

KONSTRUKSI VISUAL *SCENE* TEMBANG DURMA KUNTILANAK DALAM FILM KUNTILANAK MELALUI TEKNIK *MONTAGE*

Lilik Reni Randawati, Lilik Slamet Raharsono, Mochamad Ilham
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: neny93sastra11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang konstruksi visual dalam film *Kuntilanak*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konstruksi visual *scene* tembang durma kuntilanak dalam film *Kuntilanak*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk membedah secara detail penyelesaian masalah yang ada dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *montage* Sergei Eisenstein. Hasil analisis data memberikan kesimpulan bahwa penggunaan teknik *montage tonal* sangat berperan untuk dapat meningkatkan suasana horor pada film *Kuntilanak* khususnya pada *scene* tembang durma kuntilanak. Secara keseluruhan, teknik *montage tonal* tidak hanya menyusun urutan gambar namun memberikan nyawa berupa rasa dan emosi untuk membentuk sebuah konstruksi visual yang dapat merepresentasikan tembang durma kuntilanak sebagai daya tarik bagi film *Kuntilanak*.

Kata Kunci: Film *Kuntilanak*, tembang durma kuntilanak, konstruksi visual, *montage*,

Abstract

This research discusses the visual construction in the Kuntilanak film. The purpose of this research is to determine how the visual construction of kuntilanak durma song scenes in the film. The method used is qualitative descriptive to dissect in detail the settlement of the existing problems in the research. The theory used in this research is the technique of montage Sergei Eisenstein. The result of data analysis gives the conclusion that the use of tonal montage technique is useful to improve the feeling of horror in the film, especially in the kuntilanak durma song scenes. Overall, tonal montage technique not only composes the images but it gives a sense of the life and emotion to form a visual construction that would represent kuntilanak durma song as an attraction for the Kuntilanak film.

Keywords: Film "Kuntilanak", Kuntilanak durma song, visual construction, *montage*.

1. Pendahuluan

Film merupakan sebuah karya seni sekaligus media audio visual untuk menyampaikan pesan, edukasi atau hiburan yang dapat berperan sebagai representasi budaya bagi masyarakat. Berbagai macam budaya di Indonesia dapat menjadi referensi untuk menghasilkan sebuah ide yang menarik dalam berkarya. Berkembangnya jaman tidak mempengaruhi minat penonton terhadap topik-topik yang berbau mistis. Pembahasan mengenai mitos adanya makhluk halus yang biasa disebut hantu oleh masyarakat menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan dalam bentuk film. Isu-isu mengenai hantu yang berkembang di masyarakat menjadi daya tarik bagi kehadiran film horor di Indonesia. Ketertarikan masyarakat Indonesia pada film bergenre horor dibuktikan dengan tingginya minat penonton sejak kehadiran film horor di Indonesia.

Film horor merupakan film yang memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya (Pratista, 2008:16). Alur cerita film horor biasanya melibatkan mitos, kematian, penyakit mental hingga legenda suatu daerah. Film horor sering menggunakan karakter-karakter antagonis yang menyeramkan. Pada umumnya, film horor menghadirkan sosok makhluk gaib yang menjadi sumber ketakutan. Sasaran film horor biasanya ditujukan untuk kalangan penonton remaja dan dewasa (Pratista, 2008:17). Meskipun film horor memberikan efek rasa takut, namun film horor tetap banyak diminati oleh penonton.

Film *Kuntilanak* merupakan film horor yang mengangkat sosok hantu kuntilanak hasil adaptasi dari mitos yang berkembang khususnya pada masyarakat Jawa. Film ini menceritakan tentang hantu kuntilanak yang sengaja dipelihara dan dimanfaatkan untuk

