

ISSN 2963-0835

Volume 6 Nomor 1

ROLLING

Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Film, Televisi, dan Media Kontemporer



Diterbitkan oleh:

Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember

VOLUME
NOMOR 1 BULAN APRIL

Pemimpin Redaksi

Dr. Bambang Aris Kartika, S.S., M.A.,

Mitra Bestari/Reviewer

Prof. Dr. Guntur, M.Hum.(ISI Surakarta)

Dr. Gerzon R. Ajawaila, M.Sn. (Ikatan Kesenian Jakarta)

Dr. Ranang Agung Sugihartono (Institut Seni Indonesia Surakarta)

Dr. I Komang Arba Wirawan, M.Sn. (Institut Seni Indonesia Denpasar)

Dr. Atou Roestandi, M.Sn. (ISI Surakarta)

Dr. Aceng Abdullah, M.Si. (Universitas Padjadjaran)

Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn. (ISI Yogyakarta)

Irana Astutiningsih, S.S., M.A. (Universitas Jember)

Manager Jurnal

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.

Editor in Chief

Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

Editor

Dr. Ikwan Setyawan, M.A.

M. Zamroni, S.Sn., M.Sn.

Dr. M. Ilham, M.Si.

Didik Suharijadi, S.S., M.A.

Panakajaya

Hidayatullah, S.Sn., M.Sn.

Ghanesya Hari Murti, S.S., M.Hum.

Editorial Board

Soekma Yeni Astuti, S.Sn., M.Sn.

Editorial Layout

Alip Aprilianto, S.S.

POTENSI KESENIAN JATHILAN UNTUK PENCIPTAAN FILM

Maharani Nur Azizah, Ranang Agung Sugihartono, dan Farhana Aulia

Halaman 1-15

VISUALISASI MASKULINITAS TOKOH SANCAKA PADA FILM GUNDALA (2019)

Firda Miaz Pranela, Fajar Aji, dan Denny Antyo Hartanto

Halaman 16-34

PERAN MISE EN SCENE DALAM MENDUKUNG PENCIPTAAN HUMOR PADA FILM MILLY & MAMET (INI BUKAN CINTA & RANGGA)

Sintia Abdillah, Denny Antyo Hartanto, dan Bambang Aris Kartika

Halaman 35-46

PROBLEM FASE SIMBOLIK DALAM VIDEO KLIP KUNTO AJI REHAT

Syifa Jihan Salsabila, Muhammad Zamroni, Mochammad Ilham

Halaman 47-59

FILM SAMSARA: REPRESENTASI ALTERNATIF KRITIK SOSIAL DALAM WACANA MODERNITAS

Aldira Dhiyas Pramudika

Halaman 60-75

ASPEK MISE EN SCENE DALAM MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN PERILAKU TOKOH MARIA PADA FILM LOOK AWAY

Gemma Irsyadil Ibad, Wajihuddin, Didik Suharijadi

Halaman 76-97

KONSEP ACUAN BAURAN PROMOSI OLEH MAX PICTURES DALAM MELAKUKAN STRATEGI PROMOSI FILM DILAN 1991

Joshua Eka Saputra, Denny Antyo Hartanto, Soekma Yeni Astuti

Halaman 98-103

PENGANTAR REDAKSI

Puji Syukur kehadiran Tuhan YME karena atas rahmat dan hidayah-Nya penerbitan Volume 6 Nomor 1 April 2023 dapat terselesaikan dengan baik. Rolling Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Film, Televisi, dan Media Kontemporer berusaha dengan keras untuk dapat terakreditasi nasional dan operasionalisasi pengelolaan dengan sistem OJS. Besar harapan kami nantinya jurnal ini bisa terakreditasi nasional SINTA dan berharap dukungan dari semua pihak yang memiliki komitmen terkait dengan publikasi ilmiah bidang film, televisi, dan media kontemporer.

Bahasan edisi ini mencakup film dan video klip. Tema Editing menjadi bahasa dalam film komersial dengan pembahasan pada parallel editing dan spatial serta temporal continuity. Dua artikel membahas peran *mise en scene* pada film dalam membentuk penciptaan humor dan perubahan perilaku tokoh. Selain itu, bahasan juga terkait dengan potensi seni tradisional *jathilan* dalam penciptaan film. Kajian kritis lainnya berupa kajian tentang representasi kritik sosial dalam wacana modernitas yang terdapat dalam film, termasuk juga kajian maskulinitas. Satu kajian terkait dengan video klip menekankan pada kajian semiotika Christian Metz.

Bahasan berbasis hasil penelitian ilmiah ini merupakan kontribusi penulis baik dari internal Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember dan pihak eksternal dari perguruan tinggi lain. Semoga bahasan ini bisa menjadi media mengembangkan kajian-kajian film, televisi, dan media kontemporer serta pengayaan terhadap bisang seni dan media yang tentunya sangat bermanfaat bagi para pembaca maupun peneliti-peneliti. Ucapan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya dihaturkan kepada para penulis, anggota redaksi, peer reviewer, proofreader, pimpinan dan staf Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember yang telah berkontribusi dalam penerbitan Rolling jurnal Pengkajian dan Penciptaan Film, Televisi, dan Media Kontemporer.

Jember, 1 April 2023

Pimpinan Redaksi,

Bambang Aris Kartika

POTENSI KESENIAN JATHILAN UNTUK PENCIPTAAN FILM

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Maharani Nur Azizah, Ranang Agung Sugihartono, dan Farhana Aulia
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126.
Jawa Tengah, Indonesia Email: maharanina27@gmail.com

Abstract

Jathilan art as a traditional Javanese dance is still alive today in the countryside. One of them is the Jathilan Tunggal Budhi art community in Gobeh village, Ngadirojo District, Wonogiri Regency which is driven by local youths. The purpose of this study is to reveal the potential of jathilan art as a source of film creation ideas. Research with a focus on the potential contained in this art is a type of qualitative research. Data collection uses the observation method and literature study and is processed by qualitative data analysis. The result of the study shows that jathilan art has the potential to be used as a source of inspiration for film creation, both fiction and documentary. Story, movement, musical rhythm, and properties can be developed in the film creation process. The movement in the jathilan dance and such the wild horse's irregular movement can give a strong impression of mystery and horror, so that it can become interesting adventures through interpretable story plots. The nuances of gamelan accompaniment music can also give strength to the cinematic elements and artistic arrangements of the film. Traditional art that is synonymous with old-fashioned, but in fact young people are involved in it and adaptive to technology and social media can be a special attraction. Film produced is not only for entertainment but can also be a form of Indonesian cultural diplomacy when film is distributed abroad.

Keywords

Jathilan, film, Tunggal Budhi, and Nusantara

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang memiliki berbagai kebudayaan yang berkembang di setiap daerahnya. Setiap daerah memiliki kebudayaannya masing-masing baik sebagai adat maupun tradisi dari nenek moyang yang turun-menurun dan tetap dilestarikan hingga saat ini. Salah satu kesenian daerah yang masih dilestarikan yaitu kesenian *jathilan*. Kesenian *jathilan* merupakan tari tradisional yang dikenal sebagai bentuk kebudayaan Jawa. Sebagai upaya dan bentuk pelestarian kebudayaan daerah muncullah komunitas-komunitas (grup) kesenian yang berkembang di masyarakat terutama di desa-desa.

Jathilan Tunggal Budhi merupakan komunitas *jathilan* yang berkembang di Dusun Gobeh, Desa Gedong, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri. Lingkup dan eksistensi kesenian ini yang berada di pedesaan menjadikan kesenian ini lebih dikenal dengan sebutan seni rakyat. Kesenian *jathilan* ini sudah dipentaskan sejak tahun 1930-an. Tarian *jathilan* yang diselenggarakan pada acara-acara tertentu menjadi hiburan bagi warga kecamatan Ngadirojo. Dahulunya *jathilan* dipentaskan sebagai bagian dari ritual, namun seiring perkembangan zaman, kesenian ini berubah menjadi tontonan yang menghibur masyarakatnya.

Kesenian *jathilan* memiliki pola, kebiasaan turun-menurun, atau keyakinan dalam komunitas yang menghidupkan kesenian ini. Kesenian *jathilan* sebagai bagian dari ritual dilatarbelakangi oleh nilai-nilai luhur yang diyakini oleh masyarakatnya. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap eksistensi kesenian ini sangat penting sebagai upaya untuk pelestarian dan pengembangan ke depannya.

Sineas Indonesia masih jarang yang memanfaatkan kesenian *jathilan* dalam penciptaan film. Alih-alih hanya mengandalkan budaya lokal misalnya mitos dan cerita rakyat banyak sinema Indonesia secara signifikan menggambarkan masyarakat Indonesia modern termasuk kehidupan perkotaan, panorama kota metropolitan, dan gaya hidup

(Pawito, 2008:2). Maka dari itu, penelitian potensi *jathilan* untuk penciptaan film ini perlu dilakukan. Potensi kesenian *jathilan* dapat dikembangkan dari sudut pandang industri kreatif khususnya dunia film. Kesenian rakyat merupakan medium alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan identitas pada sebuah film

Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan potensi kesenian tradisional *Jathilan* Tunggal Budhi untuk ide penciptaan film, dengan rumusan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana perkembangan kesenian *jathilan*?; (2) Bagaimana keberadaan kesenian *Jathilan* Tunggal Budhi?; dan (3) Bagaimana potensi kesenian *jathilan* untuk dikembangkan dalam penciptaan film?

Metode Penelitian

Penelitian dengan objek kesenian *jathilan* ini memakai jenis penelitian kualitatif. Objek kajian berupa grup kesenian *Jathilan* Tunggal Budhi yang berada di Dusun Gobeh, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri. Sebuah kabupaten di bagian tenggara Jawa Tengah yang berbatasan dengan Jawa Timur. Fokus penelitian terletak pada potensi yang dimiliki kesenian itu untuk dikembangkan ke dalam penciptaan film.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Observasi dilakukan secara langsung pada pertunjukan *jathilan* pada tanggal 7 Januari 2023 di Wonogiri. Narasumber wawancara yang dipilih adalah ketua komunitas *Jathilan* Tunggal Budhi dan aparat desa setempat yang menjadi pelindungnya. Data yang terkumpul diolah dengan menggunakan analisis data kualitatif dengan tahapan reduksi, penyajian, dan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian kemudian disusun menjadi artikel ilmiah.

3.1. Sejarah *Jathilan*

Pembahasan

Jathilan adalah kesenian daerah yang berkembang pada masyarakat pedesaan di daerah Jawa, dan jarang dijumpai di kawasan

perkotaan. *Jathilan* memiliki istilah lain yang dikenal di masyarakat yaitu jaran kepang, jaran dor, kuda lumping, atau kuda kepang, masing-masing daerah menggunakan sebutan berbeda. Terdapat kata “kuda” karena kesenian *jathilan* merupakan hasil akulturasi budaya antara seni tari dengan nilai magis yang dimainkan dengan menggunakan properti berupa kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu atau disebut kepang. *Jathilan* berasal dari kalimat berbahasa Jawa yaitu “*jaranne jan thil-thilan tenan,*” jika diterjemahkan menjadi “kudanya benar-benar *joget* tak beraturan” (Kuswarsantyo, Haryono, & Soedarsono, 2013) (Wibowo & Setyadi, 2020). Tarian tak beraturan (*thil-thilan*) ini memang bisa dilihat pada kesenian *jathilan* utamanya ketika para penari telah kerasukan.

Awal mula munculnya *jathilan*, yaitu adanya percampuran budaya tari Reog Ponorogo dengan tari kuda kepang di dalamnya. Ada tiga versi yang menceritakan tentang awal mulanya muncul kesenian *jathilan* (Kuswarsantyo. 2014), versi pertama yaitu *jathilan* lahir dikarenakan sebagai bentuk penghormatan kepada para kalvari pangeran Diponegoro dalam peperangan melawan penjajahan Belanda. Properti *jathilan* dari bambu dibuat sebagai kuda sebagai bentuk apresiasi rakyat jelata.

Versi kedua menjelaskan bahwa *jathilan* menggambarkan kondisi perjuangan Raden Patah dalam menyebarkan ajaran agama Islam ke Jawa yang dibantu oleh para wali. Proses penyebarannya tersebut Raden Patah banyak diganggu oleh jin-jin sehingga wali ditugaskan untuk menyembuhkan mereka yang kesurupan jin. Oleh karena itu, dalam gerakan-gerakan tari *jathilan* banyak terjadi kesurupan dan terdapat penyembuh kesurupan yang menggambarkan tokoh wali pada saat itu.

Versi ketiga, *jathilan* merupakan tarian untuk menggambarkan latihan perang yang dilakukan Pangeran Mangkubumi dengan gelar Sri Sultan Hamengkubuwono 1 dalam melawan penjajah Belanda pada kala itu. Sisi lainnya, *jathilan* juga muncul sebagai hiburan rakyat setelah pulang dari medan peperangan untuk melepas letih dan lelah dari

perang.

Kesenian *jathilan* dikenal juga di wilayah bagian pesisir utara Jawa dengan sebutan *Ebleg*. Setiap daerah memiliki penyebutan sendiri seperti di daerah Tulungagung Jawa Timur dikenal dengan istilah kesenian *Jaranan*, di Jawa Barat dikenal dengan istilah *Lumping*, sedangkan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah bagian selatan menyebutnya dengan *Jathilan*. Penyebutan yang berbeda di wilayah satu dengan wilayah lainnya tentu juga menimbulkan berbagai variasi kesenian rakyat ini.

Kesenian *jathilan* secara umum adalah tarian yang menggambarkan pasukan berkuda, namun terdapat juga gerakan yang menirukan kuda seperti gerakan menghentak-hentakkan kaki dan berlari berjingkrak-jingkrak. Perbedaan penyajian tari di setiap daerah menunjukkan bahwa kesenian hidup dan tumbuh di wilayahnya tanpa adanya batas kebudayaan, sehingga berkembang menjadi lebih beragam dan kaya. Iringan *jathilan* menggunakan alat musik gamelan Jawa dan angklung yang dimainkan dengan tempo cepat. Selain itu, terdapat *suluk* dan *sinden* yang bernyanyi mengiringi gamelan.

Sejarah *jathilan* mengalami perubahan dan perkembangan baik dari segi fungsi, teknik penyajian, maupun latar cerita yang digunakan. Menurut Theodoor Gautier Thomas Pigeaud, dijelaskan bahwa *jathilan* merupakan pertunjukan tari yang terdiri atas penari laki-laki maupun perempuan, menggunakan bentuk tarian melingkar, dengan posisi kedua tangan konsentrasi memegang kuda képang, sehingga praktis dominasi gerak kaki disertai gerak leher nampak sekali menonjol (Pigeaud, 1938:218) (Kuswarsantyo. 2014).

Menurut Kuswarsantyo (2014), bahwa bentuk kesenian *jathilan* yang berkembang dibagi menjadi 4 (empat) bentuk sesuai dengan fungsinya, yaitu: *jathilan* tradisional klasik (magis/serius); *jathilan* tradisional modern atau kreasi baru (menghibur, rileks); *jathilan* festival (atraktif, mengikuti petunjuk teknis festival); *entertainment* (adaptif, orientasi kekinian). Klasifikasi tersebut menunjukkan *jathilan* memiliki ciri-ciri umum yang mudah dikenali. *Jathilan* berawal dari tari *jathilan*

klasik. Seiring berjalannya waktu mulai berkembang menjadi tari tradisi dengan kreasi baru. Kesenian *jathilan* yang dikenal sebelum tahun 1938 banyak menggunakan cerita Panji. Cerita rakyat itu mengisahkan percintaan antara Galuh Candra Kirana dan Raden Inu Kertapati yang sebelumnya pernah ditunangkan, kemudian terpisah lantaran karena kekacauan yang terjadi di Kerajaan Dhaha (Yulianti & Soemaryatmi, 2022:43). Setelah tahun 1938, mengalami perkembangan dengan mengambil latar cerita wayang dari kisah Ramayana, Mahabrata, dan legenda yang ada di daerah setempat.

Kesenian *jathilan* menunjukkan sisa-sisa kebudayaan pra-Hindu yang tampak pada persiapan sebelum pementasan. Prosesi dimulai dengan menyediakan *sesajen* hingga pengucapan mantra atau doa untuk memanggil roh pendahulu. Unsur magis yang terdapat dalam kesenian *jathilan* yaitu sebagai sarana penghadiran roh tertentu yang mereka inginkan. Beberapa roh yang diinginkan yaitu bisa roh leluhur yang telah tiada, ataupun roh binatang seperti kera, harimau, singa, dan kuda. Penghadiran roh binatang dalam kesenian *jathilan* disebut dengan istilah totemisme. Levi-Strauss menyatakan bahwa totemisme adalah satu bentuk penjelmaan alam dalam tatanan moral. Lebih jauh dikatakan bahwa permasalahan dalam totemisme adalah sistemasi relasi antara alam dan manusia. Suatu relasi yang disistematisasikan antara alam dan kebudayaan manusia (Strauss dalam J. Van Baal, 1988:140). Alam dan kekuatannya dihadirkan ke dalam kesenian melalui tubuh penari dan gerakan tariannya. Sehingga, menghasilkan kesenian sebagai sarana untuk ritual khususnya pemujaan terhadap kekuatan alam dan roh. Namun, saat ini ketika *jathilan* telah bertransformasi menjadi sarana hiburan, penari kemasukan roh lebih merupakan adegan rekaan yang didramatisasi.

3.2. Kesenian *Jathilan Tunggal Budhi*

Kesenian *jathilan* memiliki peran pendukung berbagai kegiatan sosial di masyarakat, seperti yang dilakukan oleh Karang Taruna Dusun Gobeh, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri. Kesenian ini

menjadi salah satu cara untuk membangun identitas sebuah komunitas. Komunitas *jathilan* ini dikenal dengan *Jathilan Tunggal Budhi*. Terlebih, kesenian ini sudah turun-menurun diwarisi oleh warga dusun tersebut, semakin menguatkan perannya sebagai identitas budaya setempat.



Gambar 1. Flyer pentas *Jathilan Tunggal Budi* Dusun Gobeh, Desa Gedong, Ngadirojo, Wonogiri (Instagram @bangungobeh)

Jathilan yang berkembang di dusun Gobeh memiliki nilai penting bagi masyarakatnya. Eksistensinya tersebut menjadi model lestarnya kesenian tradisional di tengah masyarakat. Pemerintah desa dan warga dusun bersama-sama melestarikan kesenian *jathilan* ini dengan mengajarkan anak-anak kecil dan remaja sebagai calon generasi penerus berikutnya.

Meskipun *Jathilan Tunggal Budhi* kesenian merupakan kesenian tradisional, namun dimotori oleh komunitas pemuda Karang Taruna Bangun Gobeh. Bahkan, grup kesenian ini memiliki media sosial. Bio profil Instagram-nya menerangkan bahwa *Dusun Gobeh "Nyawiji Dadi Siji"*, *Jathilan Tunggal Budhi*. Kesenian tradisional dicitrakan melalui media sosial merepresentasikan bahwa telah berjalannya regenerasi pelaku kesenian tradisional ini, karena media sosial identik dengan generasi milenial.

Peningkatan minat masyarakat khususnya anak muda untuk belajar seni *jathilan* menunjukkan kesenian ini telah mengalami

perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini ditandai dengan meningkatnya minat dan keterlibatan masyarakat dalam kesenian *jathilan* baik sebagai penari, *pengrawit*, maupun penonton. Kini *Jathilan Tunggal Budi* semakin dikenal dan aktif dalam melakukan pementasan. Kesenian *jathilan* ini telah memberikan dampak positif bagi masyarakat, khususnya bagi kalangan pemuda dan pemudi. Tidak ketinggalan, beberapa anak-anak Dusun Gobeh pun terlibat aktif dalam latihan-latihan yang diselenggarakan Karang Taruna Dusun Gobeh. Adanya kesenian ini menjadikan masyarakat dapat menemukan yang kreatif dan interaktif untuk mengekspresikan budaya mereka dan hasil karyanya. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk berbagi dan saling bertukar informasi tentang budaya setempat. Masyarakat khususnya anak muda memiliki peran penting dalam pengembangan kebudayaan lokal.



Gambar 2. Pertunjukan *Jathilan Tunggal Budi*
(Foto: Azizah, 2023)

Peningkatan popularitas *Jathilan Tunggal Budi* menunjukkan bahwa masyarakat pendukungnya telah bertanggung jawab dalam menjaga warisan budaya yang dimilikinya. Mereka juga menyebarkannya kepada generasi berikutnya. Hal ini sebagai upaya untuk menjaga keberlangsungan warisan budaya dari masa ke masa.

Jathilan Tunggal Budi sering mengadakan pementasan untuk memeriahkan suatu acara atau kegiatan seperti khitanan, malam Suro, dan lain-lain, seperti acara yang dilaksanakan pada tanggal 7 Januari

2023 lalu berlokasi di Taman Nunggak Semi, Desa Gobeh, *Jathilan* Tunggal Budhi menampilkan lakon *Mapag Dewi Sri*. Pertunjukan ini diadakan untuk menyambut Tahun Baru 2023 dan sebagai bentuk pengharapan warga desa setempat agar panen yang dilakukan tahun 2023 ini mampu membuahkan hasil yang melimpah. Lakon *Mapag Dewi Sri* ditampilkan sebagai simbol yang berkaitan dengan kepercayaan masyarakat sekitar dalam penyampaian rasa syukur para petani terhadap hasil panen padi. Dewi Sri dalam masyarakat Indonesia sebagai Dewi Padi yang sangat erat kaitannya dengan kesuburan memegang peranan penting dalam pertanian (Nastiti, 2020:1).



Gambar 3. *Jathilan* Tunggal Budhi saat tampil di Taman Nunggak Semi, Desa Gobeh, (Sumber: Youtube Bangun Gobeh, 2023)

Kesenian *jathilan* memiliki banyak nilai estetis di dalamnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam *jathilan* tersebut tampak dalam gerakan, iringan musik, dan properti yang digunakan dalam pertunjukan. Nilai estetis dalam gerakannya terlihat dari gerakan tari *jathilan* yang dimulai dengan ritme lambat kemudian menuju ritme yang lebih cepat. Selain itu, dalam tarian *jathilan* terdapat atraksi kesurupan yang dinilai oleh masyarakat sebagai salah satu penciri kesenian ini. Gerakan-gerakan yang ditampilkan menyiratkan sebuah cerita atau lakon yang dikisahkan dan disajikan dalam lima babak.



Gambar 4. Tarian *Jathilan* Tunggal Budhi
(Foto: Azizah, 2023)

Iringan musik *jathilan* terdapat nilai estetis yang dimainkan menggunakan gamelan Jawa dan angklung sebagai iringan tambahan. Iringan musik menambah nuansa dalam tari *jathilan*. Iringan instrumen gamelan menghentak yang dimainkan semakin semarak dengan sahutan dari penonton yang bersorak ria “*hak’e...hak’e*”. Penonton menjadi bagian pertunjukan merupakan salah satu karakteristik kesenian tradisional.

Tata busana pertunjukan *Jathilan* Tunggal Budhi menggunakan busana tradisional Jawa diantaranya yaitu *jarik* dan *irahan*. Keindahan pertunjukan terlihat pada kostum yang digunakan oleh para penari *jathilan*. Kostum yang dipakai memberikan kesan karakter yang gagah seorang prajurit pada para penari *jathilan*.

Properti-properti yang digunakan dalam pertunjukan tradisional *Jathilan* Tunggal Budhi adalah *jaran kepang* dan pedang tombak. *Jaranan* atau *kuda kepang* yang digunakan menambah kesan gagah dan kuat bagi para penari *jathilan*. *Jaran jathilan* berbentuk anyaman bambu yang menyerupai bentuk kuda putih dengan ekor berwarna putih berupa serabut dari benang. Selain itu, properti pedang dari bambu memberikan kesan layaknya prajurit yang sedang berperang. Nilai-nilai yang terkandung dalam gerakan, iringan musik dan properti yang baku tersebut membentuk *jathilan* sebagai sebuah kesenian tradisional yang potensial untuk ditransformasikan ke bentuk seni yang lain.

