime, or the story of “a twinkling monad, shape-shifting across dimension”: intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation. *Japan Forum*, 14(2), 225–268. <https://doi.org/10.1080/09555800220136374>
- Morgan, K. (2016). Quentin tarantino. *Sight and Sound*, 26(2), 18–27. <https://doi.org/10.5040/9781501380563.ch-005>
- Murfianti, F. (2020). Hak Cipta Dan Karya Seni Di Era Digital. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 12(1), 44–58. <https://doi.org/10.33153/acy.v12i1.3147>
- Nafsika, S. S., Mumtaz, D. L., Putra, D. A., & Rastiwa, Tarisa Amani. Sarbeni, I. (2022). *Matvis: Dwimatra & Trimatra*. Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nafsika, S. S., & Soeteja, Z. S. (2021). *Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject*. 519(Icade 2020), 174–180. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.037>
- Nafsika, S., Soetedja, Z. S., Sarbeni, I., & Supiarza, H. (2022). *Aesthetic film : constructive perspective art directors*. 17(2), 118–126.
- Nugroho, O. C. (2016). INTERAKSI SIMBOLIK DALAM KOMUNIKASI BUDAYA (Studi Analisis Fasilitas Publik Di Kabupaten Ponorogo). *Aristo*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24269/ars.v3i1.7>
- Ondrusek, T. (2019). Art, Music, and Identity in the Global Era. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v2i1.610>
- Patriansyah, M. (2015). Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni JURNAL EKSPRESI SENI Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 17(1), 20–40.

- Pauhrizi, E. M., Nafsika, S. S., Undiana, N. N., Anjani, S. A. P., Maulana, N., & Riandi, W. (2024). *(De)Colonialise Pedagogical on Creating Indonesian Intellectual Cinema*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_47
- Pebriyono, E. (2020). MEMBANGUN MOOD CERITA MENGGUNAKAN MISE-EN-SCENE MELALUI PENATAAN ARTISTIK FILM “KABAR TIBA DARI LUBANG.” 1–13.
- Rengganis, T., & Tjahjodiningrat, H. (2021). Perancangan Film Dokumenter “ Living In The Sunlight ” Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Documentary Film Design “ Living In The Sunlight .” *Cinematology*, 1(1), 102–115.
- Seren, T. (2001). Integrated Art Documentation: the Guggenheim Perspective. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 20(1), 31–35. <https://doi.org/10.1086/adx.20.1.27949122>
- Smith, B. J. (2020). Moving Images on the Margins: Experimental Film in Late Socialist East Germany by Seth Howes. *German Studies Review*, 43(2), 428–430. <https://doi.org/10.1353/gsr.2020.0059>
- Sreekumar, J. (2021). Creating Meaning through Interpretations: A Mise-En-Scene Analysis of the Film ‘The Song of Sparrows.’ *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 5(September 2015-Special Issue), 26–35. <https://doi.org/10.30935/ojcm/5687>
- Vinogradova, M. (2016). Scientists, punks, engineers and gurus: Soviet experimental film culture in the 1960s–1980s. *Studies in Eastern European Cinema*, 7(1), 39–52. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2016.1112502>
- Wulandari, S. (2022). Pesan Kritik Sosial dalam Film *Sejuta Sayang Untuknya* Message of Social Criticism in Film “ *Sejuta Sayang Untuknya* .” 2(1), 1–15.
- Yunus, P. P. (2020). Komunikasi Ekspresif Estetik Karya Seni. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 3(2), 70–77. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v3i2.77>
- Zettl, H. (2002). *Essentials of Applied Media Aesthetics*. In: Dorai C., Venkatesh S. (eds) *Media Computing*. The Springer International Series in Video Computing, vol 4. Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4615-1119-9_2

Halaman ini sengaja dikosongkan

CHAPTER XIX

POPULARITAS FILM KOREA SELATAN DAN INDIA DI INDUSTRI FILM INTERNASIONAL

SUSWINDA NINGSIH
POLITEKNIK TEMPO

Korea Selatan sekarang menjadi kiblat dari berbagai industri hiburan dunia termasuk film. Tidak hanya dari industri K-POP nya saja yang memiliki hipnotis yang magis, tapi industri sinema nya juga. Mulai dari layar kaca, platform digital hingga film menembus festival film internasional. Film Korea Selatan, yang dikenal dengan sebutan "Hallyu" atau "Gelombang Korea", telah mendapatkan pengakuan global dalam beberapa tahun terakhir. Film-film Korea Selatan seperti "Parasite", "Oldboy", dan "Train to Busan" telah memenangkan penghargaan di festival-festival film internasional dan mendapatkan perhatian luas di seluruh dunia.

Keberhasilan ini juga menyeret sejumlah selebriti dari negeri gingseng ini menjadi bintang dunia yang bersinar dengan brand-brand dunia, baik di Pesona acting dan juga para aktris dan aktornya mampu menjadi magnet penggemar fanatik di seluruh dunia. Tentu Saja ini menjadi umpan yang apik bagi industri hiburan bahkan produk menggunakan mereka sebagai brand ambassador.

Dengan masuknya film Korea Selatan ke jajaran film festival dunia ini membuktikan bahwa mereka tidak hanya mengandalkan pesona binatang saja, tapi kualitas acting, kualitas penulisan naskah, serta sinematografinya bisa membuktikan mereka mampu bersaing dengan negara lain yang telah lebih dulu berjaya di festival internasional.

Sementara itu, industri film India, yang dikenal dengan julukan "Bollywood", telah lama menjadi salah satu industri film terbesar di dunia. Film-film India, terutama dalam genre musikal dan romantis, memiliki pangsa pasar yang besar di banyak negara, termasuk di Asia Tenggara, Timur Tengah, dan Afrika. Aktor-aktor Bollywood seperti Shah Rukh Khan, Aishwarya Rai, dan Priyanka Chopra juga telah mendapatkan pengakuan internasional.

Film yang menggabungkan antara budaya dan tarian ini menjadi daya tarik tersendiri di hati penggemarnya. Tidak hanya itu, lagu-lagu yang dilantunkan pun mendapat respon positif di pasaran. Ini menandakan film-film India punya pasar yang cukup diperhitungkan. Kekuatan cerita yang menarik, budaya didukung dengan sinematografi yang menarik serta pemilihan tempat syuting yang apik, menjadikan film Bollywood mendapatkan tempat di kancah internasional.

Kedua industri film ini memiliki daya tarik yang kuat karena mampu menghadirkan cerita yang emosional, musik yang menarik, dan produksi yang berkualitas tinggi. Film-film dari Korea Selatan dan India juga sering kali mengeksplorasi tema-tema universal yang bisa dirasakan oleh penonton di seluruh dunia. Dengan popularitas yang terus meningkat, film-

film Korea Selatan dan India memiliki potensi untuk terus memperluas jangkauan mereka di industri film internasional dan mendapatkan pengakuan yang lebih luas.

Sejarah Perfilman Korea Selatan dan India

Korea Selatan

Sejarah awal perfilman Korea Selatan dimulai pada tahun 1919 dengan munculnya film bisu pertama yang berjudul "Righteous Revenge" karya Kim Do-san. Namun, perkembangan perfilman di Korea Selatan terhenti akibat pendudukan Jepang yang berlangsung dari tahun 1910 hingga 1945.

Setelah berakhirnya pendudukan Jepang, industri film Korea Selatan mulai bangkit kembali pada tahun 1945. Pada awalnya, film-film yang diproduksi masih terbatas dan terpengaruh oleh kebijakan pemerintah yang mengharuskan film-film tersebut mendukung ideologi politik tertentu.

Pada tahun 1950-an, perfilman Korea Selatan mengalami perkembangan yang pesat dengan munculnya genre melodrama dan film-film berlatar belakang sejarah. Film-film seperti "The Housemaid" karya Kim Ki-young dan "The Aimless Bullet" karya Yu Hyun-mok menjadi ikonik dalam industri ini.

Pada tahun 1960-an, perfilman Korea Selatan mengalami masa keemasan dengan munculnya banyak sutradara dan aktor berbakat. Film-film seperti "The Flower in Hell" karya Shin Sang-ok dan "The Housemaid" karya Kim Ki-young menjadi sukses komersial dan mendapatkan pengakuan internasional.

Namun, pada tahun 1970-an, perfilman Korea Selatan mengalami penurunan akibat pengaruh dari rezim militer yang membatasi kebebasan berekspresi dalam industri film. Meskipun demikian, beberapa film seperti "The Road to Sampo" karya Lee Man-hee berhasil meraih penghargaan di festival-festival film internasional.

Pada tahun 1990-an, perfilman Korea Selatan mengalami kebangkitan kembali dengan munculnya "New Korean Cinema" yang menampilkan film-film yang lebih beragam secara genre dan tema. Film-film seperti "Shiri" karya Kang Je-gyu dan "Joint Security Area" karya Park Chan-wook menjadi sukses komersial dan mendapatkan pengakuan internasional.

Hingga saat ini, perfilman Korea Selatan terus berkembang dengan menghasilkan film-film yang inovatif dan berkualitas tinggi. Industri film Korea Selatan telah mendapatkan pengakuan internasional melalui film-

film seperti "Parasite" karya Bong Joon-ho yang berhasil memenangkan Palme d'Or di Festival Film Cannes 2019.

India

Sementara itu, sejarah perfilman India dimulai pada tahun 1913 dengan film bisu pertama yang berjudul "Raja Harishchandra" karya Dadasaheb Phalke. Film ini ditandai sebagai awal dari industri film India yang dikenal sebagai Bollywood. Dadasaheb Phalke dianggap sebagai "Bapak Sinema India" karena kontribusinya dalam mengembangkan industri film di negara ini.

Setelah itu, industri film India mengalami pertumbuhan yang pesat. Pada tahun 1931, film pertama berbahasa Hindi yang berjudul "Alam Ara" dirilis dan menjadi film suara pertama di India. Kemudian, pada tahun 1940-an dan 1950-an, Bollywood mulai menghasilkan film-film yang menjadi ikonik dan memperkenalkan bintang-bintang seperti Raj Kapoor, Dilip Kumar, dan Nargis.

Pada tahun 1970-an dan 1980-an, Bollywood mengalami perubahan dengan munculnya genre baru seperti film aksi dan romantis. Amitabh Bachchan menjadi salah satu bintang terbesar dalam industri ini pada saat itu. Kemudian, pada tahun 1990-an, Bollywood mengalami transformasi dengan munculnya film-film yang lebih modern dan menggabungkan unsur-unsur sinema Barat.

Hingga saat ini, perfilman India terus berkembang dengan menghasilkan berbagai jenis film, termasuk film-film berbahasa Hindi, Tamil, Telugu, dan lainnya. Industri film India juga semakin mendapatkan pengakuan internasional dengan film-film seperti "Slumdog Millionaire" dan "Lagaan" yang berhasil meraih penghargaan di tingkat internasional.

Sejarah perfilman India telah menjadi bagian penting dari budaya dan identitas negara ini, dan terus berkontribusi dalam menghasilkan karya-karya sinema yang menghibur dan menginspirasi penonton di seluruh dunia.

Menembus festival Internasional sampai Box Office

Dengan keberhasilan yang diraih oleh kedua negara ini dalam industri perfilman mengangkat beberapa judul film yang memang layak untuk tontonan menarik dan juga berkualitas tinggi.

Korea Selatan

Film "Parasite" yang dirilis tahun 2019, film yang disutradarai oleh Bong Joon-ho ini menjadi film Korea Selatan pertama yang memenangkan

Palme d'Or di Festival Film Cannes. Film ini mendapatkan banyak pujian kritis dan juga meraih penghargaan di berbagai festival film internasional. Ada juga "Train to Busan" di tahun 2016, film bergenre horor/zombie yang menjadi hit di seluruh dunia. Kisah tentang kelangsungan hidup penumpang kereta saat terjadi serangan zombie ini berhasil menarik perhatian penonton internasional. Selain itu "Oldboy" yang rilis terbaru 2003 Film thriller psikologis yang disutradarai oleh Park Chan-wook ini mendapatkan banyak penghargaan internasional dan menjadi film Korea Selatan yang terkenal di dunia.

Seperti, Parasite menjadi film pertama asal Korea Selatan dan bahkan Asia yang berhasil memenangkan [piala Oscar 2020](#) untuk kategori Best Picture. Sebelumnya Parasite sudah membawa pulang piala Academy Award Ke-92 lewat kategori Best Original Screenplay, International Feature Film (Foreign Language Film), serta Best Director. Total 4 piala yang didapatkan oleh film yang disutradarai Bong Joon-Ho ini.

Sementara itu pemenang Grand Prix di Festival Film Cannes 2004 "Oldboy" (2003) disutradarai Park Chan-wook, Film adaptasi dari manga Jepang dengan judul serupa. "Oldboy" telah menjadi fenomena di seluruh dunia. Film ini meraup hampir \$14.980.005 secara internasional dan menjadi film terlaris kelima tahun 2003 di Korea Selatan. Di Amerika Serikat, "Oldboy" dirilis dua tahun kemudian dan meraup \$707.481. Selain kesuksesan komersialnya, mahakarya Park juga mendapat banyak ulasan positif dari kritikus Hollywood. Film ini tergolong thriller menegangkan dengan genre campuran yang memadukan neo-noir dan komedi gelap dengan tema balas dendam. (KOMPAS.com)

Film Korea Selatan 'Train to Busan' dinobatkan sebagai 'Asian Blockbuster Film 2016' dalam ajang International Film Festival & Award Macao. Film yang disutradarai Yeon Sang-ho (Seoul Station) itu meraih sukses besar tidak hanya di negara asalnya, tapi juga berhasil mengumpulkan total raihan hingga US\$ 80,1 juta dari penjualan tiket. Di beberapa negara di kawasan Asia, film ini juga menjadi film yang sukses mencuri perhatian dan diminati. Studio film Gaumont Perancis telah membeli hak untuk daur ulang film Train to Busan dalam versi bahasa Inggris. Ketertarikan akan film ini muncul ketika film ini tayang perdana di Festival Film Cannes pada Mei lalu, dan dengan cepat mencuri perhatian studio film besar lainnya, termasuk Fox, Sony, Studiocanal dan EuropaCorp. Gaumont memenangkan hak akan film ini.