memperkaya diri. Film *Kuntilanak* menghadirkan sebuah tembang yang disebut tembang durma kuntilanak sebagai syarat untuk memanggil hantu kuntilanak yang hanya dapat dilakukan oleh pemilik wangsit. Keunikan tembang durma kuntilanak sebagai salah satu sumber horor membawa kesuksesan dan kepopuleran bagi film *Kuntilanak*. Tembang durma kuntilanak tidak hanya menjadi faktor kesuksesan film *Kuntilanak*, namun tembang tersebut mulai dipercaya oleh sebagian masyarakat bahwa tembang durma kuntilanak benar-benar memiliki kemampuan untuk mendatangkan makhluk halus. Menariknya sebuah film tentu saja tidak lepas dari peran proses *editing* yang membentuk konstruksi visual dalam film. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui konstruksi visual *scene* yang berisi tembang durma kuntilanak dalam film *Kuntilanak* melalui teknik *editing* yaitu teknik *montage*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konstruksi visual *scene* tembang durma kuntilanak dalam film *Kuntilanak* yang dihasilkan dari sebuah proses kreatif teknik *editing* yaitu teknik *montage*. Penelitian ini menggunakan teknik *editing* yaitu teknik *montage* sebagai analisis penelitian. *Montage* adalah teknik *editing* yang menggabungkan *shot* satu dengan *shot* lainnya untuk menggambarkan rangkaian adegan dalam suatu kurung waktu yang bersifat dramatis. Pendekatan teknik *montage tonal* mengacu pada keputusan-keputusan *editing* yang dibuat untuk membentuk karakter emosional dari sebuah adegan yang bisa berubah selama adegan tersebut berlangsung. *Montage tonal* menjelaskan bahwa aspek suara, aspek tata cahaya dan aspek gerakan menjadi acuan yang dapat mempengaruhi emosi untuk mendapatkan adegan yang dramatis.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dipilih, karena penelitian terhadap film *Kuntilanak* tidak melihat jumlah penonton atau perhitungan pengaruh dan *rating* dari film. Penelitian terhadap film *Kuntilanak* ingin mengungkapkan Konstruksi visual dalam film, khususnya *scene* tembang durma kuntilanak. Metode analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, sehingga analisis yang dilakukan dapat dijelaskan dengan lebih terperinci. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *montage*.

Objek material yang digunakan dalam penelitian adalah film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani yang dirilis pada tahun 2006. Sedangkan objek formal yang diangkat adalah konstruksi visual *scene* tembang *Durma Kuntilanak* melalui teknik *montage*.

Sumber data penelitian berdasarkan jenisnya terdiri atas data primer dan skunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari pengamatan terhadap film *Kuntilanak* karya Rizal Mantovani. Data dari penelitian ini berasal dari DVD film *Kuntilanak* dengan durasi 95 menit, yang dirilis pada 27 Oktober 2006 oleh *MVP Pictures*. Data skunder adalah data tidak langsung yang diperoleh dari literatur berupa buku dan *e-book* tentang *montage*, musik dalam film, metode penelitian dan lain-lain; jurnal dan skripsi tentang teknik *montage* dalam film.

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan peneliti untuk mengumpulkan data adalah observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi dilakukan terhadap subjek penelitian, yaitu film *Kuntilanak* dengan menonton film tersebut berulang-ulang untuk memperoleh konstruksi visual *scene* tembang durma kuntilanak. Dokumentasi dalam penelitian berupa DVD original film *Kuntilanak* yang sudah rilis. Data yang diperoleh pada tahap ini adalah *screenshot* dari film *Kuntilanak* yang termasuk *scene* tembang durma kuntilanak. Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mempelajari dan mencari data yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian. Beberapa referensi studi kepustakaan yang telah digunakan adalah buku, jurnal, artikel internet, dokumen skripsi-skripsi terdahulu, serta sumber lain yang sesuai dengan masalah yang dibahas.

Proses analisis dalam penelitian kualitatif menurut H.B. Sutopo [8], dapat menggunakan teknik analisis interaktif. Teknik analisis tersebut terdiri atas tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Proses analisisnya dilakukan secara berkelanjutan yang polanya berbentuk siklus. Peneliti tetap bergerak di antara tiga komponen analisis selama kegiatan pengumpulan data berlangsung. Setelah data terkumpul peneliti akan bergerak di antara tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang tersisa [8].

3. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 *scene* yang berisi tembang durma kuntilanak dalam film *Kuntilanak*. Tembang durma kuntilanak merupakan salah satu sumber horor bagi film *Kuntilanak*. Unsur horor bagi tembang durma kuntilanak tentu saja dipengaruhi oleh adanya konstruksi visual yang membawakan tembang durma kuntilanak hingga memiliki kesan menakutkan. Pada konstruksi visual *scene* tembang durma kuntilanak terdapat penggunaan teknik *montage* pada proses

editing yang dirasa mampu memberikan kesan horor bagi tembang durma kuntilanak.