3.3 Potensi *Jathilan* untuk Film

Setelah mengamati pertunjukan kesenian *Jathilan Tunggal Budhi* terdapat beberapa potensi yang dapat dituangkan ke dalam penciptaan film. Keragaman bentuk sajian *jathilan* menghadirkan permasalahan estetik yang menyertai penyajian kesenian tradisional *jathilan* terkait dengan sumber acuan cerita, koreografi, pengembangan iringan, kostum, properti, hingga munculnya beragam jenis *jathilan* (Kuswarsantyo, 2013:7).

Film sebagai sebuah karya seni mencakup berbagai bidang ilmu seni, diantaranya seni peran, seni rupa, seni musik, dan seni sastra (Suryanto, 2021:113). Penyampaian pesan dengan jalur seni dan budaya direpresentasikan dalam unsur naratif dan unsur sinematik dalam film. Potensi kesenian *Jathilan Tunggal Budhi* menjadi alternatif membentuk identitas seni budaya pada film.

Suryanto (2021:113) mengungkapkan fakta yang ditemukan dalam penelitiannya, dan terdapat beberapa catatan penting, yaitu: (1) Kekayaan atas budaya dan kearifan lokal di Indonesia belum maksimal digali dan dimanfaatkan menjadi materi penting dalam naratif film, (2) Pencarian identitas film yang memiliki karakter kenusantaraan, menjadi pekerjaan rumah yang penting di antara kekayaan seni dan budaya Indonesia, DAN (3) Kebijakan film sebagai strategi melalui pendekatan kearifan lokal harus terus-menerus digerakkan dan didukung oleh pemerintah, industri film serta masyarakat pelaku perfilman. Pernyataan Suryanto tersebut memperkuat bagi analisis ini dalam mengungkap potensi *jathilan* untuk dikembangkan sebagai unsur estetis dalam film yang mengarah pada terbentuknya identitas.

Kesenian *jathilan* menawarkan nuansa yang unik dan kaya dengan mitos dan legenda. Selain itu, *jathilan* juga mengandung muatan spirit kesederhanaan, kepercayaan (mistik), serta kebersamaan sebagai kesenian komunal. Gotong royong masyarakat sangat terasa dan tampak nyata dalam aktivitas mereka melengkapi kebutuhan artistik, penyiapan instrumen gamelan, tempat latihan, hingga pengadaan kostum dan properti. Aksi dan interaksi masyarakat khas

pedesaan ini membentuk sistem nilai, pola pikir, sikap, perilaku kelompok sosial, kebudayaan, lembaga/organisasi, dan stratifikasi sosial.

Jika film diciptakan dengan menggunakan konsepsi yang diambil dari *jathilan* akan dapat memberikan kesan menarik bagi penonton. Hal itu berkaitan dengan minat masyarakat Indonesia terhadap sesuatu yang bernuansa magis atau bertemakan legenda lokal. Selain itu, *setting* lokasi dan karakter dapat dieksplorasi untuk mendukung hal itu.

Penceritaan dalam kesenian *jathilan* yang sarat dengan nilai-nilai luhur dapat menjadi potensi untuk sarana edukasi bagi generasi penerus bangsa melalui film. Pendidikan karakter lebih mudah tersampaikan melalui pesan simbol-simbol yang dekat hubungannya dengan masyarakat pendukungnya. Film menjadi medium efektif sebagai penyampai pesan tersebut.

Cerita/lakon dalam *jathilan* dapat dikembangkan ke dalam film baik melalui pendekatan adaptasi ataupun dekonstruksi. Perancangan diawali dengan pengembangan ide, pengemasan cerita, pembuatan premis/*logline* cerita. Kegiatan observasi dan riset penting untuk mengembangkan potensi konflik. Selain itu, dilanjutkan dengan pemilihan karakter tiga dimensi.

Penentuan *setting* tempat, waktu, dan suasana juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan kegiatan muda-mudi Karang Taruna Dusun Gobeh yang khas dengan lingkungan pedesaan. Apabila riset observasi sudah dianggap cukup, selanjutnya dapat dilakukan pengembangan ide cerita menjadi sinopsis, *treatment*, *outline scene*, hingga menjadi skenario.

Selain dari unsur naratif, gerakan dalam tarian *jathilan* yang disampaikan juga dapat diangkat menjadi adegan film dengan memperhatikan unsur sinematik. Hal ini disebabkan gerakan tak beraturan, kuda liar dalam tarian dapat memberikan kesan misteri dan horor yang kuat. Selain itu, akan memberikan petualangan-petualangan menarik melalui plot cerita yang diinterpretasikannya. Unsur kejutan

dapat dihadirkan bagi penonton, ditambah pula nuansa musik iringan gamelan yang ritmik. Dengan begitu, kesenian *jathilan* dapat memberikan warna baru dalam dunia hiburan khususnya film.

Pengemasan kesenian ini ke dalam film dapat menjadi inovasi dalam upaya pelestarian kebudayaan di Indonesia. Kesenian *jathilan* dapat menjadikan film memiliki identitas kebudayaan Indonesia. Lebih jauh, dapat menginspirasi generasi muda untuk mencintai budayanya secara lebih mendalam. Budaya Jawa akan tetap hidup dan berkembang melintasi zaman.

Kesenian *jathilan* dikemas ke dalam bentuk film dapat pula menjadi sarana promosi kebudayaan ke tingkat nasional dan internasional. Film sebagai industri penghasil pendapatan sekaligus mempromosikan budaya dan warisan lokal kepada dunia (Hisham, 2019:143), film sebagai wahana promosi Indonesia di dunia internasional (Suryanto, 2021:122) Kemampuan film untuk berdiplomasi dalam mengkomunikasikan nilai budaya bangsa ini sudah tidak diragukan lagi (Suryanto & Amri, 2018:47). *Jathilan* akan semakin dikenal di manca negara seperti barongsai yang identik dengan kebudayaan Tiongkok.

Kesimpulan

Salah satu kebudayaan daerah Indonesia yang berkembang di tanah Jawa yaitu kesenian *jathilan*. *Jathilan* merupakan percampuran kesenian Reog Ponorogo dengan tari kuda kepang. Kesenian *jathilan* secara umum adalah tarian yang menggambarkan pasukan berkuda, namun terdapat juga gerakan yang menirukan kuda itu sendiri seperti gerakan menghentak-hentakkan kaki dan berlari jingkrak-jingkrak. Perbedaan penyajian tari di setiap daerah menunjukkan bahwa kebudayaan tumbuh dan berkembang di wilayah tanpa adanya batas kebudayaan. Kebudayaan tersebut telah berkembang menjadi lebih kaya dan beragam. *Jathilan* mengalami perubahan dan perkembangan baik dari segi fungsi, teknik penyajian, dan latar cerita yang digunakan.

Dusun Gobeh, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri menjadikan kesenian *jathilan* sebagai salah satu cara untuk membangun

identitas daerahnya. *Jathilan* ini dikelola oleh komunitas anak-anak muda yang bernama *Jathilan Tunggal Budhi*. Kesenian *jathilan* ini diwariskan secara turun-temurun dari nenek moyang warga Dusun Gobeh hingga dilanjutkan oleh anak-anak muda kini. Pemerintah desa dan warga dusun mendukung dan bersama-sama melestarikan kesenian *jathilan* ini dengan mengajarkan kepada remaja dan anak-anak kecil sebagai calon generasi penerus. Grup kesenian ini mampu menyesuaikan diri dengan zamannya yang ditunjukkan dengan giatnya *branding* melalui media sosial: YouTube dan Instagram untuk meraih pengikut (*followers*) dan penonton generasi milenial.

Kesenian *jathilan* memiliki potensi yang dapat dikembangkan ke dalam penciptaan film baik dengan pendekatan adaptasi, dekonstruksi atau yang lain. Kesenian *jathilan* memungkinkan dimanfaatkan untuk penyusunan konsep film yang unik, karena kaya dengan mitos dan legenda. Film baik dokumenter maupun fiksi dengan konten kesenian *jathilan* dapat menjadi sarana diplomasi budaya Indonesia ke mancanegara. Di sisi lain, pengemasan kesenian ini ke dalam sebuah film merupakan kreasi dan inovasi dalam upaya pelestarian kebudayaan Indonesia.

Daftar Pustaka

- Haliemah, N. & Kertamukti, R. 2017. Interaksi Simbolis Masyarakat dalam Memaknai Kesenian Jathilan. *Jurnal Aspikom*, 3(3), 494-507.
- Hisham, Hizral Tazzif. 2019. The Impact of Globalization on the Malaysia Film Industry. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)* ISSN: 2278-3075, Volume-8 Issue-7S2, May 2019, <https://www.ijitee.org/wp-content/uploads/papers/v8i7s2/G10230587S219.pdf>
- Kuswarsantyo. 2013. *Seni Jathilan: Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya*. Laporan Penelitian. Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kuswarsantyo. 2014. *Seni Jathilan dalam Dimensi Ruang dan Waktu*. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 48-59.
- Kuswarsantyo; Haryono, Timbul; Soedarsono, R.M. 2013. Perkembangan Penyajian Jathilan di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, doi: 10.24821/resital.v1i1.490

- Nastiti, Titi Surti. 2020. Dewi Sri dalam Kepercayaan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Tumotowa*, Vol. 3 No. 1, Juni 2020: 1 - 12
- Pawito. 2008. Politics and Culture In Indonesian Cinema. *The Indonesian Journal of Communication Studies*, Vol 1, No 1, <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/ijcs/article/view/1314>.
- Pigeaud, Th. 1938. *Javaanse Volksvertoningen*. Batavia: Balai Pustaka.
- Suryanto, H. 2021. *Film Menggunakan Kearifan Lokal Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan (Satu cara menuju film beridentitas Indonesia)*. IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru, 12(3), 112-123.
- Suryanto, Hari; Amri, Mariani. 2018. Film as Cultural Diplomation Assets. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, Vol.9 No.2 Juli 2018, p.47-55. DOI: 10.33153/capture.v9i2.2089.
- Susanti, W. & Lanjari, Restu. 2017. *Nilai Estetis Pertunjukan Tradisional Jathilan Tuo Di Desa Kabupaten Magelang*. *Jurnal Seni Tari*, 4(1).
- Wibowo, L.B.M., & Setyadi, D.I. 2020. *Perancangan Film Dokumenter Tari Jathilan Yogyakarta*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), 194-200.
- Wirabrata, Reza Nayaka. 2018. *Memaparkan Makna Gerakan Tari Jathilan Tradisional Yogyakarta Melalui Film Dokumenter "Prajurit Panji" Dengan Genre Ilmu Pengetahuan*. Skripsi Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yulianti, Ninik Putri & Soemaryatmi. (2022). Creative Process of Halang Dance. *ARTISTIC : International Journal of Creation and Innovation*, 3(1), 46-64.

VISUALISASI MASKULINITAS TOKOH SANCAKA PADA FILM *GUNDALA* (2019)

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Firda Miaz Pranela, Fajar Aji dan Denny Antyo Hartanto

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email: firdamiazpranela@gmail.com

Abstract

Film Gundala (2019) is one of the films that raises the story of Indonesian superhero by Joko Anwar. This study aims to describe the masculinity of the character Sancaka through the aspect of mise en scene in the film Gundala (2019). This study uses the theory mise en scene as the main theory and theory masculinity of Janet Saltzman Chafetz as a supporting theory. The type of research used is descriptive research method with a qualitative approach. The object of research is the film Gundala (2019) while the subjects are the mise en scene of the film Gundala (2019) and the study of the masculinity of the character Sancaka in the film Gundala (2019). Data collection techniques used in this research are observation and literature study. The data analysis process used is data reduction, presentation and conclusion drawing or verification. The results of this study can be concluded that the mise en scene can visualize the masculinity of the character Sancaka in the film Gundala (2019).

Keywords

Superhero Movies, Mise En Scene, Janet Saltzman Chafetz's Masculinity

Pendahuluan

Film *Gundala* (2019) diangkat dari hasil imajinasi Harya Suraminata atau Hasmi dalam karyanya berupa komik. Pada tahun 1981 kisah ini difilmkan untuk yang pertama kalinya. Tema film superhero

banyak diproduksi oleh negara maju yang didominasi oleh dua produsen film besar yakni *Detective Comics* (DC) dan *Marvel Comics*. Kisah para *superhero* dituangkan dalam komik DC maupun *Marvel* yang selanjutnya diangkat menjadi sebuah narasi film. Hal tersebut merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia perfilman dan mendapat respon baik bahkan antusias masyarakat yang semakin bertambah dalam memilih film bertema *superhero* sebagai film pilihan yang harus ditonton. Animo masyarakat mengenai film *superhero* membuat sutradara Indonesia mulai tertarik untuk mengembangkan kisah-kisah pahlawan super Indonesia yang sebelumnya sudah pernah dituangkan juga kisahnya dalam cerita bergambar. Joko Anwar bersama Bumi Langit dan *Screenplay Films* menjadikannya sebagai pijakan untuk mulai memproduksi film bertemakan pahlawan super Indonesia. Pada tanggal 29 Agustus 2019 dirilis film *Gundala* (Rachmad, 2020:14). Kesuksesan film *superhero* luar negeri mampu membangkitkan geliat industri perfilman Indonesia dalam memfilmkan kisah para tokoh *superhero* atau jagoan dari koleksi komik Indonesia. Melalui Jagad Sinema Bumi Langit dan *Screenplay Films*, sineas Indonesia mulai menjadwalkan produksi film untuk beberapa kisah *superhero* selanjutnya. Seperti *Godam*, *Sri Asih*, *Aquaman*, *Merpati*, *Tira*, *Dewi Api*, *Mandala*, *Maza*, dan lain-lain. Dalam produksinya, *Gundala* menjadi *superhero* pertama sekaligus pembuka bagi rangkaian kisah *superhero* Indonesia yang akan difilmkan oleh Jagad Sinema Bumi Langit dan *Screenplay Films*. Film telah dirilis secara resmi di jaringan bioskop XXI, CGV, dan Cinemaxx di berbagai kota (Hadibroto, 2019:38).

Penulis melakukan penelitian terhadap salah satu film *superhero* karya Joko Anwar yang berjudul *Gundala* (2019) dengan fokus penelitian pada visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka melalui aspek *mise en scene*. Alasan memilih film *Gundala* (2019) sebagai objek penelitian karena banyak memvisualkan aspek maskulinitas. Hal ini dapat dilihat dari visual-visual yang mengisahkan tokoh Sancaka sejak masih kecil harus hidup sendiri ketika ayahnya meninggal dalam orasinya melawan keamanan pabrik dan ibunya memilih pergi

meninggalkan Sancaka seorang diri. Dia dituntut menjadi tulang punggung untuk dirinya sendiri agar dapat melanjutkan kehidupannya.



Gambar 1. Sancaka kecil sedang bekerja
(Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela, 29/Oktober/2021)
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:03

Sikap bertanggung jawab terutama terhadap dirinya sendiri muncul sejak Sancaka kecil harus hidup di jalanan. Kejadian ini membentuk Sancaka menjadi sosok kuat dan pemberani melawan orang yang lebih dewasa untuk mempertahankan posisinya dalam mencari uang. Pengalaman hidup memberikan dia banyak pelajaran, namun hal tersebut justru membentuk jiwa egoistik yang membiarkan kejahatan terjadi di hadapannya. Sancaka terus hidup di jalanan hingga dia dewasa dan menjadi pegawai disalah satu pabrik surat kabar. Pengalaman hidup selama Sancaka menjadi pegawai di pabrik memberikan pandangan berbeda dengan pandangannya terhadap kehidupan di masa kecil di jalanan. Jiwa egoisnya digantikan oleh kepedulian ketika dia melihat rekan kerjanya memilih menyelamatkan copet dari kejaran massa dan membawanya ke kantor polisi dengan alasan tidak ingin pencopet dihakimi massa. Sejak saat itu Sancaka menjadi sosok yang peduli terhadap sekitar, namun kepeduliannya membawanya ke dalam masalah baru ketika harus berhadapan dengan sekelompok orang yang akhirnya menjadi alasan Sancaka mendapat kekuatan petir.

Tahun 1954 menjadi titik awal kemunculan komik genre superhero melalui karya R.A Kosasih yang berjudul *Sri Asih* (1954). Karakter perempuan super dalam komik *Sri Asih* (1954) disebut sebagai imitasi dari tokoh *hero* Amerika yakni *Superman*. Komik *superhero* Indonesia berada dipuncak keemasannya pada awal dekade 70-an

hingga awal dekade 80-an. Beberapa sosok yang menjadi dalang komik Indonesia pada masa itu seperti Hasmi, Wid NS, Nono GM, dan Ganeis TH dengan karyanya yang berjudul *Gundala*, *Godam*, *Tira Aquanus*, dan *Maza* (Bonneff, 2008:24). Karakter Gundala menjadi penting untuk diteliti sebab Gundala merupakan ikon *superhero* pada masa keemasan komik *superhero*. Hal ini ditandai dengan kemunculan karakter Gundala pada karya komik-komik lainnya. Karakter Gundala diciptakan Hasmi setelah kisah pahlawan super populer di dunia komik tahun 1960-an. Ide awal sosok Gundala yang memiliki kekuatan petir didapat dari tokoh legenda Jawa yakni Ki Ageng Selang yang dikisahkan bisa menangkap petir. Ide awal daya Gundala yang tidak mengadaptasi dari karakter film Amerika menjadi alasan yang kuat diangkatnya karakter Gundala ke layar lebar (Hardjana, 2019:16). Kepopuleran karakter Gundala ditandai juga dengan adanya komik seri Gundala sebanyak 23 judul telah diterbitkan selang tahun 1969 hingga 1982 sehingga membuat Hasmi terus diingat oleh penggemarnya. Beberapa aspek kepopuleran tersebut turut menjadi alasan pentingnya karakter Gundala untuk diteliti. Film *Gundala Putra Petir* pertama kali difilmkan pada tahun 1981. PT. Cancer Mas Film melakukan pembelian Lisensi dari pengarangnya dan memvisualkan karakter Gundala dengan menggandeng Lilik Sudijo sebagai sutradaranya. Pada tahun 2005, Bumi Langit menerbitkan kembali komik *Gundala Putra Petir*. Bumi Langit merupakan perusahaan hiburan berbasis karakter yang berdiri sejak tahun 2003 hingga kini. Sepuluh tahun awal didirikannya Bumi Langit berfokus melakukan *remastered* dan diperjualkan kepada kolektor. Mereka terus melakukan perbaikan dari segi cerita hingga kostum setiap karakternya. Puncak keberhasilan perusahaan ini ditandai dengan diangkatnya salah satu karakter dibawah lisensi mereka yakni tokoh Gundala dalam film *Gundala* (2019) (Sayono, 2013:4).

Film *Gundala* (2019) dipilih sebagai objek penelitian yang banyak memvisualkan kategori maskulinitas sehingga dapat dibedah menggunakan teori maskulinitas. Film *Gundala* (2019) diperankan oleh seorang laki-laki dan seorang laki-laki sejak lahir memiliki stereotip maskulin dan sebagai penyeimbangannya bahwa perempuan memiliki

stereotip feminim. Maskulin dan feminim termasuk dalam kategori gender sedangkan laki-laki dan perempuan merupakan jenis dari kelamin. Gender dan jenis kelamin memiliki pengertian yang berbeda. Sosok laki-laki pemeran film *Gundala* (2019) perlu dikaji menggunakan teori maskulinitas agar tampak kategori maskulinitas apa saja yang divisualkan oleh tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019). Penelitian ini dilakukan sebab lahir sebagai seorang laki-laki belum tentu tumbuh besar menjadi sosok yang maskulin. Pertanyaan pada penelitian ini yakni bagaimana maskulinitas tokoh Sancaka divisualisasikan melalui aspek *mise en scene* dalam film *Gundala* 2019?. Film *Gundala* (2019) memberikan kesan tersendiri bagi peneliti karena peneliti menyukai film *action* dengan latar belakang kisah pahlawan super. Terdapat rasa bangga setelah menonton film karya Joko Anwar yang satu ini bahkan peneliti merasa film ini menjadi warna baru dikancah perfilman Indonesia.

Metode Penelitian

Mise en scene sebagai unsur penting dalam film dapat menjadi karakteristik tersendiri dalam sebuah film. *Mise en scene* sebagai pendekatan dalam penelitian ini tentu memiliki tujuan dan manfaat seperti pemilihan cahaya dalam film sebagai salah satu unsur *mise en scene*. Pencahayaan redup dipilih dalam beberapa *scene* ketika Sancaka melawan penjahat memiliki tujuan agar tercipta suasana mencekam. Setiap film yang akan diproduksi tentu telah melalui pemikiran matang oleh para sineasnya terutama pada unsur-unsur *mise en scene*. Film *Gundala* (2019) merupakan salah satu film yang diangkat dari komik *superhero* Indonesia sehingga setiap gambar dalam komik tentu menjadi pertimbangan juga dalam pemikiran pergerakan pemainnya di dalam film. Film berlatar kisah *superhero* belum banyak diproduksi di Indonesia bahkan film *Gundala* (2019) adalah film *superhero* generasi pertama yang diproduksi setelah era reformasi. Hal tersebut menjadi alasan ide pembuatan film ini masih banyak mengadaptasi dari film *superhero* garapan DC dan *Marvel Studios*. Tokoh *Gundala* memiliki

jati diri pahlawan super Indonesia sebab kisahnya diambil dari salah satu tokoh yang ada di pulau Jawa meskipun ide kostumnya masih terinspirasi dari tokoh hero *Flash* (Sayono, 2013:4).

Objek material pada penelitian ini adalah film *Gundala* (2019). Salah satu film garapan Joko Anwar pada tahun 2019 ini diperankan oleh Abimana Aryasatya sebagai tokoh utamanya. Film berdurasi 123 menit ini berhasil meraih lebih dari 1,6 juta penonton. Film *Gundala* (2019) sebagai objek material merupakan objek penelitian atau sebagai sasaran penelitian. Film *Gundala* (2019) menjadi wadah teori maskulinitas dan teori *mise en scene* akan bekerja. Kedua teori tersebut akan meneliti film *Gundala* (2019) guna mencapai tujuan penelitian. Hasil pemikiran peneliti mengenai objek formal terhadap objek material yang telah menjawab rumusan masalah penelitian dapat digunakan sebagai sumber data bagi penelitian selanjutnya yang memiliki persamaan dengan penelitian ini. Objek formal dalam penelitian ini berupa visualisasi maskulinitas melalui aspek *mise en scene*. Potongan-potongan scene film *Gundala* (2019) akan diteliti menggunakan objek formal sehingga mendapat temuan baru berupa hasil penelitian.

Pembahasan

Bab ini membahas tentang visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka yang disajikan melalui aspek *mise en scene* pada film *Gundala* (2019). Pembahasan ini merujuk pada sebuah gambar yang menjelaskan tentang maskulinitas tokoh Sancaka. Pengambilan *screenshot* gambar berarti adanya unsur maskulinitas menurut Janet Saltzman Chafetz yang tampak melalui aspek *mise en scene* pada film. *Screenshot* gambar akan disajikan dalam sebuah tabel dengan keterangan aspek *mise en scene*. Pembahasan kategori maskulinitas sesuai dengan gambar dalam tabel dan beberapa *shot* pada *scene* tersebut. Berikut pembahasan visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019).

Maskulinitas bukan lagi konstruksi biologis melainkan terlahir sebagai kode dalam interaksi sosial. Terlahir sebagai laki-laki belum tentu tumbuh besar menjadi seseorang yang memiliki aspek maskulin (Noviana, 2016:4).

Janet Saltzman Chafetz (Prabawaningrum, 2019:7) mengklaim ada 7 kategori maskulinitas dalam konsep maskulinitas yang tertuang dalam bukunya antara lain:

- a. Penampilan fisik, yakni memiliki kekuatan didalamnya seperti kuat, berani dan atletis.
- b. Fungsional, yakni peranan laki-laki sebagai tulang punggung keluarganya.
- c. Seksual, mencakup hubungannya dengan perempuan
- d. Emosi, bagaimana dia mengendalikan emosi dalam dirinya
- e. Intelektual, yakni pemikirannya yang logis, rasional, objektif dan tentunya juga cerdas.
- f. Interpersonal, mengkontruksikan laki-laki menjadi bertanggung jawab dan berjiwa pemimpin.
- g. Karakter personal seperti ambisius, egoistik, dan berjiwa kompetitif serta menyukai petualangan.

