

seri apresiasi



Cara Bercerita Dalam Film



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017



CARA BER CERITA DALAM FILM

Mohamad Ariansah

Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi
buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari
penerbit.

Cara Bercerita dalam Film
Mohammad Ariansyah

Diterbitkan oleh
Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Pertama, Februari 2017
ISBN 978-602-61280-3-4

Diterbitkan atas kerjasama dengan :
Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

SAMBUTAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku Perfilman ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2017

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Prof. Dr. Muhajir Effendy, M. AP

KATA PENGANTAR

KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasi.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Bercerita Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2017

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman
Dr. Maman Wijaya, M.Pd.

SEKAPUR SIRIH

DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Keseniaan Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M. Pdselaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upaya mengembangkan perfilman di

Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2017

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

RB. Armantono, MSn.

DAFTAR ISI

Sambutan.....	iii
Kata Pengantar	iv
Sekapur Sirih.....	vi
Daftar Isi	viii
Pendahuluan	1
1. Pengantar Naratologi	4
2. Ceritera dan plot.....	15
3. Cara Bercerita dan Narator dalam Karya Sastra	28
4. Cara Bercerita dan Narator dalam Film	38
5. <i>MiseenScene</i> dan Cara Bercerita dalam Film	53
6. Sinematografi dan Cara Bercerita dalam Film.....	67
7. <i>Editing</i> dan Cara Bercerita dalam Film	86
8. Suara dan Cara Bercerita dalam Film	101
9. Tipe-Tipe Film dan Cara Berceritanya	111
10. Cara Bercerita dalam Sejarah Film	117
Penutup	122
Daftar Pustaka	124
Biografi Penulis.....	125

PENDAHULUAN

Seperti halnya novel, film adalah media yang sering digunakan untuk menuturkan sebuah cerita. Tetapi meskipun sama-sama bercerita, terdapat perbedaan cara bertutur antara novel dan film berdasarkan karakteristik mediumnya masing-masing. Jika novel menyampaikan sebuah cerita melalui tulisan, film bercerita melalui gambar dan suara. Sehingga cara bercerita dalam film sangat dipengaruhi oleh kekhasan dari bentuk mediumnya tersebut.

Karena film adalah medium audio-visual yang terdiri dari gambar dan suara, Christian Metz (seorang pakar teori film asal Perancis) mengungkapkan bahwa film menuturkan sebuah cerita melalui beberapa jalur komunikasi. Secara detail, jalur komunikasi dalam film terdiri dari unsur imaji atau gambar, teks tertulis, musik, *speech* atau suara percakapan manusia dan *noise* atau suara efek. Kelima unsur dari jalur komunikasi yang khas itu, biasanya mulai dibahas saat kita membicarakan tentang bahasa sinematik dalam film. Sebagai medium yang berbeda bila dibandingkan dengan novel, maka konsep bahasa sinematik dan berbagai unsurnya dalam film menjadi sebuah konsekuensi logis saat membahas cara bercerita dalam film yang khas.

Diskusi bahasa sinematik secara eksplisit maupun implisit, telah muncul dan berkembang sejak film lahir tahun 1895 sampai sekarang ini. Khususnya di wilayah teori film atau pemikiran kritis tentang film, di mana perdebatan mengenai unsur-unsur sinematik yang terdapat dalam film sudah lama diperbincangkan. Perdebatan ini melahirkan beberapa pemikir penting mengenai berbagai unsur dalam film. Sehingga menyebabkan munculnya perbedaan pandangan terhadap cara bertutur yang khas antara film dengan novel dalam menceritakan sebuah

kisah. Selain Christian Metz, beberapa tokoh pemikir penting teori film lainnya adalah Jean Epstein, Hugo Munsterberg, Bela Balazs, Rudolf Arnheim, Andre Bazin dan David Bordwell.

Buku ini berusaha memaparkan cara film menuturkan sebuah cerita dengan mempertimbangkan unsur-unsur sinematiknya. Namun sebelum mengerti mekanisme cara bercerita dalam film, kita sebaiknya harus memahami esensi dari cerita atau kisah itu sendiri. Sehingga mengharuskan untuk memberi penjelasan beberapa konsep dasar dan definisi dari cerita, serta elemen-elemen penting yang membentuknya. Pemahaman terhadap cara bercerita dalam film mungkin akan menjadi lebih sulit, seandainya konsep dasar dan definisi dari cerita itu sendiri tidak dapat dimengerti.

Berdasarkan pentingnya pemahaman atas cerita sebagai langkah awal, terlebih dahulu akan disinggung tentang naratologi sebagai sebuah studi terhadap naratif. Pemahaman naratologi dalam hal definisi, elemen-elemen dan struktur naratif merupakan kunci terhadap konsep dasar dan definisi cerita itu sendiri. Sehingga menjadi sangat jelas posisi dan keberadaan dari cerita itu sendiri berdasarkan kajian terhadap naratif tersebut.

Setelah kita memahami alasan munculnya cerita itu sendiri melalui pengantar naratologi, selanjutnya akan dijelaskan perbedaan antara cerita dan plot sebagai dua konsep penting dalam naratif. Konsep cerita dan plot ini sangat menentukan cara bercerita dalam film yang khas. Tetapi untuk memahami berbagai potensi film bercerita, maka ada baiknya pula melihat mekanisme yang terdapat dalam novel. Sebab novel adalah media bercerita utama yang digunakan jauh lebih awal dibandingkan film.

Kemudian barulah kita akan melihat cara film mengadaptasi novel sebagai media untuk menuturkan sebuah cerita kepada penonton. Di mana terdapat beberapa penyesuaian yang lahir karena karakteristik medium yang berbeda. Meski cerita dan prinsip bercerita tetap dipertahankan dalam film serta novel. Salah satunya adalah sudut pandang dari narator sebagai pihak yang bercerita dalam film.

Berikutnya konsep bahasa sinematik dan unsur-unsur yang terdapat dalam film akan dilihat sebagai kemungkinan-kemungkinan potensi bercerita. Meski akan sedikit disinggung beberapa perdebatan terkait perbedaan yang muncul dalam melihat unsur-unsur sinematik, namun buku ini tetap mengangkat unsur-unsur utama seperti *miseenscene* sebagai elemen visual yang terlihat di dalam layar dan beberapa elemen teknis (sinematografi, *editing* dan suara) film lainnya.

Untuk lebih menambah wawasan terhadap kemungkinan cara bercerita lainnya, buku ini juga berusaha menjelaskan prinsip-prinsip bercerita dalam berbagai tipe film seperti dokumenter dan *avant-garde*. Serta beberapa gerakan penting dalam sejarah film dunia mulai dari sinema awal, sinema dominan seperti Hollywood, sinema modern pasca-perang dunia II di Eropa, sinema dunia III dan berbagai inovasi lain yang menawarkan kosa kata maupun kebaruan cara bercerita dalam film.

1. Pengantar Naratologi

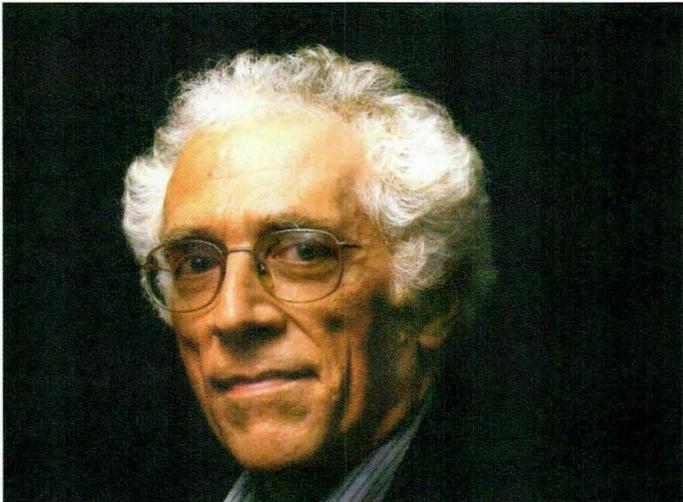
Naratologi adalah teori tentang teks-teks naratif.

(Mieke Bal)

Naratologi memiliki keterkaitan penting dalam usaha memahami diri kita.

(Gerald Prince)

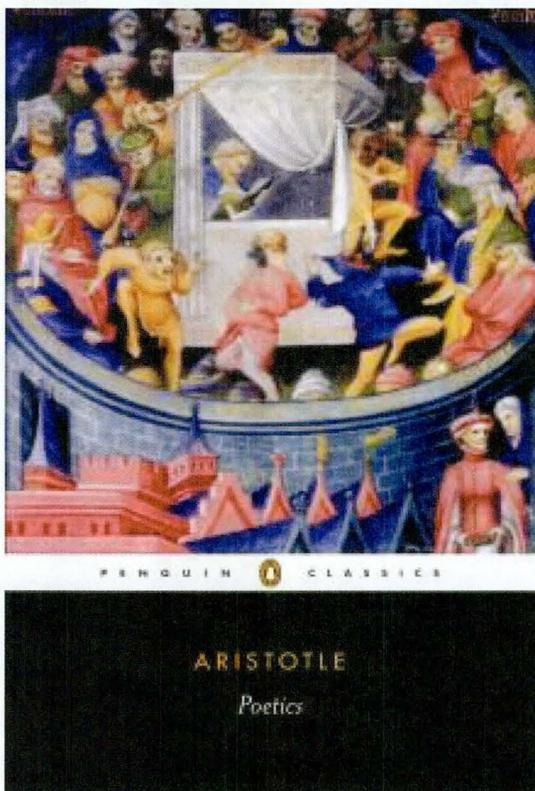
Pada tahun 1969, Tzvetan Todorov (seorang pakar teori sastra asal Bulgaria) untuk pertama kalinya menawarkan penggunaan istilah *narratology* atau naratologi. Istilah yang digunakan oleh Todorov tersebut, sangat jelas berasal dari gabungan dua kata dasar yakni *narration* atau narasi dan *logos* atau ilmu. Sehingga naratologi dapat diartikan dengan sebuah disiplin ilmiah yang memusatkan perhatian pada naratif sebagai objek kajiannya.



Tzvetan Todorov (lahir 1939-).

Sejarah Singkat Naratologi

Meskipun naratologi terkesan lahir pada abad ke-20, namun kajian terhadap teori dan struktur naratif telah berkembang jauh sebelumnya. Tradisi Barat mencatat bahwa salah satu teori awal terkait struktur naratif sudah dipelopori oleh Aristoteles (seorang filsuf zaman Yunani Kuno). Ia hidup sekitar abad ke-4 Sebelum Masehi atau lebih dari 2300 tahun yang lalu. Serta menulis buku yang berisi kritik terhadap teater yang berjudul *Poetics*.



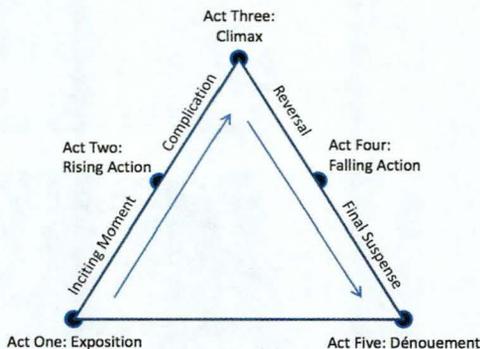
Poetics dari Aristoteles terbit pada tahun 335 SM.

Poetics adalah sebuah karya klasik yang berisi elemen-elemen drama sebagai unsur penting dalam seni bercerita. Konsep struktur tiga babak (setiap cerita selalu memiliki bagian awal-tengah-akhir) yang akan dikembangkan lebih jauh di film-film produksi Hollywood banyak terinspirasi dari buku ini.



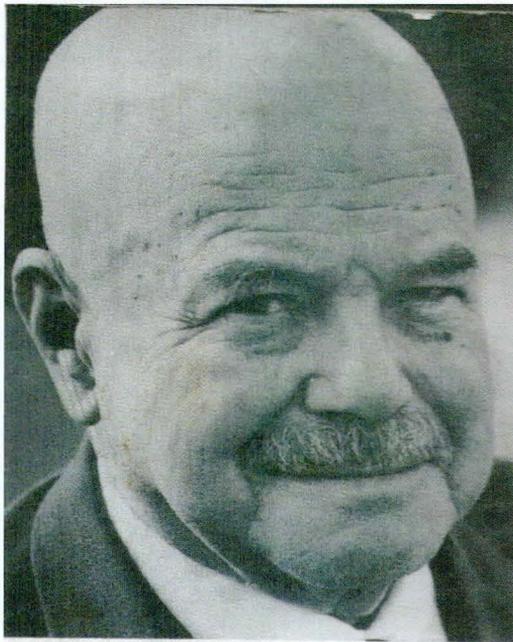
Struktur dramatik tiga babak yang banyak diterapkan dalam film-film Hollywood.

Setelah Aristoteles, struktur drama mulai mengalami perkembangan melalui berbagai variasi dengan metode delapan babak pada zaman Renaisans. Serta struktur lima babak dari Gustav Freytag (seorang novelis dan kritikus drama asal Jerman) yang lahir pada tahun 1816 dan wafat 1895.



Piramida Freytag tentang teori struktur dramatik yang diperkenalkan tahun 1863.

Walaupun tidak dapat dipungkiri pula bahwa teori naratif menjadi berkembang sangat pesat pada abad ke-20. Terlebih lagi dengan kehadiran Mikhail Bakhtin, Vladimir Propp, Yuri Lotman dan para tokoh kritikus sastra aliran Formalisme Rusia dari lingkaran linguistik Moskow yang dipimpin oleh Viktor Shlovsky, seperti; Yuri Tynianov, Boris Tomashevsky, Boris Eichenbaum, serta Roman Jakobson. Bagi aliran Formalisme Rusia, naratif hanya merupakan perbedaan antara cerita dan plot.



Viktor Shlovsky (lahir 1893-wafat 1984).

Selain tentu saja masih dari abad yang sama pula, muncul kontribusi yang tidak kalah pentingnya dari para tokoh aliran Strukturalisme Perancis, seperti; Claude Levi-Strauss, Tzvetan Todorov,

Algirdas Julius Greimas, Gerard Genette dan Roland Barthes. Strukturalisme memiliki kontribusi besar atas pemahaman terhadap naratif sebagai sesuatu yang bersifat universal dan terdapat dalam setiap produk budaya.

Sehingga abad ke-20 dapat dianggap sebagai era keemasan dari naratologi. Meskipun di sisi lain, teori naratif pada zaman ini semakin menunjukkan ketertarikan pada berbagai hal di luar seni bercerita seperti teater dan novel. Serta meluas pada analisis terhadap realitas keseharian dan peristiwa yang terjadi dalam sejarah. Posisi teori naratif seperti ini membuat semakin menguatnya kecenderungan terhadap dua hal, yakni naratif ada di mana-mana dan segala sesuatu dipandang sebagai naratif. Tidak hanya teater, novel dan film yang mengandung naratif semata. Tetapi semua realitas yang terjadi di alam pun mengandung pula prinsip naratif.

Apakah Naratif Itu?

Pemahaman terhadap naratif sebagian besar merupakan kemampuan untuk menghubungkan, memahami dan memiliki rasa belas kasih saat kita semua terlibat mempelajari banyak hal untuk menjadi lebih manusiawi.