Pencapaian beberapa konflik *montage pada scene-scene* tembang durma kuntilanak memberikan nilai *estetis* bagi film *Kuntilanak*. Konflik grafis pada *scene*



tembang durma kuntilanak dapat disimpulkan bahwa penggunaan konflik ini dapat mempengaruhi sudut pandang penonton. Arah grafis yang digunakan didominasi dengan arah *vertical* yang dikombinasikan dengan kemiringan ke kanan atau ke kiri. Arah grafis yang demikian memberikan keunikan bagi tampilan gambar. Beberapa konflik grafis pada *scene* tembang durma kuntilanak membuat gambar seolah-olah kamera sedang melayang, mendayu-dayu mengikuti ekspresi pemain hingga membuat penonton terbawa pada emosi yang diinginkan. Konflik permukaan pada *scene* tembang durma kuntilanak disajikan dengan banyak memanfaatkan adegan yang mencakup lebih dari satu pemain dalam sebuah *frame*. Pada konflik volume didominasi oleh penggunaan *close up* yang mencakup pelantun dan pendengar tembang durma kuntilanak secara bersamaan pada satu *frame* dengan skala yang berbeda-beda. Konflik volume pada umumnya digunakan untuk memperjelas adanya interaksi secara langsung yang dilakukan oleh pemain. Konflik spasial pada *scene* tembang durma kuntilanak tidak terlalu banyak, artinya tidak banyak manipulasi ruang yang dilakukan pada *scene-scene* tersebut karena adegan yang berlangsung dilakukan dalam satu ruangan yang bersamaan. Konflik spasial mampu meningkatkan tensi suasana horor pada *scene* tembang durma kuntilanak ketika penambahan ilustrasi dilakukan agar adegan lebih dramatis. Pencapaian konflik cahaya disajikan dengan memanfaatkan *setting* ruang dan *setting* waktu yang sedang berlangsung. Pada keseluruhan *scene*, penataan cahaya tampak natural tanpa kesan berlebihan seperti layaknya cahaya waktu siang ataupun malam hari. Pada konflik temporal, konflik ini merupakan konflik yang selalu



digunakan pada seluruh adegan. Adanya interaksi saat pelantunan tembang durma kuntilanak membuat konflik temporal lebih mudah untuk diaplikasikan. Konflik temporal didominasi dengan pengulangan gambar pada kedua tokoh secara berurutan atau bersamaan.



Pada analisis *montage tonal*, aspek suara pada *scene-scene* tersebut berasal dari pelantunan tembang durma kuntilanak. Tembang durma kuntilanak dilantunkan oleh beberapa tokoh yaitu Bu Yanti, Samantha, dan Sri Sukma. Pelantunan tembang dari beberapa tokoh didominasi oleh tokoh Samantha yang lebih banyak melakukan pelantunan tembang. Aspek analisis *montage tonal* lainnya yaitu aspek tata cahaya, pada aspek ini sangat penting untuk memperhatikan *setting* waktu dan *setting* lokasi. Berdasarkan uraian *scene-scene* tembang durma kuntilanak, terdapat 2 *scene* yang menceritakan adegan dilakukan pada siang hari di dalam dan di luar ruangan, sementara terdapat 4 *scene* pada malam hari dilakukan di dalam ruangan. Pada aspek tata cahaya didominasi oleh penggunaan cahaya yang cenderung berwarna gelap, meskipun terdapat adegan dilakukan pada siang hari namun kualitas cahaya cenderung mengarah pada *soft light*. Pada malam hari, penyesuaian tata cahaya dilakukan pada warna cahaya yang didominasi oleh warna biru. Penataan cahaya seperti yang telah dijelaskan mampu meningkatkan unsur horor bagi *scene-scene* tersebut. Pada aspek gerakan terdapat perubahan emosi yang dialami oleh pelantun tembang durma kuntilanak maupun pemain yang mendengarkan tembang durma kuntilanak. Ekspresi yang ditimbulkan oleh pelantun berbeda dengan ekspresi pada pendengar tembang durma kuntilanak. Perubahan ekspresi pada aspek gerakan didominasi oleh pendengar tembang durma kuntilanak yaitu berupa *Purely verbal utterance*, *Gesticularly ekspression*, dan *Projection of the conflict into space*. Berbagai ekspresi yang dihasilkan berasal dari mimik wajah, gerakan tubuh dan interaksi seluruh tubuh pada ruang sekitar. Pada analisis aspek gerakan disimpulkan bahwa pendengar tembang durma kuntilanak mengalami ketakutan, kekhawatiran dan firasat aneh yang dialami. Berbeda dengan pelantun tembang durma kuntilanak, Samantha yang semula tampak bingung dengan tembang durma kuntilanak namun beberapa kali ekspresi yang dialami oleh Samantha menunjukkan adanya kesenangan dan kepuasan tersendiri saat ia melantunkan tembang durma kuntilanak. Perubahan ekspresi pada Dinda dan Samantha menjadi cermin untuk mendapatkan suasana horor yang telah dikonstruksikan dalam bentuk adegan ataupun pemotongan gambar yang dramatis.