Visualisasi Maskulinitas Tokoh Sancaka

1. Penampilan fisik



Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela 24/Nov/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:08:28

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas tokoh Sancaka berpenampilan fisik kuat yakni *setting* lokasi pada *shot* tersebut berada di halaman pabrik tempat ayah Sancaka bekerja. Hal tersebut dapat dilihat dari bangunan di sekitar yang terbuat dari seng sebagai dindingnya. *Setting shot on location* dipilih sineas pada adegan ini agar

mempermudah penonton untuk mengenali *setting* adegan. Pada *setting* tersebut tampak tak banyak properti hanya tameng, bangunan pabrik dan senjata api milik keamanan yang disewa pihak pabrik untuk menjaganya dari pendemo. Tameng menjadi properti yang penting sebab melalui retaknya tameng sehingga tampak kekuatan yang dimiliki Sancaka. Tameng, bangunan pabrik, dan senjata api menunjukkan sisi kelakian Sancaka sebab properti tersebut lebih dekat fungsinya dengan sosok laki-laki. Lokasi halaman pabrik merupakan tanah yang berdebu dan ketika diguyur hujan menjadi tanah becek dengan genangan air.

Pencahayaan pada *shot* ini berasal dari matahari namun tertutup mendung sehingga cahaya yang dihasilkan tidak teralu terang ditandai dengan *scene* selanjutnya yakni ketika tubuh Sancaka diguyur hujan. Cahaya tambahan ditujukan kepada wajah Sancaka sehingga gestur wajahnya tampak dengan jelas. Cahaya tambahan pada tubuh Sancaka membuatnya lebih terang dengan latar belakang langit mendung sehingga tampak sisi dramatis film tersebut. Pencahayaan menjadi penting dalam menggambarkan maskulinitas Sancaka dengan perantara cahaya buatan sehingga penonton memahami kemarahan Sancaka melalui gestur wajahnya. *Setting* waktu *scene* pada tabel diatas yakni pada siang hari yang ditandai dengan adanya cahaya matahari. *Make-up* Sancaka yakni natural dan suasana sedang turun hujan yang cukup deras sehingga membuat wajah pemain basah karenanya. Pergerakan Sancaka pada tabel 4.1 yakni mendatangi lokasi demo dan menerobos masuk ke dalam kerumunan yang sedang mengelilingi tubuh ayahnya yang sudah terbujur tanpa nyawa dengan darah mengalir disekitar tubuhnya. Sancaka mengambil salah satu tameng dan memegangnya secara kuat, tameng tersebut retak sebab kekuatannya yang muncul ketika amarahnya sedang memuncak. Adegan ini menggambarkan visualisasi maskulinitas penampilan fisik kuat tokoh Sancaka pada film *Gundala* (2019).

2. Fungsional



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:00

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas fungsional tokoh Sancaka yakni *setting* lokasi pada adegan di atas yakni berada di sebuah pelabuhan dekat pasar. Ditandai dengan adanya kapal besar tampak sedang bersandar di dermaga. Pelabuhan menjadi lokasi yang menunjukkan maskulinitas tokoh Sancaka sebab pekerjaan di daerah tersebut didominasi oleh pekerjaan laki-laki. Tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga melakukan pekerjaan tersebut namun, pada *scene* pelabuhan tidak tampak perempuan yang ikut bekerja di sana.

Di sekitar kapal tampak tumpukan-tumpukan karung goni berisi bahan pangan yang siap diangkut ke dalam pasar. Gedung-gedung pencakar langit menjadi latar belakang kapal di pelabuhan memberikan informasi ketimpangan sosial yang terjadi pada film ini. Tingginya gedung di belakang kapal berbanding terbalik dengan nasib anak-anak yang sedang mengantri memanggul muatan kapal untuk mendapatkan upah. Properti karung goni yang terisi penuh menjadi tanda maskulinitas fungsional tokoh Sancaka tampak pada *scene* ini. Fungsional menurut Janet Saltzman Chafetz yakni peranan laki-laki sebagai tulang punggung keluarganya namun Sancaka hidup seorang diri sehingga ia menjadi tulang punggung untuk dirinya sendiri.

Setting waktu pada *shot* tersebut yakni pada siang hari yang berasal dari cahaya matahari berada di bagian langit atas. Cahaya yang ditampilkan tidak terlalu terang ditandai dengan adanya beberapa

gumpalan awan pada langit sekitar pelabuhan. Pemilihan warna cahaya seperti ini membuat suasana adegan diselimuti kesedihan yang berasal dari dalam diri Sancaka. Tidak ada warna mencolok pada adegan ini dan semua tampak lusuh dan kotor kecuali warna gedung yang putih sangat kontras dengan suasana pelabuhan.

Pakaian orang-orang di pelabuhan tampak sama dengan warna yang serasi. Sancaka menggunakan kaos pendek berwarna coklat dan celana pendek berwarna coklat. Pakaian Sancaka terlihat sangat lusuh dan kotor disandingkan dengan kawannya yang menggunakan kaos putih namun penuh dengan noda berwarna kecoklatan. Pergerakan pemain pada adegan di atas yakni Sancaka kecil sedang berbaris pada salah satu kapal yang sedang bongkar muatan. Sancaka sedang mengantri untuk mendapatkan giliran memanggul karung goni ke dalam pasar. . Sancaka juga berada dibarisan tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa Sancaka sedang menunggu gilirannya memanggul karung goni.

3.Seksual



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktobre/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:58:50

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas seksual pada adegan di atas yaitu *setting* lokasi pada *shot* tersebut berada di dalam pasar yang sudah hangus sebab dibakar preman. Pasar pada film *Gundala* (2019) adalah bagian dari awal mula konflik yang melibatkan Sancaka, penjual pasar dan anggota legislatif. Seluruh properti yang tampak pada *scene* tersebut berwarna hitam gelap

menandakan bahwa pasar telah terbakar seluruhnya. Seragam Sancaka tampak kotor dengan noda berwarna hitam yang menandakan ia telah membantu penjual pasar ketika terjadi kebakaran. Pencahayaan didalam pasar berasal dari cahaya matahari yang menerobos masuk melalui celah-celah atap dan dinding pasar yang berlubang karena terbakar. Pada salah satu sisi tampak sangat terang dan terlihat keadaan luar pasar sebab dinding pasar yang habis hanya tersisa tiang-tiang penyangga di sisi tersebut. Cahaya tambahan digunakan untuk mempertegas gestur wajah Sancaka ketika merespon cerita Wulan. Gesturnya menampakkan kepedulian yang ditunjukkan tokoh Sancaka menandakan adanya maskulinitas seksual.

Kepedulian ini penting divisualkan karena menjadi bagian dari alur cerita film *Gundala* (2019). Warna biru dari seragam Sancaka yang telah kotor dipadu dengan celana coklat panjang serasi dengan baju Wulan yang berwarna coklat muda dan terdapat banyak noda sama seperti seragam Sancaka. Warna-warna tersebut dipilih agar tidak mencolok ditengah suasana pasar yang sedang berduka.

Riasan wajah Sancaka dan Wulan natural dengan tambahan beberapa noda di sekitar wajah dan badan keduanya. Sorot mata Wulan ketika sedang berbicara kepada Sancaka mengisyaratkan harapan yang besar dari penjual pasar terhadap Sancaka. Pergerakan Sancaka yang sedang menemani Wulan berkeliling pasar yang telah terbakar menunjukkan sikap kepeduliannya terhadap perempuan. Adegan ini menggambarkan kategori maskulinitas seksual yang terdapat dalam film *Gundala* (2019).

4.Emosi



Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 01:15:04

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas emosi tokoh Sancaka yaitu lokasi berada di sebuah lorong tepat di belakang gedung aula tempat konser biola. Adegan ini menunjukkan bagaimana Sancaka mengendalikan emosi di dalam dirinya. Tersangka pembakaran pasar keluar membawa tas biola dengan raut wajah cemas yang tampak melalui pergerakannya melihat keadaan sekitar sebelum keluar dari gedung tersebut. Tidak banyak properti yang digunakan pada *shot* ini hanya tas biola berisi senjata dan mobil yang terparkir di samping gedung.

Setting waktu *scene* di atas yakni malam hari yang ditandai dengan tidak adanya cahaya matahari. Pencahayaan pada *shot* ini berwarna kuning dan terdapat bias warna merah yang bersumber dari jalanan di depan lorong gedung. Pencahayaan pada *scene* ini menerapkan pencahayaan *three point lighting* yakni *key light* berupa lampu lorong. Penyebutan lampu lorong sebagai *key light* sebab menjadi cahaya utama dari seluruh adegan pada *scene* tersebut. *Backlight* berasal dari lampu jalanan di ujung lorong sebagai dimensi dari pergerakan kedua pemain pada *scene* tersebut. *Fill light* digunakan pada beberapa *shot* seperti ketika Sancaka berbicara kepada lawannya. Bias warna merah memberikan visual kegagahan terhadap Sancaka yang berpadu dengan warna merah kostum Gundala miliknya. *Setting* waktu malam hari dengan pencahayaan yang cukup kuat untuk menerangi keadaan lorong yang gelap. Cahaya tambahan digunakan ketika Sancaka sedang mengintrogasi tersangka mengenai pembakaran pasar agar kedua pergerakan pemain terlihat dengan jelas. Sancaka menggunakan kostum Gundala lengkap sehingga tersangka tidak mengetahui siapa sosok dibalik kostum tersebut. Tersangka tidak takut dengan tetap melakukan perlawanan terhadap Sancaka.

5. Intelektual



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:56:03

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas intelektual yakni logis, rasional, objektif, dan cerdas pada adegan di atas yaitu *setting* lokasi berada di halaman pabrik tempat Sancaka bekerja. Tampak dinding-dinding pabrik yang terbuat dari seng menjulang tinggi di belakang tempat Sancaka berdiri. Latar belakang Wulan dan beberapa penjual pasar yakni dinding tembok pagar pabrik. Pada bagian tengah pabrik tampak pintu masuk pabrik yang di tandai dengan garis-garis berwarna kuning dan hitam di kedua sisinya. Dinding tembok di belakang Wulan terlihat sudah berjamur dan warnanya yang sudah pudar menginformasikan bahwa bangunan tersebut sudah tua. *Setting* ini memberikan kesan realisme sehingga penonton dapat melihat dan ikut merasakan suasana pada malam itu. *Shot* di atas tidak banyak menggunakan properti hanya tampak sebuah poster di dinding belakang Wulan dan sebuah balok kayu yang digunakan penjual pasar untuk memukul Sancaka.

Setting waktu adegan di atas adalah malam hari yang ditandai dengan suasana gelap tanpa cahaya matahari. Pencahayaan *shot* di atas terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yakni ditempat Sancaka berdiri mendapat pencahayaan berwarna putih dari lampu di dalam pabrik yang keluar melalui pintu masuk pabrik yang terbuka lebar. Bagian belakang tubuh Sancaka dan pegawai pabrik di sebelahnya berwarna putih sedangkan bagian wajah mereka tampak berwarna kuning. Bagian lain pada *shot* di atas mendapatkan pencahayaan berwarna kuning yang berasal dari lampu di luar pabrik dan beberapa

lampu pada dinding pagar tembok yang berwarna kuning juga.

Pencahayaan di bagian depan tubuh Wulan dan beberapa penjual pasar berwarna putih sedangkan bagian belakang berwarna kuning karena tidak mendapat cahaya putih dari dalam pabrik. Pencahayaan di kedua sisi tampak cukup kuat namun di tengah *frame* tempat pemain berdiri tampak pencahayaan yang *soft*. Sineas meletakkan pencahayaan *strong* jauh di belakang kedua sisi pemain agar pencahayaan tidak terlalu menonjol. Cahaya buatan digunakan sineas untuk memperjelas adegan di tengah *frame* agar penonton mendapatkan informasi dari adegan tersebut.

Make up semua pemain tampak natural dan mendapat kesan *fresh* dari pencahayaan yang digunakan. Pada *shot* di atas tampak Sancaka dan rekan kerjanya menggunakan seragam pabrik sedangkan Wulan dan beberapa penjual pasar menggunakan kaos, kemeja dan celana dengan warna yang senada. Tidak ada warna mencolok pada adegan di atas kecuali warna merah dari poster di bagian tembok belakang Wulan. Pergerakan Sancaka memperhatikan kembali penjelasan Wulan tentang dirinya yang berhasil melawan 30 preman menggambarkan sikap intelektualnya yakni berpikir rasional tentang kekuatannya.

6. Interpersonal



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:51:18

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas interpersonal tokoh Sancaka yaitu *setting* lokasi pada salah satu kamar rumah susun yakni kamar Sancaka. Sancaka dan adik Wulan sedang

duduk di ruang tamu rumah Sancaka ditandai dengan adanya sofa dan meja dengan beberapa barang di atasnya. Di sofa panjang terdapat selimut merah dan putih yang biasa Sancaka gunakan saat tidur. Di sudut ruangan terdapat meja dengan tumpukan buku dan terdapat lampu tidur di atasnya. Lampu dan selimut menjadi tanda bahwa Sancaka biasa tidur di sofa tersebut. Dinding ruang tamu Sancaka di hiasi oleh beberapa figura putih dengan gambar di dalamnya. Meja ruang tamu milik Sancaka tampak dipenuhi oleh alat-alat elektronik, kabel, radio dan lampu belajar. Barang-barang tersebut memberikan informasi bahwa Sancaka gemar memperbaiki barang elektronik. *Setting shot on location* dipilih oleh sineas pada *scene* ini agar penonton mendapat informasi bahwa *setting* tersebut berada di ruang tamu.

Setting waktu adegan di atas yakni siang hari tetapi pada *shot* tersebut tidak tampak seperti siang hari karena cahaya matahari hanya masuk melalui salah satu sudut ruangan saja. Cahaya matahari tampak pada *shot* lain yakni ketika kamera menyoroti adik Wulan dari bagian depan sehingga pada bagian belakang terlihat cahaya matahari masuk melalui jendela di sudut ruangan. Pencahayaan pada *shot* di atas berasal dari satu lampu di bagian tengah ruangan. Cahaya tersebut hanya menerangi bagian tengah saja sehingga di sekitar pemain tampak gelap tanpa cahaya. Pencahayaan seperti ini membuat fokus tidak terpecah karena banyak tumpukan barang di ruangan tersebut. Penonton tetap digiring untuk berfokus kepada kedua pemain di tengah *frame*. *Key light* berupa lampu di tengah ruangan dibantu oleh cahaya matahari yang berperan sebagai *fill light* pada *scene* tersebut. Cahaya matahari yang masuk melalui jendela ruangan sebagai tanda bahwa adegan tersebut berlangsung pada siang hari. Cahaya tambahan digunakan ketika *shot* pemain sedang berbicara agar pergerakan pemain dapat terlihat dengan jelas. Cahaya tambahan banyak digunakan Ketika *shot zoom in* sebab lampu ditengah ruangan tidak cukup untuk memperjelas adegan para pemain.

Make-up kedua pemain natural dan tampak *fresh* karena tertimpa cahaya kuning dari lampu ruangan. Pakaian yang digunakan kedua pemain terkesan santai dengan balutan kaos dan celana berwarna gelap.

Semua warna pada *shot* ini tampak senada dengan pencahayaan kecuali warna merah dari selimut yang tampak mencolok di tengah *frame*. Pergerakan Sancaka menemani adik Wulan menjadi bukti tanggung jawabnya sebagai peran laki-laki yang menunjukkan maskulinitas interpersonal.

7. Karakter Personal



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:25

Elemen *mise en scene* yang menunjukkan maskulinitas karakter personal tokoh Sancaka yakni *setting* lokasi di dalam pasar. Pada adegan di atas, Sancaka tampak berjalan di dalam bangunan pasar dan langkah Sancaka terhenti ketika mendengar suara seorang wanita berteriak meminta tolong. Langkah Sancaka yang sempat terhenti dan melihat ke arah wanita tersebut menjadi tanda bahwa sebenarnya Sancaka pernah peduli terhadap sekitar namun kepeduliannya sudah hilang. Tembok-tembok pasar dengan warna putih menghitam menjadi latar belakang adegan tersebut. Tidak banyak properti yang digunakan pada adegan di atas, hanya tampak sebuah tas milik wanita yang sedang menjadi diperebutkan oleh pemiliknya dengan kedua preman.

Setting waktu adegan di atas yakni siang hari yang ditandai dengan cahaya matahari berwarna putih masuk ke dalam pasar dari arah atas. Cahaya matahari hanya sedikit yang masuk ke dalam pasar sehingga adegan Sancaka berjalan suasananya cukup redup. Cahaya matahari begitu terang pada *shot* wanita dan kedua preman sebab kejadian tersebut terjadi di ujung lorong atau diluar pasar sehingga cahayanya tidak terhalang atap pasar. Cahaya tambahan digunakan

ketika *shot* Sancaka menoleh kearah wanita dan dua preman. Tampak pencahayaan cukup terang agar penonton dapat melihat dengan jelas gerakan pemain ketika mengisyaratkan rasa kepeduliannya sekejap lalu menghilang kembali.

Make-up Sancaka tampak sangat kotor dengan beberapa noda hitam di banyak sisi tubuh Sancaka. Noda ini terlihat sangat jelas ketika *shot* menunjukkan ekspresi wajah Sancaka saat menoleh ke arah wanita dan dua preman. Tidak hanya pada tubuh Sancaka, namun noda hitam juga tampak pada pakaian yang dikenakannya. Cahaya tambahan ditambahkan pada *shot* ini sehingga tampak lebih jelas ekspresi dan noda pada tubuh Sancaka. cahaya tambahan ini menyoroti wajah dan tubuh Sancaka sehingga perannya menjadi penting dalam visualisasi maskulinitas karakter personal. Ekspresi wajah Sancaka setelah melihat kejadian tersebut tampak menyedihkan dengan wajah tertunduk sejenak namun seketika wajah kembali acuh menghadap ke depan. Pergerakan Sancaka menghiraukan kejahatan menjadi bukti adanya maskulinitas karakter personal egois dalam diri Sancaka pada film *Gundala* (2019).

Kesimpulan

Film *Gundala* (2019) merupakan film superhero yang mengisahkan tentang pahlawan Indonesia. Sosok Gundala telah dikenal sebagian masyarakat Indonesia sejak debut pertamanya pada tahun 1969 dalam komik “Gundala Putra Petir” karya Harya Suraminata. Film *Gundala* (2019) memiliki hal menarik dalam mengangkat kisah tokoh utamanya. Perjalanan hidupnya, cara pandangya terhadap sekitar, rasa pedulinya, egoisnya dan film ini menawarkan sensasi menegangkan ketika Sancaka harus melawan puluhan preman. Tokoh utama film *Gundala* (2019) digambarkan sebagai laki-laki dengan perjalanan hidup yang keras sejak kecil. Kelaki-lakian Sancaka perlu dikaji menggunakan teori maskulinitas agar tampak gender maskulinnya. Penelitian ini menggunakan teori makulinitas Janet Saltzman Chafetz. Ada 7 kategori yang disebutkan oleh Chafetz yakni penampilan fisik, fungsional, seksual, emosi, intelektual, interpersonal dan karakter personal. Kategori maskulinitas tokoh Sancaka divualisasikan melalui *mise en scene* yang

menyenangkan untuk ditonton. Berdasarkan aspek *mise en scene* dapat disimpulkan bahwa tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019) memiliki 7 kategori maskulinitas menurut Chafezt. Keempat aspek *mise en scene* pada film *Gundala* (2019) menjadi kolaborasi aspek yang kuat dalam memvisualisasikan kategori maskulinitas tokoh Sancaka.

Hasil akhir dari pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keempat aspek *mise en scene* yakni *setting*, *lighting*, *make-up* dan *wardrobe* serta pemain dan pergerakannya merupakan aspek yang kuat dalam memvisualkan kategori maskulinitas. Film *Gundala* (2019) tidak hanya menekankan alur ceritanya pada konsep kepahlawanan namun terdapat hal lain yang turut disampaikan di dalamnya. Nasihat-nasihat tentang kebaikan banyak disampaikan melalui dialog para tokoh seperti ketika Wulan menasihati Sancaka tentang pentingnya peduli terhadap sesama. Selama proses penelitian juga ditemukan bahwa aspek lain dalam film *Gundala* (2019) layak dijadikan bahan penelitian juga. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan terhadap aspek-aspek lain seperti unsur dramatik, unsur naratif, sinematografi serta bagaimana heroisme dibangun dalam film ini. Peneliti menyarankan bagi pembaca hendaknya melakukan penelitian yang lebih mendalam khususnya pada aspek-aspek lain dalam film ini. Penelitian tentang aspek lain dari film ini akan menghasilkan temuan baru sehingga bermanfaat dalam perkembangan ilmu perfilman kedepannya.

Daftar Pustaka

- Bonneff, M. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hardjana, A. C. 2019. *Gundala Putra Petir, Character Design Comparative Study Between Year 1969 And 2019*. Semarang: Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sayono, S. I. 2013. *Perancangan Action Figure Gundala Putra Petir*. Surabaya: Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Noviana, R. 2016. *Representasi Maskulinitas Dalam Novel*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Rachmad, T. H. 2020. *Membongkar Konsep ‘Heroisme’ di Film*

Gundala. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wiraraja*.15(2): 2.

Hadibroto, J. U. 2019. Anomalous Brand Aura Karakter Superhero pada Film Gundala: Analisis Struktur Naratif. *Journal of Strategic Communication*. 10(1): 38.

Peran *Mise En Scene* dalam Mendukung Penciptaan Humor pada Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Sintia Abdillah, Denny Antyo Hartanto, Bambang Aris Kartika
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email: sintia.abdillah13@gmail.com

Abstract

Film is a form of art in the form of audio-visual which aims to entertain. Comedy genre films are one of the most popular genres among the public. This article discusses the mise en scene in creating humor in the film Milly & Mamet (This Is not Cinta & Rangga). Milly & Mamet (This is not Cinta & Rangga) is a popular comedy genre film directed by Ernest Prakasa. This film raises the story of Milly & Mamet's life which is full of comedy drama in terms of stories and characters. The film Milly & Mamet (This Is not Cinta & Rangga) has a quality sense of humor shown through the characters, dialogues and scenes that intrigue the audience. This research is a type of qualitative research using descriptive method. The result of the research is that humor is created using humor creation techniques which are then delivered verbally and visually. Aspects of the mise en scene such as setting, wardrobe, make up, and the players and their movements are able to display humor through visuals, thereby proving that the mise en scene has a role in creating humor in the film Milly & Mamet (This Is not Cinta & Rangga).

Keywords

mise en scene, humor creating techniques, comedy

Pendahuluan

Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media *audio visual* yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi,

citra dan kombinasinya (Oktavianus, 2015:3). Film bergenre komedi merupakan genre yang cukup populer. Menurut Pratista (2018:50), film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya selalu berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penonton atau *happy ending*.

Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* merupakan salah satu film bergenre komedi yang disutradai oleh Ernest Prakasa. Film yang telah ditonton sebanyak 1.563.188 penonton ini merupakan pengembang cerita atau *spin off* dari film *Ada Apa Dengan Cinta (AADC)*. Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* memiliki selera humor yang berkualitas ditunjukkan melalui karakter pemain, dialog dan adegan-adegan yang menggelitik penonton.

Keberhasilan film bergenre komedi ialah ketika penonton dapat terhibur dan tertawa saat menonton film. Pencapaian tersebut diperoleh dari matangnya teknik humor yang dikuasai sutradara. Berger (2012:17) mengatakan bahwa terdapat empat kategori teknik penciptaan humor yaitu *Language (The humor is verbal)*, *Logic (The humor is ideational)*, *Identity (The Humor is existensial)*, dan *Action (The humor is physical or nonverbal)*.