Sementara itu, beberapa judul film India

Di Sheffield, Inggris bagian Utara film-film India seperti mengadakan pertunjukan keliling bernama Bollywood Oscars. Bagaimana tidak selama empat hari "the International Indian Film Academy Awards (IIFAs/Penghargaan Film India Internasional) memberikan penghormatan kepada para aktor, sutradara serta pihak kreatif lainnya yang berkecimpung dalam bisnis yang memproduksi film terbanyak di dunia setiap tahun. Penghargaan yang diberikan sejak tahun 2000 itu juga didesain untuk meningkatkan citra film India secara internasional, pada saat industri tersebut sedang meningkatkan perannya dalam pasar luar negeri.

IIFAs yang dibangun sepuluh tahun lalu oleh perusahaan bernama Wizcraft untuk mempromosikan film India ke seluruh dunia adalah salah satu cara Bollywood untuk memperkenalkan dirinya ke dunia internasional. Bintang ternama Amitabh Bachchan dengan anaknya yang juga seorang aktor Abhishek serta menantu perempuannya Aishwarya Rai mengadakan pertunjukan dalam sebuah tur ke 18 negara tahun 2008. Tiga bintang yang amat terkenal di kalangan pecinta film Bollywood itu juga hadir pada Festival Film Cannes di Perancis bulan Mei 2008 bersamaan dengan promosi film-film India terbaru yang akan segera muncul.

Usaha ini memberikan banyak keuntungan internasional bagi Bollywood yang sedang bertumbuh dengan cepat di industri perfilman. Di Inggris dan Irlandia film India telah menembus angka `box office` dua kali dari 5,7 juta pound (8,4 juta euro, atau sekitar 11,2 juta dollar AS) pada tahun 1999 menjadi 12,4 juta pounds pada tahun 2005. Film Bollywood yang pernah masuk dalam daftar film berbahasa asing terbaik di Academy Awards, yaitu Lagaan (2001), "Salaam Bombay!" (1998) dan "Mother India" (1957).

Menurut para pengamat, hal tersebut dapat terjadi karena telah berkembangnya film itu menjadi industri seperti juga dalam masalah budaya dan kesenian. Geoff Jones, seorang profesor pada jurusan sejarah bisnis pada Sekolah Bisnis Harvard di Boston, Amerika Serikat mengatakan bahwa pendapatan yang kecil secara domestik mungkin menjadi salah satu alasan kenapa industri film tersebut ingin mempromosikan dirinya secara internasional. Hal ini diperkuat oleh pernyataan pemerintah India baru mengklasifikasikan Bollywood sebagai industri pada tahun 2001 yang asrinya perfilman India mendapat sokongan penuh dari pemerintahnya. Yang artinya sebelumnya industri perfilman India masih belum diakui sebagai sebuah industri. Namun tidak menyurutkan perfilman India bisa mendobrak pasar internasional.

Semenjak resmi menjadi sebuah industri dalam waktu 22 tahun perfilman India bergerak cepat. Untuk alasan lainnya seperti artistik dan budaya dapat dikatakan bahwa hal tersebut dapat menjadi alasan bagi Bollywood untuk menjadi mendunia. Amitabh Bachchan actor senior di perfilman India mengatakan di IIFA bahwa bahwa sinema India mengalami kemajuan berarti akibat kerja keras yang dilakukan selama beberapa tahun dengan menonjolkan aspek budaya, religi dan keunikannya.

Film-film Bollywood telah benar-benar berubah, dari sebelumnya yang amat tradisional menjadi berani menyentuh isu-isu homoseksualitas misalnya. Sinyal positif dari masa depan Bollywood adalah tumbuhnya ketertarikan Hollywood terhadap India melalui film-film seperti "Sawariya" yang disutradarai oleh Sanjay Leela Bhansali dan Sony Pictures yang menjadi co-productionnya. Hal tersebut mengikuti sukses dari "Crouching Tiger, Hidden Dragon" (2000) serta "House Of Flying Daggers" (2004) yang telah memasukkan Cina pada peta pembuat film internasional. Melihat kepesatan sinema India saat ini, bukan tidak mungkin akan terjadi Bollywood versus Hollywood di masa mendatang

Tidak hanya itu, masih banyak film India yang telah mendapatkan penghargaan internasional jauh sebelum diakui sebagai industry oleh pemerintahnya. Antara lainnya "Lagaan" (2001): Film ini disutradarai oleh Ashutosh Gowariker dan mendapatkan nominasi Academy Award untuk kategori Best Foreign Language Film. "Mother India" (1957): Film ini disutradarai oleh Mehboob Khan dan mendapatkan nominasi Academy Award untuk kategori Best Foreign Language Film. "Salaam Bombay!" (1988): Film ini disutradarai oleh Mira Nair dan memenangkan Caméra d'Or (Golden Camera) di Festival Film Cannes. "Pather Panchali" (1955): Film ini disutradarai oleh Satyajit Ray dan memenangkan beberapa penghargaan internasional, termasuk Prix du document humain di Festival Film Cannes. "Gandhi" (1982): Film ini disutradarai oleh Richard Attenborough dan memenangkan 8 Academy Awards, termasuk Best Picture dan Best Director. "Slumdog Millionaire" (2008): Film ini disutradarai oleh Danny Boyle dan memenangkan beberapa penghargaan internasional, termasuk 8 Academy Awards dan 4 Golden Globe Awards.

Ini hanya beberapa contoh judul film Korea Selatan dan India yang mampu menembus pasar internasional, tentunya masih ada banyak judul film lainnya. Dengan berkembangnya Industri perfilman, tentunya membuka peluang lain bagi kedua negara ini dikenal di kancah internasional, seperti pariwisata, kuliner dan juga produk-produk khas mereka, seperti kosmetik dan yang lainnya.

Terdapat beberapa teori film yang dapat diterapkan dalam memahami dan menganalisis film-film Korea Selatan dan India:

Teori Naratif

Film-film Korea Selatan dan India sering kali menggunakan naratif yang kuat dan kompleks. Teori naratif dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana alur cerita, karakter, dan konflik dikembangkan dalam film. Struktur cerita tiga babak pertama kali diperkenalkan oleh Aristoteles dan secara turun temurun dianggap sukses dalam berbagai macam bentuk cerita. Cerita tiga babak memiliki penekanan dramatik di setiap babakannya (Kristianto & Goenawan, 2021). Konsep tersebut disempurnakan kembali oleh Syd Field dalam bukunya yang berjudul *Screenplay*. Teori film naratif membantu dalam memahami bagaimana cerita disampaikan dalam film dan bagaimana elemen-elemen naratif tersebut berinteraksi untuk menciptakan pengalaman sinematik yang utuh.

Teori film naratif adalah pendekatan yang digunakan untuk mempelajari struktur dan elemen-elemen naratif dalam film. Teori ini berkaitan dengan cara cerita disampaikan melalui medium film, termasuk plot, karakter, tema, dan pengembangan konflik. Beberapa konsep yang sering ditemukan dalam teori film naratif antara lain:

1. **Struktur Tiga Babak:** Konsep ini mengacu pada struktur naratif klasik yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pengenalan, perkembangan, dan penyelesaian konflik.
2. **Plot:** Merupakan urutan peristiwa yang terjadi dalam film. Plot dapat berupa linear (urutan kronologis) atau non-linear (urutan tidak kronologis) tergantung pada pendekatan naratif yang digunakan.
3. **Karakter:** Merupakan tokoh-tokoh dalam film yang berperan dalam menggerakkan cerita. Karakter dapat memiliki peran protagonis (pemeran utama), antagonis (pemeran yang bertentangan dengan protagonis), atau karakter pendukung.
4. **Tema:** Merupakan ide atau pesan yang ingin disampaikan melalui film. Tema dapat berkaitan dengan isu sosial, politik, moral, atau emosional.
5. **Konflik:** Merupakan pertentangan atau hambatan yang dihadapi oleh karakter dalam cerita. Konflik dapat berupa konflik internal (konflik batin) atau konflik eksternal (konflik dengan karakter lain atau lingkungan).
6. **Penceritaan:** Merupakan cara film mengkomunikasikan cerita kepada penonton. Penceritaan dapat melibatkan penggunaan teknik sinematik seperti pengambilan gambar, pengeditan, pencahayaan, dan penggunaan suara.

Salah satu contoh film Korea Selatan yang menggunakan teori film naratif adalah "Oldboy" (2003), disutradarai oleh Park Chan-wook. Film ini mengikuti struktur tiga akt dan memiliki plot yang kompleks. Dalam film ini, karakter utama Oh Dae-su terjebak selama 15 tahun tanpa alasan yang jelas. Ketika dia akhirnya dibebaskan, dia memulai misi untuk mencari tahu siapa yang bertanggung jawab atas penyanderaannya. Plot film ini dikembangkan melalui serangkaian peristiwa yang terungkap secara bertahap, dengan twist dan kejutan yang mengejutkan.

Film "Oldboy" juga menampilkan karakter-karakter yang kompleks dan terlibat dalam konflik yang intens. Penceritaan film ini menggunakan teknik sinematik yang kuat, seperti pengambilan gambar yang dramatis, pengeditan yang cerdas, dan penggunaan suara yang efektif. Dengan mengikuti prinsip-prinsip teori film naratif, "Oldboy" berhasil menciptakan pengalaman sinematik yang memikat dan memperkuat cerita yang dihadirkan. Film ini juga mendapatkan banyak pujian dari kritikus dan menjadi salah satu film Korea Selatan yang terkenal di dunia internasional. Film "Oldboy" (2003) merupakan sebuah film Korea yang disutradarai oleh Park Chan-wook. Film ini menggunakan berbagai elemen naratif yang kuat untuk memperkuat cerita dan menggambarkan perkembangan karakter. Berikut adalah beberapa elemen naratif yang dapat ditemukan dalam film "Oldboy":

1. Plot: Film ini mengikuti perjalanan Oh Dae-su, seorang pria yang tiba-tiba diculik dan dipenjara selama 15 tahun tanpa alasan yang jelas. Setelah dibebaskan, ia bertekad untuk mencari tahu siapa yang bertanggung jawab atas penyalakannya dan penahanannya.
2. Karakter: Film ini fokus pada karakter Oh Dae-su dan perkembangan psikologisnya. Dalam perjalanan mencari kebenaran, karakter ini mengalami perubahan yang signifikan dan menghadapi konflik internal yang kompleks.
3. Konflik: Konflik dalam film ini melibatkan Oh Dae-su dengan musuh-musuhnya yang misterius dan kebenaran yang tersembunyi di balik penyalakannya. Konflik ini menciptakan ketegangan yang kuat dan memperkuat penceritaan.
4. Tema: Film ini mengangkat tema seperti keadilan, balas dendam, dan penebusan diri. Film juga mengeksplorasi konsep waktu dan mempertanyakan moralitas dan etika.
5. Twist dan kejutan: "Oldboy" dikenal dengan twist dan kejutan yang mengguncang penonton. Twist plot yang tak terduga dan plot twist yang membingungkan menjadi salah satu daya tarik utama film ini.

6. Sinematografi dan gaya visual: Film ini menggunakan sinematografi yang kuat dan gaya visual yang unik untuk memperkuat atmosfer dan emosi cerita. Penggunaan warna, pencahayaan, dan komposisi gambar yang khas memberikan pengalaman visual yang mendalam.

Pada film ini dapat dilihat semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan penceritaan yang gelap, kompleks, dan memikat dalam film "Oldboy". Dengan cerita yang menarik membuat penonton tidak bosan menyaksikan film dari awal hingga akhir.

Pada film India, satu contoh film India yang menggunakan teori film naratif adalah "Dilwale Dulhania Le Jayenge" (1995), disutradarai oleh Aditya Chopra. Film ini merupakan salah satu film Bollywood yang sangat populer dan dianggap sebagai klasik dalam sinema India.

"Dilwale Dulhania Le Jayenge" mengikuti struktur tiga akt dan memiliki plot yang romantis. Cerita film ini mengisahkan tentang Raj dan Simran, dua orang muda yang bertemu selama perjalanan mereka di Eropa. Meskipun mereka saling jatuh cinta, Simran dihadapkan pada perjodohan yang diatur oleh keluarganya. Raj kemudian berjuang untuk memenangkan hati Simran dan melawan konvensi sosial.

Film ini menggunakan karakter-karakter yang kuat dan beragam, serta menggambarkan konflik internal yang dialami oleh karakter utama. Penceritaan film ini menggunakan teknik sinematik yang khas Bollywood, seperti tarian dan musik yang menggambarkan emosi dan perkembangan cerita.