Beberapa konflik *montage*, aspek suara, aspek tata cahaya dan aspek gerakan telah membentuk sebuah konstruksi visual yang memberikan pengalaman lebih dari pada hanya mendengarkan tembang durma kuntilanak saja. Konstruksi visual memberikan gambaran nyata pada tembang durma kuntilanak. Secara keseluruhan, suasana yang

dibangun melalui konstruksi visual membentuk sisi horor bagi tembang durma kuntilanak, sehingga peran teknik *editing* khususnya *montage* dalam sebuah film sangatlah penting untuk memberikan sentuhan akhir yang sempurna bagi sebuah karya film.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik *montage tonal* sangat berperan untuk dapat meningkatkan suasana horor pada film *Kuntilanak* khususnya pada *scene* tembang durma kuntilanak. Penggunaan beberapa konflik pada *montage* yaitu konflik grafis, konflik permukaan, konflik volume, konflik spasial, konflik cahaya dan konflik temporal menjadi acuan dasar untuk mengkonstruksikan adegan saat tembang durma kuntilanak dilantunkan. Konflik pada *montage* menyesuaikan urutan *shot* yang tepat guna mengisi rangkaian adegan saat tembang durma kuntilanak dilantunkan hingga memiliki nilai keindahan dari segi visual. Aspek-aspek *montage tonal* dianalisis sebagai pijakan untuk memberikan rasa dan emosi yang membangun suasana horor pada *scene* tembang durma kuntilanak. Aspek *montage tonal* yaitu aspek suara, aspek tata cahaya dan aspek gerakan menjadi pemicu adanya perubahan emosi pada *scene* tembang durma kuntilanak. Dominasi cahaya gelap pada tata cahaya di setiap *scene* disertai perubahan ekspresi dari gerakan pelantun dan pendengar tembang durma kuntilanak membangun suasana horor *scene* tembang durma kuntilanak. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa teknik *montage tonal* tidak hanya menyusun urutan gambar namun memberikan nyawa berupa rasa dan emosi untuk membentuk sebuah konstruksi visual yang dapat merepresentasikan tembang durma kuntilanak sebagai daya tarik bagi film *Kuntilanak*.

Saran peneliti yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya khususnya yang ingin mengangkat film *Kuntilanak* sebagai objek penelitian. Peneliti sarankan untuk membahas dan mengkaji film dengan menggunakan sudut pandang lain dan paradigma yang lebih tajam sehingga kedepannya diharapkan dapat memperkaya referensi serta kajian ilmu Program Studi Televisi dan Film. Film *Kuntilanak* sebagai representasi budaya sosial yang dikembangkan melalui media audio visual merupakan bukti proses kreatif dunia perfilman. Oleh karena itu, diharapkan peneliti selanjutnya memiliki ide serta gagasan yang lebih kreatif demi kemajuan edukasi dunia televisi dan film

Daftar Pustaka

- [1] Brodwell, Thompson. 2008. *Film Art : An Introduction*. New York : McGraw-Hill.
- [2] Eisenstein, Sergei. 1977. *Film Form : Essay in Film Theory*. New York : Harcourt Brace & Company.
- [3] Metz, Christian. 1991. *Film Language : A Semiotics of the Cinema* (diterjemahkan oleh Michael Taylor). Chicago : University of Chicago Press.
- [4] Moleong, J.L. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- [6] Sutopo, HB. 2006. *Metode penelitian kualitatif : dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. Surakarta : Universitas sebelas maret Surakarta.
- [7] Thompson, John B. 1986. *Critical Hermeneutics : Paul Ricouer and Jurgen Habermas*. London : Press Syndicate of the University Cambridge.
- [8] Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta : Gramedia.