Selain itu pembuatan film bergenre komedi membutuhkan unsur sinematik berupa *mise en scene* untuk menampilkan visual yang mendukung terciptanya suasana lucu, menyenangkan dan ceria. *Mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Aspek-aspek *mise en scene* terdiri atas *setting*(latar), pencahayaan, *blocking* pemain & pergerakannya, kostum dan tata rias (Pratista, 2008:61).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian yaitu peran *mise en scene* dalam menciptakan humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana aspek-aspek *mise en scene* dalam mendukung penciptaan humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*. Adegan humor yang telah diklasifikasi

menggunakan sifat-sifat humor yang kemudian dianalisis menggunakan teknik penciptaan humor dan *mise en scene*. Peneliti dapat mengetahui aspek-aspek *mise en scene* memiliki peran dalam menciptakan humor.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori teknik penciptaan humor dan *mise en scene* untuk analisis adegan humor pada Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif, data yang diperoleh berupa bentuk kata-kata, bahasa, gambar dan bukan angka. Metode ini diterapkan mulai dari mengumpulkan data, menganalisis data hingga menarik kesimpulan.

Objek penelitian ini adalah Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* yang diproduksi tahun 2019. Sumber video melalui Viu dengan durasi 1 jam 40 menit. Proses penelitian berlangsung sejak April 2021. Peneliti mencari teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian kemudian mengolah dan menghasilkan tiga bab yang berisi latar belakang, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Pengumpulan data dilakukan dengan menonton Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* secara berulang dengan fokus pada *mise en scene* dalam menciptakan humor. Dokumentasi yang dikumpulkan oleh peneliti berupa tangkapan layar (*screenshot*) dan menulis dialog-dialog adegan humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*. Proses studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku, skripsi, jurnal yang berkaitan dengan penelitian seperti teori komedi dan *mise en scene*.

Pembahasan

Kualitas adegan humor dapat dilihat melalui sifat-sifat humor. Menurut McGhee (1976:5) sifat humor terbagi menjadi tujuh sifat yaitu keanehan, keganjilan, kekonyolan, menggelikan, kelucuan, menyenangkan, dan kegembiraan. Sifat-sifat humor tersebut dalam

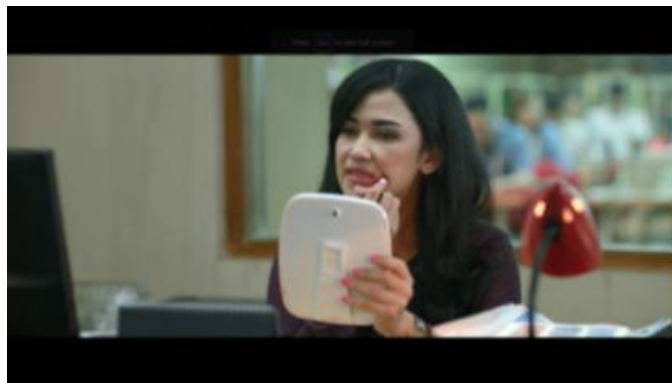
penelitian ini berperan sebagai indikator untuk menentukan adegan humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*.

Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* terdapat 32 adegan humor dan terpilih 9 adegan humor yang telah diindikator menggunakan sifat humor. Sifat humor yang paling banyak yaitu sifat keanehan yang disusul keganjilan, lucu dan konyol.

Humor tercipta melalui empat teknik penciptaan humor, yaitu *language* (bahasa), *logic* (logika), *identity* (identitas), dan *action* (tindakan). Teknik penciptaan humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* mampu tercipta secara visual dan verbal. Humor yang tercipta secara visual didukung oleh *mise en scene* dalam menciptakan suasana humor pada film. Aspek-aspek *mise en scene* yaitu *setiing*, pencahayaan, kostum dan tata rias, dan pemain serta pergerakannya. Sedangkan humor yang tercipta secara verbal didukung oleh dialog.

Babak awal berlangsung selama 36 menit dan terdiri atas empat adegan humor.

a. Teriakan Iin



Gambar 1 Riasan Cemong Lela

(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*; Timecode: 00:11:54)

Teknik penciptaan humor pada adegan humor tersebut menggunakan teknik aksi dan bahasa. Adegan humor aksi dapat dilihat melalui *mise en scene* dengan aspek pergerakan pemain yang didukung dengan properti dan tata rias. Pergerakan gerak tubuh Lela yang sedang

bercermin kemudian refleks menggerakkan tangannya mampu mengundang kegelian untuk menertawakan Lela karena menghasilkan riasan wajah yang cemong.

Adegan humor ini juga menciptakan humor melalui bahasa terdapat pada dialog “Kaga usah lirik-lirik ! Emang gue spion ?” dan “Suara cempreng amat kayak knalpot bobokan”. Kalimat tersebut merupakan kalimat ejekan yang konyol, menertawakan, mengejek tokoh Iin.

b. Makan siang

Adegan humor terjadi saat Iin menanggapi ucapan Mamet dengan menghina Somad yang hobi menumpuk bon utang dan mereka berdua saling ejek satu sama lain. Peristiwa tersebut terjadi pada *timecode* 00:18:24 - 00:18:42. Dialog antara Somad dan Iin yang saling ejek, menghina, dan merendahkan menjadi sarana teknik penciptaan humor melalui bahasa. Selain saling ejek humor juga tercipta melalui kesalahan pengucapan kata foto profil menjadi poto propil dan foto porfil.



Gambar 2 Gerakan Yongki

(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 00:18:40)

Mise en scene pada adegan ini menampilkan humor melalui *wardrobe* yang digunakan oleh Yongki. Tokoh Yongki menggunakan topi bertuliskan “GAYA DPR GAJI UMR”, kalimat tersebut merupakan kalimat sindirian secara tidak langsung yang mampu mendukung penciptaan humor dengan teknik bahasa. Selain itu, penciptaan humor

dengan teknik identitas ditunjukkan melalui *wardrobe* Yongki yang selalu menggunakan topi dengan kata-kata atau kalimat unik.

c. Lalat hijau

Teknik penciptaan humor pada adegan ini menggunakan teknik bahasa dan logika. Dialog Hendra saat bercerita terdapat banyak sekali penciptaan humor melalui kata-kata, makna kata, cara berbicara dan akibat dari kata-kata. Percakapan pertama, Hendra bercerita tentang selebgram bernama Young Sack yang merupakan pelesetan dari nama Young Lex. Pada dialog ini Hendra juga mengejek selebgram tersebut sebagai orang kecil dan memiliki tato seperti bekas cacar.

Kedua, Hendra menceritakan kejadian lalat hijau yang membuat restorannya menjadi viral. Humor tercipta menggunakan teknik logika berupa susunan kalimat saat Hendra bercerita kemudian logika tersebut dibelokkan dengan pengucapan "...laler ijo apaan ? gue cek lalernya gak ijo-io banget ! ijo muda gitu lah, tosca gitu".

Kata tersebut menjadi aneh dan tidak sesuai karena pada umumnya hanya terdapat jenis lalat hijau, tidak ada penyebutan lalat dengan wana hijau muda atau tosca.



Gambar 3 Ekspresi Wajah Milly

(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 00:23:26 & 00:23:41)

Mise en scene mendukung suasana humor melalui ekspresi wajah Milly yang kaget mendengar ucapan Hendra saat bercerita lalat hijau di mangkok. Ekspresi Milly menunjukkan kebingungan, keanehan, dan ketidakpercayaan dengan kalimat Hendra yang menyebutkan laler ijo muda dan tosca.

d. Tersedak ampela

Pada adegan ini humor tercipta melalui bahasa dan logika yang menceritakan Somad tersedak ampela dan berusaha mengambil minum, namun usahanya selalu gagal.



Gambar 4 Adegan Somad tersedak Ampela

(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*; Timecode: 00:23:26 & 00:23:41)

Adegan humor pertama tercipta saat Somad sedang tersedak, kemudian Lela dan In berusaha menebak apa yang sedang terjadi pada Somad dengan mengucapkan kata-kata yang tidak sesuai dengan apa yang sedang dialami somad, seperti bekas cupang, jakun numbuh, dan khotib. Adegan humor kedua tercipta menggunakan teknik logika pada *timecode* 00:34:20 saat Pak Sony menjatuhkan semua minuman, adegan ini mampu mematahkan harapan Somad untuk minum agar dirinya terbebas dari lehernya yang tersedak.

Mise en scene mendukung terciptanya humor melalui ekspresi dan gerak tubuh pemain. Gerakan tubuh dan ekspresi Somad saat tersedak mampu mendramatisasi humor pada peristiwa tersebut sehingga menimbulkan kegelian untuk mentertawakan keadaan kurang beruntung yang dialami Somad.

Babak tengah berlangsung selama 44 menit dan terdiri atas empat adegan humor.

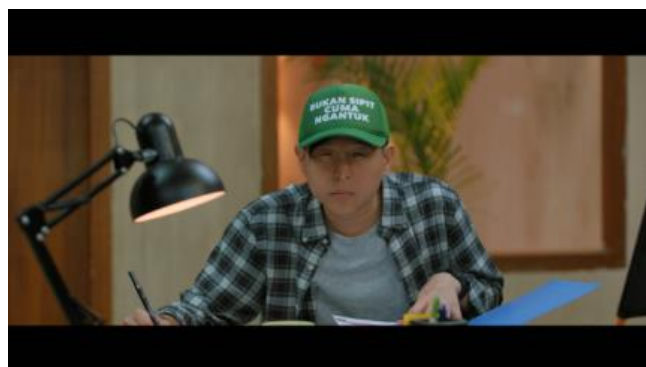
a. Logo Apel

Pada adegan ini humor tercipta melalui logika dan bahasa yang terjadi pada *timecode* 01:00:20 – 01:00:43.



Gambar 5 Properti iPhone Palsu
(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 01:00:39)

Humor tercipta melalui permainan logika dengan menjadikan logo HP sebagai objek humor. *Mise en scene* mendukung terciptanya humor melalui properti telepon genggam merek iPhone. Pada umumnya, logo iPhone ialah buah apel yang telah digigit namun pada adegan ini logo yang tertera pada telepon genggam Lela merupakan logo buah apel utuh. Humor juga didukung dengan dialog rekan kerja Lela, yaitu Iin dan Yongki yang mengatakan bahwa logo tersebut bukan buah apel melainkan tomat dan cempedak. Dialog tersebut mendukung pemikiran bahwa logo tidak sesuai dengan apa yang diketahui sangat benar.



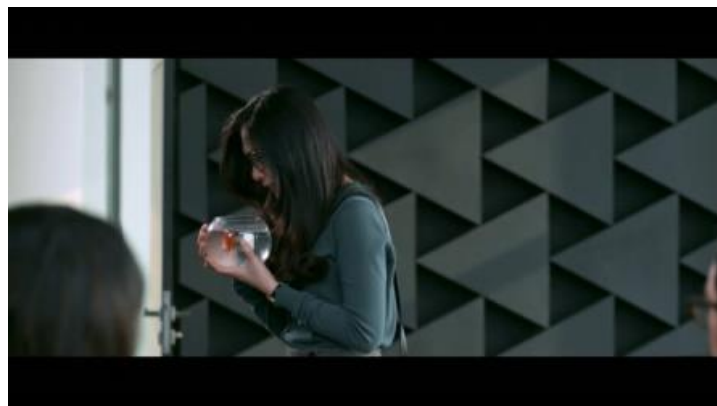
Gambar 6 Adegan Yongki Menyipitkan Mata
(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 01:00:41)

Mise en scene juga menciptakan humor melalui *wardrobe* yang digunakan Yongki. Topi Yongki bertuliskan “Bukan Sipit Cuma Ngantuk”, tulisan tersebut tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, yaitu fisik karakter Yongki yang memiliki mata sipit. Topi

dengan tulisan yang unik tersebut mendukung terciptanya humor dengan teknik bahasa dan identitas.

b. Nama Hewan Peliharaan Tika

Tika memiliki hewan peliharaan dengan nama-nama yang aneh dan membingungkan. Hal tersebut membuat kesalahpahaman dan menjadi perdebatan antara Mamet dan James. Teknik penciptaan humor pada adegan ini menggunakan teknik bahasa dan identitas.



Gambar 7 Adegan Tika Ngobrol dengan Ikan
(Dok. *Screenshot* Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 01:03:27)

Properti aquarium kecil berisikan ikan mas mendukung keanehan pada katakter Tika yang diperlihatkan saat Tika berbicara dengan ikan tersebut. Ia juga mengatakan hal yang aneh "...dia mau ngelayat." Dia yang dimaksud adalah ikan mas. Humor tercipta melalui kata-kata dan tindakan Tika yang berbicara dengan hewan.

c. Jalan-jalan di Mall



Gambar 8 Mamet Mengendarai *Animal Ride*

(Dok. *Screenshot* Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 01:03:27)

Humor tercipta pada *timecode* 01:10:03 melalui logika, saat memperlihatkan Mamet sedang menaiki *animal ride* berbentuk macan. Awalnya Mamet menolak dengan tegas dengan kalimat “Mil aku ini pria dewasa, kepala keluarga, pokoknya aku gak mau dan kamu gak pernah bisa paksa aku.”, namun kenyataannya yang terjadi bellawanan dengan ucapan Mamet. Ketidaksesuaian adegan ini ditunjukkan melalui *mise en scene* dengan aspek properti. Properti *animal ride* umumnya dimainkan oleh anak kecil bukan orang dewasa.

Adegan anak kecil menyalip, menertawakan, dan mengejek Mamet membuat suasana menjadi konyol dan menggelikan. Ekspresi Mamet yang kesal dan cemberut mendukung keinginan tertawa untuk merendahkan Mamet.

d. Milly kembali bekerja



Gambar 9 Adegan Yongki Membuka Bajunya

(Dok. *Screenshot* Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Memet (Ini Bukan Cinta & Rangga*; Timecode: 01:13:03)

Adegan humor tercipta menggunakan teknik bahasa dan identitas. Yongki menggunakan topi bertuliskan “Kurang suka dibaca”, hal ini mendukung terciptanya humor melalui bahasa dan identitas. Yongki mengira bahwa alat yang digunakan Milly merupakan alat bekam, kemudian ia bercerita bahwa telah melakukan bekam sambil

menunjukkan bekas bekam yang ada di punggungnya. Riasan bekas bekam tersebut mampu mendukung dramatisasi humor pada adegan ini.

Humor tercipta menggunakan teknik bahasa melalui dialog Yongki menyindir Milly dengan kalimat “ASI kok di popma, kurang angin apa”. Dialog tersebut mengundang tawa melalui kata-kata yang diucapkan terdengar aneh dan tidak sesuai.

Babak akhir berlangsung selama 20 menit akhir pada film yang terdiri atas satu adegan humor.

a. Milly dan Mamet berbaikan



Gambar 10 Ekspresi Wajah Sedih Mamet
(Dok. Screenshot Sintia Abdillah, 21/April/2023; Sumber Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*; Timecode: 01:28:33)

Adegan ini tercipta menggunakan teknik identitas dan logika. *Mise en scene* mampu mendukung terciptanya suasana humor melalui pergerakan pemainnya. Pada *timecode* 01:28:23 Mamet melebih-lebihkan ekspresi menangisnya. Adegan Mamet menangis dan berdialog “maunya naik zebra” sambil menyembur mampu menambah kekonyolan dan mendukung sifat kekanak-kanakan Mamet. Hal ini menciptakan humor menggunakan teknik identitas yaitu dengan menirukan suatu katakter anak kecil dan permainan logika.

Kesimpulan

Film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* adalah *spin off* dari film *Ada Apa Dengan Cinta (AADC)* karya Ernest Prakasa yang mengangkat cerita keidupan Milly & Mamet dengan penuh drama komedi dari segi cerita maupun karakternya. Film ini terdapat 32 adegan humor yang kemudian terpilih 9 adegan humor dengan sifat humor terbanyak untuk dianalisis. Sifat humor yang paling mendominasi pada

film ini adalah sifat keanehan, diikuti oleh adegan bersifat ganjil, lucu dan konyol. Sifat tersebut mampu membantu dalam menciptakan humor pada film ini yang ditunjukkan melalui *mise en scene* dengan menggunakan teknik penciptaan humor.

Teknik penciptaan humor yang paling dominan digunakan pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* yaitu tekik logika, kemudian disusul dengan bahasa, identitas dan aksi. *Mise en scene* berperan dalam menciptakan humor melalui aspek-aspeknya. Tokoh Yongki selalu menggunakan topi dengan tulisan yang aneh, unik dan ganjil, hal tersebut mampu mendukung penciptaan humor dengan teknik bahasa dan identitas. Teknik penciptaan humor melalui logika didukung oleh properti sebagai objek yang ganjil dan tidak sesuai. Pemain dan pergerakannya mendukung semua teknik dalam penciptaan humor. Pencahayaan pada film ini berfungsi untuk menerangi seluruh adegan pada film, tidak ada kesan yang dibuat-buat atau disengaja untuk menciptakan humor.

Peneliti melihat bahwa film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)* memiliki aspek lain yang bisa diteliti lebih lanjut, seperti unsur naratif dan unsur sinematografi dalam menciptakan humor. Selain itu, humor juga bisa diteliti lebih lanjut menggunakan teori humor lain seperti teori superioritas, konfigurasi, dan kelepasan.

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 2012. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publisher.
- McGhee, Paul E. 1979. *HUMOR Its Origin and Development*. San Fransisco: W.H Freeman.
- Oktavianus, Handi. 2015. Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di Dalam Film Conjuring. *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*. Vol 3 (2).5.
- Pratista, Hirmawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

PROBLEM FASE SIMBOLIK DALAM VIDEO KLIP KUNTO AJI REHAT (ANALISIS SEMIOTIKA FILM CHRISTIAN METZ)

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Syifa Jihan Salsabila, Muhammad Zamroni, Mochammad Ilham
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121
Email: inisyifaphotography@gmail.com

Abstract

This study discusses the structure of signs and the meaning of lack in the Rehat video clip. This study aims to determine the symbolic phase description analyzed using semiotics and psychoanalysis. The research method used is descriptive qualitative method to dissect the problems in this study. Data analysis on research objects using semiotic analysis techniques. The theories used in analyzing are film semiotics by Christian Metz, and psychoanalysis by Jacques Lacan. The results of the data analysis concluded that of the 4 themes in the video clip there were 6 sign structures in the Rehat video clip. Furthermore, the sign structure is associated with the meaning of lack (lack) in psychoanalysis, it is known that a sense of lack occurs due to the gap between the reality faced by humans in the symbolic phase with the desire to become whole again as in the real phase.

Keywords

Rehat video clip, lack, semiotics, psychoanalysis

Pendahuluan

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada

atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi) Balai (Pustaka, 1990). Musik menjadi salah satu kebutuhan masyarakat, utamanya masyarakat *millennial* saat ini. Musik merupakan hiburan favorit generasi *millennial* kelas menengah urban (Ali dan Purwandi, 2017). Musik memiliki banyak jenis dan aliran sehingga musik yang akan didengarkan bisa menyesuaikan selera dan perasaan pendengarnya saat akan menikmatinya. Setiap generasi memiliki selernya sendiri dan musik telah menjadi selera generasi ini. Hasil riset menunjukkan 66.3% responden pernah mengakses musik selama 1 tahun terakhir, 61.1% responden pernah menikmati musik secara *live streaming* dan 50.2% responden pernah mengunduh musik (Ali dan Purwandi, 2017). Berbagai genre baru lahir dan menambah referensi dan minat para pecinta musik di Indonesia. Lahir pula musisi-musisi baru yang memberi warna berbeda untuk dunia musik tanah air. Tak hanya lagu yang menjadi pertimbangan dalam sukses atau tidaknya sebuah karya, representasi visual dalam sebuah lagu pun diperlukan, yaitu berupa video klip. Pemilihan tokoh dan pembuatan alur cerita menjadi komponen penting dalam penyampaian makna video klip tersebut.

Meskipun terlihat mudah karena durasi video klip yang singkat, akan tetapi proses pembuatan sebuah video klip cukup rumit dan memakan waktu lama, serta membutuhkan banyak orang dan tenaga yang terlibat dalam proses produksinya. Hal ini disebabkan dalam durasi yang singkat, sebuah video klip harus dapat membuat penonton turut merasakan maksud si pencipta lagu atau penyanyi serta menyampaikan makna pesan yang terkandung dalam lagu tanpa menggunakan narasi tekstual. Video klip merupakan film pendek yang memiliki cerita yang padat dan memiliki kesatuan makna dari potongan-potongan gambarnya. Seperti film, video klip juga dapat dianalisis menggunakan semiotika film dan psikoanalisis sebagai dasar penguat makna sebuah tanda dalam video klip.

Semiotika film bekerja melalui struktur bahasa film, estetika, serta fenomenologis gambar audio visual sebagai ekspresi film yang

menggabungkan hubungan antar tanda yang tergabung dalam sebuah proses sintagmatik besar (*The Large Syntagmatic*). Perhatian utama semiotika film adalah bagaimana makna dibangkitkan dan disampaikan melalui analisa unsur denotatif film (Metz, 1991). Struktur bahasa film ini dibagi menjadi delapan pengelompokan yang tercantum dalam “*the large syntagmatic category*”: *autonomous shot (establishing shot, insert)* (pemilahan gambar), *parallel syntagm* (penyejajaran gambar), *bracketing syntagm* (pengambilan gambar secara singkat), *descriptive syntagm* (penggambaran adegan), *alternating syntagm* (pergantian adegan), *scene* (adegan yang berkelanjutan), *episodic sequence* (pembabakan pada setiap adegan), *ordinary sequence* (urutan tiap babak) (Metz, 1991).

Psikoanalisis Lacan menjelaskan proses perkembangan kejiwaan seseorang. Lacan membagi ke dalam 3 fase, yaitu fase *real (the real)*, fase imajiner (*the imaginary*), dan fase simbolik (*the symbolic*). Fase *real* merupakan dunia di luar bahasa dan di luar pengalaman yang kerap bersifat resisten terhadap simbolik (Lacan, 1981). *The real* merupakan fase pertama yang akan dialami manusia dan berlangsung selama usia 0-6 bulan. Pada fase ini, manusia tidak memiliki hasrat, perasaan kehilangan, karena ia hanya membutuhkan kebutuhannya saja. Selanjutnya adalah fase imajiner (*the imaginary*) atau fase cermin. Fase ini terjadi pada anak yang berusia 6-18 bulan dan sudah mengenal lingkungan sekitar. Dengan dikenalnya lingkungan sekitar, nilai-nilai mulai masuk, seolah-olah dihadapkan pada cermin dan bayangan dalam cermin tersebut dianggap sebagai dirinya. Pada fase ini pula muncul sifat narsistik dan kebutuhannya berubah dari kebutuhan utama (*need*) menjadi tuntutan (*demand*). Fase terakhir yaitu fase simbolik (*the symbolic*). Fase ini terjadi pada anak-anak berusia 18 bulan – 4 tahun. Pada fase ini, anak mulai mengenal bahasa dan akan terikat dengan permainan bahasa untuk menunjukkan keinginannya (*desire*), ketika mengungkapkan keinginannya ia harus menggunakan bahasa *symbolic* (Ali, 2010).

Video klip ini terbilang cukup unik, karena mengandung banyak

makna tersirat yang disimbolkan dengan potongan-potongan video pendek hingga menjadi satu video yang memunculkan makna secara utuh. Lagu ini menceritakan tentang berbagai cara penyembuhan diri dari berbagai masalah dalam hidup, dan penyanyi memiliki peran sebagai pengingat, bahwa apapun masalahnya agar tidak lupa untuk istirahat. Video klip *Rehat* juga menarik peneliti untuk mendalami struktur tanda yang dapat diketahui menggunakan teori semiotika film dan makna kekurangan (*lack*) dalam adegan menggunakan teori psikoanalisis.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang dan individu secara *holistic* (Moleong, 2014). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang tidak menggunakan data-data statistik dan jenis penelitiannya adalah deskriptif. Metode ini hanya memaparkan situasi dan peristiwa dan tidak mencari atau menjelaskan hubungan.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2014). Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu, data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan kedua sumber data tersebut. Data primer dalam penelitian ini adalah data audio visual yaitu video klip Kunto Aji yang berjudul *Rehat* yang diunduh melalui situs Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=yNcGtKAacts>).