"Dilwale Dulhania Le Jayenge" berhasil menggabungkan elemen-elemen naratif dengan baik, menciptakan pengalaman sinematik yang menghibur dan menggugah emosi penonton. Film ini menjadi salah satu film India yang ikonik dan terus dikenang hingga saat ini.

Dalam film "Dilwale Dulhania Le Jayenge", terdapat beberapa elemen naratif yang digunakan untuk memperkuat cerita dan menggambarkan perkembangan karakter. Beberapa elemen naratif yang dapat ditemukan dalam film ini adalah:

1. Plot: Film ini memiliki plot yang berfokus pada percintaan antara Raj dan Simran, serta perjuangan mereka untuk melawan konvensi sosial dan memenangkan hati keluarga Simran.
2. Karakter: Film ini menghadirkan karakter-karakter yang kuat dan beragam. Raj digambarkan sebagai sosok pria yang percaya pada cinta sejati dan berani melawan norma sosial, sementara Simran adalah

- seorang perempuan yang berjuang antara keinginannya sendiri dan tanggung jawab keluarga.
3. Konflik: Konflik dalam film ini terjadi antara cinta Raj dan Simran dengan harapan dan ekspektasi keluarga Simran. Konflik ini menciptakan ketegangan dan drama yang memperkuat penceritaan.
 4. Tema: Film ini mengangkat tema cinta, perjuangan melawan konvensi sosial, dan pentingnya mengikuti hati dan keinginan pribadi.
 5. Pengembangan karakter: Karakter-karakter dalam film ini mengalami perkembangan yang signifikan seiring berjalannya cerita. Mereka menghadapi konflik internal dan eksternal, dan mengubah pandangan hidup serta sikap mereka.
 6. Twist dan kejutan: Film ini juga menggunakan twist dan kejutan dalam penceritaannya untuk menjaga ketertarikan penonton dan memberikan momen yang tak terduga.

Semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan penceritaan yang menarik dan menggugah emosi penonton dalam film "Dilwale Dulhania Le Jayenge". Membangun rasa penasaran penonton adalah cara yang cerdas untuk menjadikan film ini tontonan yang menarik.

Teori Budaya

Mengingat film-film Korea Selatan dan India seringkali menggambarkan budaya dan tradisi lokal, teori budaya dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen budaya tersebut ditampilkan dan diterjemahkan dalam film. Teori Budaya: Stuart Hall, seorang sosiolog dan teoritikus budaya, berkontribusi besar dalam teori budaya. Ia menekankan pada bagaimana media, termasuk film, mempengaruhi dan mencerminkan budaya masyarakat.

Teori budaya dalam film mengacu pada pendekatan analisis yang mempertimbangkan bagaimana budaya dan nilai-nilai sosial mempengaruhi produksi, representasi, dan konsumsi film. Teori budaya dalam film melibatkan pemahaman tentang bagaimana film mencerminkan dan membentuk budaya serta bagaimana budaya mempengaruhi produksi dan interpretasi film.

Beberapa konsep dan pendekatan yang terkait dengan teori budaya dalam film antara lain:

1. Representasi: Teori budaya dalam film memperhatikan bagaimana film merepresentasikan kelompok budaya, identitas, dan pengalaman hidup. Hal ini melibatkan analisis terhadap cara penggambaran karakter, stereotipe, dan narasi yang terkait dengan budaya tertentu.

2. Ideologi: Teori budaya dalam film mempertimbangkan bagaimana ideologi dan nilai-nilai sosial tertentu tercermin dalam film. Film seringkali mencerminkan dan memperkuat ideologi dominan dalam masyarakat, namun juga dapat menantang atau merespons ideologi tersebut.
3. Konsumsi dan penerimaan: Teori budaya dalam film juga melibatkan pemahaman tentang bagaimana film dikonsumsi dan diterima oleh penonton. Ini melibatkan analisis terhadap cara penonton memahami dan menafsirkan film berdasarkan konteks budaya mereka.
4. Globalisasi dan budaya populer: Dalam era globalisasi, film menjadi bagian penting dari budaya populer yang tersebar luas. Teori budaya dalam film mempertimbangkan bagaimana film mengalami transmisi budaya, pengaruh budaya populer global, dan interaksi antara budaya lokal dan global.

Melalui pendekatan teori budaya dalam film, kita dapat memahami bagaimana film mencerminkan dan membentuk budaya, serta bagaimana budaya mempengaruhi produksi dan interpretasi film. Hal ini membantu kita untuk menggali makna yang lebih dalam dari film dan memahami peran film dalam membentuk identitas budaya.

Film "Parasite" menggunakan teori budaya dalam ceritanya dengan menggambarkan perbedaan kelas sosial dan dinamika sosial di masyarakat Korea Selatan. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana film ini menerapkan teori budaya:

1. Perbedaan antara keluarga kaya dan keluarga miskin: Film ini menyoroti perbedaan lapisan sosial antara keluarga kaya yang hidup dalam kemewahan dan keluarga miskin yang harus berjuang untuk mencari nafkah. Film ini menggambarkan kehidupan sehari-hari dari kedua keluarga ini dan bagaimana perbedaan lapisan sosial mempengaruhi kehidupan mereka.
2. Ambisi individu: Film ini menyoroti ambisi individu dari anggota keluarga miskin untuk naik ke lapisan sosial yang lebih tinggi. Mereka menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan mereka, termasuk menyusup ke dalam keluarga kaya dengan berpura-pura menjadi karyawan rumah tangga mereka. Ini mencerminkan aspirasi individu yang seringkali terjadi dalam masyarakat yang didasarkan pada teori budaya.
3. Konflik sosial: Film ini menggambarkan konflik sosial yang timbul akibat perbedaan kelas sosial. Konflik ini muncul ketika keluarga miskin mulai terlibat dalam kehidupan keluarga kaya, dan ketika rahasia mereka

terungkap, konflik tersebut semakin memanas. Film ini menyoroti ketidakadilan sosial dan konflik yang mungkin timbul dalam masyarakat yang didasarkan pada teori budaya.

4. Perbedaan nilai: Film ini menyoroti perbedaan nilai antara keluarga kaya dan keluarga miskin. Nilai-nilai seperti kesuksesan, kemewahan, dan status sosial menjadi penting bagi keluarga kaya, sementara keluarga miskin lebih fokus pada kebutuhan dasar dan bertahan hidup. Ini mencerminkan perbedaan nilai yang seringkali terjadi dalam masyarakat yang didasarkan pada teori budaya.

Melalui penggambaran ini, film "Parasite" berhasil menggambarkan teori budaya dalam ceritanya dengan menyoroti perbedaan kelas sosial, ambisi individu, konflik sosial, dan perbedaan nilai dalam masyarakat Korea Selatan. Teori budaya digunakan dalam film ini untuk menggambarkan dinamika sosial dan perbedaan kelas dalam masyarakat Korea Selatan. Film ini berhasil meraih kesuksesan internasional dan memenangkan berbagai penghargaan, termasuk Palme d'Or di Festival Film Cannes dan empat penghargaan di Academy Awards, termasuk Best Picture dan Best Director.

Film "Slumdog Millionaire" (2008) menggunakan teori budaya dalam ceritanya dengan menggambarkan kehidupan anak jalanan di India dan bagaimana budaya dan lingkungan sosial mempengaruhi kehidupan mereka. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana film ini menerapkan teori budaya:

1. Struktur sosial: Film ini menggambarkan struktur sosial yang kompleks di India, termasuk perbedaan kasta, ketimpangan sosial, dan kesenjangan ekonomi. Karakter utama, Jamal, berasal dari latar belakang yang sangat miskin dan harus menghadapi tantangan besar untuk mencapai kesuksesan. Film ini menyoroti bagaimana struktur sosial mempengaruhi kehidupan individu dalam masyarakat.
2. Nilai-nilai budaya: Film ini menggambarkan nilai-nilai budaya India, seperti kekeluargaan, persahabatan, dan keberanian. Meskipun dalam situasi sulit, Jamal tetap mempertahankan nilai-nilai ini dan menggunakan pengetahuannya tentang budaya India untuk mengatasi rintangan yang dia hadapi.
3. Kesenjangan antara kaya dan miskin: Film ini menggambarkan kesenjangan yang besar antara orang kaya dan miskin di India. Jamal dan teman-temannya hidup dalam kemiskinan ekstrem di daerah kumuh Mumbai, sementara orang-orang kaya menikmati kehidupan

mewah. Film ini menggambarkan bagaimana kesenjangan ini mempengaruhi peluang dan harapan hidup anak jalanan.

4. Pengaruh media dan budaya populer: Film ini menyoroti pengaruh media dan budaya populer dalam kehidupan anak jalanan. Jamal menggunakan pengetahuannya tentang budaya populer, seperti acara "Who Wants to Be a Millionaire", untuk menjawab pertanyaan dalam kompetisi tersebut. Ini mencerminkan bagaimana media dan budaya populer dapat mempengaruhi kehidupan individu dalam masyarakat.

Melalui penggambaran ini, film "Slumdog Millionaire" berhasil menggambarkan teori budaya dalam ceritanya dengan menyoroti struktur sosial, nilai-nilai budaya, kesenjangan sosial, dan pengaruh media dan budaya populer dalam kehidupan anak jalanan di India.

Teori Feminis

Teori ini dapat digunakan untuk menganalisis representasi gender dan peran wanita dalam film-film Korea Selatan dan India. Teori Feminis ini dipopulerkan Laura Mulvey, seorang teoritikus film feminis, dikenal dengan konsep "male gaze" dalam film. Teori ini membahas bagaimana wanita seringkali direpresentasikan sebagai objek pandangan laki-laki dalam film

Teori feminis dalam film adalah pendekatan analitis yang menyoroti peran dan representasi perempuan dalam produksi, representasi, dan konsumsi film. Teori feminis dalam film berusaha untuk mengungkap dan mengkritisi ketimpangan gender serta mengeksplorasi bagaimana gender mempengaruhi cara film diproduksi dan ditonton.

Beberapa konsep dan pendekatan yang terkait dengan teori feminis dalam film antara lain:

1. Representasi perempuan: Teori feminis dalam film memperhatikan bagaimana perempuan direpresentasikan dalam film. Hal ini melibatkan analisis terhadap cara karakter perempuan digambarkan, stereotip yang ada, dan narasi yang terkait dengan pengalaman perempuan.
2. Male gaze: Konsep male gaze mengacu pada perspektif pria yang mendominasi dalam produksi dan konsumsi film. Teori feminis dalam film mengkritisi male gaze dan mencoba untuk memperjuangkan perspektif perempuan yang lebih inklusif dan representatif.
3. Pengaruh patriarki: Teori feminis dalam film mempertimbangkan bagaimana struktur patriarki mempengaruhi produksi dan interpretasi

film. Hal ini melibatkan analisis terhadap kekuasaan dan hierarki gender yang ada dalam industri film.

4. Feminisme dalam narasi: Teori feminis dalam film juga melibatkan analisis terhadap narasi dan cerita yang mengangkat isu-isu feminisme. Film-film feminis sering kali menyoroti ketidakadilan gender, kekerasan terhadap perempuan, dan perjuangan perempuan untuk kesetaraan.

Melalui pendekatan teori feminis dalam film, kita dapat memahami bagaimana representasi perempuan dalam film dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman kita sebagai penonton. Hal ini membantu kita untuk mengenali dan mengkritisi ketimpangan gender dalam industri film serta mempromosikan representasi yang lebih inklusif dan adil bagi perempuan.

Film "Train to Busan" adalah film Korea Selatan yang dirilis pada tahun 2016. Meskipun film ini lebih fokus pada genre horor dan aksi, ada beberapa elemen yang dapat dikaitkan dengan teori feminis. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana teori feminis dapat diterapkan dalam film ini:

1. Representasi karakter perempuan: Film ini menampilkan beberapa karakter perempuan yang kuat dan beragam. Misalnya, ada karakter Seong-kyeong yang merupakan seorang ibu yang berjuang untuk melindungi anaknya dari serangan zombie. Karakter-karakter perempuan ini tidak hanya menjadi objek dalam cerita, tetapi juga memiliki peran aktif dalam bertahan hidup dan berkontribusi pada kelompok.
2. Penolakan stereotip gender: Film ini menolak stereotip gender tradisional dengan menggambarkan karakter perempuan yang memiliki keberanian dan kemampuan bertahan yang sama dengan karakter laki-laki. Mereka tidak hanya menjadi korban atau membutuhkan perlindungan, tetapi juga menjadi pahlawan dan pemimpin dalam situasi yang sulit.
3. Pemberdayaan perempuan: Film ini menunjukkan pemberdayaan perempuan melalui karakter-karakter perempuan yang berani menghadapi bahaya dan melindungi orang-orang yang mereka cintai. Mereka menunjukkan keberanian, kekuatan, dan keteguhan dalam menghadapi situasi yang menakutkan. Ini menggambarkan bahwa perempuan juga memiliki kemampuan untuk melawan dan bertahan dalam situasi yang sulit.
4. Kritik terhadap patriarki: Film ini secara tersirat mengkritik sistem patriarki dalam masyarakat. Beberapa karakter perempuan

menunjukkan ketidaksetujuan terhadap sikap dominan dan otoriter dari karakter laki-laki dalam kelompok. Ini menunjukkan bahwa film ini tidak hanya menghadirkan perspektif perempuan yang kuat, tetapi juga menyoroti ketidakadilan gender yang masih ada dalam masyarakat.