Leah C. Fowler

Dengannaratif, kita melarikan diri dari kecemasan yang menyerang saat berusaha mengatakan sesuatu hal yang benar tentang dunia. Ini merupakan fungsi naratif yang menghibur serta alasan orang bercerita dan menuturkan cerita sejak awal waktu.

Umberto Eco

Sebelumnya telah disingguh bahwa naratif merupakan objek kajian utama dari naratologi. Namun jika kita menelusuri berbagai teori naratif pada abad ke-20, usaha mendefinisikan istilah tersebut bukanlah sesuatu hal yang mudah. Karena terdapat pendekatan yang terkadang sangat berbeda antara pemikir satu dengan lainnya. Bahkan sering pula kita jumpai kecenderungan yang tumpang-tindih, serta kerap kali menyamakan antara konsep naratif dengan cerita pada seorang pemikir seperti Tzvetan Todorov. Sedangkan pemikir lain membedakannya sama sekali.

Beberapa definisi naratif berdasarkan pemikiran para tokoh di antaranya sebagai berikut:

1. Rangkaian peristiwa berdasarkan kaidah sebab-akibat yang berlangsung dalam ruang dan waktu (David Bordwell dan Kristin Thompson).
2. Metode tertentu untuk mendapatkan pengetahuan yang tidak hanya memikirkan apa yang terjadi, namun menemukan dan menciptakan yang akan terjadi (Gerald Prince).
3. Proses pengaturan pesan secara khusus yang dikembangkan melalui kaidah temporal, di mana logika berperan sebagai cara tertentu dalam pemahaman manusia (Peter Brook).

Dengan kata lain, definisi naratif sangat tergantung konteksnya. Akibatnya sulit untuk menetapkan definisinya secara pasti, sehingga lebih mudah dipahami secara deskriptif. Terlebih saat teori naratif tidak hanya membahas persoalan sastra dan drama semata, tetapi meluas dalam kajian ideologi, sosial, serta budaya yang lebih luas serta kompleks.



Sampul album *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) yang dapat dilihat sebagai naratif, khususnya refleksi dari The Beatles terhadap perjalanan proses kreatifnya. Serta pandangan terhadap tokoh-tokoh yang memengaruhi mereka.

Sekarang bayangkan seluruh peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia. Ketika kita berusaha untuk memahami setiap peristiwa tersebut, selalu akan muncul beberapa pertanyaan mendasar. Mengapa peristiwa itu terjadi? Apakah makna dari setiap peristiwa? Apakah peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain saling berhubungan atau tidak?

Reaksi terhadap peristiwa-peristiwa tersebut mungkin menghasilkan beberapa respons. Tetapi terdapat dua prinsip yang sangat mendasar dalam hal ini. Pertama, kita cenderung berusaha mencari makna dan alasan terjadinya sebuah peristiwa melalui keterkaitannya dengan peristiwa lain. Kedua, kita akan selalu melihat peristiwa melalui sudut pandang subjektif.

Dalam hal ini mekanisme naratif bekerja untuk mencari relasi antara sebuah peristiwa dengan peristiwa lainnya. Di mana pikiran berusaha menemukan pendasaran secara logis antara peristiwa satu dengan lainnya. Di sini kerap muncul dilema mengenai naratif itu sendiri. Apakah naratif adalah peristiwa-peristiwa itu sendiri, logika

kausalitas dari relasi antar peristiwa tersebut atau kombinasi dari keduanya? Jika naratif merupakan peristiwa dan logika itu sendiri, lantas di mana perbedaan antara naratif dengan peristiwa dan logika. Jika naratif merupakan kombinasi keduanya, lalu apa perbedaannya dengan cerita.

Tetapi dari beberapa definisi naratif yang ada, maka dapat dilihat beberapa konsep yang menjadi irisannya, yakni prinsip keterkaitan itu sendiri dan aspek temporal. Di mana dalam konsep naratif terdapat pengandaian kejadian yang selalu bersifat susul-menyusul dan melibatkan dimensi waktu. Ini berarti sistem naratif selalu melibatkan beberapa proses kejadian. Sementara antara kejadian yang satu dengan kejadian lainnya, berlaku sebuah logika yang menghubungkan sebuah kejadian dengan kejadian sesudah dan sebelumnya. Karena itulah, beberapa pemikir seperti Gerald Prince dan Shlomith Rimmon-Kenan menawarkan pandangan dalam mendefinisikan naratif. Bagi keduanya, naratif adalah sebuah proses yang setidaknya harus terdiri dari dua kejadian atau peristiwa.

Elemen-Elemen Naratif

Kita tidak dapat menanyakan mana yang lebih penting, struktur atau karakter. Karena struktur adalah karakter, karakter adalah struktur.

Robert McKee

Setting adalah langkah pertama membuat yang tidak terlihat menjadi terlihat.

Tony Robbins

Naratif bisa disimpulkan sebagai sebuah rangkaian proses berdasarkan prinsip tertentu yang melibatkan aspek temporal. Setelah mulai dengan pemahaman konsep dan definisi dari naratif tersebut, pendekatan naratologi selanjutnya sangat memerlukan berbagai elemen tertentu untuk melakukan analisis terhadap sebuah teks naratif. Berbagai elemen yang dimaksud adalah elemen-elemen naratif sebagai salah satu objek kajian dari naratologi. Elemen-elemen naratif ini biasanya merupakan berbagai unsur yang turut menyusun konstruksi cerita.

Berbagai unsur dari elemen-elemen yang membangun cerita pun, kerap memiliki perbedaan antara teori naratif yang satu dengan lainnya dalam naratologi. Di mana kita sering menjumpai banyak perbedaan dalam berbagai macam buku tentang penulisan dramatik dan skenario, khususnya saat membahas bagian elemen-elemen naratifnya.

Buku pionir paling awal dalam tradisi Barat tentang struktur dramatik, seperti *Poetics* sudah menyinggung elemen-elemen naratif dari tragedi Yunani Kuno. Secara eksplisit buku itu menyebutkan elemen-elemen naratif tragedi, terdiri dari:

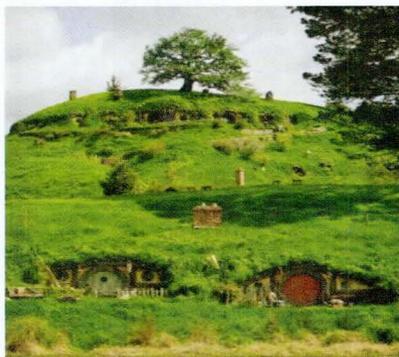
1. Plot atau urutan peristiwa di panggung.
2. Karakter atau agen/individu yang memiliki motif dalam plot.
3. Diksi atau pengekspresian hambatan dengan memberi penekanan pada dialog.
4. *Thought*/Tema atau alasan sebuah drama dibuat.
5. Melodi/Ritme atau irama yang melibatkan berbagai elemen naratif (plot, karakter, diksi dan spektakel) dan menghasilkan kesan tertentu pada saat hendak menuju klimaks maupun bagian paling akhir drama setelah anti-klimaks.
6. Spektakel atau segala sesuatu yang terlihat dan terdengar di panggung.

Sementara bagi Josip Novakovich elemen-elemen yang berperan membangun cerita dalam bukunya *Fiction Writer's Workshop* adalah:

1. *Setting* atau tempat dan waktu berlangsungnya cerita.
2. Karakter atau orang dalam dunia fiksi.
3. Plot atau desain dari cerita.
4. Sudut Pandang atau dari mana cerita berasal dan siapa yang menceritakan.
5. Dialog atau percakapan dan dialek dari karakter.

Dengan melakukan perbandingan terhadap elemen-elemen naratif antara buku *Poetics* dari Aristoteles dan *Fiction Writer's Workshop* karangan Josip Novakovich, kita dapat melihat beberapa perbedaan mendasar terkait unsur-unsur yang berperan dalam sebuah konstruksi cerita dan level prioritasnya.

Bagi Aristoteles sangat jelas bahwa plot adalah unsur terpenting dari elemen-elemen naratif lainnya. Sementara Novakovich memberi penekanan terhadap sebuah elemen naratif yang luput dalam buku *Poetics*, yakni *setting*. Walaupun perbandingan antara kedua tokoh itu terkesan tidak terlalu tepat, karena Aristoteles membicarakan tentang teater dan Novakovich membahas karya tulis fiksi. Tetapi bisa dipastikan bahwa kedua media yang berbeda tersebut, tetap saja sama-sama mengandung unsur *setting*. Hanya terdapat perlakuan yang berbeda terhadap sebuah elemen naratif.



Setting merupakan sebuah elemen naratif yang sangat berperan mewujudkan Shire sebagai daerah tempat tinggal para Hobbit dalam trilogi film *The Lord of the Rings* karya Peter Jackson.

Seandainya persoalan ini diteruskan pada pemikir lain seperti tokoh-tokoh aliran Strukturalisme misalnya, daftar perbedaan dari elemen-elemen naratif yang menjadi konstruksi sebuah cerita pada setiap pemikir akan bertambah panjang.

Rangkuman

Bab ini menjelaskan tentang naratologi sebagai sebuah disiplin ilmiah yang menitikberatkan kajiannya pada naratif sebagai objek penelitian. Pada prinsipnya, naratologi merupakan kumpulan teori tentang definisi dari naratif dan elemen-elemen yang memegang peranan dalam membentuk sebuah cerita. Satu hal yang sangat menarik dalam naratologi adalah fakta bahwa terdapat perbedaan yang sangat tajam terkait konsep dasar, definisi dan elemen-elemen naratif dari setiap pemikir. Karena sadar atau tidak kajian naratif dalam naratologi sangat luas, bahkan tidak hanya terbatas pada teks-teks naratif tertulis yang fiktif semata. Namun meliputi pula semua hal yang bersifat faktual dan terdapat di alam.

2. Cerita dan Plot

Cerita, faktanya hanyalah materi dalam memformulasikan plot.

Viktor Shlovsky

Terlalu banyak hal yang abu-abu dalam setiap cerita, tidak ada hitam-putih.

Lisa Ling

Cerita selalu memiliki awal, tengah dan akhir, tapi tidak harus berurutan.

Jean-Luc Godard

Plot adalah apa yang terjadi di dalam cerita.

Setiap cerita membutuhkan struktur, seperti tubuh memerlukan kerangka.

Ini adalah bagaimana anda “menyempurnakan dan memakaikan” struktur yang membuat setiap cerita menjadi unik.

Caroline Lawrence

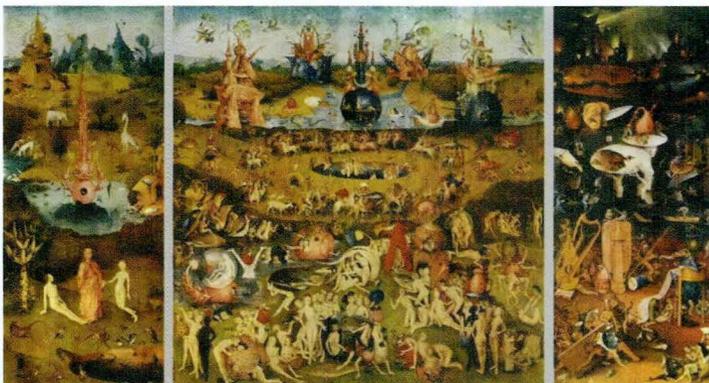
Pada bab sebelumnya, cerita dan plot telah sedikit disinggung. Terlebih lagi cerita yang memiliki keterkaitan dengan elemen-elemen naratif. Tetapi definisi dari konsep-konsep tersebut belum dijelaskan sama sekali. Bahkan kerap muncul kerancuan dalam membedakan naratif dengan

cerita. Padahal para pemikir sastra aliran Formalisme Rusia secara tegas sudah menegaskan posisi dari naratif, cerita dan plot.

Apakah Cerita dan Plot Itu?

Sebenarnya apakah yang dimaksud dengan cerita dan plot, serta perbedaan antara naratif dengan cerita itu?

Untuk memahami hal tersebut, perhatikanlah gambar lukisan *triptych* yang terdiri dari tiga bagian panel karya Hieronymus Bosch berjudul *The Garden of Earthly Delights* tahun 1490 di bawah ini.



The Garden of Earthly Delights (1490) adalah judul dari panel di bagian tengah. Sementara di bagian kiri mengilustrasikan surga dan bagian kanan adalah neraka.

Jika kita melihat karya seperti *The Garden of Early Delights* yang dikerjakan selama beberapa dekade (sejak dari tahun 1490 sampai sekitar 1510, saat keseluruhan panel lainnya diselesaikan

oleh pelukisnya), terdapat setidaknya tiga gambar yang memiliki cerita sendiri-sendiri. Meski dalam kasus lukisan karya Hieronymus Bosch, ketiga gambar tersebut sebenarnya merupakan sebuah kesatuan cerita yang utuh. Tetapi jika memperhatikan kembali secara seksama, apakah sebenarnya yang kita lihat dalam lukisan *triptych* itu?

Seandainya beberapa orang disuruh kembali menyampaikan yang mereka lihat dari *The Garden of Early Delights*, kita dapat memastikan bahwa versi setiap orang akan berbeda-beda satu sama lain.

Seseorang mungkin akan mulai bercerita dari panel di bagian kiri, lalu tengah dan kanan. Orang lainnya mungkin pula melakukan sebaliknya, mulai dari panel di bagian kanan, lalu tengah dan kiri. Bahkan, ada juga yang mungkin malah memulai terlebih dahulu dari panel bagian tengah dan seterusnya. Atau bisa pula melihat tidak dari bagian atas ke bawah pada setiap panel. Artinya, berbagai versi dapat terjadi saat lebih dari satu orang diminta kembali menyampaikan yang mereka lihat dari lukisan itu. Tanpa harus masuk lebih jauh dengan berusaha menafsirkan karya tersebut.

Walaupun orang-orang yang melihat lukisan itu berbicara tentang tema yang sama, yakni godaan kehidupan duniawi akan membawa manusia dari kehidupan surga menuju neraka. Tetapi ketika setiap orang menyampaikan kembali yang mereka lihat, pasti akan terdapat perbedaan antara versi satu dengan yang lainnya. Godaan duniawi yang ditangkap setiap orang setelah

memperhatikan lukisan *The Garden of Earthly Delights* adalah cerita. Sementara meski sama-sama menyetujui ide tentang godaan duniawi pun, versi berbeda setiap orang dalam menyampaikan yang mereka lihat dari lukisan tersebut adalah plot.

Bahkan sekalipun lukisan seperti *The Garden of Earthly Delights* dianggap terlalu mengandung banyak unsur, maka kita dapat membuktikannya dengan hal lain seperti kostum dari Charlie Chaplin yang sangat spesifik dan legendaris.



Charlie “The Tramp” Chaplin.

Saat beberapa orang menceritakan kembali kepada kita perihal sosok Charlie Chaplin yang mereka ingat, maka dapat dipastikan bahwa semuanya akan membayangkan kostum yang sangat ikonis dari tampilan “The Tramp” atau Chaplin sebagai Charlie Si Gelandangan.

Namun ketika menceritakan kembali sosok “The Tramp”, setiap orang akan menyampaikan dengan cara yang berbeda-beda. Seseorang mungkin akan memulai dengan kumis terlebih dahulu, orang lain akan mengawali dengan topi atau bahkan membahas celana yang sedikit kepanjangan dan berbagai versi lainnya tentang figur paling berpengaruh sepanjang sejarah perfilman. Meski setiap orang yang mengetahui Chaplin, tetap saja membicarakan sosok yang sama.