Video klip yang berdurasi 6 menit 2 detik ini diproduksi oleh Juni Records pada tahun 2019 dan disutradarai oleh Kunto Aji dan dibantu oleh rekan kerjanya, Novanjoh. Selanjutnya, sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data pustaka yaitu penelitian terdahulu, literatur berupa buku, skripsi, tesis dan jurnal pendukung

penelitian. Sumber-sumber data sekunder tersebut digunakan untuk menguatkan teori-teori yang akan digunakan dalam menganalisis pada penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi pustaka dan studi dokumentasi. Teknik-teknik dalam mengumpulkan data membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Teknik-teknik tersebut diuraikan dalam subbab-subbab berikut.

Observasi atau pengamatan suatu objek dimaksudkan untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan sebuah fenomena berdasarkan yang diketahui sebelumnya. Ada dua jenis pengamatan, yaitu pengamatan berpartisipatif dan pengamatan tidak berpartisipatif. Pengamatan berpartisipatif dilakukan oleh pengamat sebagai anggota resmi dari kelompok yang diamatinya dan menjadi pengamat itu sendiri, sedangkan pengamatan tidak berpartisipatif adalah pengamat tidak terlibat secara langsung dan hanya mengadakan pengamatan terhadap objek penelitiannya (Metz, 2014). Jenis pengamatan yang dilakukan peneliti adalah pengamatan tak berpartisipatif. Penelitian ini akan dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung atau menonton video klip tersebut secara berulang, lalu memilah *scene* yang akan diteliti, dan dibahas sesuai kajian dan teori yang diangkat.

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan literatur dalam menunjang penelitian terhadap objek yang diteliti. Studi pustaka pada penelitian ini adalah literatur buku tentang semiotika film dan psikoanalisis. Studi pustaka juga menggunakan sumber jurnal dan skripsi terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi pustaka digunakan untuk menguatkan teori-teori yang akan digunakan dalam menganalisis pada penelitian ini.

Dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Dokumentasi dapat berupa foto, visual, teks, gambar, simbol, yang dapat diperoleh dari objek data yang diteliti. Teknik ini dilakukan dengan cara mengakses video klip tersebut dari

sebuah *website*, lalu dikumpulkan dengan cara mengambil gambar (*screenshot*) yang akan dijadikan data utama sesuai bahasan dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya untuk mengorganisasikan data, memilah-milahnya, mencari dan menemukan pola, serta menentukan apa yang penting dan tidak penting. Analisis data juga berguna untuk membatasi apa yang perlu disampaikan dan tidak perlu disampaikan (Moleong, 2014).

Teknik analisis tersebut terdiri atas tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan. Reduksi data dimulai dari mengumpulkan data berupa hasil dokumentasi, kemudian sajian data tersebut berbentuk narasi yang didukung dengan gambar, skema ataupun tabel. Analisis ini diakhiri dengan penarikan kesimpulan setelah pembahasan secara menyeluruh lalu diverifikasi kebenarannya agar hasil pembahasan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Pembahasan

Video klip *Rehat* menampilkan berbagai cara penyembuhan diri dari masalah yang dihadapi. Melalui video klip ini, Kunto Aji mengajak penonton untuk melihat berbagai ilustrasi penyembuhan diri menurut pribadi masing-masing. Terdapat empat tema besar yang diangkat dalam video klip ini yaitu *Ritual Pagi*, *Mengejar Mimpi*, *Kegagalan* dan *Rehat*.

Berdasarkan proses pengamatan pada video klip *Rehat*, terdapat 6 sintagma atau struktur tanda yang mewakili 4 tema pada video klip tersebut. Tidak semua sintagma digunakan dalam analisis ini, hanya beberapa yang memiliki struktur tanda yang sesuai dalam sintagma tersebut. Keenam sintagma tersebut adalah *alternate syntagma*, *episodic sequences*, *ordinary sequences*, *scene*, *autonomous shot* dan *parallel syntagma*.



Gambar 1. Contoh gambar *alternate syntagma*

Alternate syntagma merupakan peristiwa kronologis yang terjadi dalam dua *shot* secara bergantian dan berhubungan dengan menyatukan potongan gambar yang berbeda namun memiliki satu kesamaan dan disajikan secara bersamaan (Metz, 1991). Ciri khas dari sintagma ini adalah menampilkan beberapa potongan gambar secara bersamaan namun memiliki makna yang sama. Pada menit pertama dalam video klip, terdapat beberapa potongan gambar yang berkejaran.



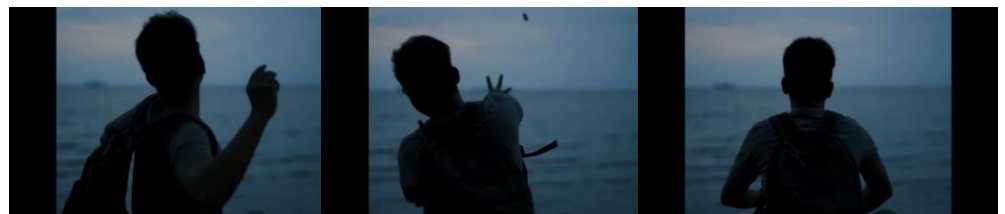
Gambar 2. Contoh gambar *episodic sequences*

Episodic sequences merupakan *shot* yang dalam penyajiannya tidak bersinambung atau memiliki lompatan, namun cenderung konstan dan masih membicarakan hal/tujuan yang sama (Metz, 1991). Pada kedua gambar ini, kedua gambar tidak diambil pada tempat atau suasana yang sama, tetapi keduanya menunjukkan aktivitas yang sama, yakni bekerja.



Gambar 3. Contoh gambar *ordinary sequences*

Ordinary sequences merupakan *shot* yang lompatannya terkesan tidak teratur, tidak memiliki tema/tujuan yang sama. Tetapi berada pada setting yang sama. Perpindahan/break menandakan kebalikannya, dan tidak terduga (Metz, 1991). Berbeda dengan *episodic sequences*, *ordinary sequences* merupakan *sequences* utuh walau menampilkan *shot* yang berbeda, namun masih dalam waktu yang sama, dan memiliki maksud yang sama. Biasanya, gambar pertama yang ditampilkan akan muncul lebih lama agar menjadi penjelas untuk gambar selanjutnya. Kedua gambar diatas merupakan gambar berdampingan dan memiliki maksud yang sama.



Gambar 4. Contoh gambar *scene*

Scene secara kronologis dan berkelanjutan menampilkan adegan-adegan spesifik atau khusus yang dapat membentuk kepribadian tokoh. Dapat berupa setting tempat, peristiwa, momen atau aksi. Bersifat berkelanjutan tanpa ada break atau jeda dan pada akhirnya berakhir dalam satu *shot* (Metz, 1991). Gambar di atas diambil dalam satu shot tanpa jeda, dengan maksud menyampaikan makna yang sebenarnya.



Gambar 5. Contoh gambar *autonomous shot*

Autonomous shot merupakan *single shot* yang ditambah dengan empat jenis *insert*. Menampilkan episode dari plot, dengan empat jenis *insert* yang dimaksud adalah: *nondiegetic insert* (gambar yang menghadirkan objek eksterior ke dunia cerita), *subjective insert* (gambar penyisipan yang mewakili karakter, seperti ingatan, mimpi atau halusinasi), *displaced diegetic insert* (gambar diegetik untuk sementara dan / atau spasial di luar konteks), dan *explanatory insert* (gambar yang menjelaskan peristiwa diegetik) (Stam, 1992). Gambar pertama merupakan *non diegetic insert* yang menampilkan perumpaan dalam bentuk objek lain, sedangkan gambar kedua merupakan *subjective insert* yang menampilkan representasi perasaan subjek, seperti perasaan sedih, kecewa, ketakutan, dan lain-lain.



Gambar 6. Contoh gambar *parallel syntagma*

Parallel syntagma merupakan sintagma yang menampilkan dua gambar yang kontras, namun tidak memiliki hubungan temporal atau spasial secara denotasi, tetapi berlaku sebagai simbol (Metz, 1991). Kedua gambar diatas merupakan gambar yang tidak saling berkaitan

baik secara tempat maupun waktu, namun terlihat kontras, terlihat perbedaan walau keduanya sama-sama sedang memulai sarapan pagi.

Semiotika film berbasis psikoanalisa, oleh karenanya peneliti mengambil teori psikoanalisis Jacques Lacan. Pada pembahasan ini, peneliti berfokus pada fase simbolik, namun tidak mengesampingkan pembahasan fase real dan fase imajiner.

Fase *real* merupakan fase pertama yang akan dialami manusia dan berlangsung selama usia 0-6 bulan. Pada fase ini, manusia tidak memiliki hasrat, perasaan kehilangan, karena ia hanya membutuhkan kebutuhannya saja. Dalam fase ini pula manusia akan merasakan ‘keutuhan’ atau ‘saat kepenuhan’ tanpa adanya kekurangan (*lack*) sedikitpun. Representasi fase *real* dalam tema *Rehat* terdapat pada gambar 3, manusia merasakan seperti ‘kembali’ ke dalam rahim ibu. Alam luas merupakan representasi dari rahim ibu yang tidak ada permainan bahasa didalamnya, dimana manusia hanya merasakan kebutuhan (*need*) tanpa kurang suatu apapun.

Selanjutnya, fase imajiner atau fase cermin. Fase ini terjadi pada anak yang berusia 6-18 bulan dan sudah mengenal lingkungan sekitar. Dengan dikenalnya lingkungan sekitar, nilai-nilai mulai masuk, seolah-olah dihadapkan pada cermin dan bayangan dalam cermin tersebut dianggap sebagai dirinya. Pada fase ini pula muncul sifat narsistik dan kebutuhannya berubah dari kebutuhan utama (*need*) menjadi tuntutan (*demand*). Fase ini terlihat pada tema *Ritual Pagi*, dimana aktivitas manusia seluruhnya masih berada di dalam rumah, sebelum memasuki realitas simbolik, dan terlihat pada gambar 1 dan 6. Ketika berada di dalam rumah, manusia masih memiliki aturannya sendiri, atau disebut dengan ego ideal, yang mengubahnya menjadi suatu tuntutan sebelum menuju realitas simbolik. Contoh gambar tersebut merupakan contoh persiapan mengawali hari, yakni mandi dan sarapan. Kedua aktivitas tersebut kemudian menjadi sebuah tuntutan agar manusia mendapatkan apa yang ia inginkan ketika menuju realitas simbolik.

Fase terakhir yaitu fase simbolik (*the symbolic*). Pada fase ini, anak mulai mengenal bahasa dan akan terikat dengan permainan bahasa untuk menunjukkan keinginannya (*desire*), ketika mengungkapkan

keinginannya ia harus menggunakan bahasa *symbolic* (Ali, 2010). Manusia yang pernah mengalami keutuhan pada fase *the real* secara tidak sadar akan menginginkan hal itu kembali ketika ia telah berada pada fase *symbolic*. Hal ini dikarenakan manusia mengalami kekurangan (*lack*) sejak lahir namun ia baru mengenali dan mempelajarinya ketika berada di fase *the symbolic* (Ali, 2010). Fase simbolik terlihat pada tema *Mengejar Mimpi* (gambar 2) dan *Kegagalan* (gambar 4 dan 5). Kedua tema ini merupakan representasi realitas simbolik dalam mencapai keinginannya. Dalam fase ini, kekurangan (*lack*) terjadi. Manusia memiliki naluri untuk memenuhi keinginannya dengan cara bekerja agar terpenuhinya keinginan tersebut (gambar 2). Sebaliknya, jika tidak terpenuhi, keinginan dapat ditunda (*sublimasi*) atau diganti (*transformasi*). Tidak terpenuhinya keinginan juga menimbulkan rasa kecewa, sedih dan putus asa (gambar 4 dan 5).

Kesimpulan

Video klip merupakan salah satu karya seni audio visual yang dapat dikaji dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya semiotika film. Semiotika film terdiri atas 8 sintagma besar (*the large syntagmatic category*). Teknik analisis dengan delapan jenis sintagma ini dapat digunakan secara tidak berurutan, dan tidak semua kedelapan jenis tersebut digunakan dalam mengkaji video klip ini. Hasil analisis ini kemudian diperoleh 6 sintagma besar yang kemudian diurutkan sesuai dengan 4 tema dalam video klip *Rehat*. Sintagma-sintagma tersebut kemudian dikaitkan dengan makna dalam video klip tersebut, bahwa potongan gambar (*montage*) yang ditampilkan dalam video klip ini tidak semuanya diambil dalam waktu dan tempat yang sama atau beraturan, namun semuanya memiliki kesamaan maksud yang sama, bahwa manusia pada akhirnya harus rehat dari aktivitas atau masalah yang mencekik dan melelahkan.

Selanjutnya penelitian ini diamati dengan teori psikoanalisis. Terdapat 3 fase didalamnya, yakni fase *real*, fase imajiner dan fase simbolik. Tema *Rehat* dalam analisis fase *real* ini merupakan

representasi dari keutuhan, tidak adanya bahasa yang mengikat sehingga manusia merasakan keutuhan seperti ketika di dalam rahim ibunya dan sebelum lahir. Selanjutnya, tema *Ritual Pagi* merupakan representasi fase imajiner, dimulai dari bangun tidur, hingga aktivitas di dalam rumah sebelum melakukan aktivitas diluar rumah, dilanjutkan dengan tema *Mengejar Mimpi* dan *Kegagalan* merupakan representasi fase simbolik, dimana keinginan yang terpenuhi maupun tidak, manusia akan terus merasakan kekurangan (*lack*) dan tidak akan terpuaskan. Kekurangan terjadi akibat kesenjangan antara realita yang dihadapi manusia dalam fase simbolik dengan keinginan untuk menjadi utuh kembali seperti pada fase *real*. Keseluruhan video klip ini memaparkan bagaimana dinamika manusia dalam mengolah keinginannya sendiri. Video klip ini juga memiliki pesan yang kuat, bahwa sebesar apa pun masalahnya, atau rasa kecewa, sedih dan penyesalan yang dirasakan, selalu ingat bahwa manusia juga membutuhkan jeda untuk menurunkan tensi ketegangan dalam hidupnya, yakni istirahat atau disebut dengan *Rehat*.

Penelitian ini berfokus pada struktur tanda dan makna kekurangan (*lack*). Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji menggunakan metode analisis yang lain, seperti semiotika Roland Barthes untuk mengungkapkan makna secara denotasi maupun konotasi, atau menggunakan sinematografi untuk mengkaji teknik dan pola pengambilan gambar yang digunakan dalam video klip tersebut. Dengan demikian, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Ali, Hasanuddin. Lilik Purwandi. 2017. *The Urban Middle-Class Millenials Indonesia: Financial and Online Behavior*. Jakarta: Alvara Research Center.
- Ali, Matius. 2010. *Psikologi Film: Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan- Zizek*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Balai Pustaka. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Tim Penyusun

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jakarta.

Lacan, Jacques. 1981. *Of the Network of Signifier*, dalam *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, diterjemahkan oleh Alan Sheridan, diedit oleh Jacques-Alain Miller, New York: W.W. Norton & Company.

Metz, Christian. 1991. *Film Language: A Semiotics of The Cinema*. Terjemahan oleh Michael Taylor. Chicago: University of Chicago Press.

Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Stam, Robert dkk. 1992. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post Structuralism and Beyond*. London: Routledge.

Film *Samsara*: Representasi Alternatif Kritik Sosial dalam Wacana Modernitas

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Aldira Dhiyas Pramudika
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126
Email: dhiyasaga@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to portray the function of documentary film as social criticism in modernity discourse. This research scrutinizes the poetic documentary film Samsara as the primary source of the study. The method used in this research is qualitative: the descriptive analysis through Michael Rabiger's documentary function theory. The label of 'alternative documentary' attached to poetic documentary film also becomes a focus of this study, especially the linkages of the delivery efficiency of the social issues. The result of this research reveals that image fragments represent the social issues in modernity discourse as follows: (1) Criminality, (2) Population, (3) Poverty, (4) Prostitution, and (5) Environment.

Keywords

Social Criticism, Modernity, Alternative Documentary

Pendahuluan

Sebagai film yang menerapkan disiplin dokumenter puitik, film *Samsara* hadir sebagai sebuah alternatif cara bagi penonton untuk menerima pesan atau makna yang ada pada sebuah film. Konstruksi dokumenter puitik yang tidak umum, layaknya dokumenter tradisional,

membuat film ini menawarkan alternatif baru dalam menyampaikan fungsi filmnya, yang salah satunya adalah film dokumenter sebagai sebuah kritik sosial. Kritik sosial sendiri merupakan sebuah inovasi, yang artinya kritik sosial menjadi sarana komunikasi gagasan baru disamping menilai gagasan lama untuk suatu perubahan sosial. Kritik sosial juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk komunikasi dalam masyarakat yang bertujuan atau berfungsi sebagai kontrol terhadap jalannya sebuah sistem sosial atau proses bermasyarakat (Oksinata 2010, 33).

Pesan dalam film dokumenter umumnya menghindari hal-hal yang mempunyai potensi ambiguitas makna agar tidak terkesan bias, namun atmosfer ketertarikan penonton untuk memilih melihat fenomena-fenomena tentang dunia melalui kaca mata dokumenter tampaknya kurang mendapatkan perhatian yang lebih. Hal inilah yang kemudian membuat beberapa sineas berupaya untuk mengembangkan konstruksi filmis yang ada pada film dokumenter, agar lebih mampu menarik minat penonton tanpa harus menjauhkan diri dari esensi realitas itu sendiri. Salah satu dari upaya tersebut akhirnya melahirkan sebuah pendekatan yang disebut dengan istilah pendekatan puitik yang selanjutnya menciptakan sebuah jenis cara berdokumenter yang baru, yaitu dokumenter puitik.

Seperti halnya beberapa film dokumenter lain yang bertujuan untuk menyampaikan kritik sosial, film dokumenter puitik juga mempunyai muatan tersebut meskipun secara garis besar disampaikan melalui bingkai visual. Pada film *Samsara* penonton didesak untuk mencari sebuah *interdiscourse*, yaitu sebuah wacana dan indera yang secara historis telah dikonstruksikan untuk membuat hubungan di antara gambar-gambar yang ditayangkan pada konstruksi film tersebut. Sutradara membekali penonton dengan kesadaran akan keberagaman isu-isu, seperti transformasi lingkungan oleh manusia, produksi pangan, industri hiburan, perang, agama, dan aspek spiritual manusia itu sendiri. Kesadaran publik akan menjadi relevan ketika kita membayangkan bahwa banyak hubungan yang digambarkan dalam film, terjadi secara

tidak sadar di tahapan lingkungan sosial yang imajiner, yang menghasilkan masalah lingkungan dan harus dihadapi manusia dalam modernitas. Charles Baudelaire diakui sebagai pencipta istilah "modernitas" (*modernité*) dalam esainya tahun 1864, "The Painter of Modern Life". Ia menciptakan istilah tersebut untuk menyebut pengalaman hidup yang cepat usai di tengah kota dan tugas seniman untuk menggambarkan pengalaman tersebut. Artinya, modernitas mengacu pada hubungan terhadap waktu, hubungan yang ditandai oleh terputusnya seseorang dengan masa lalu, keterbukaan terhadap hal-hal baru pada masa depan, dan naiknya tingkat kesadaran terhadap hal-hal unik pada masa kini (Kompridis 2006, 32–59). Modernitas juga mencakup hubungan sosial yang berhubungan dengan bangkitnya kapitalisme, dan peralihan perilaku yang berhubungan dengan sekularisasi dan kehidupan pasca-industri (Berman 2010, 15–36). Pada kasus film *Samsara*, sutradara meninggalkan film tanpa pidato apapun, yang menempatkan penonton dalam tugas membangun cerita sesuai dengan formasi diskursif masing-masing.

Sebuah kritik sosial yang dikemas melalui media apapun selalu berawal dari suatu masalah sosial yang terjadi. Masalah sosial itu sendiri merupakan rangkaian gejala sosial yang secara umum meresahkan masyarakat. Soekanto dalam Abdulsyani menjelaskan bahwa setiap perubahan, pada umumnya, selalu menimbulkan masalah, baik masalah besar maupun masalah kecil. Suatu masalah sosial akan terjadi apabila kenyataan yang dihadapi oleh warga masyarakat berbeda dengan harapannya (Soekanto, dalam Abdulsyani 2002, 184). Selanjutnya, dalam penjelasannya Abdulsyani juga mengajukan lima masalah sosial utama yang sering terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, antara lain; (1) Kriminalitas, (2) Kependudukan, (3) Kemiskinan, (4) masalah pelacuran (*prostitusi*), dan (5) masalah lingkungan hidup.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah deskriptif kualitatif. Lebih lanjut penelitian ini akan menggunakan metode

deskriptif analisis, yang mana penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang (Sudjana & Ibrahim 1989, 65). Metode ini juga merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Penelitian ini terfokus pada objek film dokumenter puitik dengan judul *Samsara*, karya Sutradara Ron Fricke, dan diproduksi oleh Mark Madigson, dengan data berupa potongan gambar-gambar yang diambil dari perwakilan adegan yang mengisyaratkan indikasi permasalahan. Adegan-adegan tersebut kemudian diamati, lalu dengan menerapkan teori-teori yang bertujuan untuk membantu menjawab rumusan masalah, adegan-adegan tersebut akan direduksi sesuai dengan fokus permasalahan yang bersangkutan; yaitu tentang visualisasi yang mengindikasikan pendekatan puitik pada film dokumenter, serta adegan yang menggambarkan sekaligus mewakili pencitraan dari fungsi-fungsi dokumenter yang telah dirumuskan.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan prosedur simak-catat dan kodifikasi. Pertama, teknik simak-catat dilakukan melalui pengamatan pada objek film *Samsara* secara berulang-ulang, hal ini bertujuan untuk mencermati setiap hal yang disajikan secara detail. Pengulangan juga dilakukan untuk meminimalisir hal-hal yang berpotensi terlewat. Menggunakan media siar yang berkualitas juga merupakan hal yang diperhatikan, karena menyangkut tentang kualitas visual sebuah film, sehingga detail-detail gambar bisa menjadi lebih maksimal. Setelah melalui proses pengamatan, hal selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan data-data yang akan digunakan, yang sesuai dengan tujuan penelitian, dengan menggunakan metode pencatatan. Proses kedua adalah kodifikasi, yang dilakukan dengan cara menyalin data yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam instrumen panduan analisis data, untuk selanjutnya membagi dalam segmentasi-segmentasi yang sesuai dengan kategori permasalahannya. Hal terakhir yang dilakukan adalah melakukan pemeriksaan kembali data yang telah diperoleh dengan sumber data

Pembahasan

tersebut.