Meskipun "Train to Busan" bukanlah film yang secara eksplisit berfokus pada isu-isu feminis, namun melalui representasi karakter perempuan yang kuat, penolakan terhadap stereotip gender, pemberdayaan perempuan, dan kritik terhadap patriarki, film ini dapat diinterpretasikan dalam konteks teori feminis.

India juga sering menyoroti masalah feminisme dalam film-filmnya, salah satunya "Mother India" adalah film India yang dirilis pada tahun 1957. Film ini merupakan salah satu karya yang sangat penting dalam sejarah perfilman India dan telah mendapatkan pengakuan internasional. Meskipun film ini tidak secara eksplisit mengikuti teori feminis, ada beberapa elemen yang dapat dihubungkan dengan perspektif feminis. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana teori feminis dapat diterapkan dalam film ini:

1. Representasi karakter perempuan: Film ini menggambarkan karakter utama, Radha, sebagai seorang perempuan yang kuat dan penuh semangat. Radha adalah seorang ibu tunggal yang berjuang keras untuk membesarkan anak-anaknya dan menjaga kehormatan keluarga. Dia menunjukkan keteguhan dan keberanian dalam menghadapi tantangan kehidupan.
2. Perjuangan perempuan dalam masyarakat patriarki: Film ini menggambarkan perjuangan Radha dalam menghadapi kesulitan hidup dan melawan sistem patriarki yang ada dalam masyarakat. Meskipun Radha menghadapi banyak rintangan dan penindasan, dia tetap teguh dalam keyakinannya dan berjuang untuk melindungi keluarganya.
3. Kritik terhadap ketidakadilan gender: Film ini menyoroti ketidakadilan gender yang ada dalam masyarakat. Misalnya, karakter perempuan dalam film ini sering kali menjadi korban dari kekerasan dan penindasan oleh pria. Ini menggambarkan realitas sosial yang dihadapi oleh banyak perempuan dalam masyarakat patriarki.
4. Pemberdayaan perempuan: Meskipun Radha menghadapi banyak kesulitan, dia tetap menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi keluarganya. Dia menunjukkan keberanian, keteguhan, dan kemampuan untuk mengatasi rintangan yang dihadapinya. Ini

menggambarkan pemberdayaan perempuan dalam menghadapi tantangan hidup.

Meskipun "Mother India" merupakan film yang dirilis pada tahun 1957 dan tidak secara eksplisit mengadopsi teori feminis, namun melalui representasi karakter perempuan yang kuat, perjuangan dalam masyarakat patriarki, kritik terhadap ketidakadilan gender, dan pemberdayaan perempuan, film ini dapat dilihat dari perspektif feminis.

Beberapa teori film lainnya hampir ada dalam semua film baik film-film Korea selatan maupun film India.

Teori Genre

Diperkenalkan oleh Rick Altman, seorang teoritikus film, berkontribusi dalam pengembangan teori genre, khususnya melalui bukunya "Film/Genre" yang membahas bagaimana genre dapat didefinisikan dan bagaimana mereka berfungsi dalam film. Teori genre film adalah pendekatan analitis yang mempelajari klasifikasi, karakteristik, dan pola-pola yang ada dalam film. Teori ini membantu kita memahami bagaimana film-film dikelompokkan berdasarkan tema, gaya, dan elemen-elemen tertentu, serta bagaimana genre-genre tersebut membentuk harapan dan pengalaman penonton.

Beberapa konsep dan pendekatan yang terkait dengan teori genre film antara lain:

1. **Klasifikasi genre:** Teori genre film memperhatikan cara film-film dikelompokkan berdasarkan tema, plot, dan gaya. Contoh genre film yang umum meliputi drama, komedi, horor, aksi, fiksi ilmiah, dan lain-lain. Klasifikasi genre membantu penonton dan pembuat film untuk mengidentifikasi dan memahami jenis film yang mereka tonton atau produksi.
2. **Konvensi genre:** Setiap genre film memiliki konvensi atau aturan tertentu yang mengatur cerita, karakter, dan gaya visual. Contohnya, dalam film horor, ada konvensi seperti jump scare, monster atau makhluk supranatural, dan atmosfer yang menegangkan. Teori genre film mempelajari konvensi ini dan bagaimana mereka mempengaruhi pengalaman penonton.
3. **Perubahan genre:** Teori genre film juga memperhatikan bagaimana genre dapat berubah dan beradaptasi seiring waktu. Beberapa genre film dapat berkembang atau bercampur dengan genre lain, menciptakan sub-genre atau genre hibrida. Contohnya, film-film

superhero dapat menggabungkan unsur-unsur aksi, fiksi ilmiah, dan petualangan.

4. Interaksi antara genre: Teori genre film juga memperhatikan interaksi antara genre-genre yang berbeda. Beberapa film dapat menggabungkan elemen dari beberapa genre untuk menciptakan pengalaman yang unik. Misalnya, film komedi romantis menggabungkan unsur-unsur komedi dan romantis.

Melalui pendekatan teori genre film, kita dapat memahami bagaimana film-film dikelompokkan, bagaimana konvensi genre mempengaruhi pengalaman penonton, dan bagaimana genre dapat berubah dan berinteraksi. Hal ini membantu kita untuk mengenali dan mengapresiasi berbagai jenis film serta memahami harapan dan konvensi yang terkait dengan setiap genre.

Teori Postkolonial

Sementara itu, Edward Said, seorang teoritikus budaya dan intelektual Palestina-Amerika, adalah tokoh utama dalam teori postkolonial. Buku Said "Orientalism" telah mempengaruhi bagaimana kita memahami representasi kolonialisme dan postkolonialisme dalam media, termasuk film.

Teori postkolonial dalam film adalah pendekatan analitis yang memeriksa representasi, narasi, dan pengaruh kolonialisme dan pasca-kolonialisme dalam film. Teori ini melihat bagaimana film-film menggambarkan hubungan antara negara-negara kolonial dan yang dikolonialisasi, serta bagaimana film-film tersebut mempengaruhi persepsi dan pemahaman kita tentang sejarah dan budaya pasca-kolonial.

Beberapa konsep dan pendekatan yang terkait dengan teori postkolonial dalam film antara lain:

1. Representasi: Teori postkolonial dalam film memeriksa cara film-film merepresentasikan orang-orang, budaya, dan sejarah dari negara-negara yang dikolonialisasi. Hal ini melibatkan analisis terhadap stereotipe, orientalisme, dan penempatan hierarki yang mungkin terjadi dalam representasi tersebut.
2. Subversi dan resistensi: Teori postkolonial dalam film juga memperhatikan bagaimana film-film dapat menyajikan narasi yang subversif atau resisten terhadap dominasi kolonial. Film-film ini mungkin menghadirkan sudut pandang alternatif, memperjuangkan kemerdekaan dan pemulihan budaya, atau mengkritik penindasan kolonial.

3. Identitas dan budaya: Teori postkolonial dalam film juga menyoroti bagaimana film-film membahas identitas dan budaya pasca-kolonial. Film-film ini mungkin mengeksplorasi pertanyaan tentang identitas nasional, diaspora, hibriditas budaya, dan upaya untuk memulihkan atau mempertahankan warisan budaya yang dikolonialisasi.
4. Pengaruh pasca-kolonialisme: Teori postkolonial dalam film juga mempertimbangkan bagaimana film-film pasca-kolonial dapat mempengaruhi pemahaman kita tentang sejarah dan budaya. Film-film ini dapat membantu mengubah narasi dominan, memperjuangkan keadilan sosial, dan memberikan suara kepada kelompok yang terpinggirkan.

Melalui pendekatan teori postkolonial dalam film, kita dapat memahami bagaimana film-film merefleksikan dan mempengaruhi hubungan pasca-kolonial, serta bagaimana film-film tersebut memperjuangkan perubahan sosial dan keadilan. Hal ini membantu kita untuk mengkritisi representasi yang tidak adil, memahami pengalaman pasca-kolonial, dan mengapresiasi film-film yang menentang dominasi kolonial.

Teori Auteur

Andrew Sarris memperkenalkan teori ini, seorang kritikus film Amerika, adalah tokoh penting dalam pengembangan teori auteur. Ia berpendapat bahwa sutradara adalah "otoritas kreatif" utama dalam film. Teori Auteur dalam film adalah pendekatan yang mengakui peran sutradara sebagai penulis utama atau "auteur" dari sebuah film. Teori ini berpendapat bahwa sutradara memiliki pengaruh yang kuat dalam menciptakan karya film yang unik dan memiliki gaya visual atau naratif yang konsisten di seluruh film-film mereka.

Beberapa konsep dan asumsi yang terkait dengan teori Auteur dalam film adalah:

1. Konsistensi Gaya: Teori Auteur mengasumsikan bahwa seorang sutradara memiliki gaya visual atau naratif yang konsisten di seluruh film-film mereka. Ini bisa berupa penggunaan motif tertentu, teknik sinematik khas, atau tema-tema yang sering muncul dalam karya-karya mereka. Misalnya, sutradara seperti Alfred Hitchcock atau Quentin Tarantino dikenal dengan gaya unik mereka yang terlihat dalam setiap film yang mereka buat.
2. Pengaruh Sutradara: Teori Auteur mengakui bahwa sutradara memiliki peran penting dalam mengarahkan proses kreatif dan mempengaruhi

- hasil akhir dari film. Mereka dianggap sebagai penulis utama yang mengimajinasikan dan mengarahkan visi artistik film tersebut. Dalam teori ini, sutradara dianggap sebagai "otak" di balik film dan memiliki kebebasan kreatif yang besar untuk mengekspresikan ide-ide mereka.
3. **Kontinuitas Tematik:** Teori Auteur juga mengasumsikan bahwa sutradara memiliki tema-tema khas yang sering muncul dalam film-film mereka. Ini bisa berupa penekanan pada konflik tertentu, eksplorasi karakteristik manusia, atau refleksi tentang masyarakat atau kondisi manusia. Dengan demikian, film-film sutradara tertentu dapat saling melengkapi dan membentuk narasi yang lebih besar.
 4. **Penilaian Karya:** Teori Auteur mengajukan bahwa kualitas sebuah film dapat dinilai berdasarkan kontribusi sutradara sebagai auteur. Artinya, film-film yang memiliki tanda-tanda gaya sutradara yang kuat dan konsisten dianggap lebih bernilai daripada film-film yang mungkin dibuat oleh tim produksi yang berbeda-beda.

Teori Auteur dalam film memberikan penghargaan kepada sutradara sebagai penulis utama dan pengarah kreatif dalam menciptakan sebuah film. Ini membantu kita dalam mengidentifikasi dan menghargai gaya dan visi sutradara, serta memahami bagaimana pengaruh mereka dapat membentuk karya film yang unik dan bermakna.

Setiap teori ini memberikan kerangka untuk memahami dan menganalisis film-film Korea Selatan dan India dalam konteks yang berbeda, dari struktur cerita hingga representasi budaya dan gender. Melihat popularitas film korea selatan dan india di industri film internasional, ada beberapa faktor yang menjadi sorotan dan juga acuan.

Cerita yang Menarik dan Berkualitas

Selain cerita yang menarik dan original, Film-film dari Korea Selatan dan India sering kali menawarkan cerita yang unik, dan berbeda dari film-film Hollywood yang masih bertengger di pasar internasional. Mereka menggali tema-tema yang kuat seperti keluarga, cinta, persahabatan, dan perjuangan hidup dengan cara yang berbeda dan segar. Cerita yang kuat dan menarik ini berhasil menarik perhatian penonton di seluruh dunia. Film-film Korea Selatan dan India menawarkan cerita-cerita yang menarik dan berkualitas tinggi. Mereka sering kali menghadirkan alur cerita yang kompleks, karakter-karakter yang kuat, dan konflik yang mendalam. Hal ini membuat penonton terlibat emosional dan terus terpikat sepanjang film.

Inovasi dalam Penggunaan Teknologi dan Produksi Film

Tidak hanya itu, kualitas produksi yang tinggi juga mempengaruhi produksi film mereka menyerap penonton. Film-film dari Korea Selatan dan India juga dikenal dengan kualitas produksi yang tinggi. Sinematografi yang indah, penggunaan musik yang tepat, dan pengarahannya yang baik membuat film-film ini menjadi visual dan audio yang memukau. Para sineas dari kedua negara ini tidak ragu untuk menghadirkan film dengan kualitas produksi yang sebanding dengan film-film Hollywood. Industri film Korea Selatan dan India terkenal dengan inovasi dalam penggunaan teknologi dan produksi film. Mereka menggunakan efek visual yang canggih, sinematografi yang indah, dan desain produksi yang mengagumkan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang luar biasa

Kualitas Akting

Pesona para aktor dan aktris yang berbakat juga mampu memikat penonton seni cinema untuk menjadikan mereka tontonan yang memikat hati. Bagaimana tidak, Korea Selatan dan India memiliki banyak aktor dan aktris yang berbakat dan memiliki daya tarik yang kuat. Mereka mampu menghidupkan karakter-karakter dalam film dengan sangat baik, sehingga penonton dapat terhubung emosional dengan cerita yang disampaikan. Keahlian mereka dalam berakting dan kemampuan mereka untuk mengungkapkan emosi yang mendalam membuat penonton terpicu dan terhibur. Bahkan di negara mereka bakat-bakat itu sudah bisa dipupuk dari kecil dengan banyaknya sekolah seni yang bisa mengasah kemampuan anak-anak disana dalam usia dini. Film-film Korea Selatan dan India memiliki kualitas akting yang tinggi, dengan para aktor dan aktris terkenal yang memberikan penampilan yang kuat dan meyakinkan. Mereka mampu menghidupkan karakter-karakter dengan emosi yang mendalam dan keahlian akting yang luar biasa.