Mekanisme setiap orang dalam menyampaikan yang mereka lihat menurut versi masing-masing dan tema godaan duniawi pada lukisan *The Garden of Earthly Delights* karya Hieronymus Bosch adalah beberapa contoh kasus untuk menjelaskan posisi dari cerita dan plot. Dalam sudut pandang naratologi, lukisan karya Bosch dan sosok Chaplin pun dapat diperlakukan sebagai sebuah teks-teks naratif seperti halnya novel dan karya tulis fiksi lainnya. Sehingga di dalam lukisan *The Garden of Earthly Delights* dan sosok “The Tramp” terdapat cerita dan plot pula.

Naratif merupakan relasi antara cerita dan plot. Dalam sebuah naratif selalu terdapat satu atau beberapa peristiwa yang terjadi, serta bagaimana peristiwa-peristiwa yang terjadi itu berlangsung. Saat ada kebakaran, maka konsekuensinya adalah sebuah urutan kejadian hingga kebakaran terjadi. Peristiwa kebakaran itu sendiri adalah cerita, sedangkan urutan peristiwanya adalah plot.

Pada akhirnya beberapa hal dapat dijadikan kesimpulan mengenai definisi dari cerita dan plot. Cerita adalah sesuatu atau peristiwa yang terjadi dalam sebuah naratif, sedangkan plot merupakan cara memperlihatkan cerita tersebut.

Sementara posisi dari naratif dan cerita menjadi jelas berbeda, di mana naratif lebih berperan sebagai sebuah mekanisme atau konsep abstrak yang memayungi cerita dan plot. Sebagai sebuah ilustrasi, naratif sama dengan dunia atau bumi dalam pemahaman konseptual beserta hukum-hukumnya (sehari 24 jam, ada siang dan malam, kausalitas, serta gravitasi). Sedangkan cerita adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi sepanjang sejarah manusia hidup di bumi. Serta plot adalah urutan kejadian dari masing-masing peristiwa tersebut.

Dalam sebuah karya fiksi, mekanisme hukum-hukum itu yang dibayangkan menjadi keterkaitan dari setiap peristiwa satu dengan lainnya atau logika dari naratif bersama aspek temporal pada bab sebelumnya. Logika inilah (pada umumnya menerapkan prinsip kausalitas atau sebab-akibat) yang menjadi mekanisme konstruksi cerita melalui plot.

Cerita sebagai Peristiwa dalam Naratif

Cerita adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah naratif. Karena pada hakekatnya naratif adalah rangkaian peristiwa berdasarkan prinsip keterkaitan dan aspek temporal, maka cerita adalah sebuah unsur yang sangat fundamental dari naratif. Sebab cerita adalah peristiwa-peristiwa dalam naratif itu sendiri.

Seandainya cerita adalah sebuah unsur yang membentuk naratif, lantas apakah unsur yang terkandung dalam cerita itu sendiri sehingga konsep ini bisa dihadirkan. Jika cerita adalah peristiwa-peristiwa dalam naratif, lalu apakah unsur-unsur yang membentuk peristiwa itu sendiri?

Peristiwa atau kejadian dapat diandaikan dengan momen-momen dalam naratif. Akibatnya naratif bukanlah sesuatu yang bersifat statis, sehingga muncul progres yang biasanya melibatkan momen-momen dari peristiwa yang menjadi faktor penggerak tersebut. Karena melibatkan momen, maka aspek temporal merupakan unsur penting yang membentuk peristiwa. Selain karena harus melibatkan beberapa kejadian yang bersifat susul-menyusul sebagai prasyarat dari bekerjanya mekanisme naratif. Tetapi peristiwa hanya akan mungkin eksis, seandainya terdapat unsur lain seperti ruang. Sehingga konsep dari peristiwa hadir melalui waktu dan ruang sebagai syarat utama berlakunya mekanisme naratif.

Sementara cerita sebagai unsur penting selain plot dalam naratif, hanya dimungkinkan hadir melalui unsur waktu, ruang dan peristiwa itu sendiri yang menjadi pengikat bagi keberadaan elemen-elemen naratif. Di mana sebuah peristiwa secara rinci diwujudkan melalui *setting*, karakter dan aksinya, serta berbagai elemen naratif lainnya.

Plot sebagai Elemen Naratif dan Fungsinya

Membahas naratif tidak mungkin dapat dipisahkan dengan cerita dan plot itu sendiri, begitu pula sebaliknya. Naratif telah menyediakan mekanisme hukumnya terhadap cerita, terutama melalui prinsip keterkaitan tertentu antara setiap peristiwa atau logika kausalitas beserta aspek temporalnya. Sedangkan plot menyediakan kerangka untuk memberikan wujud konkret pada cerita atau peristiwa-peristiwa sehingga mekanisme naratif dapat berjalan.

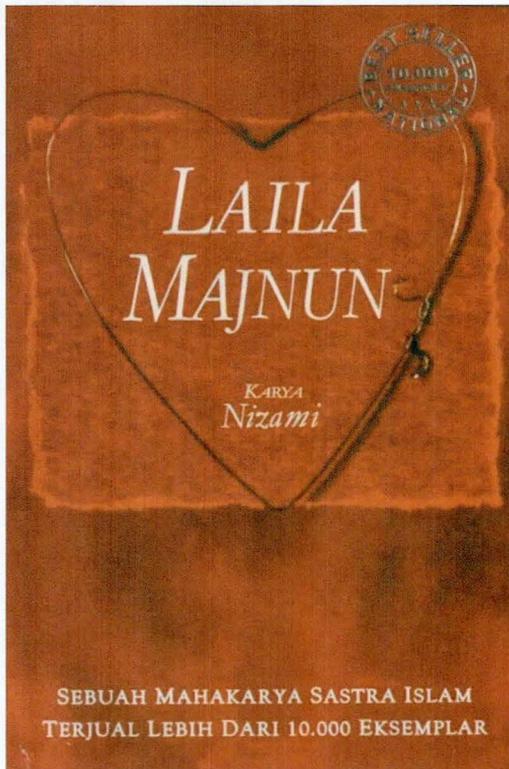
Seperti halnya *setting*, karakter dan sudut pandang, plot adalah sebuah elemen naratif yang berperan menyusun konstruksi cerita. Di mana Aristoteles kerap menyinggung plot sebagai sebuah elemen paling fundamental dan terpenting dari seni bercerita. Bahkan terkait dengan prinsip naratif, plot dan cerita adalah dua sisi mata uang yang saling bahu-membahu untuk mengisi setiap momen yang terdapat dalam sebuah naratif.

Bila mengaitkan posisi antara plot dan cerita yang seperti dua sisi mata uang, maka plot adalah wujud nyata dalam sebuah naratif. Sementara cerita merupakan konsekuensi dari plot sebagai elemen naratif yang membanggunya. Cerita adalah peristiwa-peristiwa dalam naratif dan hanya menjadi sesuatu yang mungkin dikonkretkan melalui plot.

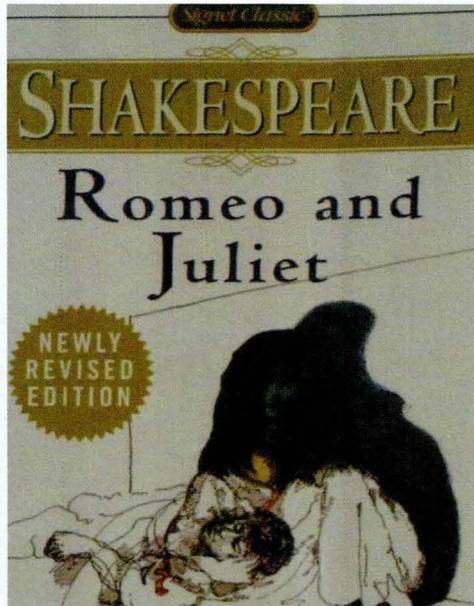
Salah satu formula cerita paling klasik yang memiliki sejarah sangat panjang adalah tragedi dan romansa percintaan. Seandainya kedua hal itu digabungkan ke dalam sebuah cerita, maka kita akan mendapatkan *Laila Majnun* karya dari seorang penyair Persia abad ke-12 bernama Nizami Ganjavi dan *Romeo and Juliet* dari William Shakespeare pada akhir abad ke-16. Dua karya dari zaman dan kultur yang berbeda, namun sama-sama membahas tentang cinta terlarang yang berakhir tragis.

Tetapi cinta terlarang hanya akan menjadi ide kosong semata tanpa ada peristiwa-peristiwa di dalamnya seperti pertemuan pertama laki-laki dan perempuan, laki-laki dan perempuan jatuh cinta serta menjadi sepasang kekasih, percintaan mereka terbentur karena permasalahan konflik keluarga, dan seterusnya sampai kehidupan sepasang kekasih itu berakhir dengan tragis. Perwujudan dari peristiwa-

peristiwa di dalam naratif berdasarkan sistem urutan inilah yang merupakan fungsi dari plot.



Laila Majnun karya abad ke-12 dari Nizami yang telah disadur menjadi novel.



Romeo and Juliet (1595) sebagai sebuah naskah teater karya William Shakespeare.

Ini memperlihatkan dengan jelas bahwa plot tidak hanya merupakan sebuah elemen naratif yang membangun cerita semata, tetapi juga memiliki fungsi utama yang sangat menentukan. Pertama, plot berfungsi sebagai perwujudan konkret dari cerita atau peristiwa-peristiwa itu sendiri. Kedua, plot sangat berperan untuk membangun struktur atau urutan peristiwa dalam naratif.

Untuk mewujudkan cerita secara konkret, plot berperan menyusun berbagai unsur prasyarat eksistensi peristiwa yakni waktu dan ruang. Serta unsur lain yang menjadi muatan dari setiap peristiwa itu sendiri. Dalam hal ini, muatan setiap peristiwa mengandaikan beberapa atribut yang selalu mengikutinya.

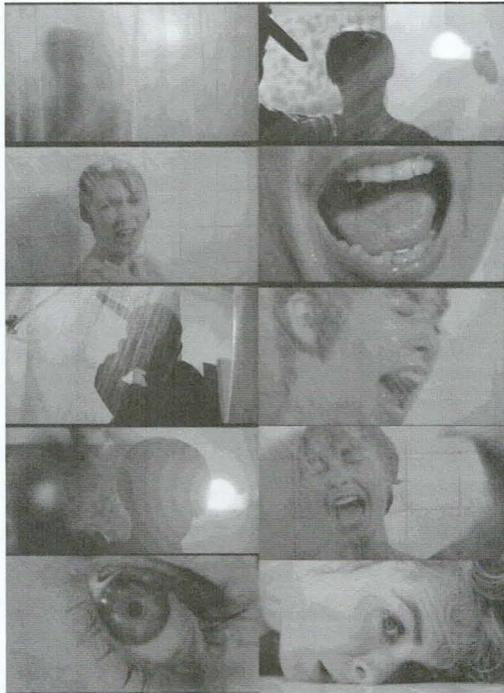
Atribut-atribut yang umumnya mengikuti sebuah peristiwa agar dapat dihadirkan antara lain sebagai berikut:

1. Apa peristiwa yang terjadi?
2. Di mana peristiwanya terjadi?
3. Kapan peristiwanya terjadi?
4. Siapa yang terlibat di dalam peristiwa tersebut?
5. Mengapa peristiwanya terjadi?
6. Bagaimana peristiwanya terjadi?

Dari keenam pertanyaan tersebut, nomor 1 merupakan peristiwa yang terjadi dalam naratif itu sendiri. Nomor 2 dan 3 adalah persoalan prasyarat eksistensi peristiwa tersebut. Lalu nomor 4 mengenai isi dan muatan peristiwa itu sendiri. Selanjutnya nomor 5 lebih terkait pada mekanisme hukum naratif. Sedangkan nomor 6 melibatkan struktur atau urutan kejadian dalam setiap peristiwa, maupun antara sebuah peristiwa dengan peristiwa lain sebelum dan sesudahnya.

Dalam konteks perwujudannya, nomor 1 adalah cerita ataupun sebuah momen dari cerita sebagai tujuan yang harus dikonkretkan. Nomor 2 dan 3 adalah *setting*. Nomor 4 lebih terkait dengan karakter dan aksinya. Nomor 5 mengacu pada aksi-reaksi atau kausalitas sebagai prinsip keterkaitan antara peristiwa satu dengan lainnya. Nomor 6 adalah plot sebagai unsur yang merekatkan konstruksi cerita berdasarkan alur dan aturan tertentu.

Peristiwa apapun yang terjadi dalam naratif, akan selalu mengasumsikan terlebih dahulu kehadiran waktu dan ruang sebagai prasyarat eksistensi. Setelah itu barulah cerita atau peristiwa dapat dihadirkan. Di mana peristiwa dalam naratif pada hakekatnya pasti mengandung berbagai atribut, seperti; *setting*, karakter dan aksinya, aksi-reaksi atau kausalitas sebagai prinsip keterkaitan tertentu, serta plot.



Cuplikan gambar adegan pembunuhan dari film *Psycho* tahun 1960 karya Alfred Hitchcock.

Adegan pembunuhan film *Psycho* hanya dapat menjadi peristiwa dalam naratif yang konkret melalui kontribusi *setting* kamar mandi malam hari, karakter yang berperan sebagai pelaku dan korban pembunuhan, serta aksi pembunuhan dengan menggunakan pisau di bak mandi di bawah air pancuran. Selain tentu saja prinsip kausalitas dan struktur yang menyusun urutan setiap momen dari peristiwa tersebut.

Tampak jelas fungsi utama dari plot dalam memberikan wujud konkret terhadap cerita atau peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam naratif. Sekaligus berperan pula sebagai struktur yang sangat fundamental dalam menyusun cerita berdasarkan sistem temporal tertentu. Sebab naratif adalah beberapa peristiwa yang dirangkaikan dengan prinsip keterkaitan dan sistem aturan atau urutan tertentu. Tanpa plot tidak akan ada struktur, tanpa struktur tidak ada peristiwa. Jika peristiwa tidak ada, maka cerita tidak ada. Sebab cerita tidak akan pernah menjadi konkret. Sehingga tanpa cerita, maka naratif tidak ada.

Rangkuman

Bab ini memperlihatkan keterkaitan relasi antara cerita dan plot dalam naratif. Antara ketiga hal tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa satu sama lain saling memberikan kontribusi. Meski kerap terdapat kesan untuk menonjolkan dan lebih mengutamakan plot dibandingkan cerita, namun konstruksi sebuah sistem aturan dalam naratif tidak akan pernah terbentuk hanya dengan mementingkan sebuah unsur saja. Naratif jelas merupakan wadah bagi cerita dan plot. Tetapi tanpa relasi kedua unsur tersebut, naratif tidak akan pernah ada.

3. Cara Bercerita dan Narator dalam Karya Sastra

*Pada zaman dahulu kala. . .
. . . kemudian mereka hidup bahagia selamanya.*

Charles Perrault

Diamlah. Saya sedang menceritakan sebuah kisah di sini.

Maria V. Synder

Mereka yang menceritakan kisah-kisah akan menguasai dunia.