Kritik sosial dalam sebuah film dokumenter puitik akan cenderung terfokus pada isu-isu yang tampak secara visual dikarenakan itulah yang menjadi kekuatan dalam menyampaikan maksud dari film tersebut. Terdapat lima masalah sosial yang menyebabkan terjadinya kritik sosial seperti yang telah dijelaskan dalam teori yang digunakan dalam analisis penelitian ini, yaitu (1) Kriminalitas, (2) Kependudukan, (3) Kemiskinan, (4) masalah pelacuran (prostitusi), dan (5) masalah lingkungan hidup.

a. Kriminalitas

Segala macam bentuk tindak kriminalitas dapat diartikan sebagai perbuatan yang melanggar hukum dan juga norma-norma sosial, sehingga masyarakat menentangnya. Cicero yang merupakan seorang filsuf yang mempunyai sistem yang sering disebutkan sebagai *Ubi Societas, Ibi Lus, Ibi crime*, yang artinya merujuk kepada keadaan di mana ada masyarakat, akan ada hukum, dan ada kejahatan di dalamnya. Film *Samsara* memberlakukan kritik sosialnya dengan cara lebih halus dimana film ini tidak secara frontal menunjukkan aksi kriminalitas, namun lebih memperlihatkan tempat dimana para pelaku tindak kriminal akan dibina akibat tidak lakunya yang dilakukan selama proses sosial di masyarakat sebelumnya. Berikut contoh potongan gambar pada adegan tersebut;



Gambar 1. Suasana penjara berisikan narapidana
(SS: 00:18:01 dan SS: 00:18:10, Original Film *Samsara*, 2011)

Lokasi penjara yang berada di wilayah Provinsi Cebu, Filipina menjadi pilihan Ron Fricke karena 'keunikannya', yaitu penjara ini sering disebut sebagai '*happy jail*' karena terdapat rutinitas menari yang dilakukan oleh para narapidana dan diadakan di sebuah lapangan terbuka di tengah penjara, namun belakangan kegiatan ini dihentikan karena alasan yang tidak diketahui. Hal ini juga sekaligus mewakili fenomena modernitas yang terjadi di dalam masalah sosial tersebut. Perlakuan yang dianggap kurang umum ini menjadi bukti bahwa cara Negara dalam memperlakukan narapidana mampu berkembang sesuai dengan arus modernitas itu sendiri.

b. Kependudukan

Menurut kacamata sosiologi, penduduk biasa disebut sebagai kumpulan manusia yang menempati wilayah geografi dan ruang tertentu. Kependudukan juga merupakan salah satu masalah sosial yang secara garis besar hadir di setiap wilayah yang ada di belahan dunia. Masalah sosial kependudukan juga merupakan masalah yang berhubungan dengan dinamika keadaan penduduk seperti; persebaran penduduk yang tidak merata, jumlah penduduk yang besar, pertumbuhan penduduk yang tinggi, kualitas penduduk rendah, tingginya tingkat ketergantungan, maupun juga kepadatan penduduk yang ada di satu wilayah. Film *Samsara* memosisikan penggambaran masalah-masalah sosial ini pada bagian pertengahan film dimana tempo film yang awalnya cenderung pelan menjadi lebih cepat. Berikut contoh gambar yang mengisyaratkan masalah sosial yang berhubungan dengan kependudukan;



Gambar 2. Suasana kependudukan pada wilayah yang berbeda
(SS: 00:32:08 dan SS: 00:46:59, Original Film *Samsara*, 2011)

Perbedaan yang sangat terlihat pada gambar 2 tampak pada kepadatan penduduk yang menempati suatu wilayah tertentu. pada gambar 2 (1) terlihat sekelompok suku tradisional yang menempati sebuah lahan yang terhampar di wilayah perbukitan hijau. Pada gambar 2 (2) terlihat kepadatan penduduk yang terjadi di stasiun kereta, tampak orang-orang mengerumuni kereta tersebut dengan sangat antusias. Film *Samsara* menggambarkan masalah kependudukan ini dengan melakukan metode tempo pada penyuntingan gambarnya. Pada saat menunjukkan adegan suku tradisional, pergerakan kamera dan penyuntingan gambar dibuat lebih pelan dan halus, sedangkan ketika memperlihatkan sebuah kepadatan di era modernitas, *fast motion* menjadi suatu metode yang dipilih untuk mengesankan percepatan pertumbuhan yang belum diketahui ujungnya. Film *Samsara* mempunyai sudut pandang jika kepadatan penduduk di era modernitas merupakan sebuah masalah sosial jika dibandingkan dengan penggambaran kehidupan masyarakat tradisional yang sengaja digambarkan lebih damai baik secara visual objek yang bergerak di dalamnya, namun juga subjektivitas sutradara yang dimanifestasikan melalui pergerakan kamera serta penyuntingan gambarnya.

c. Kemiskinan

Penyebab kemiskinan terkait dengan dimensi sosial, ekonomi, dan budaya menjadikannya memiliki sebab-sebab tertentu yang meliputi kemiskinan alami, struktural, dan juga kultural. Sriyana menjelaskan; "...Kemiskinan alami merupakan kemiskinan yang disebabkan oleh

keterbatasan kualitas sumber daya alam maupun manusia...kemiskinan struktural merupakan kemiskinan yang disebabkan oleh berbagai kebijakan peraturan, dan keputusan dalam pembangunan...kemiskinan kultural adalah kemiskinan yang lebih banyak disebabkan oleh sikap individu dalam masyarakat yang mencerminkan gaya hidup, perilaku, atau budaya..." (Sriyana 2021, 81-82). Masalah sosial ini juga tidak terlepas dari jalan cerita film *Samsara*. Berikut penggambaran dalam adegan yang dimaksudkan;



Gambar 3. Suasana perumahan kumuh
(SS: 01:02:02 dan SS: 00:01:45, Original Film *Samsara*, 2011)

Meskipun ketiga faktor penyebab kemiskinan tersebut tidak bisa digambarkan dengan jelas dan terstruktur oleh film *Samsara*, namun secara garis besar terdapat adegan-adegan yang mengambil perannya sebagai perwakilan masalah sosial yaitu kemiskinan. Pada gambar 3 tampak diperlihatkan suasana kawasan kumuh yang dihuni oleh sekelompok masyarakat. Bangunan yang tidak ramah lingkungan dan cenderung ilegal menjadi isu utama kemiskinan yang berada pada pusat lingkaran perkotaan. Keinginan masyarakat untuk mempunyai pendapatan yang lebih besar membuat mereka meninggalkan kawasan-kawasan yang dianggap kurang berpotensi bagi mereka dan pergi menuju pusat perkotaan. Terbatasnya lahan hampir selalu menjadi isu yang tidak bisa dilepaskan dari hingar bingar dunia perkotaan. Perbandingan pendapatan yang banyak mengakibatkan permainan pasar menjadi lebih kompleks, sehingga baik itu harga beli atau harga sewa tempat tinggal menjadi tidak sepadan dengan pendapatan yang diraih. Contoh gambar adegan di atas merupakan sebuah proyeksi kemiskinan

yang diperlihatkan oleh sutradara kepada penonton, sekaligus menguatkan terjadinya sebuah masalah sosial dalam rangkaian cerita filmnya. Penggambaran kemiskinan dalam bingkai modernitas juga diperlihatkan melalui betapa dekatnya jarak antara dua kehidupan yang berbeda dengan label kekayaan dan kemiskinan pada gambar 3 (2). Bangunan tinggi yang menjadi latar dari bangunan kumuh merupakan perwujudan modernitas yang mengisyaratkan persaingan kehidupan pada era modern.

d. Prostitusi

Masalah sosial selanjutnya adalah mengenai pelacuran (prostitusi). Pelacuran dapat diartikan sebagai suatu pekerjaan yang berhubungan dengan lakuan penyerahan diri kepada umum untuk melakukan perbuatan-perbuatan seksual demi mendapatkan upah. Pada hakekatnya setiap wilayah yang di dalamnya terdapat kehidupan masyarakat pasti memiliki sebuah sistem keteraturan sosial yang disebut dengan nilai dan norma. Sistem tersebut berfungsi untuk mengatur keberlangsungan kehidupan suatu kelompok masyarakat. Nilai dan norma juga merupakan perekat sosial yang dianut dan disepakati bersama oleh komponen anggota masyarakat tersebut. Struktur sosial dengan aturan-aturan yang membelakanginya memberikan peringatan-peringatan kepada kelompok masyarakat tertentu dalam bertindak serta berperilaku, dan hal ini berkaitan erat dengan apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak seharusnya dilakukan dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Tidak tersampainya nilai dan norma yang berlaku di suatu wilayah adalah penyebab terjadinya masalah sosial, dan praktik prostitusi dianggap sebagai salah satu masalah sosial yang masih sering hadir di tengah-tengah masyarakat. Meskipun pada praktiknya hal ini masih menjadi bahan perdebatan yang panjang, sehingga pemahaman sekaligus penerapan nilai dan norma yang berbeda akan secara langsung juga menciptakan perbedaan tentang pengkategorian praktik prostitusi sebagai sebuah masalah sosial.

Pada film *Samsara*, terdapat dua metode bercerita dalam menyampaikan pesan atas masalah sosial ini, yang pertama secara

tersurat dan yang kedua dengan cara tersirat. Kedua metode ini akan dijelaskan melalui potongan gambar berikut;



Gambar 4. Aktivitas dunia hiburan malam
(SS: 00:59:31 dan SS: 00:59:54, Original Film *Samsara*, 2011)

Film *Samsara* selanjutnya mencoba menghadirkan fragmen-fragmen adegan yang menggambarkan isu prostitusi yang ada di dunia, meskipun tetap dengan identitasnya, yaitu tidak mengisyaratkan tindak perlawanan maupun dukungan terhadap isu tersebut dengan jelas. Pada gambar 4, diperlihatkan suasana sebuah tempat hiburan malam dengan fokus pada para penghiburnya yang sedang menari. Tampak masing-masing dari mereka menggunakan penanda nomor masing-masing, dan mereka merupakan seorang *ladyboy*. Sama halnya dengan penggambaran pada bagian masalah kriminalitas, disini juga tidak terjadi penggambaran secara frontal tentang apa itu praktik prostitusi, namun adegan-adegan tersebut tetap dianggap memiliki keterkaitan dengan masalah sosial. Sudah tidak dirahasiakan lagi jika Thailand merupakan salah satu negara destinasi wisata yang memiliki banyak pendapatan di bidang industri hiburan malam, bahkan masuk dalam peringkat sepuluh besar dunia. Hampir sebesar 1% dari GDP (*Gross Domestic Product*) Thailand didapatkan dari industri ini. Tentu pada bagian ini dapat disimpulkan bahwa Thailand tidak menganggap praktik prostitusi sebagai sebuah masalah sosial. Namun masalah sosial sendiri secara detail tidak hanya berfokus pada tahapan apakah jika pemerintah, selaku pemegang kebijakan mengizinkan hal tersebut beroperasi secara legal maka dianggap tidak akan menimbulkan masalah sosial, tentunya tidak berjalan seperti itu.

Masalah sosial yang mengitari praktik adegan di atas lebih menyoroti tentang fenomena *ladyboy*, yang mana komunitas mereka masih terus berharap untuk dilihat hukum sebagaimana pilihan jenis kelamin yang mereka jalani sekarang (wanita). Hukum Thailand memandang jika seseorang sudah berubah bentuk kelamin sedemikian rupa, orang itu tetap akan berstatus sesuai dengan jenis kelamin ketika kelahirannya. Selain itu, mereka juga tidak bisa menikahi orang yang memiliki jenis kelamin yang sama dengan jenis kelamin mereka ketika lahir. Jadi, pria yang mengubah kelamin jadi wanita hanya dapat menikah secara hukum dengan wanita. Pria-wanita yang memasukkan dirinya ke dalam dunia prostitusi inilah yang masih dianggap memiliki masalah sosial dalam kaitannya dengan hidup bersosial seperti mereka tidak menggunakan toilet umum sesuai dengan jenis kelamin barunya atau bagi mereka yang beragama Budha dan memiliki identitas nasional sebagai seorang pria, maka negara tetap mewajibkan mereka menjadi biksu. Pada gambar 4 (2), merupakan visualisasi dari *sex doll*, yang pada zaman modern ini sudah menjadi sarana alternatif bagi orang-orang yang ingin menyalurkan hasrat seksual namun terkendala oleh berbagai hal yang bersifat subjektif. Masalah sosial dalam wacana modernitas tampak jelas digambarkan dalam adegan pada gambar 4. Selain hiburan malam yang bersifat *cross gender* dan alternatif seperti *sex doll* sudah menjadi konsumsi masyarakat dan dalam beberapa wilayah sosial tertentu bahkan hal tersebut sudah tidak dianggap sebagai hal yang tabu.

Masalah kedua terkait isu prostitusi dalam film *Samsara* digambarkan melalui pesan yang tersirat. Hal ini bertujuan untuk menarik penonton agar mempunyai keinginan lebih untuk mencari informasi terhadap suguhan visual yang digambarkan oleh film, khususnya film dokumenter puitik yang cenderung fokus terhadap bahasa visual.¹ Berikut contoh gambar yang dimaksud;

¹ Bahasa visual mengacu pada pemilihan gambar yang tidak dapat dilakukan secara acak, tetapi merupakan pemilihan yang telah diperhitungkan segala kemungkinannya, keindahan dan ruang seni yang diciptakannya.



Gambar 5. Geisha
(SS: 01:00:30 dan SS: 01:01:03, Original Film *Samsara*, 2011)

Berlanjut pada bahasan gambar 5 yang memperlihatkan seorang *geisha* sedang berjalan menuju ruangnya dan kamera Berlanjut menyoroti ekspresinya secara detail. *Geisha* merupakan julukan yang diberikan kepada wanita yang bekerja sebagai pekerja seni tradisional di Jepang. Dibutuhkan pelatihan selama bertahun-tahun untuk seseorang yang ingin menjadi *geisha*. Sebagai seorang geisha, Menari dan bermusik merupakan bakat yang harus diasah secara terus menerus. geisha sendiri juga seringkali dianggap atau dihubungkan dengan praktik prostitusi. Faktanya geisha tidak menjual tubuhnya kepada tamu yang berkunjung,. melainkan seorang *geisha* bekerja secara bergantian dengan PSK kelas tinggi di Jepang yang disebut dengan *oiran*. Tugas *geisha* adalah memainkan musik, menari, dan menggoda tamu agar tetap terhibur sembari menunggu kedatangan *oiran*. Pada abad ke-19 mereka mempunyai sebuah semboyan “*kami menjual seni, bukan tubuh. Kami tak pernah menjual diri, tubuh kami, demi uang*”. , banyak penafsiran yang bisa diambil di sini, salah satunya adalah isu tentang keterkaitan geisha dengan praktik prostitusi, dimana geisha sebenarnya bukan diproyeksikan menjadi pelacur namun adalah penghibur dengan bakat menari serta bermusiknya. Awal mula stigma negatif *geisha* ini dimulai pada akhir perang dunia ke-II. Saat itu banyak PSK Jepang yang mendatangi anggota militer AS dan mengaku sebagai seorang geisha. Mereka memancing mereka dengan fantasi eksotis dari *geisha*. Ketika kekalahan Jepang atas sekutu pada perang dunia ke-II banyak wanita yang putus asa rela “tidur” dengan musuh hanya agar bisa mendapatkan makanan. Sejarah mencatat *geisha* pertama di Jepang adalah pria.

Geisha pria sudah ada sejak tahun 1600an, sedangkan *geisha* wanita pertama adalah di tahun 1751. Sama halnya dengan *geisha* perempuan, *geisha* laki-laki bertugas menghibur tamu dengan nyanyian, musik, dan tarian. Inti dari pembahasan mengenai prostiusi sebagai masalah sosial adalah bukan sebatas pada visual praktik-praktiknya saja, namun juga faktor serta elemen-elemen lain yang mengitarinya, dan terkadang modernitas juga mampu memelintir informasi-informasi penting terkait kebenaran konteks yang sebenarnya dari sebuah masalah.

e. Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup juga kerap menjadi sebuah masalah sosial yang sering dijumpai, bahkan terasa sangat dekat. Pembangunan dianggap sebagai sumber muara dari semua masalah lingkungan hidup yang mana jika dilakukan tanpa memperhatikan keseimbangan lingkungan, kedepannya akan menimbulkan kerusakan dan pencemaran lingkungan hidup. Hal ini juga digambarkan oleh film *Samsara* melalui contoh gambar seperti berikut;



Gambar 6. Tempat pembuangan sampah (SS: 01:07:20, Original Film *Samsara*, 2011)

Ashriady, et al dalam *Pengetahuan Lingkungan* menjelaskan bahwa manusia dengan berbagai dimensinya, terutama dengan faktor mobilitas pertumbuhannya, akal pikiran dengan segala perkembangan aspek-aspek kebudayaannya, dan begitu juga dengan faktor proses masa atau zaman yang mengubah karakter dan pandangan manusia, merupakan faktor yang lebih tepat dikaitkan kepada masalah-masalah lingkungan hidup (Ashriady, et al 2022, 44). Lingkungan hidup yang dianggap sebagai sebuah masalah, oleh film *Samsara* diperlihatkan

seperti yang digambarkan pada gambar 6 yang mana polusi lingkungan ditampakkan berada sangat dekat dengan kehidupan masyarakat. Masalah lingkungan hidup juga berkaitan erat dengan masalah sosial kependudukan dimana terbatasnya lahan, dan juga derasnya arus pertumbuhan penduduk menyebabkan tertekannya lahan yang dijadikan sebagai tempat pemusnahan polusi seperti limbah maupun sampah. Bisa dilihat dengan jelas bahwa ini merupakan sebuah masalah sosial yang terjadi dan secara jelas tergambar pada adegan-adegan dalam film *Samsara*.

Mengakhiri pembahasan, dapat diambil kesimpulan pada bagian film *Samsara* dalam fungsinya sebagai kritik sosial, dari penjelasan di atas memiliki fungsi tersebut dengan jelas. Penggambaran kritik sosial yang diawali dengan pembagian lima faktor penyebabnya mampu diperlihatkan melalui adegan-adegan dengan baik, meskipun memiliki segmentasi waktu penyampaian yang terpisah-pisah.

Kesimpulan

Pada penelitian berjudul "Film *Samsara*: Representasi Alternatif Kritik Sosial dalam Wacana Modernitas" diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut;

Pertama, Film *Samsara* yang memiliki label sebagai dokumenter alternatif karena menggunakan metode bercerita secara puitik, terbukti secara visual masih mampu memenuhi fungsinya sebagai dokumenter adalah sebuah kritik sosial menurut acuan teori dari Michael Rabiger, hal tersebut diperkuat dengan bukti yang digambarkan melalui fragmen-fragmen gambar yang membentuk adegan-adegan di dalamnya.

Kedua, sebagai film yang menekankan hubungan partisipasi antara penonton dan film telah terjadi kesinambungan yang berkualitas, mengingat sutradara dan produser film *Samsara* telah menegaskan jika interpretasi film ini murni menjadi milik penonton. Hal ini dibuktikan dengan temuan masalah-masalah yang ada di dalam film tersebut salah satunya adalah masalah sosial.

Ketiga, modernitas sebagai penanda lahirnya film dokumenter

putik menurut Micahel Renov juga memiliki porsi visual yang dominan sehingga jika dikaitkan dengan teori dari Renov, maka konstruksi film *Samsara* masih memiliki nilainya sebagai film dokumenter putik. Hal ini ditegaskan dengan cara film *Samsara* mempertontonkan fenomena masalah-masalah sosial yang terjadi di berbagai belahan dunia melalui beberapa klasifikasi yaitu; (1) Kriminalitas, (2) Kependudukan, (3) Kemiskinan, (4) Prostitusi, dan (5) Lingkungan hidup.

Daftar Pustaka

- Abdulsyani. 2002. *Sosiologi: Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alexandru, Vlad. 2019. "Visual Symbolism in the Poetic Documentary." International Multidisciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education. IFIASA. <https://doi.org/10.25620/mcdsare.2019.3.56-63>
- Ashriyadi, et al. 2022. *Pengetahuan Lingkungan*. Bandung: CV. media Sains Indonesia.
- Berman, Marshall. 1982. *All That Is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity*. New York: Simon and Schuster. ISBN 0-671-24602-X. London: Verso. ISBN 0-86091-785-1. Paperback reprint New York: Viking Penguin, 1988. ISBN 0-14-010962-5.
- Dias, Ricardo HA. 2019. " *Samsara Documentary: Narrative and Discourse Analysis and a Possible Interpretation*." Cinej Cinema Journal Volume 7.2. doi: 10.5195/cinej.2019.203.
- Kompridis, Nikolas. 2006. "The Idea of a New Beginning: A Romantic Source of Normativity and Freedom". In *Philosophical Romanticism*, edited by Nikolas Kompridis, 32-59. Abingdon, UK and New York: Routledge. ISBN 0-415-25643-7 (hbk) ISBN 0-415-25644-5 (pbk) ISBN 0-203-50737-1 (ebk)
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. United State of America: Indiana University Press.
- Oksinata, Hantisa. 2010. "Kritik Sosial dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin Jadi Peluru (Kajian Resepsi Sastra).", Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.

Rabiger, Michael. 1998. *Directing The Documentary Third Edition*. Singapore: Focal Press.

Renov, Michael. 1993. *Theorizing Documentary*. London & New York: Routledge.

Sriyana. 2021. Masalah Sosial: *Kemiskinan, Pemberdayaan dan Kesejahteraan sosial*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sudjana, Nana. dan Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

ASPEK MISE EN SCENE DALAM MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN PERILAKU TOKOH MARIA PADA FILM LOOK AWAY

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Gemma Irsyadil Ibad, Wajihuddin, Didik Suharijadi

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 email: gemmairsyadil@gmail.com

Abstrak

This study discusses mise-en-scene in describing changes in the behavior of Maria's characters in the film Look Away. The study was conducted to describe the behavior and behavior changes of Maria's characters in the film Look Away through the mise-en-scene aspect. The research data was examined using the theory of mise-en-scene and psychoanalysis Sigmund Freud. Psychoanalysis Sigmund Freud was used to analyze behavior and changes in Maria's character behavior, while mise-en-scene was used to analyze visual aspects in describing changes in Maria's character's behavior in the Look Away movie. This study uses a type of qualitative research using descriptive methods. Based on the research that has been done, it is known that Maria is the main character who is kind and shy, while the figure of Airam is a supporting figure as well as an antagonist who has a bad character, and is the mastermind of the occurrence of all conflicts in the story in Look Away. Mise-en-scene elements such as settings, costumes and make-up, as well as players and movements are able to describe changes in Maria's character's behavior as a shy person who becomes a character who looks evil and gives a scary impression to friends who often make Maria worse.

Keywords

Look Away Movie, Personality psychology, Mise-en-scene, Characterization

Pendahuluan

Film merupakan media audio visual yang terbentuk dari penggabungan dua indera, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu diciptakan (Heider, 1991:1). Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya di atas layar (Irwanto, 1999:13). Berdasarkan definisi di atas maka penonton film dimanjakan ke dalam suatu dunia lain yang begitu menarik dan luar biasa, sebagai salah satu bentuk seni yang menarik dan sangat mudah untuk didapatkan. Film juga mampu mempengaruhi banyak orang di dalam suatu masyarakat melalui pesan dan gambarnya.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Setiap film tidak akan lepas dari unsur-unsur naratif, salah satunya adalah adanya tokoh yang memiliki peran penting dalam sebuah film. Tokoh adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal cerita hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan sebagai pihak protagonis, sedangkan tokoh pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh dan rival). Tokoh pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu tokoh utama dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang dialami (Pratista, 2008:43- 44).

Tokoh merupakan salah satu unsur naratif pembentuk film mampu menghidupkan kejadian atau peristiwa yang terdapat dalam film (Nurgiyantoro, 2009:167). Peneliti memilih tokoh utama Maria sebagai bahan penelitian. Alasan peneliti karena tokoh utama Maria merupakan tokoh utama yang paling banyak mengalami pergolakan batin, fisik dan kerap kali membuat Maria bimbang dalam upaya mencapai tujuannya.

Menurut peneliti hal ini menarik karena jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh lain dalam film. Maria.

Tokoh utama di film *Look Away* menjadi sasaran peneliti untuk dianalisis dari segi perubahan perilakunya. Seperti halnya tokoh utama Maria dalam film *Look Away*, film drama horor psikologi yang dirilis pada tahun 2018 bercerita tentang seorang siswa menengah atas yang bernama Maria (diperankan oleh India Eisley). Maria merupakan salah satu siswa yang memiliki sifat pemalu di sekolahnya, di mana dia terus-menerus diintimidasi oleh teman-temannya yang dipimpin oleh teman sekolahnya Mark (John C. MacDonald). Maria hanya memiliki satu teman, Lily (Penelope Mitchell) yang dia cemburui, dan untuk kekasihnya, Sean (Harrison Gilbertson). Maria menyimpan hati kepada seorang pria yang bernama Sean. Maria sering menekan emosinya dengan orang tuanya, ayahnya (Jason Isaacs) seorang ahli bedah plastik perfeksionis yang suka menipu hubungannya dengan pasiennya dan ibunya Amy (Mira Sorvino) yang pura-pura menderita depresi setelah melahirkan dan tidak peduli dengan urusan suaminya. Maria secara tidak sengaja menemukan sonogram sepasang kembar dan setelah itu Maria mendengar suara yang berasal dari pantulan cerminnya. Airam, yang lebih cantik, karismatik, dan agresif. Maria awalnya ketakutan, tetapi pada akhirnya dia menemukan penghiburan dalam pembicaraan pemberdayaan Maria.