Menyajikan Budaya yang Kuat

Ini adalah salah satu kekuatan dari perfilman Korea Selatan dan India, kekayaan budaya dalam ceritanya. Film Korea Selatan dan India seringkali menggabungkan elemen budaya yang kaya dengan cerita yang kuat. Hal ini terlihat jelas dalam pakaian dan juga tatakrama mereka yang tergambar dalam alur film yang ditayangkan. Ahli seperti Robert Stam dan Ella Shohat telah menyoroti pentingnya representasi budaya dalam film. Ella Shohat dan Robert Stam, "Cinema after Babel: Language, Difference, Power," *Screen*, 26, Nos 3-4 (Mei-Agustus 1985)

Penggambaran budaya dan identitas nasional yang autentik dalam setiap film-film Korea Selatan dan India mampu menggambarkan budaya dan identitas nasional mereka dengan cara yang autentik. Mereka mengangkat cerita-cerita yang berakar pada tradisi dan nilai-nilai budaya mereka, sehingga menarik minat penonton internasional yang ingin memahami budaya yang berbeda.

Pemerintah Ikut Andil

Dan ini yang lebih penting, dukungan pemerintah dan industri film Korea Selatan dan India memiliki pemerintah dan industri film yang mendukung perkembangan perfilman. Dukungan pemerintah dan industri film memiliki peran penting dalam kontribusi popularitas film Korea Selatan dan India di pasar internasional.

Pemerintah Korea Selatan telah mengimplementasikan kebijakan kuota layar yang melindungi dan mendorong industri film domestik untuk bersaing di pasar internasional. Di sisi lain, industri film India juga telah menerima dukungan dari pemerintah dalam bentuk insentif fiskal dan kebijakan yang menguntungkan.

Untuk film Korea Selatan, pemerintah dan industri film telah bekerja sama untuk mengembangkan industri perfilman. Pemerintah Korea Selatan memberikan dukungan finansial dan kebijakan yang menguntungkan bagi industri film, seperti memberikan insentif pajak dan subsidi produksi. Selain itu, mereka juga mendukung promosi film Korea Selatan di pasar internasional melalui partisipasi dalam festival film internasional dan pameran perdagangan film.

Industri film Korea Selatan juga telah berinvestasi dalam produksi film dengan kualitas tinggi dan inovatif. Mereka fokus pada pengembangan cerita yang kuat, akting yang berkualitas, dan produksi yang berkualitas tinggi. Film-film Korea Selatan telah berhasil menarik perhatian penonton di seluruh dunia dengan cerita yang orisinal dan tema yang relevan.

Selain itu, popularitas film Korea Selatan juga didorong oleh fenomena Hallyu atau gelombang budaya Korea. Musik, film, drama, dan mode dari Korea Selatan telah menjadi populer di berbagai negara. Fenomena Hallyu ini telah membantu memperkenalkan budaya Korea Selatan kepada penonton internasional dan meningkatkan minat mereka terhadap film-film Korea Selatan.

Sementara itu, untuk film India, pemerintah dan industri film juga berperan penting dalam mempromosikan film-film India di pasar internasional. Pemerintah India telah memberikan dukungan finansial dan

kebijakan yang menguntungkan bagi industri film, seperti memberikan insentif pajak dan fasilitas produksi. Mereka juga mendukung promosi film India di festival-festival film internasional dan melalui kerjasama dengan distributor internasional.

Industri film India telah menghasilkan berbagai genre film yang beragam, termasuk film-film Bollywood yang populer di seluruh dunia. Musik, tarian, dan cerita yang menghibur menjadi ciri khas film-film India. Selain itu, popularitas film India juga didorong oleh diaspora India yang besar di berbagai negara, yang menjadi pasar potensial untuk film-film India. Dengan dukungan pemerintah dan industri film, film-film Korea Selatan dan India telah berhasil menarik perhatian penonton internasional dan mendapatkan popularitas di pasar internasional.

Promosi Film dan Distribusi Efektif di Pasar Internasional

Industri film Korea Selatan dan India telah melakukan promosi dan distribusi yang efektif di pasar internasional. Mereka aktif berpartisipasi dalam festival-festival film internasional, melakukan kampanye pemasaran yang strategis, dan menjalin kemitraan dengan distributor internasional untuk memastikan film-film mereka dapat diakses oleh penonton global.

Industri film Korea Selatan dan India memiliki popularitas yang besar di pasar internasional. Untuk mencapai promosi dan distribusi yang efektif di pasar internasional, ada beberapa strategi yang dapat diterapkan.

Pakaian dan makanan khas Korea sering ditampilkan di film-film Korea sebagai bagian dari representasi budaya dan tradisi negara tersebut. Beberapa pakaian dan makanan khas Korea yang sering muncul di film adalah sebagai berikut:

Pakaian Khas Korea:

Hanbok: Hanbok adalah pakaian tradisional Korea yang terdiri dari baju (jeogori) dan rok (chima) yang panjang. Hanbok sering ditampilkan dalam film-film Korea sebagai pakaian karakter utama atau dalam adegan yang melibatkan perayaan tradisional seperti pernikahan, festival, atau upacara resmi.

Makanan Khas Korea:

1. Kimchi: Kimchi adalah hidangan fermentasi sayuran yang menjadi salah satu makanan khas Korea yang paling terkenal. Kimchi sering muncul di film-film Korea sebagai hidangan pendamping dalam makanan utama atau sebagai elemen dalam adegan yang melibatkan makan bersama.

2. Bibimbap: Bibimbap adalah hidangan nasi Korea yang terdiri dari nasi putih yang ditaburi dengan berbagai macam sayuran, daging, telur, dan saus gochujang. Bibimbap sering ditampilkan di film-film Korea sebagai hidangan yang dihidangkan dalam mangkuk keramik yang indah, dan sering kali menjadi bagian dari adegan makan keluarga atau pertemuan sosial.
3. Bulgogi: Bulgogi adalah hidangan daging sapi Korea yang diasinkan dalam saus manis dan gurih, kemudian dipanggang atau dimasak. Bulgogi sering muncul di film-film Korea sebagai hidangan yang dihidangkan dalam adegan makan bersama atau restoran tradisional Korea.
4. Tteokbokki: Tteokbokki adalah hidangan pedas yang terdiri dari tteok (kue beras) yang dimasak dalam saus gochujang. Tteokbokki sering ditampilkan di film-film Korea sebagai makanan jalanan yang populer atau sebagai hidangan yang dihidangkan dalam adegan makan bersama.
5. Samgyeopsal: Samgyeopsal adalah hidangan daging babi Korea yang dipanggang di atas panggangan. Samgyeopsal sering muncul di film-film Korea sebagai hidangan yang dihidangkan dalam adegan makan bersama atau restoran Korea.

Pakaian dan makanan khas Korea ini tidak hanya memberikan nuansa budaya Korea dalam film, tetapi juga menjadi elemen visual yang menarik dan menggugah selera penonton internasional. Mereka mencerminkan kekayaan warisan budaya Korea dan menjadi bagian penting dalam penggambaran kehidupan sehari-hari di Korea dalam film-film tersebut.

Bahkan India memiliki Festival Film Internasional India (FFII), yang didirikan pada 1952, adalah salah satu festival film paling signifikan di Asia. Festival tersebut diadakan secara tahunan di negara bagian Goa, pesisir barat negara tersebut. Hal ini menandakan keseriusan dan kecintaan sinemasnya terhadap industry ini.

Saat ini siapa yang tidak tau tentang film Bollywood, yang berpengaruh besar menyebarkan budaya khasnya di kancah dunia.

Pakaian dan makanan khas India sering ditampilkan di film-film Bollywood dan juga film-film internasional yang mengambil setting di India. Berikut adalah beberapa pakaian dan makanan khas India yang sering muncul di film:

Pakaian Khas India:

1. Sari: Sari adalah pakaian tradisional India yang terdiri dari selembar kain panjang yang dililitkan di sekitar tubuh dan diikat di bahu. Sari sering digunakan oleh wanita India dalam berbagai acara dan festival.
2. Kurta dan Salwar Kameez: Kurta adalah pakaian atasan longgar yang biasanya dipadukan dengan celana panjang yang disebut salwar. Kombinasi kurta dan salwar kameez sering digunakan oleh pria dan wanita India dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sherwani: Sherwani adalah pakaian tradisional India untuk pria yang mirip dengan jas. Sherwani sering digunakan dalam acara pernikahan dan festival-festival penting.

Makanan Khas India:

1. Biryani: Biryani adalah hidangan nasi berbumbu yang populer di India. Hidangan ini terdiri dari nasi yang dimasak dengan rempah-rempah, daging (biasanya ayam atau daging kambing), dan ditambahkan dengan kismis, kacang, dan telur.
2. Butter Chicken: Butter chicken adalah hidangan ayam yang dimasak dalam saus tomat berbumbu dengan tambahan mentega dan krim. Hidangan ini memiliki cita rasa kaya dan sering disajikan dengan roti naan atau nasi.
3. Samosa: Samosa adalah cemilan goreng yang terbuat dari kulit pastry yang diisi dengan kentang, kacang polong, dan rempah-rempah. Samosa sering disajikan dengan chutney sebagai camilan populer di India.
4. Masala Dosa: Masala dosa adalah pancake tipis yang terbuat dari adonan nasi dan lentil yang difermentasi, diisi dengan kentang yang telah dimasak dengan rempah-rempah. Hidangan ini sering disajikan dengan chutney dan sambar sebagai sarapan atau makan siang.

Semua pakaian dan makanan ini mencerminkan kekayaan budaya India dan sering menjadi bagian penting dalam film-film yang menggambarkan kehidupan di India. Sumber: The Culture Trip

Membangun Jaringan Kontak

Penting untuk membangun hubungan dengan distributor, produser, dan pihak terkait lainnya di pasar internasional. Ini dapat dilakukan melalui partisipasi dalam festival film internasional, pertemuan bisnis, dan kerjasama dengan perusahaan distribusi lokal.

Pemasaran Digital

Memanfaatkan kekuatan media sosial dan platform streaming untuk mempromosikan film-film tersebut. Kampanye pemasaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan kesadaran dan minat penonton internasional.

Subtitle dan Dubbing

Menghadirkan film dengan subtitle atau dubbing dalam bahasa yang umum digunakan di pasar internasional dapat membantu menjangkau lebih banyak penonton. Hal ini memungkinkan penonton untuk lebih memahami dan menikmati film tanpa hambatan bahasa.

Kolaborasi dengan Talenta Internasional

Melakukan kolaborasi dengan aktor, sutradara, atau produser internasional dapat membantu meningkatkan daya tarik film di pasar internasional. Hal ini juga dapat membuka peluang kerjasama lebih lanjut di masa depan.

Penyesuaian Konten

Memahami preferensi dan budaya penonton di pasar internasional adalah kunci untuk kesuksesan promosi dan distribusi. Mengadaptasi cerita, tema, atau elemen budaya tertentu dalam film dapat membuatnya lebih relevan dan menarik bagi penonton internasional.

Kerjasama dengan Distributor Lokal

Bekerjasama dengan distributor lokal di pasar internasional dapat membantu memperluas jangkauan distribusi film. Distributor lokal memiliki pengetahuan tentang pasar dan jaringan yang kuat untuk memasarkan dan mendistribusikan film dengan lebih efektif.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, industri film Korea Selatan dan India dapat mencapai promosi dan distribusi yang efektif di pasar internasional, meningkatkan popularitas dan keberhasilan film-film mereka. (Sumber: Variety.com)

Dengan keunggulan-keunggulan ini, film-film Korea Selatan dan India berhasil mendapatkan pengakuan di festival film internasional dan memperluas jangkauan pengaruh mereka di dunia perfilman.

Meningkatnya Minat Penonton terhadap Film-film Berbahasa Asing

Popularitas film-film Korea Selatan dan India telah meningkatkan minat penonton terhadap film-film berbahasa asing secara keseluruhan. Film-film

ini telah membuka mata penonton internasional terhadap keindahan dan kekayaan sinema dari negara-negara Asia. Penonton menjadi lebih terbuka untuk mengeksplorasi film-film dari budaya yang berbeda dan menghargai keunikan cerita dan gaya sinematik yang ditawarkan oleh film-film Korea Selatan dan India.

Perluasan Pasar dan Peluang Bisnis bagi Industri Film Internasional

Popularitas film-film Korea Selatan dan India telah membawa perluasan pasar dan peluang bisnis yang signifikan bagi industri film internasional. Film-film ini berhasil menarik penonton dari berbagai negara di seluruh dunia, termasuk di luar Asia. Hal ini menciptakan peluang baru bagi distributor dan produser film internasional untuk menggarap pasar yang lebih luas dan mendapatkan keuntungan dari penonton global yang semakin beragam.

Penyebaran dan Penerimaan Budaya Korea Selatan dan India di Seluruh Dunia:

Popularitas film-film Korea Selatan dan India juga telah berkontribusi pada penyebaran dan penerimaan budaya dari kedua negara tersebut di seluruh dunia. Film-film ini membawa cerita-cerita yang mencerminkan kehidupan, tradisi, dan nilai-nilai budaya Korea Selatan dan India. Penonton internasional menjadi lebih akrab dengan budaya-budaya ini melalui film-film tersebut, dan ini membantu memperkuat hubungan antara negara-negara tersebut dengan dunia internasional.