Pepatah Suku Indian Hopi

*Pencerita membuat sesuatu untuk menolong orang lain,
pembohong melakukannya untuk diri sendiri.*

Daniel Wallace

*Menggunakan anjing sebagai narator memiliki keterbatasan dan
keuntungan.*

Garth Stein

Ber cerita merupakan sebuah aktivitas yang sangat dipengaruhi karakteristik medium yang dipilih oleh pihak pencerita. Dalam hal ini, terdapat banyak sekali kemungkinan medium dan saluran komunikasi yang dapat digunakan untuk menuturkan sebuah kisah.

Mulai dari sebuah cerita dalam lagu yang diperdengarkan melalui gabungan suara manusia dan berbagai instrumen musik, serta terkadang menggunakan efek bunyi-bunyian lainnya. Lalu teater yang bertutur

dengan menggabungkan berbagai elemen di atas panggung, seperti; para aktor, *setting*, properti dan pencahayaan. Hingga lukisan yang membangun kisah dari kombinasi unsur-unsur grafis di dalamnya. Setiap medium apapun yang dipilih untuk menuturkan sebuah cerita, pasti memiliki keunikannya masing-masing.

Salah satu medium yang paling sering digunakan untuk menuturkan sebuah cerita adalah tulisan fiksi dalam karya sastra, baik cerpen maupun novel. Di mana kedua bentuk medium karya sastra tersebut menggunakan kata-kata untuk menceritakan kisah-kisah.

Penggunaan kata-kata sebagai saluran utama bercerita dalam cerpen dan novel telah menyebabkan munculnya sebuah karakteristik yang khas. Beberapa prinsip terkait penggunaan kata-kata dari cerpen dan novel adalah keharusan untuk memilih kata atau diksi yang dapat secara jelas menerangkan, menjaga konsistensi, serta tidak menimbulkan kebingungan deskripsi terhadap plot sebagai perwujudan peristiwa-peristiwa dari dunia fiksi atau *diegesis* pada cerpen dan novel. Di mana *setting*, karakter dan aksinya, struktur peristiwa-peristiwa maupun berbagai elemen naratif lainnya yang membangun cerita dalam karya sastra dikonstruksikan melalui kata-kata.

Karena sangat menentukan konstruksi cerita dalam karya sastra dan berfungsi sebagai informasi utama, pemilihan kata-kata untuk membangun sebuah kalimat harus mampu menghindari prinsip ambiguitas dan disorientasi pembaca.

Narator dalam Karya Sastra

Cerita adalah esensi naratif. Sedangkan plot merupakan perwujudan dari cerita yang dalam setiap karya sastra diperlihatkan melalui kata-kata, dengan tujuan untuk mendeskripsikan *setting*,

karakter, struktur dan elemen-elemen naratif lainnya. Posisi cerita yang krusial tersebut, tampak dengan jelas keberadaannya sangat menentukan dalam naratif. Terlebih jika kita memandang alasan kehadiran dan fungsi dari plot sebagai elemen yang membangun cerita.

Namun saat kita membicarakan keterkaitan antara cerita dengan naratif dan plot lebih jauh lagi, terdapat pula pertanyaan mendasar lain yang tidak kalah pentingnya. Darimanakah sebenarnya sebuah cerita itu berasal?Mungkinkah cerita hanya dipandang sebagai produk dari plot, atau prasyarat bekerjanya mekanisme naratif semata. Pertanyaan mengenai asal-usul cerita tersebut, secara sederhana dapat dilihat melalui sebuah konsep yang dikenal dengan narator. Di mana, cerita merupakan sesuatu hal yang berasal dan dituturkan oleh pencerita atau narator.

Untuk menjelaskan hal tersebut lebih lanjut, maka kita dapat melihat beberapa potongan karya sastra di bawah ini. Pertama adalah kutipan cerita pendek berjudul *Serat Bolonggrowong Dan Buku-Buku Lain Yang Dibakar Oleh Polisi Agama* karya Triyanto Triwikromo yang diterbitkan di koran Jawa Pos pada tanggal 1 Maret 2015.

Akuditeror. Paviliun, yang baru saja kujadikan perpustakaan, dibakar orang, saat aku, suâmi, dan anak-anak berlibur ke Gunung Bromo. Tidak semua buku jadi onggokan kertas hangus. Hanya beberapa, terutama yang berkait dengan agama, yang tak bisa diselamatkan. Aku tak tahu mengapa beberapa buku yang kuanggap tidak terlalu penting justru dikeluarkan dari paviliun sebelum api melahap.

Suasana beranda di paviliun kacau balau. Buku-buku yang dipilih untuk tidak dibakar berserakan. Ada beberapa yang terbuka. Ada yang masih terbungkus plastik. Di antara semua itu, halaman 713

buku Gunung Jiwa karya Gao Hingjian perihal "ketiadaan kegembiraan dan salju-salju turun" disobek. Halaman 197-224 Kisah Lelaki Tua dan Seekor Anjing, Kumpulan Cerita Pendek Cina Kontemporer yang disunting oleh Zhu Hong berisi cerpen "Gerak Maju Mobil Patroli Militer" karya Tang Dong dicoret-coret dan seluruh kata "perahu" dalam novel The God of Small Thing karya Arundhati Roy diberi lingkaran spidol merah.

Aku curiga mengapa si pembakar memperlakukan buku-buku milik ahli sejarah yang sedang meneliti perilaku manusia-manusia abad ke-19 yang mulai meninggalkan agama--sepertiku--dengan cara aneh. Aku curiga mengapa hanya buku-buku yang berkait dengan agama yang dibakar. Dugaanku dia--yang menempelkan kertas bertuliskan "Polisi Agama" di salah satu brankas diletakkan di taman--tak lebih dan tak kurang adalah pembakar iseng dan gila. Di dunia ini tidak ada orang yang mau bersusah payah menyatroni rumah orang hanya untuk membakar buku bukan?

Kukira satu-satunya cara mengetahui motif pembakaran, kita harus menemukan manusia sableng itu. Namun, sebelum itu, sebaiknya kenalilah buku-buku yang dibakar terlebih dulu. Aku yakin dengan mengetahui buku-bukuku, kau akan segera paham, manusia macam apa yang sedang menerorku.

Triyanto Triwikromo

Sementara tulisan kedua merupakan cuplikan novel berjudul *LelakiHarimau* karya dari Eka Kurniawan yang diterbitkan untuk pertama kalinya oleh Gramedia tahun 2004.

Di luar tabiatnya yang berlebihan atas perempuan, Anwar Sadat sesungguhnya pengunjung surau yang taat. Seandainya ia tak ke mana-

mana, sebab ia selalu merasa sibuk dan pergi ke mana-mana, Anwar Sadat tak akan pernah lupa untuk pergi ke surau sepanjang waktu-waktu salat yang wajib. Malahan ia sendirilah yang memukul beduk, dan melantunkan adzan, atau komat, meski tak seorang pun memercayakan ruang imam untuknya. Perilaku saleh ini sebagian barangkali karena rasa segan oleh kenyataan bahwa sebagian besar kerabat istrinya merupakan para penghidup surau, beberapa di antaranya haji dan kyai dan guru mengaji. Sebagian alasan lain adalah rasa segan yang ditimbulkan oleh kenyataan bahwa surau itu berdiri di pekarangan samping rumahnya, dibangun mertuanya bertahun-tahun sebelum ia sendiri datang dan menjual lukisan. Untuk alasan-alasan yang masuk akal, tak ada orang yang sungguh percaya ia bersahabat dengan Tuhan.

Eka Kurniawan

Jika kita cermati kedua tulisan di atas dalam menuturkan cerita yang terdiri dari berbagai peristiwa, akan tampak jelas perbedaan antara cerita pendek berjudul *Serat Bolonggrowong Dan Buku-Buku Lain Yang Dibakar Oleh Polisi Agama* dengan novel berjudul *LelakiHarimau*. Pada tulisan pertama, penggunaan “aku” begitu mendominasi cerpen karya Triyanto Triwikromo. Sedangkan pada tulisan kedua, kata “ia” kerap kali dipilih dalam cuplikan novel karya Eka Kurniawan.

Penggunaan kata “aku” dan “ia” pada kedua tulisan, sudah menghasilkan konsekuensi yang sama sekali berbeda satu sama lain. Konsekuensi tersebut terkait dengan siapa yang bercerita atau narator dalam masing-masing tulisan. Di mana penggunaan kata “aku” pada cerita pendek, maupun kata “ia” dalam novel telah mengindikasikan posisi yang berbeda berdasarkan konteks bahasa. Sebab kedua kata memiliki posisi yang berbeda sebagai kata ganti terhadap orang atau benda.

Secara prinsip, problem tentang asal-usul dari cerita dan keterkaitannya dengan narator dapat dipilah ke dalam dua pertanyaan mendasar yang saling berhubungan satu sama lain.

Kedua pertanyaan mendasar perihal asal-usul cerita tersebut adalah:

1. Siapakah yang bercerita?
2. Apa yang diceritakan?

Pertanyaan pertama merupakan inti dari konsep narator atau pencerita, sedangkan yang kedua adalah permasalahan cerita sebagai sesuatu hal yang diceritakan oleh narator.

Kembali pada cuplikan cerita pendek karya Triyanto Triwikromo dan novel dari Eka Kurniawan di atas, maka pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang narator sebagai pencerita dan kisah yang diceritakannya dapat kita gunakan untuk menyikapi dua contoh tulisan karya sastra tersebut.

Dalam cerita pendek berjudul *Serat Bolonggrowong Dan Buku-Buku Lain Yang Dibakar Oleh Polisi Agama*, kata “aku” yang banyak digunakan adalah sebuah kata ganti untuk orang pertama seperti halnya kata saya, daku dan ku. Sementara “ia” pada kutipan novel *Lelaki Harimau*, bersama kata seperti dia dan -nya merupakan kata ganti orang ketiga.

Pendekatan Triyanto Triwikromo terhadap cerita pendek yang ditulisnya menggunakan posisi orang pertama dalam menceritakan kisahnya. Sedangkan Eka Kurniawan menuturkan kisah melalui sudut pandang orang ketiga sebagai narator dari ceritanya.

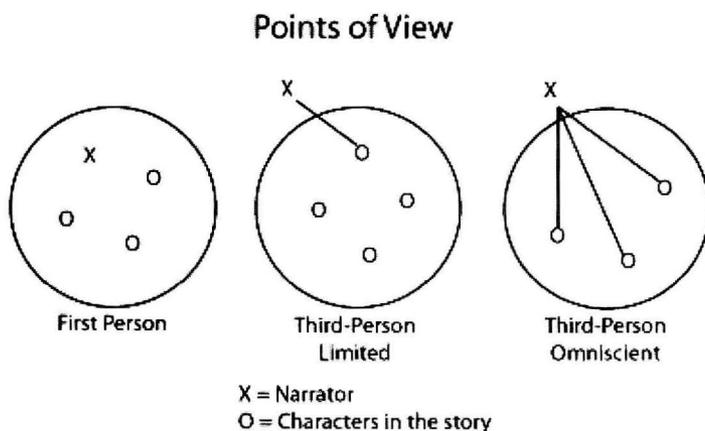
Saat para penulis menggunakan kata “aku” dan “ia” dalam tulisannya masing-masing, posisi dari narator atau pencerita yang mengisahkan peristiwa-peristiwa dalam naratif menjadi jelas. Meski dalam menyampaikan cerita atau peristiwa-peristiwa itu, terdapat aturan

tentang keluasan informasi yang harus disampaikan sebagai konsekuensi dari pengambilan posisi naratornya dalam bercerita.

Narator dan Narasi dalam Karya Sastra

Hubungan antara narator dengan sudut pandang atau posisinya terhadap cerita dalam cerpen dan novel, ikut menentukan pula keluasan cakupan dan kedalaman peristiwa-peristiwa yang akan dideskripsikan pada sebuah karya sastra. Logika keluasan dari cakupan dan kedalaman setiap peristiwa dalam naratif itulah yang harus dijaga, setelah penulis menetapkan sudut pandang naratornya. Keluasan dari cakupan dan kedalaman setiap peristiwa dalam naratif sering disebut dengan narasi. Bersama dengan narator, narasi inilah yang menjadi faktor sangat menentukan terhadap cara bercerita dalam setiap tulisan fiksi seperti karya sastra.

Penjelasan terhadap sudut pandang atau posisi dari narator terhadap peristiwa-peristiwa dalam setiap karya sastra, dapat dijelaskan berdasarkan contoh ilustrasi berikut ini.



Ilustrasi terhadap posisi narator.

Ilustrasi tiga lingkaran tersebut memperlihatkan posisi dari dua sudut pandang narator atau pencerita yang paling dominan dalam karya sastra, yakni orang pertama dan ketiga. Di mana tampak jelas, karakteristik setiap sudut pandang yang berbeda antara satu sama lain. Pada lingkaran sebelah kiri terlihat sudut pandang narator sebagai orang pertama. Sementara meski sedikit memperlihatkan perbedaan, lingkaran bagian tengah dan sebelah kanan sama-sama menggambarkan posisi orang ketiga dengan sedikit variasinya.

Ketiga lingkaran tersebut memperlihatkan posisi narator yang berbeda-beda, antara sudut pandang orang pertama dengan orang ketiga. Jika mengacu kembali pada konsep *diegesis* pada bab sebelumnya, lingkaran dapat dilihat sebagai batas antara sesuatu yang berada di dalam dan di luar dunia fiksi. Lingkaran bagian kiri atau sudut pandang orang pertama menempatkan narator pada posisi di dalam lingkaran atau berada di dunia fiksi. Sedangkan lingkaran bagian tengah dan sebelah kanan atau sudut pandang orang ketiga, selalu meletakkan narator di bagian luar lingkaran atau bukan berada di dalam dunia fiksi pada sebuah karya sastra.

Sudut pandang orang pertama mengindikasikan posisi narator sebagai salah satu karakter dari sebuah cerpen atau novel. Sedangkan sudut pandang orang ketiga, membuat narator bukan merupakan salah satu karakter yang terdapat di dunia fiksi dalam karya sastra.

Posisi narator yang berada di dalam dan luar dunia fiksi menghasilkan konsekuensi terhadap narasi. Sehingga keluasan cerita atau cakupan dan kedalaman informasi terhadap setiap peristiwa yang terjadi dalam naratif pun, mengikuti pula logika dari posisi sudut pandang tersebut.

Sudut Pandang Narator dan Cara Bercerita dalam Karya Sastra

Berdasarkan posisi narator, maka terdapat perbedaan antara sudut pandang orang pertama dengan orang ketiga terhadap narasi dalam sebuah naratif.

Sudut pandang orang pertama, di mana narator merupakan salah satu karakter yang terlibat dan berinteraksi dengan karakter lainnya lebih memiliki keterbatasan informasi di dalam cerita. Ketika narator sebagai salah satu karakter berpisah atau tidak berada dalam satu ruangan yang sama dengan karakter lainnya, maka secara logika ia (narator) tidak bisa menceritakan karakter yang lain tersebut. Karena antara narator dan karakter lainnya dipisahkan oleh sebuah sekat atau ruangan. Sehingga karakter tersebut tidak lagi terlihat dan diketahui tingkah lakunya oleh narator. Konsekuensi sudut pandang orang pertama tidak memungkinkan lagi, narator sebagai pencerita menuturkan kisah karakter lain yang telah menghilang dan tidak terlihat tersebut.