Pengertian tokoh atau karakter yaitu pelakudalam sebuah cerita Zoebazary (2010:49). Pada umumnya dalam sebuah cerita memiliki tokoh utama dan tokoh pendukung (Pratista, 2008:44). Tokoh utama adalah motivator utama yang menjalankan alurnaratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh dalam sebuah film dapat dilukiskan melalui unsur sinematik. Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik meliputi empat aspek yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan sound”. Salah satu aspek yang mendukung dan yang dibahas atau diteliti dalam penelitian ini dalam menggambarkan perubahan perilaku tokoh yaitu *mise-en-scene*, yang terdiri dari elemen-elemen seting, kostum, tata rias, pencahayaan serta pergerakannya.

Tokoh merupakan salah satu sorotan utama dalam mengkaji karya sastra melalui pendekatan psikologi. Fenomena psikologis merupakan salah satu hal yang paling sering ditemui dalam kehidupan sehari-sehari. Sisi psikologis tersebut dapat berupa kehidupan yang menyimpang seperti psikopat, seksualitas ataupun kepribadian-kepribadian yang asing ditemui dalam kehidupan normal. Menurut Inna (2015:1). Elemen-elemen *mise-en-scene* berguna dalam menjabarkan proses perubahan perilaku tokoh Maria jika dilihat berdasarkan teori kepribadian Sigmund Freud. Penggunaan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud dilakukan guna untuk memperkuat penelitian dalam aspek-aspek *mise-en-scene* pada film *Look Away*.

Selain menggunakan teori *mise-en-scene*, penelitian ini juga menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud untuk menganalisis perubahan perilaku tokoh Maria yang digambarkan oleh sineas melalui film *Look Away*. Alasan peneliti memilih film *Look Away* karena dari segi cerita menarik dan unik. Menarik, karena film *Look Away* merupakan salah satu film thriller psikologis yang mempunyai rating baik pada tahun 2019 dan juga salah satu film yang tergolong kategori film baru. Film *Look Away* sendiri merupakan salah satu film “killer teen” yang pertama kali di analisis oleh peneliti.

Objek dari penelitian ini adalah film *Look Away* sebagai media penelitian, dikarenakan penelitian ini ingin meneliti tentang aspek *mise-en-scene* dalam menggambarkan perubahan perilaku atau karakter kepribadian tokoh utama Maria dari film yang disutradarai oleh Assaf Bernstein. Penelitian ini memilih untuk menganalisis *mise-en-scene* yang menggambarkan perubahan kepribadian tokoh utama, karena karakter utama dalam film ini sangat memiliki karakter atau kepribadian yang menarik, di mana Ariam (sisi gelap Maria) ingin membantu Maria agar terbebas dari kesedihannya yang berlarut-larut dan membalas kejahatan yang dilakukan oleh temannya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti *mise-en-scene* dalam menggambarkan perubahan perilaku tokoh Maria dalam film *Look*

Away adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat (Pujileksono, 2015:35). Chaedar Alwasilah (dalam Hikmat, 2011:37) metode kualitatif memiliki kelebihan adanya fleksibilitas yang tinggi ketika menentukan langkah-langkah penelitian. Salah satu karakteristik metode penelitian kualitatif adalah data- data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Hikmat, 2011:40).

Subjek dan objek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum penelitian ini siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang (Arikunto, 2007:152), sehingga subjek penelitian ini adalah teori psikoanalisis kepribadian Sigmund Freud dan aspek-aspek *mise-en-scene*. Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian (Kamus Bahasa Indonesia, 1989:622). Definisi objek penelitian berikutnya adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang diteliti. Kemudian dipertegas (Supranto, 2000:21). Objek penelitian juga berarti sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian sehingga objek dalam penelitian ini adalah potongan gambar atau visual yang terdapat dalam film *Look Away* untuk mengetahui perubahan perilaku tokoh Maria.

Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya (Iskandar, 2008:102). Data dikumpulkan sendiri oleh dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan, dalam hal ini adalah fenomena diamati ataupun analisis dari aspek *mise-en-scene* yang menggambarkan perubahan perilaku/peran Maria pada film *Look Away*. Data diperoleh dengan mendownload film *Look Away* melalui media internet indoxxi.com (<https://indoxxi.center/movie/look-away-2019-b9wj>). Data video atau film berupa file jenis MP4 berdurasi 1 jam 37 menit 12 detik yang diunduh pada tanggal 5 Desember 2018.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi,

studi pustaka dan studi dokumentasi. Teknik-teknik dalam mengumpulkandata membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Teknik-teknik tersebut diuraikan dalam subbab- subbab berikut. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Herdiansyah, 2009:131). Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi dengan menonton film Look Away di file yang sudah didownload. Observasi dilakukan dengan menonton film Look Away secara berulang-ulang dengan pengamatan langsung oleh panca indera. Observasi ini dilakukan untuk mencari dan menemukan aspek- aspek mise-en-scene yang terjadi pada perubahan perilaku atau peran tokoh utama Maria dalam film Look Away. Hasil pengamatan inilah yang diharapkan berperan sebagai bahan menganalisis dari aspek mise-en-scene yang terjadi kepada psikologi kepribadian tokoh utama Maria. Observasi dilakukan dengan memanfaatkan software Adobe Premiere CC2015. Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek (Herdiansyah, 2009:143). Penelitian ini dilakukan dengan studi dokumentasi yaitu dengan melakukan analisis screen capture shot demi shot dalam film Look Away secara lebih mendalam untuk menemukan data yang mendukung unsur-unsur persuasif film dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik interpretatif. Penelitian ini menerapkan teori analisis pada objek kajian kemudian menginterpretasikannya dan mencocokkan kembali dengan teori yang telah valid. Teknik analisis data dilakukan bersamaan dengan proses analisis data. Pendekatan subjektif memberikan paparan, penjelasan, dan argumentasi yang tajam dan mendalam ketika melakukan analisis data. Pendekatan subjektif dengan melakukan analisis interpretatif, yakni dilakukan melalui tafsir terhadap temuan data dari sudut fungsi dan peran kaitannya dengan unsur lain. Analisis interpretatif inilah sebenarnya yang dalam frame beberapa ilmuwan dikatakan sebagai metode kualitatif (Hikmat, 2011:101). Teknik analisis data dalam penelitian ini

menggunakan teknik deskriptif dengan menguraikan unsur-unsur yang menggambarkan perubahan perilaku atau kepribadian tokoh Maria pada film *Look Away* dengan teori *mise-en-scene* dan teori kepribadian Sigmund Freud. Selain itu teori penokohan juga digunakan untuk mengetahui karakter tokoh Maria pada film *Look Away*.

Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti *mise-en-scene* dalam menggambarkan perubahan perilaku tokoh Maria dalam film *Look Away* adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat (Pujileksono, 2015:35). Chaedar Alwasilah (dalam Hikmat, 2011:37) metode kualitatif memiliki kelebihan adanya fleksibilitas yang tinggi ketika menentukan langkah-langkah penelitian. Salah satu karakteristik metode penelitian kualitatif adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Hikmat, 2011:40).

Subjek dan objek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum penelitian ini siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang (Arikunto, 2007:152), sehingga subjek penelitian ini adalah teori psikoanalisis kepribadian Sigmund Freud dan aspek-aspek *mise-en-scene*. Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian (Kamus Bahasa Indonesia, 1989:622). Definisi objek penelitian berikutnya adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang diteliti. Kemudian dipertegas (Supranto, 2000:21). Objek penelitian juga berarti sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian sehingga objek dalam penelitian ini adalah potongan gambar atau visual yang terdapat dalam film *Look Away* untuk mengetahui perubahan perilaku tokoh Maria.

Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya (Iskandar, 2008:102). Data dikumpulkan sendiri oleh dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan, dalam hal ini adalah

fenomena diamati ataupun analisis dari aspek *mise-en-scene* yang menggambarkan perubahan perilaku/peran Maria pada film *Look Away*. Data diperoleh dengan mendownload film *Look Away* melalui media internet indoxxi.com (<https://indoxxi.center/movie/look-away-2019-b9wj>). Data video atau film berupa file jenis MP4 berdurasi 1 jam 37 menit 12 detik yang diunduh pada tanggal 5 Desember 2018.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi pustaka dan studi dokumentasi. Teknik-teknik dalam mengumpulkan data membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Teknik-teknik tersebut diuraikan dalam subbab- subbab berikut. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Herdiansyah, 2009:131). Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi dengan menonton film *Look Away* di file yang sudah didownload. Observasi dilakukan dengan menonton film *Look Away* secara berulang-ulang dengan pengamatan langsung oleh panca indera. Observasi ini dilakukan untuk mencari dan menemukan aspek- aspek *mise-en-scene* yang terjadi pada perubahan perilaku atau peran tokoh utama Maria dalam film *Look Away*. Hasil pengamatan inilah yang diharapkan berperan sebagai bahan menganalisis dari aspek *mise-en-scene* yang terjadi kepada psikologi kepribadian tokoh utama Maria. Observasi dilakukan dengan memanfaatkan software Adobe Premiere CC 2015. Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek (Herdiansyah, 2009:143). Penelitian ini dilakukandengan studi dokumentasi yaitu dengan melakukan analisis *screen capture shot* demi *shot* dalam film *Look Away* secara lebih mendalam untuk menemukan data yang mendukung unsur-unsur persuasif film dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *intepretatif*. Penelitian ini menerapkan teori analisis pada objek kajian kemudian menginterpretasikannya dan mencocokkan kembali dengan teori yang telah valid. Teknik analisis data dilakukan bersamaan dengan proses analisis data. Pendekatan subjektif memberikan paparan,

penjelasan, dan argumentasi yang tajam dan mendalam ketika melakukan analisis data. Pendekatan subjektif dengan melakukan analisis interpretatif, yakni dilakukan melalui tafsir terhadap temuan data dari sudut fungsi dan peran kaitannya dengan unsur lain. Analisis interpretatif inilah sebenarnya yang dalam frame beberapa ilmuwan dikatakan sebagai metode kualitatif (Hikmat, 2011:101). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dengan menguraikan unsur-unsur yang menggambarkan perubahan perilaku atau kepribadian tokoh Maria pada film *Look Away* dengan teori *mise-en-scene* dan teori kepribadian Sigmund Freud. Selain itu teori penokohan juga digunakan untuk mengetahui karakter tokoh Maria pada film *Look Away*.

Teori kepribadian Sigmund Freud terdapat tiga unsur yaitu *Id*, *Ego*, dan *Superego*. Ketiga unsur kepribadian Sigmund Freud tersebut dalam penelitian ini berperan untuk menentukan kepribadian tokoh utama Maria pada film *Look Away*. Adegan perubahan perilaku dibangun melalui unsur naratif tokoh utama yaitu, Maria. Unsur naratif tokoh utama dalam hal ini juga dibantu dan didukung dengan unsur sinematik khususnya *mise-en-scene*. *Mise en scene* terdiri atas 4 elemen, yaitu setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya. *Mise en scene* berperan sebagai penggambaran perubahan perilaku tokoh utama Maria setelah dianalisis dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang terdiri atas *Id*, *Ego* dan *Superego*.

Penulis mendapatkan bahwa ada 4 konflik pemicu terjadinya perubahan perilaku terhadap tokoh Maria yang terjadi pada film *Look Away* yaitu perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Markus, perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Lily, perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Dan (Ayah Maria) dan perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Airam. Berikut adalah pembahasan bagaimana *mise en scene* menggambarkan perubahan perilaku tokoh utama Maria, akibat pengaruh lingkungan yang mengakibatkan Maria merasa tidak nyaman, tertekan dan ingin melakukan perubahan terhadap dirinya. Perubahan diri Maria dilakukan dengan cara bertukar jiwa dengan

kembarannya yaitu Airam pada dimensilain melalui media cermin.

1. Perilaku Maria Sebelum dan Sesudah terhadap Markus

Faktor pertama yang menjadi pemicu terjadinya perubahan perilaku Maria ialah Markus. Scene-scene pada faktor pertama yaitu Markus menampilkan perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Markus. Penggunaan teori Sigmund Freud, *mise-en-scene* dan penokohan dalam hal ini menggambarkan tokoh Maria sebelum dan sesudah Maria terhadap Markus.

Pada faktor pemicu pertama menampilkan kegiatan antar tokoh antagonis dan protagonis perilaku Maria terhadap Markus sebelum berubah, sehingga penonton beramsumsi bahwa “hasil buruk” akan menimpa peran protagonis. Dugaan penonton semakin diperjelas ketika kedua tokoh antagonis dan protagonis bertemu dan diawali dengan permulaan konflik utama sehingga dugaan penonton pada “hasilburuk” memang terjadi.



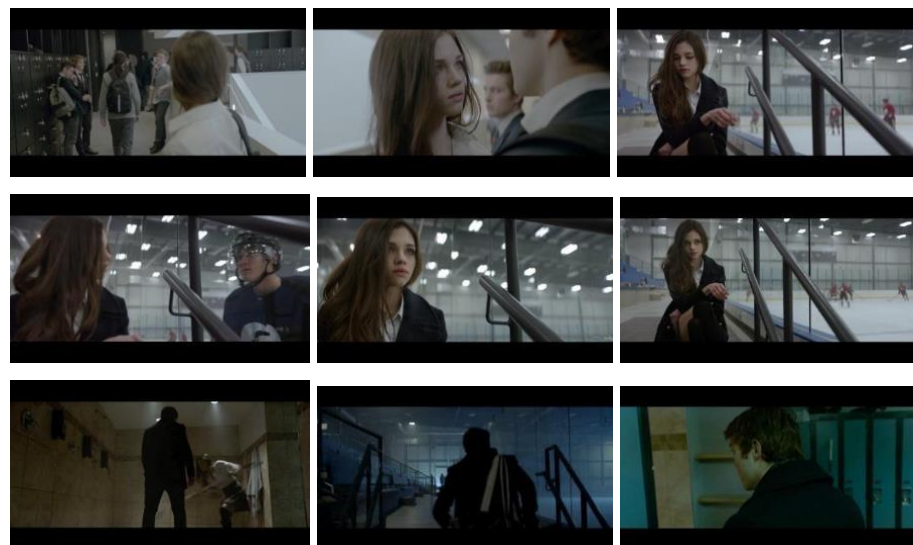
Gambar 1. Perilaku Maria terhadap Markus sebelum Berubah

Perilaku Maria terhadap Markus sesudah mengalami perubahan. Potongan scene di bawah menunjukkan ketika Maria sedang diganggu oleh Markus akan tetapi pada adegan ini Maria tidak berdiam saja seperti Maria biasanya. Maria melakukan perlawanan dengan mendekati Markus, kemudian membuatnya berdiam dan gemetar saat Maria mendekati Markus.

Elemen *mise en scene* pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan kepribadian diri yang dimiliki oleh Maria. Kepribadian tercipta melalui setting, penggunaan kostum dan akting yang diperankan Maria. Setting, kostum dan akting atau pergerakan Maria mampu bekerja sama dalam hal memperlihatkan kepribadian yang dimilikinya. Terlihat saat Maria menggunakan kostum seragam yang didukung dengan

properti seperti ruang kelas, loker dan mading menunjukkan Maria sedang berada di dalam sekolah, kemudian didukung dengan adanya aking Maria saat menggambarkan reaksi dari Superego Maria yang tidak melakukan perlawanan dan menahan emosi ketika diganggu dengan kehadiran Markus yang menjahilinya di sekolah. Ekspresi dan gestur tubuh Maria memperlihatkan kepribadian bahwa Maria memiliki sifat dingin yang ingin sendiri tanpa adanya komunikasi kepadanya kecuali Lily sahabatnya. Kehadiran yang didukung dengan adanya teman Maria yaitu, Markus membuat Maria semakin memiliki banyak tekanan terutama di sekolah. Markus merupakan salah satu siswa yang senang menjahili Maria saat di lingkungan sekolah. Kepribadian Maria juga ditunjukkan ketika Maria mengalihkan pandangannya terhadap Markus, Superego Maria bertindak mengarahkan Ego untuk mengalah atau mencari jalan terbaik dengan cara tidak melakukan apa-apa (damai). Pencahayaan dalam adegan ini hanya sebagai pengisi cahaya ruang dan tidak terlalu berpengaruh dalam menggambarkan perubahan perilaku terhadap Maria.

Kepribadian Maria sangatlah berbeda disaat menanggapi perbuatan jahat Markus. Maria terlihat berani dan percaya diri saat merespon kejahilan Markus setelah bertukar jiwa dengan saudaranya, Airam. Keinginan jiwa Airam, ingin membalas perbuatan Markus yang telah diperbuat terhadap Maria merupakan dorongan dari Id pada jiwa Airam.





Gambar 2. Perilaku Maria terhadap Markus sesudah Berubah

Keseluruhan mise en scene mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film (Pratista, 2017:97). Pada adegan ini, keseluruhan unsur mise en scene (setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakannya) mampu menggambarkan perubahan perilaku Maria dengan menghadirkan jiwa Airam melalui tubuh Maria.

Setting dan pencahayaan dalam adegan ini bekerja sama menciptakan suasana gelap sehingga membantu menghadirkan efek mencekam dan menegangkan. Penggunaan cahaya bagian depan bawah dan kostum yang dikenakan pada tokoh Maria juga membantu dalam menggambarkan image atau kepribadian Maria yang berbanding terbalik dengan kehidupan biasanya, Maria terlihat bengis dan jahat perlakuannya terhadap Markus. Akting dan pergerakan tokoh Maria jiwa Airam pada adegan ini cukup penting karena terkait dengan mood adegan. Terlihat saat Id dalam diri jiwa Airam mendominasi dan mendorong jiwa Airam untuk membalas perbuatan yang selama ini dilakukan Markus, sehingga Ego terbentuk pada jiwa Airam dan terwujudkan melalui tubuh Maria. Pada adegan scene ini Maria melalui jiwa Airam mampu mengekspresikan rasa keberaniannya dalam menghajar Markus.

2. Perilaku Maria Sebelum dan Sesudah terhadap Lily

Faktor kedua yang menjadi pemicu terjadinya perubahan perilaku Maria ialah Lily. Scene-scene pada faktor kedua menampilkan perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Lily. Penggunaan teori Sigmund Freud, mise-en-scene dan penokohan dalam hal ini menggambarkan tokoh Maria sebelum dan sesudah Maria terhadap Lily. Lily merupakan teman dekat Maria saat di sekolah. Lily selalu menemani Maria baik itu berangkat sekolah sampai dengan belajar bermain ice skating bersama, akan tetapi pertemanan atau persahabatan Maria dan

Lily hanya sebagai pertemanan palsu (fake). Pada adegan di atas terlihat Maria sedang belajar ice skating dengan Lily.



Gambar 3. Perilaku Maria terhadap Lily sebelum Berubah

Elemen mise en scene pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan kepribadian perilaku yang dimiliki oleh Maria. Kepribadian pada adegan ini tercipta dan digambarkan melalui setting, akting dan tata rias yang diperankan Maria. Terlihat akting dan setting pada adegan ini saling bekerja sama memperlihatkan kepribadian yang dimilikinya. Setting dan akting mampu bekerja sama menggambarkan Superego pada diri Maria mendominasi Id yang ingin memiliki dan memendam rasa kepada kekasih Lily, yaitu Sean. Terlihat saat Maria terjatuh ditempat ice skating mereka latihan tersebut, kemudian Maria terjatuh dan menyerah, Maria segera meminta pertolongan kepada Lily. Maria dihiraukan dan Lily meninggalkannya sendirian. Superego pada diri Maria mampu mengontrol sehingga, Ego terbentuk karena dorongan dan naluri moral Maria yang didominasi oleh Superego pada diri Maria yang hanya menangis dan tidak bias melakukan sesuatu. Kostum dan Pencahayaan hanya sebagai elemen-elemen pelengkap mendukung suasana setting dan akting tokoh Maria supaya memperkuat perilaku yang menggambarkan perilaku Maria.

Perilaku Maria terhadap Lily sesudah mengalami perubahan. Potongan scene di bawah menunjukkan ketika Maria sedang berlatih ice skating bersama Lily. Terlihat perlakuan dan perilaku Maria yang berbeda pada biasanya terhadap Lily.





Gambar 4. Perilaku Maria terhadap Lily sesudah berubah

Elemen *mise en scene* pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan kepribadian yang dimiliki oleh Maria. Kepribadian tercipta melalui setting, akting dan tata rias yang diperankan Maria. Akting, setting dan tata rias pada adegan ini saling bekerja sama memperlihatkan kepribadian yang dimilikinya. Setting dan akting mampu bekerja sama menggambarkan Ego pada diri Airam, terlihat saat Maria dengan jiwa Airam mengejar Lily dengan ekspresi yang terlihat jahat, kemudian Lily terjatuh dan terhantam pembatas halaman, dalam hal ini tata rias dan akting mampu mendukung aksi Maria dengan jiwa Airam dalam menggambarkan perilaku yang telah diperbuat terhadap Lily. Ego pada diri Maria melalui jiwa Airam terbentuk oleh dorongan dan naluri Id, sehingga Ego bertindak dan berujung ke kematian Lily sahabatnya. Kostum dan tata rias juga menggambarkan tampilan yang berbeda terhadap Maria, terlihat dari penampilan dan tata rias yang dikenakan. Kostum dan Pencahayaan dalam hal ini hanya sebagai elemen-elemen pelengkap mendukung suasana setting dan akting tokoh Maria supaya memperkuat perilaku yang menggambarkan perilaku Maria.

3. Perilaku Maria Sebelum dan Sesudah terhadap Dan (Ayah)

Faktor ketiga yang menjadi pemicu terjadinya perubahan perilaku Maria ialah Dan (Ayah Maria). Scene-scene pada faktor kedua menampilkan perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap ayahnya. Scene perilaku Maria sebelum mengalami perubahan perilaku terhadap ayahnya ditunjukkan adegan saat Ayah Maria ingin memberikejutan hadiah ulang tahun kepada Maria lebih awaldengan menyuruhnya untuk datang ke kantor ayahnya. Ayah Maria Dan merupakan seorang ahli bedah plastik perfeksionis yang mempunyai hubungan spesial dengan pasiennya dan menutupi hubungan spesial tersebut kepada istrinya. Ayah

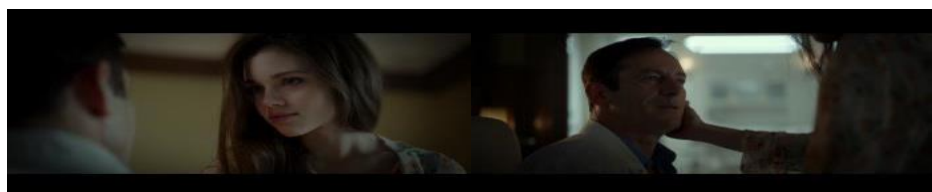
Maria memiliki sifat atau karakter yang disiplin dan ingin melihat anaknya selalu tampil sempurna dalam hidupnya



Gambar 5. Perilaku Maria terhadap Dan (Ayah Maria) sebelum berubah

Elemen *mise en scene* pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan kepribadian yang dimiliki Maria. Kepribadian Maria tercipta melalui setting, pencahayaan dan akting yang diperankan Maria. Akting dan setting pada adegan ini saling bekerja sama memperlihatkan kepribadian yang dimilikinya. Setting dan akting mampu bekerja sama menggambarkan Superego Maria yang mengarahkan Ego pada diri Maria untuk mengubur dalam-dalam Id yang Maria inginkan. Terlihat saat Maria sedih, kecewa dan menangis dengan didukung pencahayaan berwarna oranye yang mendukung adegan perbuatan yang dilakukan ayahnya terhadap Maria. Superego pada diri Maria mampu mengendalikan dorongan dari naluri Id yaitu menginginkan sebuah mobil baru, sehingga mengarahkan Ego Maria kepada tujuan-tujuan sesuai dengan moral dan mendorong Maria kepada kesempurnaan dengan mengikuti pemberian hadiah ayahnya dalam mengubah bentuk fisik, meskipun Maria kecewa dan sedih dengan tindakan yang dilakukan ayahnya terhadap dirinya. Kostum dan tata rias dalam hal ini hanya sebagai penyesuaian elemen pelengkap dalam mendukung suasana setting dan akting tokoh Maria.