Pengaruh terhadap Gaya dan Tren Sinematografi Global

Popularitas film-film Korea Selatan dan India juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap gaya dan tren sinematografi global. Film-film ini sering kali menampilkan teknik sinematik yang inovatif, penggunaan warna yang menarik, dan pengaturan visual yang spektakuler. Gaya sinematik ini telah menginspirasi banyak pembuat film internasional untuk mengadopsi elemen-elemen tersebut dalam karya-karya mereka. Selain itu, film-film Korea Selatan dan India juga telah mempengaruhi tren cerita dan narasi dalam industri film internasional, dengan fokus pada karakter yang kuat, alur yang kompleks

REFERENSI

Al Aziz azizah, Hallyu sebagai Sarana Peningkatan Daya Tarik Republik Korea. *Korean Studies Serie-A*, 2012

David Bordwell dan Kristin Thompson, *Seni Film: Sebuah Pengantar*, edisi ke-8. (New York: McGraw-Hill, 2008)

Ella Shohat dan Robert Stam, "Cinema after Babel: Language, Difference, Power," *Screen*, 26, Nos 3-4 (Mei-Agustus 1985).

<https://www.antaranews.com/berita/3546873/viu-tayangkan-drama-india-populer-untuk-penonton-indonesia>

<https://komunikasi.fisip.unair.ac.id/penggambaran-penderita-bipolar-pada-film-kukira-kau-rumah-melalui-struktur-tiga-babak/>

<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190917200510-33-100175/produser-internasional-ini-ungkap-beda-bikin-film-ri-korea>

<https://www.dw.com/id/drama-korea-sukses-menarik-jutaan-penonton-india/a-56823035>

<https://www.kompas.com/global/read/2022/03/05/153100070/bagaimana-film-film-korea-selatan-mendominasi-industri-perfilman-dunia?page=all>

<https://www.tempo.co/dw/6594/bagaimana-film-film-korea-selatan-mendominasi-industri-perfilman-dunia>

<https://variety.com/2023/film/global/saudi-arabia-india-south-korea-red-sea-1235823955/>

CHAPTER XX

FILM EKSPERIMENTAL DALAM SENI RUPA

ZAKARIAS S. SOETEJA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Pendahuluan

Pendidikan seni rupa (sebagai bagian dari pendidikan seni) memainkan peran penting dalam seluruh konteks pendidikan di sekolah. Salah satu fungsi dan tujuannya adalah untuk pengembangan kreativitas. Pembelajaran seni rupa di sekolah mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan idenya melalui karya seni serta memotivasi siswa untuk menemukan solusi kreatif atas masalah penciptaan yang dihadapinya (Mohammadreza, 2017). Fungsi dan tujuan pengembangan kreativitas dibangun dan dibentuk melalui proses berkarya seni baik secara individu maupun kelompok. Kompetensi kreativitas sangat penting bagi individu untuk berkembang dan beradaptasi di dunia yang berubah dengan sangat cepat saat ini.

Penyelenggaraan pendidikan seni rupa di sekolah menjadi penyeimbang bagi kurikulum atau materi pembelajaran yang cenderung teoritis dan “akademik”. Pendidikan seni (termasuk seni rupa) di sekolah saat ini diselenggarakan sebagai disiplin ilmu mandiri dalam kelompok mata pelajaran Seni Budaya seringkali berfungsi sebagai media pembelajaran untuk kompetensi lain di luar seni. Melalui pembelajaran praktik karya seni, siswa dapat dikondisikan untuk berlatih mengamati dan memahami dunia di sekitar mereka secara lebih menyeluruh, mempertajam keterampilan observasi visual yang dapat berguna dalam kehidupannya sehari-hari (Sjöholm, 2013). Pembelajaran seni rupa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri dan mengembangkan proyek seni mandiri yang diharapkan dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian melalui penciptaan karya seni yang diproduksi atau dibuat oleh mereka.

Perkembangan dunia seni rupa secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi dunia pendidikan seni rupa. Filosofi, gagasan, objek dan medium berkarya yang semakin beraneka ragam dalam dunia seni rupa, semakin memperkaya pembelajaran seni rupa di sekolah. Gerakan seni rupa Kontemporer yang diwarnai pemikiran postmodern sangat kuat mendorong penggunaan medium nonkonvensional dalam berkarya seni rupa, diantaranya menggunakan media film dan atau video. Media film ini selanjutnya digunakan secara praktis dan kreatif, sebagai strategi pencitraan, sumber gagasan penciptaan maupun modus berkarya dalam pembelajaran seni rupa dengan karakter artistiknya yang khas dan unik, multi interpretasi serta multidimensional.

Film Eksperimental

Film eksperimental memiliki sejarah yang panjang dan kompleks, dengan perkembangan yang dimulai pada era kejayaan sinema dunia pada tahun 1920-an. Pada masa itu, gerakan visual avant-garde mulai bercampur dengan unsur surealis dan dadais, membawa ideologi mereka ke dalam karya film. Salah satu contoh awal film eksperimental adalah "Ballet Mecanique" yang dibuat oleh Fernand Leger, Dudley Murphy, dan Man Ray pada tahun 1924.



Ballet Mécanique (1924) Film eksperimental pendek ini disusun oleh Fernand Léger bekerja sama dengan pembuat film Dudley Murphy (dengan input sinematografi dari Man Ray) dan musik oleh George Antheil.

Secara umum film eksperimental memiliki karakter abstraksi dan eksperimental, non naratif dan subyektif. Karakter abstraksi dan eksperimental pada Film eksperimental ini nampak dalam struktur dan teknik pembuatannya. Pembuat film eksperimental sering menggunakan simbol-simbol personal dan tidak mengikuti struktur standar pembuatan film konvensional. Film eksperimental sering tidak menggunakan narasi

tradisional dan lebih fokus pada ekspresi visual dan emosi. Para seniman film ini menggunakan teknik pengambilan serta pengolahan gambar dan suara (bunyi) yang ekstrim untuk menciptakan efek dan “narasi” yang unik. Struktur film eksperimental sangat dipengaruhi oleh subjektivitas pembuatnya, seperti gagasan, emosi, ide, dan pengalaman batin. Hal ini membuat film eksperimental sulit dipahami karena hanya dimengerti oleh pembuatnya, tetapi membuka kemungkinan interpretasi yang sangat luas.

Film eksperimental seringkali dipadankan dengan video seni (*video art*) karena beberapa karakter yang dimilikinya. Kedua jenis karya seni ini memiliki kesamaan dalam hal eksperimen dan abstraksi. Mereka berusaha menemukan cara baru untuk menyampaikan pesan dan ekspresi melalui medium yang berbeda. Seperti halnya film eksperimental, video seni juga lebih fokus pada ekspresi visual dan emosi, bukan pada narasi tradisional. Mereka menggunakan teknik-teknik unik untuk menciptakan efek yang unik dan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan dari mediumnya. Film eksperimental dan video seni memiliki ciri khas bebas dalam berkarya, karena cenderung dibuat bukan untuk tujuan komersial. Para seniman film eksperimental dan video seni lebih fokus pada ekspresi pribadi dan mengekspresikan gagasan-gagasan yang tidak biasa.

Secara kontekstual, beberapa hal yang membedakan film eksperimental dengan video seni adalah medium, struktur dan tujuannya. Film eksperimental menggunakan medium film, sedangkan video art menggunakan medium video. Hal ini mempengaruhi cara ekspresi dan teknik yang digunakan. Secara struktur, film eksperimental sering dianggap memiliki struktur yang lebih kompleks dan eksperimental, sedangkan video art lebih fleksibel dalam struktur dan tekniknya. Adapun dalam hal tujuan, film eksperimental seringkali fokus pada ekspresi visual dan emosi dalam konteks film, sedangkan video art lebih luas dalam mengeksplorasi konsep dan ide dalam berbagai konteks (Merve, 2023).

Dengan demikian, secara keseluruhan, film eksperimental dan video art memiliki kesamaan dalam hal eksperimen, abstraksi, dan fokus pada ekspresi visual dan emosi, namun dapat dibedakan secara relatif dalam hal medium, struktur dan konteks tujuan yang membuat kedua jenis karya seni ini memiliki ciri khas yang unik.

Film eksperimental sebagai materi pembelajaran

Perkembangan dalam dunia seni rupa memasuki era pasca modernisme (postmodern). Perkembangan seni rupa yang dipengaruhi pemikiran postmodern mempengaruhi juga praktek, materi dan media pendidikan seni rupa, memberikan kesempatan bagi penggunaan gagasan dan

medium non-konvensional dalam pembelajaran seni rupa di sekolah (Matjaž, 2013). Pendekatan postmodern dalam seni rupa memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi lebih banyak medium dalam mengekspresikan diri. Salah satu materi dan media non-konvensional yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni rupa menggunakan pendekatan postmodern ini adalah karya film.



Filmmaking for Kids: How to Become a Director,
<https://kidpillar.com/filmmaking-video-making-for-kids/>

Dalam konteks seni rupa, film (dan video seni) dapat dikategorikan sebagai bentuk seni gambar bergerak yang menggunakan dan atau menggabungkan unsur visual dan audio untuk menciptakan pengalaman artistik yang unik. Dengan menggunakan film sebagai materi dan media pembelajaran seni rupa, siswa dapat mengembangkan pengalaman dan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana gambar bergerak dapat digunakan tidak saja untuk bercerita dan menyampaikan pesan secara efektif tetapi juga sebagai media ekspresi. Penggunaan film sebagai materi dan media pembelajaran seni rupa berimplikasi terhadap kompetensi yang

dimiliki siswa (Rennier, et al 2024). Para siswa tidak hanya mempelajari keterampilan teknis dalam pembuatan film, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang bagaimana film sebagai sebuah karya seni rupa dapat memengaruhi dan memperkaya kehidupan sehari-hari mereka secara fisik maupun emosional.

Film eksperimental, sebagai media seni yang unik dan inovatif, memiliki potensi besar untuk memperkaya pendidikan seni rupa di sekolah umum (Jacobs, 2011). Dengan karakteristiknya yang tidak konvensional dan fokus pada eksplorasi visual dan audio, film eksperimental dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep seni Kontemporer, mendorong pemikiran kritis, dan membangun serta mengembangkan keterampilan interpretatif. Film eksperimental dapat menjadi cara yang inovatif dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di sekolah menjadi jauh lebih bermakna.

Film eksperimental dapat menjadi cara yang inovatif dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di sekolah, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan berdampak terhadap pengembangan kreativitas mereka. Melalui pengalaman menonton dan menganalisis film eksperimental, siswa dapat belajar tentang berbagai teknik produksi film yang digunakan dalam perwujudan karya seni rupa (seni gambar bergerak). Mereka juga dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami dan menafsirkan objek-objek visual yang representatif maupun nonrepresentatif secara lebih mendalam. Dengan demikian, film eksperimental dapat menjadi salah satu cara paling efektif untuk mengajarkan seni visual dan memperluas wawasan siswa ke dalam dunia seni. Misalnya, seorang guru seni sekolah menengah dapat menunjukkan kepada siswa mereka film-film avant-garde seperti yang dibuat oleh Maya Deren atau Stan Brakhage untuk mendorong mereka mengeksplorasi metode penceritaan yang tidak konvensional dan elemen visual abstrak dalam proyek seni mereka sendiri (Nichols, 2001). Dengan menganalisis film-film ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana warna, komposisi, cahaya, suara (bunyi) dan gerakan dapat mengekspresikan gagasan artistik dan kreatif dalam karya seni mereka sendiri. Dengan cara ini, film eksperimental dapat menginspirasi siswa untuk mendorong batas-batas ekspresi artistik tradisional dan berpikir kritis tentang kekuatan visual yang berdiri sendiri maupun terintegrasi dengan unsur-unsur auditif dan gerak.

Film eksperimental dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif di kelas seni rupa. Dengan menunjukkan teknik dan pendekatan

yang berbeda terhadap film arus utama (*mainstream*), film eksperimental dapat membantu siswa memahami berbagai kemungkinan teknik dan metode dalam membuat karya seni. Misalnya, film eksperimental sering menggunakan perakitan, abstraksi, dan teknik non-naratif lainnya. Film eksperimental juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa (O'Doherty, 2020). Dengan menantang batas-batas ekspresi artistik tradisional, film eksperimental dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang kekuatan citra dan narasi visual serta dampak dari pilihan artistik yang berbeda. Melalui menganalisis dan mendiskusikan film eksperimental, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang proses artistik dan mendapatkan inspirasi untuk upaya kreatif mereka sendiri. Secara keseluruhan, memasukkan film eksperimental ke dalam kelas seni visual dapat membantu siswa mengeksplorasi perspektif baru dan mendorong batas-batas praktik artistik mereka sendiri.