Dalam kasus cerpen *Serat Bolonggrowong Dan Buku-Buku Lain Yang Dibakar Oleh Polisi Agama* karya Triyanto Triwikromo, kita tidak akan mengetahui siapa yang membakar paviliun milik Aku. Apalagi berusaha untuk paham dan mengetahui motif serta pikiran dari pelakunya. Sudut pandang “aku” sebagai orang pertama tidak memungkinkan cerpen itu menceritakan tentang pelaku pembakaran tersebut. Karena narator atau Aku tidak melihat kejadian tersebut.

Sedangkan sudut pandang orang ketiga, memungkinkan narator mengetahui setiap detail peristiwa tanpa harus dibatasi oleh batasan-batasan tertentu seperti ruang. Sehingga terbuka kemungkinan narasi yang lebih luas dalam konteks cakupan dan kedalaman informasi dari

setiap peristiwa. Di sini narator bukan merupakan salah satu karakter, ia (narator) berada di luar tempat karakter berada dalam dunia fiksi. Jadi layaknya Tuhan sebagai yang maha tahu, narator mampu melihat dan mengetahui setiap karakter dalam dunia fiksi. Tanpa sedikitpun dibatasi oleh sekat atau ruangan tertentu. Sebab narator berada pada posisi di luar dunia fiksi, serta ruang dan waktu dari tempat karakter berada.

Posisi sudut pandang narator sebagai orang ketiga yang maha tahu atau *omniscient*, memungkinkan untuk menuturkan siapa yang sudah membakar pavilion milik Aku dalam cerpen *Serat Bolonggrowong Dan Buku-Buku Lain Yang Dibakar Oleh Polisi Agama*.

Walaupun dalam kasus novel *Lelaki Harimau* karya Eka Kurniawan yang menerapkan posisi bercerita dengan sudut pandang orang ketiga, narator memutuskan untuk membatasi narasi dan tidak menuturkan secara pasti isi pikiran sebenarnya dari setiap karakter lain terhadap Anwar Sadat. Meski sudut pandang orang ketiga yang diambil oleh novel, memungkinkan pula naratornya menuturkan cerita isi pikiran sebenarnya secara detail dari setiap karakter lain dalam dunia fiksi pada novel tersebut. Posisi narator dan cara bercerita dalam novel ini tampak mirip, jika kita memperhatikan lingkaran bagian tengah yang terdapat pada ilustrasi sudut pandang narator di atas.

Rangkuman

Sastra adalah sebuah media ekspresi, sejauh kita dapat memilih kata dan menyusun kalimat dalam merangkai cerita untuk membangun dunia imajinasi tanpa batas. Walaupun segala hal menjadi mungkin dan dapat dituturkan dalam karya sastra, tetapi persoalan sudut pandang pencerita atau narator turut menentukan berbagai aturan dan batas-batas terjauh dari konstruksi dunia fiksi tersebut.

4. Cara Bercerita dan Narator dalam Film

Saya adalah pencerita. Hal itu adalah fungsi utama dari seorang sutradara film.
Howard Hawks

Hitchcock membuat dengan sangat jelas kepada kita. Ada kamera objektif dan subjektif, seperti halnya narator sebagai orang ketiga dan pertama dalam sastra.
Manuel Puig

Berbicara tentang cara bercerita dalam film seperti halnya dengan sastra, maka berbagai konsep yang sama terkait naratologi pun dapat diterapkan pula pada medium audio-visual tersebut. Persoalan seperti naratif, cerita, plot, sudut pandang narator dan narasi pun kerap disinggung, saat kita membahas naratologi film atau film sebagai naratif. Namun harus disadari pula bahwa berbeda dengan karya sastra, film memiliki karakteristik medium yang berbeda. Jika sastra menuturkan cerita melalui pemilihan dan rangkaian kata demi kata, film menceritakan sebuah kisah dengan mempertimbangkan gambar dan suara sebagai aspek-aspek yang khas dari mediumnya.

Masalahnya adalah bagaimana menyampaikan cerita, plot dan sudut pandang narator yang memiliki kaidah-kaidah tertentu dalam bercerita pada sebuah karya sastra, dengan menggunakan medium seperti film? Atau manifestasi secara konkret atas cerita dan elemen-elemen naratif seperti plot, ke dalam bahasa audio-visual. Sebab film memiliki karakteristiknya sendiri, maupun cara bercerita yang sangat berlainan dengan sebuah cerpen atau novel.

Perbedaan karakteristik antara sastra dan film merupakan faktor utama yang membuat unsur-unsur naratif seperti cerita dan plot bertransformasi sesuai konteks mediumnya. Begitu pula dengan posisi dari narator seperti sudut pandang orang pertama dan ketiga dalam menuturkan cerita melalui medium audio-visual.

Naratif dalam Film

Untuk memahami naratif dalam film, maka kembali harus disinggung bagian tentang pengantar naratologi yang membahas definisi dari naratif. Di mana sebagai sebuah konsep, naratif memerlukan beberapa peristiwa yang saling memiliki keterkaitan dan melibatkan aspek temporal. Sebab peristiwa-peristiwa tersebut selalu diandaikan mengalami kejadian susul-menyusul. Bahkan dalam konteks logika berpikir manusia atas sebuah peristiwa pun terdapat kecenderungan menyusun konstruksi berdasarkan prinsip temporal, saat mendeskripsikan kembali secara ulang peristiwa tersebut.

Saat membahas pengertian naratif, lalu muncul persoalan yang sangat mendasar terkait perwujudan dari konsep itu dalam film yang terdiri dari gambar dan suara.



Cuplikan adegan dari film *The Great Beauty* tahun 2013 karya Paolo Sorrentino

Melalui gambar adegan-adegan di atas, naratif dapat diandaikan sebagai keterkaitan dari berbagai peristiwa yang terjadi dari mulai bagian awal sampai akhir sebuah film secara berurutan. Berbagai teori naratologi yang membahas tentang naratif dalam film seperti dikemukakan oleh David Bordwell dan Kristin Thompson cenderung menyebut keterkaitan tersebut sebagai kausalitas. Di mana setiap peristiwa kerap memiliki hubungan sebab-akibat dengan peristiwa yang sebelum dan sesudahnya dalam sebuah film. Sehingga setiap gambar yang dimunculkan selalu memiliki relasi satu sama lain.

Peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra diwujudkan melalui rangkaian kata, namun sebuah film pada prinsipnya berbeda karena terdiri dari rangkaian banyak sekali *shot* atau sebuah gambar hasil rekaman kamera tanpa terputus sama sekali oleh penyuntingan. Pada kasus film-film yang sering ditayangkan di bioskop gambar-gambar tersebut bisa terdiri dari puluhan, ratusan, bahkan sampai ribuan *shot*.

Dalam film, sebuah peristiwa sebenarnya dibangun melalui rangkaian *shot-shot* tersebut. *Shot-shot* inilah yang akan menjadi materi dasar untuk digabungkan oleh editor yang bertugas menghubungkan gambar-gambar itu, ketika proses penyuntingan dilakukan. *Shot-shot* atau gambar-gambar itu akan disusun secara berurutan untuk menjadi sebuah adegan atau peristiwa yang terjadi dalam film. Hingga akhirnya proses penyuntingan berhasil menyusun dua, tiga atau bahkan lebih dari puluhan adegan berikutnya. Serta mengurutkannya mulai dari adegan yang paling awal sampai akhir dalam sebuah film.

Rangkaian adegan yang dibangun melalui gambar demi gambar pada setiap film itulah yang menciptakan naratif dalam sebuah film. Lalu sesuai dengan prinsip naratif, akan terdapat keterkaitan atau kausalitas dari setiap gambar/adegan dengan gambar/adegan yang sebelum dan sesudahnya.

Ini berarti bahwa setiap gambar/adegan tersebut merupakan peristiwa yang terjadi dalam naratif pada sebuah film. Sehingga gambar/adegan yang paling awal berfungsi sebagai sebab dari gambar/adegan sesudahnya, lalu gambar/adegan sesudahnya itu adalah akibatnya. Gambar/adegan yang sebelumnya merupakan akibat, kemudian berubah menjadi sebab bagi gambar/adegan selanjutnya. Seperti itu secara terus-menerus mulai dari awal sampai akhir film.

Seperti halnya dengan mekanisme naratif yang menyebabkan keterkaitan logika kausalitas antara peristiwa yang satu dengan peristiwa lainnya.

Cerita dan Plot dalam Film

Cerita yang merupakan peristiwa-peristiwa dalam naratif, pada sebuah film dikonkretkan melalui adegan-adegan sebagai padanan dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dari awal sampai akhir.

Sebuah adegan atau *scene* merupakan gabungan dari *shot-shot* yang secara kasat mata merupakan unsur terkecil dalam film. Setiap *shot* dapat terdiri dari satu atau banyak gambar tanpa terputus membangun sebuah adegan. Selanjutnya sebuah adegan atau gabungan beberapa adegan (biasanya lebih dari satu adegan) menjadi cerita yang membangun keseluruhan naratif film secara utuh.

Meski kerap kali beberapa adegan hanya membangun sebuah peristiwa semata atau babak. Contohnya karakter pergi ke satu tempat yang diperlihatkan melalui beberapa adegan, seperti; karakter berjalan kaki saat baru saja keluar dari rumah, lalu naik bus kota beberapa lama, kemudian turun dari bus dan kembali berjalan kaki sampai tiba di tempat yang dituju. Beberapa adegan yang baru disebutkan pada prinsipnya adalah sebuah pembabakan dalam cerita, ketika karakter bergerak menuju titik tertentu. Walaupun dapat ditampilkan menjadi

beberapa peristiwa. Hingga akhirnya naratif terbentuk melalui gabungan dari babak-babak dalam film. Meskipun cerita sebuah film dapat terdiri hanya dari satu peristiwa atau adegan, maupun beberapa adegan.

Sebuah adegan selalu berlangsung berdasarkan urutan dan aturan tertentu. Konstruksinya hanya dapat terwujud melalui plot. Pada setiap karya sastra, konstruksi sebuah atau lebih peristiwa di dunia fiksi diwujudkan dengan sebuah alur atau susunan tertentu dari rangkaian kata-kata sebagai tugas utama dari plot.

Sehingga plot dalam konteks film kerap disamakan dengan keseluruhan unsur gambar yang terlihat dan suara yang terdengar itu sendiri, selain aturan dan urutan berdasarkan mekanisme tertentu. Keseluruhan aspek audio dan visual yang tersusun berdasarkan urutan khusus itulah yang mewujudkan cerita dalam film. Sebab melalui gambar, suara dan aturan tertentu tersebut, film menyalurkan informasi, membangun peristiwa-peristiwa serta membentuk adegan-adegan atau babak-babak dalam menuturkan sebuah cerita.

Struktur Naratif dalam Film

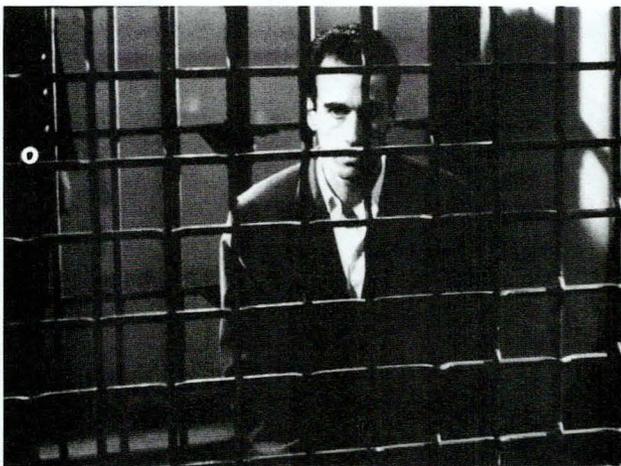
Karena plot sebagai elemen dasar yang membangun cerita mengindikasikan aturan dan tata urutan tertentu, maka jelas bahwa sebuah film memiliki struktur.











Cuplikan adegan-adegan film *Pickpocket* tahun 1959 karya Robert Bresson

Rangkaian gambar dari adegan-adegan dalam film *Pickpocket* karya Robert Bresson memperlihatkan cerita yang tersusun berdasarkan struktur tertentu. Sebuah cerita tentang seorang laki-laki yang berprofesi sebagai pencopet, hingga akhirnya tertangkap dan masuk ke dalam penjara. Serta membuat malu perempuan yang dicintai oleh laki-laki itu.

Aristoteles telah memberikan ilustrasi bahwa drama memiliki struktur, seperti halnya dengan kehidupan semua manusia yang selalu menjalani urutan proses kelahiran–kehidupan–kematian. Begitu pula halnya dengan film yang memiliki plot dengan urutan gambar/adegan berdasarkan aturan khusus dalam membangun cerita.

Tetapi berbeda dengan struktur proses perjalanan hidup manusia, film memungkinkan untuk menuturkan cerita dengan urutan yang berbeda dan tidak kronologis. Meskipun tetap saja terdapat sistem dari plot sebagai aturan dan pola urutan, terhadap susunan peristiwa-peristiwa yang membangun cerita di dunia fiksi dalam film. Dengan

kata lain, film membuka berbagai kemungkinan struktur atau urutan dalam menuturkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.

Sebuah peristiwa yang terjadi dalam film, tidak berarti hanya memiliki satu kemungkinan struktur untuk menuturkannya. Sebab cerita kehidupan seseorang dalam dunia fiksi yang dikonstruksikan dapat pula dimulai terlebih dahulu dari kematian, kemudian berlanjut pada alasan dari kematian itu. Struktur cerita secara otomatis segera berubah menjadi kematian–kehidupan–kelahiran, bahkan dapat pula berganti dengan kematian–kehidupan–kelahiran. Serta banyak lagi kemungkinan plot atau urutan peristiwa-peristiwa yang dapat diperlihatkan dalam film.

Semakin banyak peristiwa yang terjadi dalam naratif, maka kemungkinan struktur naratif itu diceritakan menjadi semakin banyak pula.

Sudut Pandang Narator dan Narasi dalam Film

Secara fisik, film dapat diibaratkan dengan bangunan yang dikonstruksikan melalui *shot-shot* yang membentuk sebuah adegan, lalu adegan-adegan membentuk babak, sedangkan babak-babak menghasilkan sebuah film.

Dalam konteks naratif, adegan memiliki peranan sangat penting sebagai peristiwa yang merupakan analogi dari cerita. Sementara secara majemuk, rangkaian adegan dan kausalitasnya dalam film adalah inti dari naratif itu sendiri. Sedangkan plot lebih mengarah pada aspek gambar dan suara sebagai karakteristik yang khas medium film, di samping berperan sangat penting menjadi perwujudan konkret serta struktur cerita atau peristiwa yang dituturkan melalui sarana audio-visual.

Elemen-elemen lain yang tidak kalah penting saat mendefinisikan film sebagai seni naratif dengan cara bercerita tertentu, yakni persoalan narator dan narasi itu sendiri. Problem utamanya masih terkait pada usaha untuk mencari padanan dan menerjemahkan sudut pandang pencerita dengan pola “aku” dan “ia” pada sastra, ke dalam medium audio-visual seperti film.