Perilaku Maria terhadap Dan (Ayah Maria) sesudah mengalami perubahan. Potongan scene di bawah menunjukkan ketika Maria sedang berada di dalam ruangan kerja ayahnya. Terlihat perlakuan dan perilaku Maria yang berbeda pada biasanya terhadap ayahnya.





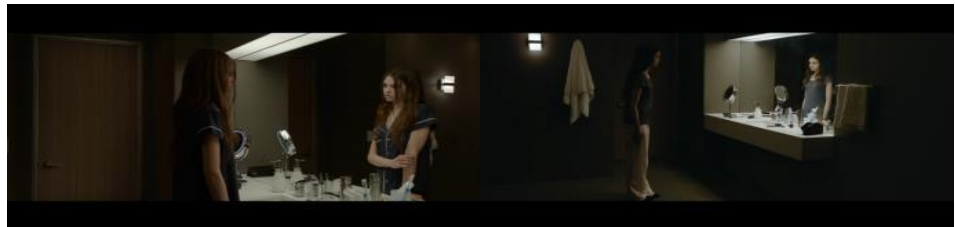
Gambar 6. Perilaku Maria terhadap ayahnya Sesudah berubah perilaku

Elemen *mise en scene* pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan perubahan perilaku terhadap Maria dengan jiwa Airam. Perubahan kepribadian tercipta melalui setting dan akting yang diperankan Maria serta kostum yang dikenakan. Setting, akting dan kostum saling bekerja sama dalam membangun dan menggambarkan perubahan perilaku terhadap Maria. Setting dan akting atau pergerakan tokoh Maria memperlihatkan kepribadian yang dimiliki dengan jiwa Airam. Terlihat saat Maria menemui ayahnya dan kemudian duduk di atas meja. Hal tersebut tidak hanya pada ayahnya, saat Maria menemui receptionist ayahnya juga menggambarkan perubahan perilaku yang berbeda. Dalam hal ini menunjukkan Id pada diri Airam mampu mendominasi dan mempengaruhi tubuh Maria. Melalui receptionist sebagai perantara untuk memberitahukan perbuatan ayahnya yang selama ini dilakukan di belakang pekerjaannya tersebut Ego pada Id Airam ingin mempertemukan Ibu Maria dengan pasien selingkuhan ayahnya. Kostum yang dikenakan Maria menggambarkan kepribadian atau karakter yang berbeda terhadap Maria. Maria terlihat lebih cantik dan energik. Terlihat Ego pada jiwa Airam terbentuk supaya dapat memuaskan kebutuhan dan mengurangi tegangan sesuai dengan Id yang telah direncanakan pada diri Airam. Pencahayaan dalam adegan ini hanya sebagai pengisi cahaya ruang dan tidak terlalu berpengaruh dalam menggambarkan perubahan perilaku terhadap Maria.

4. Perilaku Maria Sebelum dan Sesudah terhadap Airam

Faktor keempat yang menjadi pemicu terjadinya perubahan perilaku Maria ialah Airam. Scene-scene pada faktor keempat menampilkan perilaku Maria sebelum dan sesudah terhadap Airam.

Scene perilaku Maria sebelum mengalami perubahan perilaku terhadap Airam ditunjukkan ketika adegan Maria sedang memastikan kebenaran yang terjadi dengan apa yang pernah Maria lihat sebelumnya yaitu jiwa saudara kembarannya melalui media cermin. Maria memastikan dengan mengajakberbicara saudara kembarannya melalui media cermin tersebut.



Gambar 7. Perilaku Maria terhadap Airam sebelum berubah perilaku

Elemen *mise en scene* pada adegan ini sangat terbatas dalam menggambarkan perubahan perilaku terhadap Maria. Perubahan kepribadian tercipta melalui setting, pencahayaan, pemain dan pergerakannya yang mampu menggambarkan perilaku Maria. Setting dan pencahayaan dalam adegan ini bekerja sama menciptakan suasana gelap sehingga membantu menghadirkan efek mencekam, menegangkan dan rasa ingin tahu. Penggunaan cahaya bagian depan atas pada tokoh Maria juga membantu dalam menegaskan bentuk kepribadian tokoh Maria dan Airam dalam menggambarkan image kepribadian. Setting dan akting dalam adegan ini juga turut bekerja sama dalam menggambarkan perilaku setiap individu Maria dan Airam. Terlihat saat Id Airam memperkenalkan dirinya dan menginginkan untuk bertukar jiwa dengan Maria, dengan maksud untuk mengatasi keterpurukan yang sedang dialami Maria. Ego pada diri Maria terkontrol oleh Superego yang mampu mengendalikan dorongan dari naluri Id dari jiwa Airam, sehingga Maria berpikir panjang dalam melakukan tindakan yang akan dilakukannya. Namun, Id dari jiwa Airam tidak menyerah begitu saja, Id pada jiwa Airam terus mencoba untuk membujuk dan mempengaruhi Superego Maria, supaya Ego pada jiwa Airam terbentuk dan dapat terwujudkan melalui dorongan naluri Id yang ada pada diri jiwa Airam. Kostum dalam hal ini sama, karena Airam merupakan cerminan dari Maria, sedangkan tata rias pada adegan ini menunjukkan perbedaan

karakter dari masing-masing tokoh Maria dan Airam, terlihat dari ekspresi serta tata rias yang digunakan Maria dan Airam berbeda.

Perilaku Maria terhadap Airam sesudah mengalami perubahan. Potongan scene di bawah menunjukkan ketika Maria sedang berada di dalam ruangan tepatnya di depan cermin rias. Terlihat perlakuan dan perilaku Maria yang menyesali perbuatan Airam yang telah dilakukan terhadap teman-temannya. Perilaku Maria terhadap Airam sesudah mengalami pertukaran jiwa. Potongan scene di bawah menunjukkan ketika Maria sedang berada di dalam cermin dan menyesali perbuatan perbuatannya saat bertukar jiwa dengan Airam. Terlihat perlakuan Airam yang menghiraukan Maria untuk bertukar posisi seperti awal kembali



Gambar 8. Perilaku Maria terhadap Airam sesudah berubah perilaku

Keseluruhan mise en scene mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film (Pratista, 2017:97). Pada adegan ini, keseluruhan unsur mise en scene (setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakannya) mampu menggambarkan perubahan perilaku Maria dengan menghadirkan jiwa Airam. Setting dan pencahayaan dalam adegan ini bekerja sama menciptakan suasana gelap sehingga membantu menghadirkan efek kesedihan yang sedang dialami Maria. Penggunaan cahaya bagian depan atas pada tokoh Maria juga membantu dalam menegaskan bentuk kepribadian tokoh Maria dan Airam dalam menggambarkan image kepribadian. Akting dan tata rias dalam adegan ini juga turut bekerja sama dalam menggambarkan perilaku setiap individu Maria dan Airam. Terlihat saat id Airam menginginkan untuk bertukar jiwa dengan Maria. Superego pada diri Maria mampu mengendalikan dorongan dari naluri id dari jiwa Airam. Id dari diri jiwa Airam tidak menyerah begitu saja, banyak cara id pada jiwa Airam mencoba untuk membujuk superego Maria, supaya ego jiwa Airam dapat terwujud.

Kesimpulan

Look Away adalah film bergenre thriller psikologis baru yang membahas mengenai “killerteen” yang disutradari oleh Assaf Bernstein dan dirilis pada tahun 2018. Film Look Away berkisah tentang seorang anak remaja yang berperan sebagai tokoh utama bernama Maria dan selalu mendapat tekanan oleh lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai aspek mise en scene dalam menggambarkan perubahan perilaku tokoh Maria pada film Look Away, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tokoh Maria dalam film Look Away merupakan tokoh protagonis atau tokoh utama yang memiliki banyak konflik baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan di sekolahnya. Maria menemukan seseorang yang dapat membantu untuk terbebas dari konflik atau tekanan yang selalu dialaminya. Seseorang tersebut bernama Airam, Airam merupakan tokoh pendukung yang membantu Maria dalam konflik yang terjadi padanya. Tokoh pendukung dalam hal ini sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu tokoh utama dalam menyelesaikan masalahnya. Pemunculan tokoh Airam tersebut berkaitan dengan tokoh utama yang secara visual langsung tidak dapat diketahui perbedaannya, hanya saja terlihat dari perilaku-perilaku yang dilakukan Maria.

Pada kajian konflik perubahan perilaku tokoh Maria pada film Look Away ditemukan bahwa pertentangan-pertentangan antara Id dan Superego menstimulasi Ego yang “mewajarkan” penonton untuk memahami tindakan-tindakan perilaku yang dilakukan tokoh Maria dan tokoh Airam dalam bertindak menyelesaikan konflik-konflik yang dihadapi. Secara lebih lanjut tindakan-tindakan Id, Superego dan Ego ini mengandung relevansi dengan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Perubahan perilaku tokoh Maria digambarkan tidak melalui unsur naratif dan psikoanalisis kepribadian saja, tetapi juga melalui unsur-unsur sinematik khususnya pada mise-en-scene. Elemen-elemen mise en scene antara lain, (setting, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakan) saling membantu dan mendukung dalam menggambarkan

perubahan perilaku yang terjadi pada Maria.

Penggunaan setting lokasi pada perubahan perilaku tokoh Maria berada pada lokasi lingkungan sekolah, kantor ayah, rumah Maria serta tempat berlatih ice skating. Properti tidak hanya sebagai memberi kesan artistik melainkan sebagai pembantu dalam menggambarkan perubahan perilaku serta sebagai media perantara Maria dan Airam. Properti cermin membantu Maria untuk berkomunikasi dengan Airam sebagai kembarannya pada dimensi lain. Setting lokasi yang lebih banyak digunakan ketika Maria sedang berada di dalam rumah khususnya pada cermin yang berada di dalam toilet.

Penggunaan kostum dan tata rias dari setiap tokoh Maria dan Airam memiliki sedikit perbedaan tergantung dengan jiwa yang ada pada tubuh Maria. Penggunaan kostum dapat menggambarkan perubahan perilaku dan mood pada tokoh utama, baik jiwa Maria dan jiwa Airam, sedangkan tata rias yang digunakan pada tokoh Maria cenderung natural, bibir sedikit pucat, lingkaran hitam di bawah mata dan tatanan rambut terkadang berantakan. Begitu sebaliknya berbeda dengan tata rias yang digunakan.

Maria yang lebih cenderung menggambarkan karakter kepribadian Maria lebih cantik dan energik. Pencahayaan pada film ini cenderung menggunakan pencahayaan low key lighting dan softlight untuk memberikan kesan keseriusan Maria dengan jiwa Airam dalam membalas perbuatan teman-temannya. Sumber cahaya berupa pencahayaan asli dari sumber matahari dan buatan yang dibuat seolah olah bersumber dari sinar matahari. Arah cahaya yang digunakan di tiap adegan berbeda-beda, namun yang dominan adalah cahaya atas dan cahaya depan dan cahaya bawah. Warna cahaya yang digunakan dominan berwarna biru dan putih, hanya pada scene tertentu yang menggunakan cahaya berwarna kuning untuk memberikan kesan dramatik setiap konflik yang terjadi terhadap Maria.

Unsur mise-en-scene yang terakhir yaitu akting dan pergerakan. Pergerakan tokoh Maria didominasi oleh ekspresi wajah yang terkesan

dingin, sedangkan jiwa Airam didominasi oleh ekspresi wajah yang ceria dengan tatapan mata yang penuh ambisi dan kebencian. Aspek audio pada film ini hanya dilakukan oleh tokoh Maria, yaitu berupa teriakan dan rintihan di saat sedang terpuruk.

Penelitian ini hanya mengkaji peran *mise en scene* dalam mendukung unsur naratif khususnya tokoh dalam film *Look Away* dengan pendekatan psikoanalisis. Penulis melihat bahwa film *Look Away* memiliki aspek lain selain *mise en scene*, seperti sinematografi, editing, serta suara dan layak untuk dijadikan bahan penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai aspek lain diluar *mise en scene*, misalnya dari segi struktur naratif, penokohan maupun dari unsur sinematik lain selain *mise en scene*.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Heider Karl. 1991. *Nassion Culture On Screen*. Indonesia Cinema: University Of Hawaii Press.
- Herdiansyah, Haris. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Salemba Humanika. Jakarta.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metodologi Penelitian: Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Irwanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer Dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GPPress.
- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Gramedia. Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Pratista, Himawan. 2017. Memahami Film. (EdisiKedua). Yogyakarta:
Montase Press.

Pujileksono, Sugeng. 2015. Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif.
Malang: Kelompok Intrans Publishing.

KONSEP ACUAN BAURAN PROMOSI OLEH MAX PICTURES DALAM MELAKUKAN STRATEGI PROMOSI FILM DILAN 1991

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Joshua Eka Saputra, Denny Antyo Hartanto, Soekma Yeni Astuti
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 mail: e_joshua79@yahoo.com

Abstrak

Film distribution is an activity in the form of promotion with the aim to bring the film together with the audience. This is the basis of this research with the object of the film Dilan 1991. The problem of the research is how the concept of reference mix by Max Pictures in conducting the promotion strategy of the film Dilan 1991. The purpose of this research is to find out the concept of mixing reference by Max Pictures in conducting the film Dilan 1991 promotion strategy. This study uses qualitative research methods and theoretical approaches to marketing and promotion strategies. Data collection techniques used in this study were interviews with film Dilan 1991 producers and the film Dilan 1991 promotion team, observation of reporting on film Dilan 1991 in the mass media, and literature studies on marketing and promotion strategies. The results of this study are expected to be able to reveal how the concept of the promotional mix reference by Max Pictures in carrying out the promotion strategy of the film Dilan 1991. This research resulted in 2 discussions including a marketing strategy and a promotional mix reference in the film Dilan 1991.

Keywords

Film distribution, Max Pictures, promotion strategy

Pendahuluan

Pemasaran merupakan kegiatan manusia yang diarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran. Distribusi film merupakan kegiatan berupa promosi dengan tujuan untuk mempertemukan film dengan penontonnya. Kesuksesan sebuah film sering dinilai dari lamanya film itu diputar di bioskop. Seiring dengan bertambahnya gedung bioskop, industri film di Indonesia juga mengalami pasang surut.

Strategi pemasaran dan promosi dapat menarik minat masyarakat untuk menonton film. Rekor baru dalam perfilman Indonesia diraih oleh film Dilan 1991 dengan mendapatkan dua rekor dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MuRI) dalam dunia perfilman di Indonesia, yaitu jumlah penonton terbanyak Gala Premier sebanyak 80.000 penonton dan jumlah penonton terbanyak penayangan hari pertama sebanyak 720.000 penonton. Pengetahuan tentang distribusi film dibutuhkan untuk mempertemukan film dengan penontonnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang menghasilkan data-data deskriptif. Objek penelitian yang digunakan adalah film Dilan 1991. Sumber data penelitian terdiri dari dua jenis yaitu primer dan sekunder. Data primer berupa hasil wawancara dengan Ody Mulya Hidayat, selaku produser film Dilan 1991 dan Sandra Hardianto, selaku tim promosi Max Pictures. Data sekunder berupa poster, trailer, behind the scene foto dan video, serta media cetak terkait film Dilan 1991. Buku berjudul Manajemen Pemasaran Edisi 1-8 dan Marketing Plan! Dalam Bisnis Edisi Ketiga digunakan sebagai referensi teori acuan bauran promosi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mengamati pemberitaan tentang film Dilan 1991 di media massa. Wawancara dilakukan untuk mengungkap strategi yang dilakukan oleh

tim promosi Max Pictures.

Proses analisis data merupakan bagian penting dalam penelitian. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu reduksi, sajian dan verifikasi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan. Reduksi data pada penelitian ini memilih data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang relevan dengan penelitian. Sajian data berarti menyajikan data dalam bentuk uraian singkat. Peneliti menyajikan hasil observasi mengenai promosi film Dilan 1991, dan kegiatan wawancara disajikan pada halaman lampiran. Verifikasi dan penarikan kesimpulan adalah tahap terakhir dari analisis data. Verifikasi akan menunjukkan kesesuaian antara teori strategi pemasaran dan acuan bauran promosi dengan kegiatan promosi yang dilakukan oleh tim promosi film Dilan 1991 dalam mendapatkan penonton.

Validitas data merupakan sajian bukti dan landasan kuat tentang penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan melalui deskripsi, interpretasi, dan teori. Deskripsi yaitu melakukan penelusuran terkait kegiatan promosi film Dilan 1991 kemudian dikelompokkan berdasarkan paparan tim promosi dan disesuaikan dengan instrumen acuan bauran promosi. Interpretasi yaitu melakukan wawancara dengan produser film Dilan 1991 dan tim promosi Max Pictures, kemudian dikonsultasikan dengan pembimbing untuk menguatkan laporan penelitian. Teori yaitu penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa beberapa kegiatan promosi film Dilan 1991 mengacu pada teori acuan bauran promosi yaitu advertising, personal selling, sales promotion, publicity. Kegiatan promosi Max Pictures diawali dengan segmentasi, targeting, dan positioning. Segmentasi film Dilan 1991 terdiri dari segmentasi demografi dan psikografis.

Segmentasi demografis mengelompokkan khalayak berdasarkan

usia, sedangkan psikografis mengelompokkan khalayak berdasarkan gaya hidup seseorang. Targeting film Dilan 1991 yaitu remaja, tetapi faktanya adalah film Dilan 1991 dapat ditonton oleh semua kalangan seperti film keluarga. Positioning film Dilan 1991 saat pemutaran di bioskop bersaing dengan film Captain Marvell. Namun, sebelum bersaing dengan film Captain Marvell, film Dilan 1991 sudah mendapatkan 4 juta penonton. Tim promosi Max Pictures menggunakan strategi word of mouth. Strategi word of mouth digunakan untuk membentuk kesadaran khalayak dan menjalin hubungan dengan khalayak. Tahap berikutnya tim promosi Max Pictures menggunakan teknik acuan bauran promosi dalam kegiatan promosinya, yaitu advertising (periklanan), personal selling (penjualan pribadi), sales promotion (promosi penjualan), dan publicity/public relation (publisitas/hubungan masyarakat).

Advertising (periklanan) dilakukan tim promosi film Dilan 1991 menggunakan beberapa jenis media, yaitu advertensi cetak dan digital, advertensi elektronik, advertensi di luar rumah, advertensi khusus, dan transit advertising. Advertensi cetak berupa iklan pada harian surat kabar atau majalah, sedangkan advertensi digital berupa poster, behind the scene, dan trailer film Dilan 1991. Advertensi elektronik meliputi siaran radio dan televisi berupa talkshow. Advertensi di luar rumah berupa papan reklame yang didirikan di tempat strategis sehingga jelas dipandang. Advertensi khusus berupa segala macam barang hadiah, yaitu kaos Dilan 1991 dan novel special edition Dilan 1991. Transit advertising berupa poster film Dilan 1991 yang berada di mobil. Personal selling (penjualan pribadi) dilakukan secara lisan atau tatap muka dengan tujuan agar terjadi transaksi penjualan. Personal selling yang digunakan oleh tim promosi film Dilan 1991 adalah meet and greet di bioskop, mall, dan sekolah-sekolah. Sales promotion yang digunakan oleh tim promosi film Dilan 1991 berupa penjualan tiket Rp. 10.000 di Bandung, diskon Rp. 15.000 di GoTIX dan tiket nonton gratis bagi pemenang video parody Dilan 1991. Sales promotion berupa penjualan tiket Rp. 10.000 di Bandung menjadi salah satu promosi besar-besaran yang dilakukan oleh tim promosi film Dilan 1991. Penjualan tiket Rp. 10.000 di seluruh

bioskop Bandung juga bertepatan dengan hari Dilan dan pemutaran pertama atau Gala Premiere film Dilan 1991. Publicity/public relation adalah promosi yang bersifat tidak disadari adanya promosi dengan tujuan menciptakan “good relation”. Tim promosi film Dilan 1991 mengadakan nonton bersama teman-teman tuna netra guna untuk memiliki image yang baik dan mencegah berita-berita yang tidak baik.

Beberapa kegiatan promosi dilakukan secara strategis, berbanding lurus dengan jumlah penonton yang didapatkan. Hasil dari promosi yang telah dilakukan, film Dilan 1991 mendapatkan rekor baru dalam perfilman Indonesia diraih oleh film Dilan 1991 dengan mendapatkan dua rekor dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MuRI) dalam dunia perfilman di Indonesia, yaitu jumlah penonton terbanyak Gala Premiere sebanyak 80.000 penonton dan jumlah penonton terbanyak penayangan hari pertama sebanyak 720.000 penonton. Film Dilan 1991 juga mendapatkan jumlah penonton terbanyak tahun 2019 sebanyak 5.253.411 penonton. Pengetahuan tentang distribusi film dibutuhkan untuk mempertemukan film dengan penontonnya.

Kesimpulan

Dilan 1991 merupakan film sekuel dari film Dilan 1990 dan berhasil mendapatkan penghargaan dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MuRI), yaitu jumlah penonton terbanyak Gala Premiere sebanyak 80.000 penonton dan jumlah penonton terbanyak penayangan hari pertama sebanyak 720.000 penonton. Film Dilan 1991 juga mendapatkan jumlah penonton terbanyak tahun 2019 sebanyak 5.253.411 penonton. Hadirnya film Dilan 1991 membuat fans Dilan mengetahui kelanjutan dari film sebelumnya dan ingin bernostalgia dengan masa-masa tahun 1990an. Kegiatan promosi yang dilakukan pada dasarnya adalah memperkuat promosi below the line meliputi sales promotion, personal selling, dan public relation, dan above the line meliputi advertising dengan berbagai media.

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah perlu adanya penelitian lebih lanjut dan mendalam terkait penonton yang menonton di bioskop. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui seberapa besar pengaruh promosi dalam kehidupan masyarakat.

Daftar Pustaka

Assauri, Sofjan. 2017. Manajemen Pemasaran Edisi 1-8. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Hikmat, Mahi M. 2011. Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Universitas Jember. 2016. Pedoman Penulis Karya Ilmiah. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

POTENSI KESENIAN JATHILAN UNTUK PENCIPTAAN FILM

Maharani Nur Azizah, Ranang Agung Sugihartono, dan Farhana Aulia *Halaman 1-15*

VISUALISASI MASKULINITAS TOKOH SANCAKA PADA FILM GUNDALA (2019)

Firda Miaz Pranela, Fajar Aji, dan Denny Antyo Hartanto *Halaman 16-34*

PERAN MISE EN SCENE DALAM MENDUKUNG PENCIPTAAN HUMOR PADA FILM MILLY & MAMET (INI BUKAN CINTA & RANGGA)

Sintia Abdillah, Denny Antyo Hartanto, dan Bambang Aris Kartika *Halaman 35-46*

PROBLEM FASE SIMBOLIK DALAM VIDEO KLIP KUNTO AJI REHAT

Syifa Jihan Salsabila, Muhammad Zamroni, Mochammad Ilham *Halaman 47-59*

FILM SAMSARA: REPRESENTASI ALTERNATIF KRITIK SOSIAL DALAM WACANA MODERNITAS

Aldira Dhiyas Pramudika *Halaman 60-75*

ASPEK MISE EN SCENE DALAM MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN PERILAKU TOKOH MARIA PADA FILM LOOK AWAY

Gemma Irsyadil Ibad, Fajar Aji, Didik Suharijadi *Halaman 76-97*

KONSEP ACUAN BAURAN PROMOSI OLEH MAX PICTURES DALAM MELAKUKAN STRATEGI PROMOSI FILM DILAN 1991

Joshua Eka Saputra, Denny Antyo Hartanto, Soekma Yeni Astuti *Halaman 98-103*

ROLLING

Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Film, Televisi, dan Media Kontemporer