Melalui film eksperimental, siswa dapat melihat bagaimana penggunaan gerak, warna, cahaya, dan suara dengan pembingkai yang unik dapat memengaruhi suasana hati dan pesan sebuah karya. Selain itu, film eksperimental juga dapat memperluas pandangan mahasiswa tentang apa yang dapat dianggap sebagai seni dan bagaimana seni dapat diekspresikan melalui berbagai media. Memperkenalkan siswa pada berbagai bentuk ekspresi seni yang tidak konvensional seperti film eksperimental dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni secara holistik. Selain itu, karena film eksperimental sering menantang konvensi dan norma, film tersebut dapat digunakan untuk mendorong pemikiran kritis dan interpretasi. Dengan menonton dan menganalisis film eksperimental, siswa dapat belajar bagaimana menafsirkan karya seni yang kompleks dan ambigu sebagai salah satu keterampilan yang sangat penting dalam dunia seni rupa (Efland, 2002). Misalnya, siswa dapat mengeksplorasi film *avant-garde* yang menggunakan visual abstrak, teknik pengeditan yang tidak konvensional, dan narasi non-linier untuk menyampaikan emosi dan ide. Dengan mempelajari film-film eksperimental ini, siswa dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana seniman mendorong batas-batas pembuatan film tradisional untuk menciptakan karya seni yang unik dan menggugah pikiran. Paparan terhadap bentuk ekspresi inovatif ini dapat menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif dan bereksperimen dengan teknik artistik mereka sendiri dalam proyek mereka sendiri.

Persiapan Pembelajaran

Dalam penyelenggaraan pembelajaran seni rupa menggunakan materi dan medium film eksperimental, guru seni rupa harus mempersiapkan beberapa hal untuk memastikan proses pembelajaran agar bisa berjalan efektif dan menyenangkan bagi siswa. Beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya adalah: meningkatkan pengalaman dan pengetahuan guru tentang film baik secara teori maupun teknik dan prosedur pembuatan film; materi dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; materi dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.



Contoh Media pembelajaran film untuk siswa, Experimental and Documentary Films

<https://www.lessonplanet.com/teachers/experimental-and-documentary-films>

Guru harus memiliki pengalaman langsung dengan film eksperimental dan memahami konsep-konsep dasar dalam pembuatan film ini. Hal ini sangat krusial sehingga guru dapat memberikan penjelasan yang tepat dan menunjukkan contoh yang relevan. Guru memahami keterkaitan antara seni rupa dengan film eksperimental sebagai medium berkarya. Sebagai guru, pemahaman terhadap film eksperimental ini harus disertai dengan pemahaman terhadap aspek-aspek dalam film eksperimental yang memiliki fungsi edukatif. Guru harus memahami bahwa film eksperimental seringkali tidak memiliki plot yang jelas, tetapi memiliki struktur yang jelas dan ekspresi personal dari sineasnya. Oleh karena itu, guru harus dapat menerangkan dan menganalisis elemen-elemen visual dan struktur dalam film eksperimental serta memahami teknik-teknik

dasar dalam pembuatan film eksperimental, seperti penggunaan warna, ruang, dan unsur desain. Selanjutnya guru dapat mempersiapkan siswa untuk berkreasi dan membuat film eksperimental sendiri, sehingga siswa dapat memahami bagaimana teori dapat diaplikasikan dalam praktik.

Tahapan persiapan berikutnya dalam penyelenggaraan pembelajaran seni rupa menggunakan film dokumenter ini adalah mempersiapkan sintaks pembelajaran dalam bentuk rencana pembelajaran dengan tahapan yang terstruktur dan terencana dengan baik, mempertimbangkan alokasi waktu serta sumber daya pendukung yang tersedia di sekolah. Guru harus memastikan bahwa siswa memperoleh dan memiliki pengetahuan dasar tentang film eksperimental serta konsep-konsep yang terkait, seperti struktur non-naratif dan penggunaan simbolisme. Mereka juga harus memahami prosedur dan teknik dasar yang sesuai dalam proses pembuatan film, seperti pengolahan gambar dan pengeditan. Selanjutnya guru mempersiapkan penyediaan materi dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat pemahaman serta konteks sosial budaya siswa. Guru mempersiapkan berbagai bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat film eksperimental, seperti kamera, peralatan editing, dan perangkat lunak pengolahan video disamping bahan-bahan lain yang dapat digunakan dalam proses pembuatan film.

Perencanaan dan persiapan pembelajaran film eksperimental menyediakan pedoman bagi guru dalam memfasilitasi kreativitas siswa melalui praktek eksperimentasi dalam proses pembuatan film. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan medium dalam pembuatan film. Guru memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa melalui kegiatan-kegiatan yang mengeksplorasi berbagai ide dan konsep dalam film eksperimental dengan memberikan tugas-tugas yang memungkinkan siswa untuk berekspresi secara bebas. Teknologi yang tersedia harus dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat berupa penggunaan perangkat lunak pengolahan video, audio, kamera digital, dan peralatan lainnya yang dapat membantu siswa dalam membuat film eksperimental. Sebagai sebuah cara baru dalam pembelajaran seni rupa, sebaiknya Guru mendokumentasikan proses pembelajaran dan melakukan refleksi proses dan hasil pembelajaran melalui berbagai instrumen dan media.



5 Best Experimental Films: A Showcase of Cinematic Innovation and Artistry

<https://filmlifestyle.com/best-experimental-films/>

Guru juga harus mempersiapkan diri untuk menghadapi keterbatasan teknis dan hambatan dalam menerima dan mengakses materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan berbagai alternatif teknologi dan medium yang lebih sederhana dan lebih mudah diakses, seperti smartphone dengan berbagai aplikasi editing video. Dengan demikian, guru dapat memastikan bahwa penggunaan film eksperimental dalam pembelajaran seni rupa di sekolah berjalan efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa, selain membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan dalam seni rupa secara optimal.

Penutup

Secara keseluruhan, film eksperimental memiliki potensi besar untuk memperkaya pendidikan seni rupa di sekolah umum. Dengan menggunakan film eksperimental sebagai alat pengajaran, guru dapat membantu siswa memahami berbagai teknik dan metode alternatif dalam membuat karya seni, mendorong pemikiran kritis, dan membangun keterampilan interpretatif. Penggunaan film sebagai media pembelajaran seni visual dapat memperluas wawasan pemahaman siswa tentang seni, mengembangkan keterampilan produksi visual dan suara, sekaligus

melatih kepekaan visual dan pendengaran. Dengan mempelajari dan memproduksi film eksperimental, siswa tidak hanya belajar tentang teknik pembuatan film, tetapi juga mampu mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui media yang menarik dan inovatif. Ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar seni rupa, mendorong kekuatan kreatif dan imajinatif yang sangat berguna untuk pengembangan kompetensi peserta didik abad ke-21.

Sebagai catatan penutup, penting untuk digarisbawahi bahwa potensi film eksperimental sebagai materi dan media pembelajaran seni rupa di sekolah harus disertai dengan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajarannya. Penguasaan teknologi produksi film, wawasan tentang film (khususnya film eksperimental), sumber daya sarana dan prasarana yang dimiliki siswa, guru dan sekolah akan berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan film eksperimental dalam proses pembelajaran seni rupa di sekolah.

REFERENSI

- O'Doherty, D. (2020). The Leviathan of rationality: Using film to develop creativity and imagination in management learning and education. *Academy of Management Learning & Education*, 19(3), 366-384.. <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/amle.2019.0197>
- Efland, A. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. Teachers College Press..
- Jacobs, S. (2011). *Framing pictures: film and the visual arts*. Edinburgh University Press..
- Matjaž. (2013). *Examples of Applying Contemporary Art Practices in the Visual Arts Curriculum in Grammar Schools*. <https://core.ac.uk/download/pdf/14469346.pdf>
- Mohammadreza. (2017). *The Role Played by Art in the Education and Creativity of the Iranian Students*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09751122.2017.1368154>
- Nichols, B. (Ed.). (2001). *Maya Deren and the American Avant-Garde: Includes the Complete Text of An Anagram of Ideas on Art, Form, and Film*. Univ of California Press.
- Sjöholm, J. (2013). *The role of the art studio in contemporary artistic production*. CIND Centre for Research on Innovation and Industrial Dynamics.

- IDS | BTEC, (t.t) *Sejarah Film Bergenre Eksperimental*, PT Adhara Cipta Pratama, tersedia dalam <https://idseducation.com/sejarah-film-bergenre-eksperimental/> [Agustus 2024]
- Merve, Kaptan. (2023). *From Radical to Mainstream: The Evolution of Video Art*. doi: 10.58830/ozgur.pub239.c1017
- Rennier, Estefan, Ligarretto, Feo. (2024). Digital Media-Art: experimental artistic education for the media literacy. *Calle 14: Revista de Investigación en el Campo del Arte*, doi: 10.14483/21450706.21297

INDEKS

A

akademisi · 2, 4, 8, 14, 25, 82
analisis · 3, 14, 18, 101, 137, 184, 214, 264,
295, 296, 298, 299, 302
analisis eksplorasi · 3
antusiasme · 3, 161, 197, 214
apresiasi karya · 4, 227
apresiator · 4, 5, 8, 14, 227, 237, 239, 252,
259, 260, 261, 262, 264, 265
apresiator seni · 5
atmosfer · 2, 50, 54, 125, 127, 294, 301

B

bidang ilmu · 3, 83

C

cinefuture · 2

D

dinamika · 3, 73, 77, 179, 296, 297
diskusi · 2, 3, 5, 40, 60, 78, 79, 82, 94, 95,
110, 179, 180, 181, 183, 188, 191, 196,
197, 198, 209, 210, 213, 251
diskusi interaktif · 3
DKV · 2

E

ekosistem · 5, 39, 41, 61, 172, 174, 182, 186,
188, 190, 196, 244
eksistensi · 2, 3, 4, 5, 8, 58, 68, 201, 204, 208
eksperimental · 3, 5, 6, 8, 25, 26, 30, 31, 32,
33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43,
44, 45, 46, 53, 55, 56, 57, 60, 62, 63, 64,
70, 71, 78, 80, 83, 86, 89, 91, 92, 94, 95,
97, 106, 108, 110, 112, 118, 120, 121, 123,
126, 160, 161, 162, 163, 164, 166, 168,
170, 172, 173, 174, 175, 186, 187, 188,

196, 197, 198, 199, 200, 208, 209, 210,
211, 212, 213, 214, 215, 216, 218, 220,
221, 223, 224, 228, 229, 230, 231, 233,
234, 235, 236, 237, 239, 254, 255, 256,
257, 258, 259, 261, 262, 263, 264, 265,
266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 274,
275, 276, 279, 281, 315, 316, 318, 319,
320, 321, 322, 323, 324
eksplorasi · 3, 30, 32, 44, 45, 46, 50, 57, 70,
71, 72, 75, 77, 78, 79, 82, 83, 84, 91, 94,
97, 101, 109, 113, 120, 172, 220, 224, 232,
255, 256, 258, 259, 262, 265, 268, 271,
272, 273, 276, 277, 279, 280, 304, 318
eksplorasi praktis · 3
elemen · 3, 32, 37, 50, 55, 68, 69, 70, 71, 72,
75, 77, 80, 82, 89, 92, 109, 117, 118, 119,
124, 126, 130, 132, 134, 163, 178, 205,
229, 234, 235, 251, 252, 253, 256, 257,
258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265,
268, 269, 270, 271, 272, 274, 275, 276,
277, 292, 293, 294, 295, 299, 300, 301,
302, 305, 307, 308, 310, 311, 318, 320
empiris · 4, 72, 96, 97
era · 4, 5, 8, 9, 11, 25, 30, 50, 52, 53, 73, 82,
89, 92, 93, 94, 108, 160, 163, 182, 191,
200, 213, 218, 222, 226, 232, 244, 296,
315, 316
era modern · 5, 50, 52, 82, 163
era sinema modern · 4, 5, 8, 108
estetis · 5, 73, 109, 118, 167, 252
evolusi sinema modern · 3

F

film · 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 16, 21, 30, 31, 32,
33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43,
44, 45, 46, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57,
58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 68, 69, 70, 71,
72, 73, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 86, 87, 88,
89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 100, 101,
103, 106, 107, 108, 110, 111, 112, 113,
116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123,
124, 125, 126, 127, 128, 130, 132, 133,
134, 135, 136, 137, 139, 141, 142, 160,
161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168,
170, 171, 172, 173, 174, 175, 178, 179,

180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188,
189, 190, 191, 196, 197, 198, 199, 200,
201, 202, 203, 204, 207, 208, 209, 210,
211, 212, 213, 214, 215, 216, 219, 220,
221, 222, 223, 224, 226, 227, 228, 229,
230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237,
238, 239, 241, 244, 245, 246, 247, 250,
251, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260,
261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268,
269, 270, 271, 273, 274, 275, 276, 277,
279, 280, 281, 282, 283, 286, 287, 288,
289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296,
297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304,
305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312,
314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321,
322, 323, 324
film eksperimental · 2, 3, 4, 5, 8, 30, 31, 32,
33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43,
44, 45, 46, 55, 56, 62, 63, 64, 71, 78, 79,
80, 82, 86, 91, 93, 94, 95, 96, 99, 100, 102,
106, 107, 108, 110, 111, 112, 113, 118,
119, 120, 121, 127, 160, 161, 162, 163,
164, 165, 166, 168, 170, 172, 173, 174,
175, 196, 197, 198, 199, 200, 208, 209,
211, 212, 214, 215, 220, 223, 224, 228,
229, 230, 233, 234, 236, 239, 244, 255,
256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263,
264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271,
274, 275, 276, 277, 315, 316, 318, 319,
320, 321, 322, 323
film experimental · 3, 170, 172
fleksibel · 4, 142, 175, 191, 271, 280, 316
fokus · 3, 42, 44, 56, 76, 86, 91, 125, 133,
161, 175, 181, 182, 271, 279, 293, 297,
299, 306, 311, 316, 318