Posisi narator sebagai sudut pandang orang pertama atau “aku” membuatnya berada di dalam dunia fiksi dan menjadi salah satu karakter yang hidup serta berinteraksi dengan karakter lain di dalamnya. Di sisi lain, sudut pandang orang ketiga yang diwakili oleh narator membuatnya mendapatkan akses terhadap informasi lebih luas atas dunia fiksi dalam film. Selain itu, cara bercerita melalui metode “ia” membuatnya berada di luar dunia fiksi dan bertindak seperti Tuhan yang maha tahu.

Dalam sastra selain pemilihan kata, peran dari karakter dan *diegesis* merupakan parameter utama dalam menentukan perspektif atau sudut pandang narator. Sementara film adalah kombinasi gambar dan suara, serta medium yang sama sekali berbeda dengan sastra. Akibatnya, sangat diperlukan penyesuaian terhadap media ekspresi yang baru muncul pada akhir abad ke-19 ini.

Sejarah kemudian membuktikan bahwa solusi terhadap persoalan tersebut atau cara bercerita melalui posisi sudut pandang narator dalam film, segera diterjemahkan dengan penempatan kamera berdasarkan konteks adegan tertentu. Di mana perkembangan terhadap metode cara film menuturkan sebuah cerita ini, selanjutnya dikenal dengan kamera subjektif dan objektif.

Pada prinsipnya, kamera subjektif digunakan untuk menggantikan sudut pandang “aku” atau orang pertama dalam sastra. Sedangkan,

kamera objektif dipakai sebagai perwujudan dari sudut pandang orang ketiga atau melalui metode “ia”. Walaupun tetap diwajibkan untuk melakukan analisis terlebih dahulu terhadap peristiwa atau adegan tertentu, sebelum memutuskan menggunakan kamera objektif atau subjektif.



Kamera subjektif dalam film *Pulp Fiction* tahun 1994 karya Quentin Tarantino.

Kamera subjektif merupakan sebuah perwujudan dari sudut pandang orang pertama atau “aku” di dalam film. Ini berarti kamera harus menjadi sudut pandang karakter yang terdapat di dalam dunia fiksi atau *diegesis* dari film *Pulp Fiction*.



Kamera objektif dalam film *The Conformist* tahun 1970 karya Bernardo Bertolucci.

Sedangkan kamera objektif adalah usaha film untuk menerjemahkan sudut pandang orang ketiga atau cara bercerita dengan menggunakan metode “ia” di dalam film. Ini berarti kamera bukan merupakan salah satu karakter yang terdapat di dalam dunia fiksi atau *diegesis* dari film *The Conformist*.

Meskipun terkesan bersifat pasti, namun untuk menghindari kekeliruan menempatkan posisi kamera dan memutuskan cara bercerita dalam film diperlukan sikap analitis terhadap penggunaan kamera subjektif dan objektif.

Sekarang perhatikanlah ilustrasi yang berusaha menjelaskan perbedaan kamera subjektif dan objektif tersebut dengan mempertimbangkan posisi kamera dan berbagai elemen visual pada setiap gambar.

Dalam cuplikan gambar film *Pulp Fiction* tersebut, terlihat dua orang gangster yang sedang membuka bagasi mobil. Seorang tampak memerhatikan sekeliling, sedangkan seorang lainnya lagi sedang melihat ke dalam bagasi mobil. Kamera jelas diletakkan dalam bagasi, sementara pandangan mata seorang gangster menatap langsung ke arah posisi kamera tersebut.

Ilustrasi yang merupakan contoh kamera subjektif di atas, sangat jelas mengindikasikan posisi kamera sebagai sudut pandang karakter dalam film itu. Ini berarti ada seseorang atau karakter di dunia fiksi *PulpFiction* yang berada dalam bagasi saat penjahat membukanya. Tetapi konsep kamera subjektif akan berubah, jika ternyata diperlihatkan gambar isi bagasi dan ternyata tidak ada seorang pun di dalamnya.

Sedangkan ilustrasi gambar dari film *The Conformist* memperlihatkan laki-laki dan perempuan sedang bertatap-tatapan mesra

dalam sebuah kamar. Kedua orang itu terkesan tidak menghiraukan sekelilingnya. Dalam konteks kamera objektif, jelas bahwa kamera bukan merupakan sudut pandang seorang karakter di dalam dunia fiksi.

Ini mengindikasikan kamera sebagai Tuhan dan mampu melihat keadaan dalam kamar yang terkesan tidak ada seorang pun di sana, selain pasangan laki-laki serta perempuan yang sedang bernesraan.

Namun seperti halnya kemungkinan yang terjadi dengan film *PulpFiction*, di mana dalam sekejap kamera subjektif dapat berubah menjadi objektif. Saat diperlihatkan gambar seorang lagi di pojok salah satu ruangan tengah tersenyum, sambil melihat pasangan yang tengah bernesraan itu, begitu pula sebaliknya akan terjadi pergeseran dari kamera objektif ke subjektif.

Prinsip-prinsip dasar mengenai posisi kamera ini menjadi sangat penting, ketika kita ingin bercerita melalui film. Begitu pula halnya dengan narasi sebagai aturan dasar terkait keluasan cerita. Artinya saat kita memutuskan posisi dari sudut pandang narator dalam cerita, konsekuensi selanjutnya adalah aturan terkait gambar-gambar sebagai informasi yang boleh dan tidak ditampilkan berdasarkan perspektif sudut pandang narator. Baik itu orang pertama maupun orang ketiga.

Bahasa Sinematik dan Cara Bercerita dalam Film

Posisi kamera terkait dengan narator dan sudut pengambilan gambarnya adalah beberapa kemungkinan cara bercerita yang sangat khas dari film. Masih terdapat banyak kemungkinan lain terkait cara bercerita film yang dikenal dengan bahasa sinematik.

Perdebatan tentang kemungkinan dan unsur-unsur dari bahasa film itu sendiri adalah sebuah perdebatan klasik yang memiliki sejarah pemikiran sangat panjang. Mulai dengan diskusi terhadap unsur-unsur

bahasa sinematik yang harus dipergunakan supaya film menjadi seni yang khas dan mandiri, klasifikasi terhadap unsur filmis atau bahasa sinematik mana saja yang murni dan tidak murni berasal dari film, bahkan hingga tuntutan terhadap kebaruan atau revolusi dalam menceritakan kisah berdasarkan bahasa sinematik yang lebih otentik.

Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa sinematik, sangat memainkan peranan atas cara bercerita melalui medium audio-visual. Pada pembahasan bab-bab selanjutnya kita akan berusaha untuk melihat kemungkinan dari bahasa sinematik yang terdapat dalam film, seperti; *miseenscene*, sinematografi, *editing* dan suara dalam bercerita.

Rangkuman

Sastra adalah media ekspresi yang sangat identik dengan cerita dan naratif. Kendati begitu, upaya untuk menceritakan kisah atau berbagai macam kisah tidak hanya merupakan sebuah hak prerogatif dari karya sastra semata. Sebab cerita dapat dituturkan melalui banyak sekali medium, di mana salah satu di antaranya adalah film. Tetapi keunikan dari medium yang berbeda mengharuskan prinsip-prinsip naratif dan cara bercerita lainnya harus mengalami berbagai penyesuaian. Terkait perbedaan medium ini, sangat jelas bahwa konsep bertutur film yang khas atau bahasa sinematik lahir untuk menjawab kebutuhan terhadap cara bercerita dalam film. Meskipun tetap dapat bergerak pula dari esensi yang sama dengan sastra, seperti; naratif, cerita, plot, serta narator dan narasi.

5. *MiseenScene* dan Cara Bercerita dalam Film

Dunia ini panggung sandiwara.

William Shakespeare



MiseenScene dari sebuah pertunjukan teater
Apakah *MiseenScene* itu?

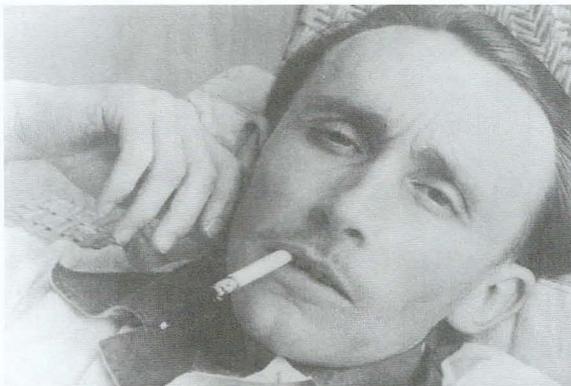
MiseenScene adalah salah satu konsep yang paling ambigu dalam film. Secara historis, konsep ini telah dikenal terlebih dahulu di dunia teater untuk menjelaskan aspek kreatif dari sutradara. Di mana pada prinsipnya, seorang sutradara teater bertanggung jawab mewujudkan segala sesuatu yang terlihat di atas panggung berdasarkan dari yang tertulis di dalam naskah. Sehingga saat para kritikus mulai memperkenalkan konsep *miseenscene* ini terhadap

kritik dan analisis film, terdapat dua paradigma utama yang bertolak-belakang dalam pengaplikasiannya.

Pada satu sisi berkembang pendekatan terhadap *mise en scene* berdasarkan perspektif para kritikus film Perancis tahun 1950-an dan 1960-an dalam jurnal *CahiersduCinema* yang sangat melegenda di bawah pimpinan Andre Bazin.

Bagi Andre Bazin dan para kritikus dalam *Cahiers du Cinema*, seperti; François Truffaut, Jean Luc Godard, Claude Chabrol, Eric Rohmer dan Jacques Rivette. *Mise en scene* adalah kontrol sutradara dalam mengatur semua aspek teknis mulai dari berbagai unsur yang berada di depan kamera itu sendiri, lalu sinematografi, *editing* atau penyuntingan gambar dan penggunaan suara untuk menyampaikan gagasan serta menuturkan sebuah cerita.

Dalam pemikiran tokoh-tokoh ini, *miseenscene* merupakan faktor yang seharusnya diapresiasi saat menulis kritik film. Sebab konsep inilah yang membuat film dapat berkembang menjadi media ekspresi yang mandiri dan sejajar dengan bidang-bidang seni lainnya.



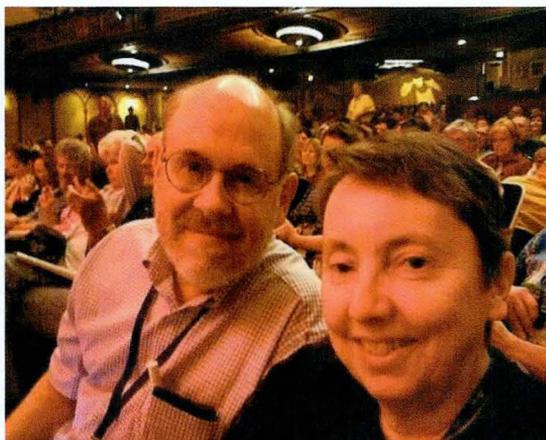
Andre Bazin (lahir 1918-wafat 1958).



Claude Chabrol dan Jean Luc Godard sedang di kantor *Cahiers du Cinema* tahun 1959.

Sementara di sisi lainnya terdapat cara pandang dari David Bordwell dan Kristin Thompson yang berbeda dengan kritikus-kritikus *Cahiers du Cinema*. Kedua tokoh yang berkembang sebagai akademisi film ini, berusaha lebih setia dengan praktek *miseenscene* yang berlangsung dalam teater. Di mana hal itu identik dengan semua elemen yang terdapat di atas panggung.

Karena itulah, maka muncul kecenderungan melihat *miseenscene* dalam film sebagai semua elemen visual yang terlihat di layar. Seperti halnya dengan analogi yang bekerja pada elemen-elemen panggung pada teater, yakni; karakter dan motivasinya dalam bergerak serta berinteraksi dengan karakter lain, *setting*, kostum, *make-up*, properti dan pencahayaan.



David Bordwell dan Kristin Thompson adalah pasangan suami-istri dan akademisi film, sekaligus penulis buku utama yang menjadi pengantar wajib tentang estetika film di berbagai universitas seluruh dunia, yakni *FilmArt: An Introduction*.

Walaupun terdapat perbedaan pendapat mengenai definisi dari *mise en scene*, namun konsep ini menghasilkan beberapa hal yang menentukan cara pandang mendasar terhadap film.

Pertama lebih kepada kesepahaman atas kontribusi sutradara yang semakin dihargai sejak periode 1950-an dan 1960-an. Salah satunya karena posisi *miseenscene* yang menjadi tanggung jawab dari sutradara dalam film, serta dapat memunculkan perbedaan antara pembuat film biasa dengan maestro. Sehingga tampak jelas film berhasil menemukan metode yang semakin memperkuat keunikannya.

Kedua adalah menguatnya supremasi gambar terhadap suara, di mana *miseenscene* terkesan semakin meningkatkan perhatian kepada elemen-elemen visual yang terlihat. Padahal banyak pula kemungkinan lain seperti halnya suara dan kontribusi bahasa sinematik lainnya.

Elemen-Elemen *MiseenScene* dan Cara Bercerita

Miseenscene merupakan sebuah kemungkinan bahasa sinematik untuk menuturkan cerita dalam film, meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa konsep ini diadaptasi dari medium teater.

Pada *miseenscene* tampak potensi dari aspek utama yang menjadi karakteristik medium film, yakni gambar. Sehingga bersama dengan bahasa sinematik seperti sinematografi, esensi bercerita melalui bahasa visual kerap ditentukan oleh perwujudan tampilan sebuah film di layar melalui elemen-elemen *miseenscene*.

Untuk melihat berbagai kemungkinan *miseenscene* dan elemen-elemennya menuturkan sebuah cerita, maka sebaiknya ditangguhkan dahulu polemik yang berkembang. Serta langsung mengandaikan posisi dari elemen-elemen *miseenscene* hanya sebatas pada yang visual semata.

Adapun elemen-elemen *mise en scene*, seperti; *setting*, karakter, kostum dan *makeup*, properti serta pencahayaan selanjutnya akan dibahas secara singkat berikut ini.

Setting



Sebuah film Brazil berjudul *AntoniadasMortes* tahun 1969 karya Glauber Rocha.

Setting dalam film tidak hanya merupakan lingkungan fisik atau perwujudan ruang dan waktu secara visual semata, serta tempat beraktivitasnya karakter-karakter dalam sebuah dunia fiksi.

Sebab berbeda dengan teater, *setting* pada film bukanlah sesuatu yang pasif. Di mana keberadaannya hanya mendukung aksi, dan menjadi konsekuensi logis dari kehadiran karakter sebagai elemen terpenting untuk bercerita dalam teater.

Pada kasus film seperti *AntoniodasMortes* lanskap sekeliling karakter tidak hanya merupakan sebuah konstruksi natural yang diam, tetapi memiliki kisah sama pentingnya dengan karakter. Bahkan tidak jarang menjadi cerita di dalam cerita itu sendiri. Pemandangan alam tertentu dapat dileburkan sedemikian rupa menjadi semacam komentar terhadap peristiwa-peristiwa yang dialami oleh karakter dan terjadi dalam naratif.

Alam tidak hanya menjadi alam, tetapi dapat berubah menjadi karakter yang terkesan hidup atau berperan sebagai tokoh antagonis. Selain, sangat berperan menjadi simbolisasi yang bersifat ironi terhadap kondisi kekinian Brazil (akhir 1960-an) saat itu. Ketika munculnya kesadaran karakter terhadap kultur, sejarah masa lalu dan realita yang dihadapinya sekarang bernama neo-kolonialisme dan imperialisme model baru. Sehingga karakter Antonio memutuskan untuk menjadi radikal, agar kehidupan dapat berubah menjadi lebih baik.

Pada adegan tertentu, terkadang *setting* menjadi lebih penting dari karakter ketika menuturkan cerita dalam film.

Karakter

Karakter adalah elemen *miseenscene* yang pada umumnya merupakan inti dari naratif dalam film. Namun sering muncul kekelirun, di mana elemen ini mengesankan bahwa film bercerita tentang manusia

semata. Meski faktanya lebih luas dari itu, sebab sebuah film mampu mengisahkan tentang subjek-subjek lain di luar manusia seperti hewan dan entitas kehidupan lainnya. Walaupun cerita yang berkembang didominasi oleh manusia sebagai pusat dari naratif yang menginginkan sesuatu dan memiliki motif tertentu.

Seperti halnya dengan Film berjudul *AuHasardBalthazar* dari Robert Bresson yang tidak hanya menceritakan perempuan sedang tumbuh menjadi remaja, namun terdapat pula cerita dan sudut pandang seekor keledai terhadap dunia.



Cuplikan film *AuHasardBalthazar* tahun 1966 karya Robert Bresson.

Saat berbicara mengenai karakter, beberapa dimensi dapat dipastikan ikut membentuk karakterisasinya dalam sebuah cerita. Biasanya dimensi-dimensi yang sangat menentukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Fisiognomi atau wajah dan tampilan fisik.
2. Psikologis atau berbagai aspek kejiwaan dan emosi.
Latar belakang sosial atau faktor budaya dan etnis.

Dimensi-dimensi karakter tersebut terkadang dapat memberikan kontribusi bercerita dalam film yang menempatkan visual sebagai sebuah aspek dominan, dengan tampilan fisik dan wajah seseorang atau faktor fisiognomi lainnya. Di samping kecenderungan-kecenderungan psikologis maupun tempramen, serta latar belakang budaya yang memengaruhi pembentukan karakter seseorang.

Ketika seorang aktor dipilih dalam proses *casting* atau pencarian pemain yang tepat untuk memerankan karakter tertentu, biasanya terdapat berbagai pertimbangan terkait kontribusinya baik secara fisik atau unsur-unsur non-fisik lainnya agar mampu memberikan kedalaman terhadap karakter dan cerita yang ingin dibangun dalam sebuah film.



Cuplikan gambar dari film *The Usual Suspects* tahun 1995 karya Bryan Singer.

Film seperti *The Usual Suspects* adalah contoh yang sangat menarik terkait dimensi fisiognomi atau fisik seseorang. Wujud fisik dari seseorang karakter sangat berperan dalam menghasilkan kejutan terhadap akhir cerita film tersebut. Sebuah kisah tentang usaha mengungkapkan jati diri seseorang penjahat besar yang hanya segelintir orang benar-benar mengenalnya, serta menjadi mitos karena

kekejamannya bernama Keyzer Soze. Hingga saat kelima orang yang dikumpulkan untuk diinterogasi dan salah seorang di antara mereka diduga keras adalah Keyzer Soze.

Dari kelima orang itu, yang paling tidak dicurigai adalah karakter yang terlihat berada di bagian paling kanan. Alasan utamanya tidak lain karena faktor fisiknya terkesan lemah dan kakinya pincang, sehingga polisi melepaskannya. Namun ternyata di bagian akhir film terungkap bahwa si pincang adalah Keyzer Soze. Ternyata karakter paling kejam adalah seseorang yang terkesan paling lemah fisiknya.

Jadi intrik dapat dikembangkan tidak hanya melalui atribut psikologis dan latar belakang sosial semata, tetapi bisa dengan tampilan fisik yang mampu mengkonstruksikan unsur dramatik serta ketegangan cerita dalam film.

Masalah mendasar lain dari karakter adalah pertanyaan tentang gaya pemeranan karakter dalam film. Problem ini memiliki sejarah panjang dalam teater, bahkan berkembang pula metode pemeranan yang khusus diperuntukkan bagi film dengan kehadiran kamera sebagai alat untuk menghadirkan berbagai detail peristiwa yang sebelumnya terabaikan.

Kostum dan *Make Up*



Karakter Joker dalam film *TheDarkKnight* tahun 2008 karya Christopher Nolan.

Karakter dalam film biasanya dilengkapi pula dengan kostum dan *makeup* sebagai tata rias wajah.

Kostum berkaitan dengan segala sesuatu yang dikenakan karakter dari kaki sampai kepala. Tetapi tidak hanya sekedar pakaian yang dikenakan oleh seseorang untuk keindahan dan menutupi tubuhnya semata. Namun lebih jauh dari itu, kostum sangat berperan membentuk karakterisasi seseorang pada dunia fiksi dalam sebuah film.

Selain kostum, karakter biasanya dilengkapi pula dengan *makeup* atau tata rias pada wajah bahkan bagian kulit tertentu. Di setiap film yang mengedepankan kehidupan sehari-hari dan realitas seperti yang kita jalani, tata rias pada umumnya digunakan pada karakter secara natural untuk kepentingan visual yang tidak terlalu mencolok.

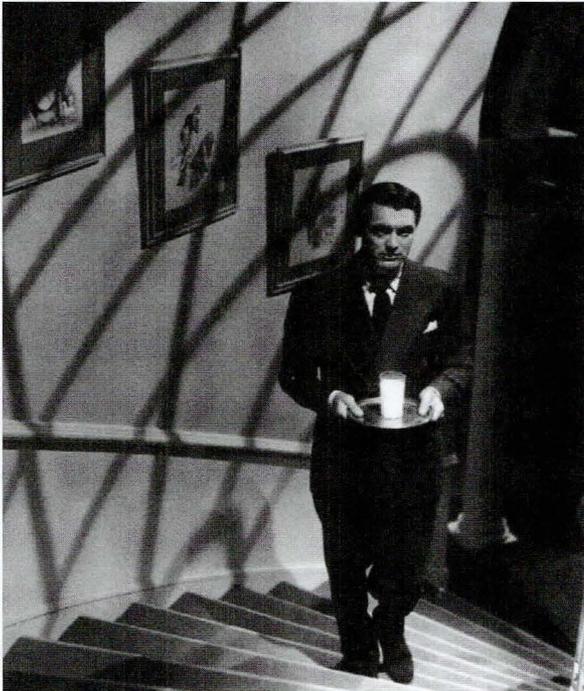
Sementara untuk film yang memperlihatkan konstruksi cerita fantasi dengan karakter-karakter pahlawan dan penjahat super, kostum dan *make up* sangat berguna untuk memberikan latar belakang cerita dari tokoh-tokoh seperti Batman dan Joker. Di mana kostum dapat menyediakan informasi lain secara visual, terhadap lapisan cerita mengenai alasan Bruce Wayne menjadi Batman dengan berbagai trauma dan kegelapan yang dialaminya.

Begitu pula tampilan karakter Joker dengan kepedihan di masa lalu yang tampak dari sayatan panjang di wajahnya. Sehingga memberikan dasar cerita menarik terkait dilema yang memperkaya karakterisasinya sebagai penjahat dengan karakter multidimensi. Pada setiap kostum dan *makeup* karakter dalam film, kita akan menemukan cerita yang tidak kalah menarik dari plot utama filmnya sendiri.

Properti

Elemen visual lain yang tidak kalah menarik dan mampu memperkaya cara bercerita dalam film adalah properti. Properti biasanya terkait dengan benda-benda yang dipegang, dibawa atau digenggam oleh karakter atau berada di dekat sebuah *setting* tertentu, serta ikut berperan dalam aksi dramatik cerita.

Benda-benda mati itu terkesan hidup dan memberikan ketegangan serta kejutan dalam film. Terkadang bahkan perannya dapat menjadi sama penting dengan karakter utama pada sebuah film.



Sebuah adegan dari film *Suspicion* tahun 1941 karya Alfred Hitchcock

Salah satu maestro yang mampu bercerita dan membuat ketegangan melalui properti dalam filmnya adalah Alfred Hitchcock. Salah satu adegan klasik pada film *Suspicion* adalah segelas susu yang diletakkan di atas nampan dan dibawa oleh seseorang sambil menaiki tangga, namun mampu berubah dari sekedar benda mati menjadi sesuatu yang sangat mengganggikan saat diperlihatkan dalam jarak dekat. Sebab pada adegan lain dalam film yang sama, susu dalam gelas tersebut telah diberikan semacam racun.

Hitchcock membuat properti tidak hanya sekedar menjadi bagian dari dekor pada *setting* dan benda mati semata. Tetapi ia mengubah segelas susu jadi sesuatu yang amat mencekam dan menegangkan.

Pencahayaannya

Tanpa cahaya semuanya akan menjadi tidak terlihat. Tetapi pencahayaan dalam film bukan hanya bertujuan untuk melakukan penerangan semata terhadap sebuah objek tertentu. Tetapi lebih jauh dari itu, karena melalui keputusan untuk menerangkan sebuah bagian tertentu dan tetap menggelapkan bagian lain dapat menjadi sesuatu cara menuturkan cerita yang sangat ampuh.



Cuplikan sebuah adegan dari film *Nosferatu* tahun 1922 karya Friedrich W. Murnau

Pencahayaan dapat memperlihatkan seseorang yang bukan manusia biasa, meski tanpa kehadirannya di dalam layar. Tetapi melalui sebuah pencahayaan kontras antara terang dan gelap, tampak kesan dan suasana misterius yang mencekam seperti berjalan menghantui secara perlahan-lahan. Layaknya makhluk seperti vampir dalam film klasik dari Friedrich W. Murnau.

Tanpa perlu menghadirkan efek dramatis melalui musik tertentu, pencahayaan dapat hadir, serta terkesan sama keras dan menakutkan.

Secara teknis dan estetis, pencahayaan selalu meliputi pertanyaan-pertanyaan mendasar terkait arah (posisi sumber cahaya berasal), kualitas (keras dan lemahnya intensitas cahaya), sumber (sumber cahaya utama dan yang intensitasnya lebih kecil) dan warna cahaya. Di mana kombinasi pertanyaan-pertanyaan ini akan mencapai puncaknya dalam gaya tata cahaya sebuah film.

***MiseenScene* dan Naratologi Film**

Selanjutnya bagaimana sebenarnya melihat persoalan relasi film dan cara bercerita, seandainya terdapat usaha untuk membicarakan film sebagai naratif. Tentu saja dengan kembali menggunakan beberapa prinsip dalam naratologi seperti naratif, cerita, plot, sudut pandang narator dan narasi.

Secara sederhana saat kita masuk dalam kemungkinan bahasa sinematik seperti *miseenscene* untuk menanggapi prinsip naratologi dalam film, maka satu hal yang pasti bahwa bahasa sinematik ini hanya terkait dengan yang visual. Sehingga perwujudan konkret terhadap konstruksi peristiwa menjadi dimungkinkan melalui elemen-elemen visual untuk membentuk adegan. Mulai dari peranan elemen visual seperti *setting*, karakter, kostumdan*makeup*, properti, hingga pencahayaan.

Dari perspektif naratologi, *miseenscene* memiliki peran seperti halnya plot untuk mewujudkan sebuah atau beberapa peristiwa/adekan menjadi konkret yang akan membangun cerita dalam naratif sebuah film.

Sehingga tidak menjadi terlalu berlebihan, jika *miseenscene* dianggap bahasa sinematik yang sangat menentukan cara menuturkan sebuah cerita. Karena posisinya yang tampak setara dengan plot.

Rangkuman

Miseenscene adalah sebuah bahasa sinematik yang membuat film dapat berekspresi tanpa batas, serta menuturkan cerita dengan cara yang khas. Salah satu alasan utama yang membuat film menjadi matang dan mandiri sebagai sebuah media ekspresi adalah *miseenscene*. Walau perhatian berlebihan terhadap elemen-elemen visual semata, dapat menyebabkan karakteristik film sebagai medium audio-visual menjadi terhambat untuk mencapai berbagai kemungkinan potensinya yang tanpa batas tersebut.

6. Sinematografi dan Cara Bercerita dalam Film

Dan kemudian saya berpikir, saya tidak tahu bagaimana seseorang dapat menjadi sutradara tanpa mempelajari ketrampilan sinematografi.

Gus Van Sant

Buatlah terlihat, apa yang tanpa mu mungkin tidak akan pernah terlihat.

Robert Bresson

Apakah Sinematografi itu?



Sebuah kamera film

Sinematografi adalah sebuah bahasa sinematik yang menggunakan seluruh potensi dari kamera untuk menuturkan cerita. Bila dibandingkan dengan penerapan berbagai aspek teknis film lainnya, seperti; *miseenscene*, *editing* dan suara, maka sinematografi sering kali dianggap sebagai esensi dari bahasa sinematik yang sesungguhnya.

Bahasa sinematik seperti *miseenscene* selalu ditegaskan sebagai sebuah warisan dari teater, *editing* dipandang mirip dengan bahasa puisi dan suara merupakan hak prerogatif musik. Pada ketiga unsur bahasa sinematik tersebut, terdapat banyak jejak dan pengaruh kuat dari bidang-bidang kesenian lain. Namun sinematografi terkesan seperti sesuatu yang berbeda dan baru muncul pada akhir abad ke-19.

Usaha untuk merekam gerak telah diimpikan dan dirintis jauh sebelum film diproyeksikan oleh Lumiere bersaudara tahun 1895. Tetapi baru melalui penciptaan kamera film (serta tentu saja bahan baku film seluloid dan proyektor), fenomena gambar bergerak menjadi semakin nyata. Sehingga kamera film sebagai alat merekam gerak mendapatkan posisi sentral dalam film. Di mana kamera film buatan Lumiere diberi nama *cinematographe* (diambil dari kata dasar *cine* atau *kine* yang berarti gerak dalam bahasa Yunani), meskipun alat ini dapat berfungsi pula untuk memproyeksikan dan mencetak gambar.

Sementara Robert Bresson yang merupakan seorang sutradara paling gigih dalam memperjuangkan otonomi seni film terhadap teater pun, menggunakan istilah sinematografi untuk menyebut seni bertutur murni dari film atau esensi bahasa sinematik.



Robert Bresson (lahir 1901-wafat 1999).

Posisi sinematografi sebagai sebuah bahasa sinematik sangat menentukan karakteristik imaji yang dihasilkan dalam sebuah film. Bersama dengan *mise en scene*, sinematografi memberikan kesan terhadap wujud visual dari berbagai peristiwa yang diperlihatkan atau terjadi dalam naratif pada sebuah film. Jika *mise en scene* selalu berurusan dengan semua elemen yang terlihat di layar, sinematografi lebih berkonsentrasi pada cara memperlihatkan elemen-elemen tersebut melalui berbagai potensi dari kamera.