G

gagasan · 5, 30, 34, 42, 50, 70, 77, 83, 86, 87,
94, 95, 96, 97, 112, 118, 127, 160, 162,
190, 199, 204, 227, 273, 314, 316, 318

H

humanis · 4, 230, 231

I

Indonesia · 2, 3, 39, 52, 53, 57, 58, 59, 60, 61,
63, 64, 65, 70, 71, 84, 86, 88, 89, 90, 91,
92, 94, 97, 100, 101, 104, 108, 109, 112,
144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 153,
154, 155, 156, 157, 158, 161, 170, 172,
173, 175, 178, 180, 181, 183, 184, 190,
191, 193, 196, 197, 199, 200, 201, 202,
207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214,
215, 216, 226, 228, 229, 231, 232, 233,
234, 236, 237, 240, 241, 244, 245, 246,
247, 248
industri perfilman · 5, 43, 197, 201, 204, 207,
232, 245, 247, 288, 290, 306
industri sinema · 5, 286
inovasi · 3, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 52, 55, 69,
78, 79, 82, 83, 86, 100, 118, 122, 126, 162,
182, 183, 204, 205, 206, 207, 208, 214,
215, 223, 236, 252, 255, 256, 257, 259,
267, 268, 271, 272, 278, 279, 305
inovatif · 3, 31, 34, 39, 41, 42, 43, 50, 56, 70,
73, 77, 80, 83, 84, 92, 113, 119, 120, 121,
160, 181, 204, 256, 257, 258, 261, 262,
263, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 274,
275, 276, 277, 278, 279, 280, 287, 306,
310, 311, 318, 319, 323
institusi · 2, 42, 64, 71, 79, 88, 89, 93, 101,
172, 175
Institut Kesenian Jakarta · 2, 90
Institut Seni Budaya Bandung · 2
Institut Seni Indonesia Surakarta · 2
Institut Seni Indonesia Yogyakarta · 2, 161,
172
Institut Teknologi Bandung · 2, 90, 108
interpretasi · 31, 33, 34, 36, 37, 39, 56, 106,
110, 163, 170, 184, 209, 229, 235, 252,
262, 263, 265, 269, 270, 272, 295, 296,
298, 314, 316, 319
isu · 3, 14, 51, 54, 60, 61, 68, 73, 74, 78, 81,
91, 92, 93, 94, 101, 133, 173, 251, 261,
291, 292, 299, 300

K

karya · 2, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 25, 26, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 55, 56, 58, 62, 63, 69, 70, 72, 73, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 88, 89, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 113, 116, 118, 119, 120, 121, 127, 130, 132, 134, 135, 136, 137, 139, 160, 161, 163, 164, 168, 172, 173, 174, 175, 180, 181, 183, 184, 186, 187, 188, 190, 191, 196, 197, 198, 199, 200, 210, 211, 212, 213, 215, 218, 220, 221, 222, 227, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 237, 238, 239, 250, 251, 252, 253, 254, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 287, 288, 300, 303, 304, 311, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 322

karya seni · 4, 5, 8, 9, 12, 33, 37, 50, 51, 52, 56, 70, 83, 92, 96, 106, 107, 108, 109, 110, 116, 118, 121, 136, 160, 161, 211, 218, 227, 229, 230, 231, 233, 234, 238, 239, 240, 250, 252, 253, 273, 274, 314, 316, 318, 319, 322

kategori · 5, 42, 61, 62, 63, 196, 233, 254, 255, 289, 291

kolaborasi · 2, 3, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 51, 102, 141, 190, 197, 268, 279, 280, 310

kolaboratif · 2, 39, 41, 72, 73, 270, 280

kompleksitas · 3, 50, 55, 68, 229, 262, 263, 265

konteks · 2, 5, 11, 25, 45, 70, 72, 73, 74, 77, 79, 80, 83, 86, 92, 93, 96, 97, 98, 106, 107, 108, 110, 112, 131, 170, 172, 173, 178, 179, 181, 183, 184, 186, 211, 230, 234, 240, 250, 251, 252, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 274, 276, 279, 296, 300, 304, 314, 316, 317, 321

konvensional · 3, 5, 8, 9, 10, 14, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 55, 56, 83, 92, 107, 110, 111, 124, 125, 131, 160, 162, 173, 178, 185, 197, 198, 199, 200, 201, 207, 208, 211, 219, 228, 229, 255,

256, 257, 258, 260, 262, 263, 264, 265, 267, 268, 269, 270, 275, 276, 315, 317, 318, 319

kritikus film · 3, 171, 221, 260, 261, 262, 263, 266, 268, 269, 270, 303

kualitas · 3, 12, 38, 44, 57, 61, 87, 134, 135, 136, 137, 139, 179, 208, 232, 233, 244, 252, 262, 266, 286, 304, 305, 306

kurator · 4, 8, 9, 94, 96, 106, 197

M

masyarakat · 5, 9, 14, 39, 43, 44, 52, 57, 62, 63, 64, 81, 82, 91, 97, 101, 112, 118, 133, 161, 170, 171, 178, 184, 185, 190, 196, 198, 201, 206, 207, 212, 213, 214, 219, 221, 226, 227, 231, 232, 236, 237, 238, 239, 246, 251, 252, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 304

medium · 2, 5, 17, 23, 35, 36, 43, 50, 52, 54, 55, 56, 63, 68, 69, 71, 77, 82, 88, 91, 92, 95, 96, 97, 101, 107, 108, 109, 110, 112, 156, 163, 164, 170, 175, 188, 200, 234, 238, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 265, 267, 269, 276, 292, 314, 316, 317, 320, 321, 322

minat · 2, 36, 39, 43, 53, 58, 187, 197, 199, 207, 223, 306, 310, 323

mitos · 4, 88, 96, 170, 174

N

narasumber · 2, 3

naskah · 4, 34, 96, 113, 117, 119, 229, 235, 247, 274, 286

networking · 2, 15

nilai rasionalitas · 4, 96

P

pameran · 4, 42, 44, 45, 78, 79, 80, 81, 82, 86, 87, 89, 94, 96, 98, 99, 101, 107, 110, 112, 113, 170, 172, 190, 254, 306

pandangan · 2, 3, 8, 9, 10, 44, 50, 51, 52, 56,
72, 81, 94, 98, 110, 120, 218, 226, 229,
235, 236, 238, 239, 250, 251, 260, 262,
265, 295, 298, 319
pandangan analitis · 2
paradigma · 3, 9, 108
partisipasi aktif · 3
pemikiran · 3, 25, 30, 31, 33, 35, 36, 37, 39,
44, 45, 50, 54, 78, 79, 82, 86, 87, 112, 113,
118, 163, 175, 219, 226, 236, 238, 239,
250, 253, 259, 268, 269, 314, 316, 318,
319, 322
pemikiran kritis · 3, 54, 318, 319, 322
pendekatan · 3, 30, 31, 41, 42, 53, 60, 71, 72,
73, 74, 80, 82, 83, 89, 91, 110, 113, 118,
122, 134, 136, 160, 164, 165, 167, 168,
170, 171, 172, 173, 174, 175, 183, 198,
212, 255, 256, 259, 261, 262, 263, 264,
267, 269, 277, 279, 280, 292, 295, 296,
298, 299, 301, 302, 303, 317, 318
pengalaman · 2, 11, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 39,
40, 43, 44, 45, 50, 51, 54, 55, 56, 63, 68,
69, 70, 71, 72, 73, 77, 79, 83, 87, 92, 95,
96, 98, 100, 109, 111, 113, 117, 118, 120,
121, 122, 126, 131, 132, 133, 134, 135,
140, 141, 142, 162, 164, 165, 168, 170,
172, 178, 179, 180, 181, 183, 190, 191,
199, 201, 208, 210, 220, 226, 228, 250,
251, 252, 253, 255, 256, 257, 258, 259,
260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267,
268, 269, 270, 274, 275, 276, 278, 292,
293, 294, 295, 298, 299, 301, 302, 303,
305, 316, 317, 318, 320, 323
pengarang · 4, 96
penulis · 4, 14, 30, 51, 63, 71, 96, 99, 130,
136, 137, 139, 196, 200, 202, 211, 228,
247, 250, 254, 258, 259, 260, 261, 262,
263, 264, 265, 266, 267, 269, 270, 271,
303, 304
perspektif · 2, 3, 9, 11, 14, 37, 51, 54, 68, 73,
76, 78, 79, 80, 82, 83, 86, 92, 94, 107, 108,
110, 111, 120, 126, 182, 188, 241, 250,
251, 252, 256, 259, 265, 268, 279, 280,
298, 300, 301, 319
perspektif praktis · 2
pertukaran ide · 2, 40, 79, 92, 188

peserta · 2, 3, 79, 133, 140, 141, 183, 188,
272, 323
Politeknik Tempo · 2
praktisi · 2, 4, 8, 25, 94, 181, 183, 223, 236
praktisi film · 4, 8, 181, 183, 223
praktisi seni · 2, 236
presentasi · 3, 34, 92, 112, 181, 183, 191, 236
prodi Film dan Televisi · 2
progresif · 3
proyek kolaboratif · 2

R

realita · 4, 117, 118, 196, 205, 230
realitas · 4, 10, 30, 54, 68, 70, 74, 75, 81, 83,
86, 87, 106, 111, 165, 170, 171, 172, 175,
219, 226, 230, 233, 234, 235, 236, 237,
238, 240, 251, 300
refleksi · 3, 11, 37, 41, 51, 56, 71, 82, 83, 94,
95, 113, 252, 253, 259, 271, 304, 321
reflektif · 4, 97, 100, 260, 263, 264
relevansi · 2, 83, 84, 252
revolusi sinema · 3, 8
ruang eksplorasi · 3, 69

S

seni · 2, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 31, 33, 34, 35, 36,
37, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 50, 51, 52,
54, 55, 56, 57, 62, 63, 69, 70, 71, 73, 79,
80, 82, 83, 84, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 94,
95, 99, 101, 106, 107, 108, 109, 110, 111,
112, 113, 116, 117, 118, 120, 121, 126,
135, 136, 160, 162, 170, 171, 172, 173,
175, 178, 188, 197, 199, 213, 216, 218,
219, 220, 221, 223, 224, 226, 228, 229,
230, 233, 237, 238, 239, 244, 250, 251,
252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259,
261, 266, 267, 270, 271, 273, 274, 305,
314, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322,
323
Seni Rupa · 2, 84, 90, 91, 104, 108, 109
seniman · 2, 4, 8, 9, 11, 12, 14, 25, 26, 42, 50,
51, 70, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 99,
101, 106, 107, 109, 112, 113, 121, 160,

172, 173, 174, 197, 200, 219, 226, 228,
229, 230, 234, 238, 244, 246, 250, 252,
253, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261,
273, 274, 316, 319
signifikan · 5, 43, 52, 69, 73, 76, 80, 84, 92,
93, 94, 107, 108, 109, 141, 142, 178, 180,
181, 182, 183, 185, 190, 226, 262, 293,
295, 308, 311
simposium · 2, 3, 4, 110, 127, 244
sinema · 2, 3, 4, 5, 8, 30, 32, 34, 37, 53, 57,
62, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 78, 79, 80, 82,
83, 84, 86, 88, 89, 90, 92, 93, 95, 96, 97,
98, 99, 100, 101, 107, 110, 112, 113, 118,
126, 170, 171, 172, 174, 175, 178, 188,
197, 199, 200, 221, 223, 228, 229, 234,
236, 237, 238, 239, 255, 288, 291, 294,
311, 315
sinema eksperimental · 5, 62, 113, 172, 199
sinema konvensional · 5, 32, 255
sinema modern · 2, 3, 86, 89
solusi · 4, 278, 279, 280, 314
standarisasi · 5

T

tanggapan kritis · 3
teks · 4, 95, 113, 165, 228, 235
televisi · 8, 12, 14, 25, 45, 53, 59, 63, 71, 72,
79, 94, 117, 121, 137, 160, 161, 168, 209,
232, 245, 246
tema · 2, 3, 31, 34, 37, 43, 50, 51, 60, 62, 73,
74, 76, 80, 92, 110, 112, 116, 119, 120,
127, 165, 181, 183, 184, 198, 223, 244,
250, 251, 252, 259, 260, 261, 270, 275,
276, 286, 287, 289, 292, 293, 295, 301,
303, 304, 306, 310

teori · 2, 3, 39, 68, 71, 72, 80, 83, 160, 162,
173, 175, 184, 218, 235, 252, 261, 264,
267, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298,
299, 300, 301, 302, 303, 304, 320, 321
teori sinema · 2
tradisi · 3, 86, 87, 88, 91, 92, 97, 101, 108,
110, 113, 178, 184, 220, 236, 251, 295,
306, 307, 311

U

universitas · 2, 3, 175, 208, 233
Universitas Katolik Parahyangan · 2
Universitas Padjadjaran · 2
Universitas Pendidikan Indonesia · 2, 30, 46,
71, 72, 86, 172, 174, 196, 244, 282
Universitas Telkom · 2
Universitas Widyatama · 2
UPI · 2, 71, 72, 73, 78, 79, 82, 83, 97, 99, 196

W

wadah · 2, 37, 94, 117, 174, 180, 181, 245
wadah aktualisasi · 2
wawasan · 2, 3, 70, 81, 101, 113, 134, 184,
189, 250, 251, 259, 261, 267, 269, 278,
318, 319, 322, 323

Z

zaman · 5, 25, 96, 122, 198, 210, 230, 231,
244, 245, 247