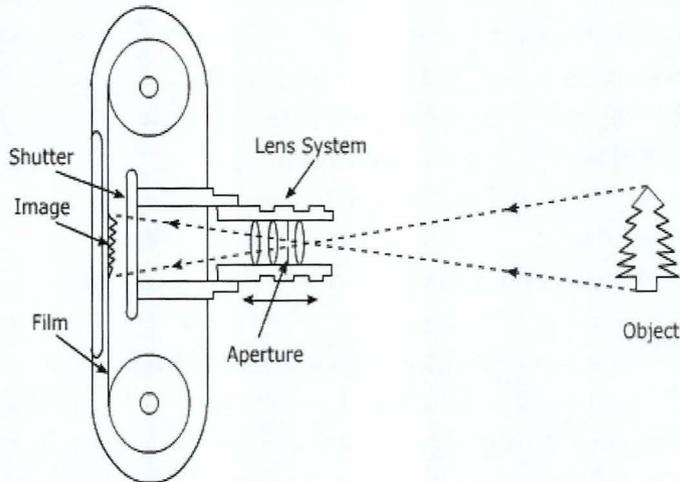
Adapun kemungkinan-kemungkinan dari sinematografi untuk bercerita dalam film tersebut melibatkan hal-hal, seperti; lensa dan bahan baku sebagai elemen-elemen kunci dalam mekanisme dasar proses perekaman sebuah kamera, posisi kamera terhadap subjek atau elemen visual, serta berbagai kemungkinan gerakan kamera.

Tetapi sebelum membahas lebih lanjut tentang kemungkinan sinematografi dalam menuturkan sebuah cerita, sebaiknya kita memerlukan pemahaman dasar mengenai mekanisme kamera.

Mekanisme Dasar Proses Perekaman Kamera

Kamera adalah peralatan untuk merekam imaji. Dalam sebuah kamera, lensa berfungsi untuk mempercepat jalannya cahaya menuju bahan baku. Pada kamera analog, cahaya pantulan dari sebuah objek yang direkam oleh kamera, kemudian diteruskan ke sebuah lapisan peka cahaya yang terbuat dari seluloid nitrat atau dikenal dengan film seluloid. Bahan baku film seluloid tersebut terletak di dalam bagian kamera yang tidak dapat dimasuki oleh cahaya sedikitpun, karena lubang tempat cahaya masuk melalui lensa tertutup dan hanya terbuka sekitar sepersekian detik saat kamera melakukan proses perekaman gambar. Cahaya yang ditangkap dan diteruskan ke bahan baku film

seluloid pada prinsipnya telah disimpan sebagai imaji yang bersifat laten atau tersembunyi. Imaji itu baru dapat terlihat, setelah dilakukan proses pencetakan di laboratorium.



Mekanisme kamera analog dalam proses perekaman imaji.

Pada kamera digital, cahaya tidak menghasilkan imaji sebagai hasil rekaman kamera terhadap objek. Namun telah diproses menjadi data-data digital dengan sistem kode binari (kode binari terdiri dari angka 0 dan 1) oleh sensor. Sementara bahan baku seluloid diganti oleh tempat penyimpanan data lain, seperti kartu memori dan disket pada komputer.

Berdasarkan prinsip dasar kamera tersebut, dua elemen yang sangat berperan dalam proses perekaman dan sangat menentukan karakteristik imaji adalah lensa dan bahan baku. Selain tentu saja lamanya penyinaran bahan baku saat proses perekaman berlangsung.

Lensa dan Cara Bercerita

Secara sederhana, lensa dapat diilustrasikan seperti mata manusia. Lensa adalah sistem optik dengan kecenderungan representasi yang mirip atas persepsi visual dari mata saat melihat objek tertentu. Sebuah objek yang semakin dekat, akan terlihat semakin besar. Sementara objek yang semakin jauh, akan terlihat menjadi semakin kecil bagi mata.

Tetapi berbeda dengan mata, terdapat pula jenis-jenis lensa yang dapat mengubah persepsi visual saat digunakan dalam jarak yang sama untuk melihat sebuah objek. Di mana dua jenis lensa yang berbeda digunakan untuk mengambil objek yang sama dari jarak yang sama, akan menghasilkan persepsi visual yang berbeda dalam hal ukuran, kedalaman dan hubungan jarak antara objek yang satu dengan lainnya dalam sebuah imaji.

Setiap lensa memiliki *focallength* atau ukuran panjang lensa ke titik fokus, serta diafragma atau ukuran bukaan lensa untuk mengatur banyaknya cahaya yang masuk. Satuan dari *focallength* adalah milimeter atau mm, sedangkan diafragma dalam membaca cahaya yang jatuh ke objek menggunakan perhitungan deretan angka-angka atau *f-stop*. Untuk *f-stop*, jika semakin kecil angkanya maka bukaannya semakin besar. Sebaliknya, jika semakin besar angkanya maka bukaannya semakin kecil.

Namun pada prinsipnya lensa terbagi menjadi dua jenis, yakni lensa *prime* dan *zoom*. Lensa *prime* adalah lensa yang memiliki *focallength* tetap dan dibuat hanya memiliki satu ukuran panjang lensa ke titik fokus atau *focallength* saja. Contohnya lensa *prime* dengan ukuran panjang 8, 27 dan 32mm yang terdiri dari tiga lensa, serta hanya dirancang untuk sebuah *focal length* tertentu. Jika sutradara telah memilih satu lensa *prime* seperti 27mm, tetapi kemudian ingin bergerak lebih dekat. Maka kamera harus bergerak secara fisik atau lensa harus diganti menjadi 32mm.

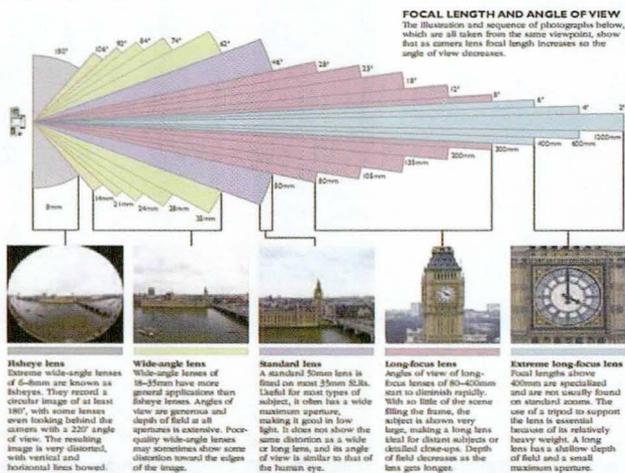
Sedangkan lensa *zoom* adalah lensa yang memiliki *variablefocallength* atau berbagai macam ukuran panjang lensa ke titik fokus. Contohnya lensa 8 – 72mm yang berarti satu lensa yang terdiri dari kumpulan lensa *prime* mulai dari *focallength* 8 sampai 72mm.



Di sebelah kiri adalah lensa *prime* 85mm, di kanan lensa *zoom* 70 – 210mm.

Pemilihan terhadap kedua jenis lensa tersebut memang tergantung banyak hal berdasarkan alasan estetika atau bahkan faktor-faktor lainnya. Terkadang seorang sinematografer lebih menyukai lensa *prime* karena ukuran lensanya. Serta cenderung untuk menggerakkan kamera dalam mengakomodasi pengambilan gambar terhadap sebuah adegan, dibandingkan menggunakan teknik *zoomin* yang berusaha untuk mendekatkan jarak lebih dekat hanya dengan mengubah *focallength* dan tanpa mengubah posisi kamera. Sebab *zoomin* akan mengubah persepsi visual saat melihat objek.

Selain perbedaan jenis lensa, ukuran jarak dari *focal length* menyebabkan pula munculnya perbedaan antara lensa dengan sudut lebar atau *wide* (lensa dengan *focal length* kurang dari 35mm), normal (lensa dengan *focal length* 35 sampai 50mm) dan sempit atau tele (lensa dengan *focal length* 75 sampai 250mm atau bahkan lebih) berdasarkan ukuran bahan baku film dengan format tertentu atau 35mm. Konsekuensi perbedaan sudut lensa adalah perbedaan perspektif terhadap objek yang direkam.



Karakteristik perspektif atas sebuah objek berdasarkan perbedaan sudut lensa.

Lensa sudut lebar akan menghasilkan efek distorsi, kedalaman yang semakin lebar, karakter terkesan semakin jauh satu sama lain (jarak dari objek yang paling depan ke bagian paling belakang semakin panjang) dan semua figur yang bergerak akan tampak terlihat lebih cepat. Sedangkan lensa normal tidak akan menghasilkan distorsi, garis-garis horizontal dan vertikal terlihat lurus serta tegak, serta objek yang paling depan ke bagian paling belakang tidak tampak terlihat semakin

jauh atau juga dekat. Sementara lensa sudut sempit akan meratakan ruang sekitar kamera, kedalaman dan isi diperpendek, figur terlihat rapat hingga terkesan dua dimensi dan gerakan terkesan lebih lambat meskipun jarak tidak terlalu jauh.

Selain perbedaan jenis dan sudut lensa, *focal length* bersama diafragma ikut pula memengaruhi prinsip *depth of field* atau ruang tajam mulai dari lensa sampai titik fokus. Di mana semakin pendek *focallength*, maka *depth of field* akan semakin panjang. Sebaliknya bila semakin panjang *focal length*, maka *depth of field* juga akan semakin pendek. Sedangkan semakin sempit bukaan dari diafragma ($f/ 16$), maka *depth of field* akan semakin panjang. Sementara semakin lebar bukaan dari diafragma ($f/ 2,8$), maka *depth of field* akan semakin pendek.

Mengenai ruang tajam pada sebuah gambar, maka terdapat beberapa kemungkinan dari pemilihan *focal length* yang memengaruhi panjang-pendeknya *depth of field* atau ruang tajam yang terlihat jelas dalam sebuah gambar.

Kemungkinan pertama adalah *selective focus*, saat ruang tajam hanya terdapat pada beberapa subjek saja dalam sebuah gambar.



Selective focus dari film *Taxi Driver* tahun 1976 karya Martin Scorsese.

Selanjutnya terdapat kemungkinan seperti *deep focus*, saat ruang tajam terlihat mulai dari subjek yang berada di bagian paling depan sampai ke subjek di bagian paling belakang dalam sebuah gambar.



Deepfocus dari film Citizen Kane tahun 1941 karya Orson Welles.

Fokus dan ruang tajam membuat pandangan orang tertuju ke bagian-bagian tertentu. Dalam konteks cara bercerita, *selective focus* merupakan sebuah bahasa sinematik yang ingin mengarahkan perhatian penonton dan mengatakan bahwa subjek-subjek tertentu adalah bagian terpenting dari sebuah gambar. Sedangkan subjek yang terlihat kabur/*blur*, bukanlah bagian penting gambar tersebut.

Oleh karena itu, *deep focus* jelas ingin mengatakan bahwa semua subjek dari sebuah gambar adalah penting dan penonton seolah-olah diberikan kebebasan untuk memilihnya. Bagi kritikus film seperti Andre Bazin, teknis *deep focus* merupakan sebuah bentuk demokratisasi terhadap penonton.

Selain itu terdapat pula kemungkinan untuk melakukan *racking focus* atau membuat pergantian fokus dan ruang tajam dari sebuah gambar dalam satu *shot* yang sama.



Contoh dari *racking focus* dalam sebuah *shot*.

Penggunaan teknis seperti *racking focus*, pada prinsipnya bertujuan untuk menyampaikan pergantian fokus atau bagian penting dari sebuah subjek ke subjek lainnya dalam sebuah *shot*.

Di sisi lain harus selalu diingat pula, penentuan diafragma tidak hanya memberikan pengaruh terhadap panjang-pendeknya *depth of field* saja. Tetapi juga memengaruhi sedikit-banyaknya cahaya yang masuk, serta menentukan terang-gelapnya sebuah gambar.

Pada intinya lensa bukan hanya merupakan sebuah peralatan teknis untuk merekam imaji, namun juga bersifat estetik. Sehingga pemahaman terhadap *focal length*, diafragma dan *depth of field*, serta karakteristik sudut dari sebuah lensa sangat penting dalam menuturkan cerita secara visual.

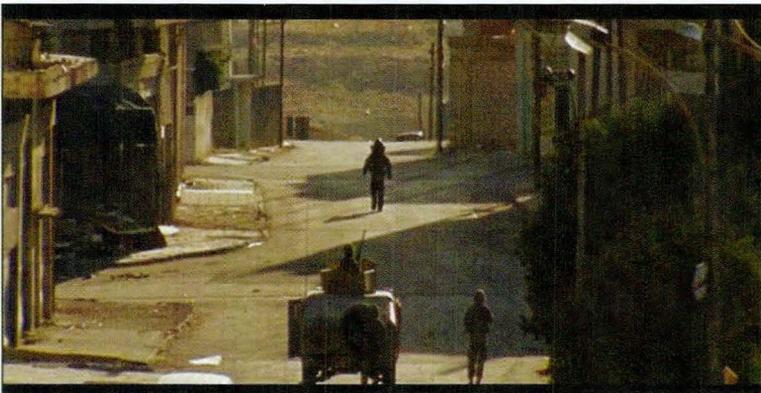
Semakin sutradara memahami persoalan teknis kamera, maka kemampuannya menuturkan sebuah cerita secara visual akan semakin baik. Tentu saja kolaborasi dengan sinematografer dan penata artistik mutlak diperlukan, untuk mewujudkan visi sutradara sebagai pencerita dalam sebuah film.

Karakteristik Bahan Baku dan Cara Bercerita

Selain diafragma dan proses pencetakan imaji di laboratorium, *film stock* atau bahan baku sangat menentukan karakteristik serta tampilan imaji atau *look* dalam sebuah film.

Pada dasarnya bahan baku film terdiri dari *slowstock* dan *faststock*. *Slowstock* adalah bahan baku tidak sensitif terhadap cahaya dan cenderung menghasilkan kontras tinggi. Sedangkan *fast stock* merupakan bahan baku yang sensitif terhadap cahaya dan cenderung menghasilkan kontras rendah. Satuan dari sensitifitas bahan baku film ini dikenal dengan *ISO* atau *ASA*. Film yang tidak sensitif menggunakan *ISO* rendah (*ISO* 100). Sedangkan yang memiliki kepekaan terhadap cahaya menggunakan *ISO* tinggi (*ISO* 800).

Meskipun tidak sensitif terhadap cahaya, *ISO* rendah akan menghasilkan karakteristik imaji yang cenderung jernih. Sementara *ISO* tinggi cenderung menghasilkan gambar yang kasar.



Imaji ber-*ISO* rendah pada film *TheHurtLocker* tahun 2008 karya Kathryn Bigelow.



Adegan ber-ISO tinggi di film *Rome, Open City* tahun 1945 karya Roberto Rossellini.

Pemilihan bahan baku yang tepat akan sangat menentukan impresi yang akan dirasakan oleh penonton sebuah film. Sehingga pemahaman terhadap bahan baku dan karakteristik imaji yang dihasilkan merupakan sebuah faktor penting dalam bercerita melalui medium seperti film. Di mana kekuatan visual akan mendukung sebuah cerita dalam memberikan berbagai keragaman emosi, mulai dari yang paling menyenangkan sampai yang menyakitkan.

Perkembangan dari digital akhir-akhir ini semakin membuka kemungkinan dalam menghasilkan karakteristik imaji yang tidak terhingga.

Posisi Kamera dalam Sebuah Shot

Selain lensa dan karakteristik bahan baku yang menghasilkan sebuah tampilan tertentu, posisi peletakan dari kamera merupakan sebuah kode sinematik penting untuk bercerita. Hal yang paling

mendasar dari posisi kamera adalah persoalan yang melibatkan jarak dan sudut pengambilan dari kamera terhadap sebuah objek yang akan direkam.

Jarak Kamera dan Cara Bercerita

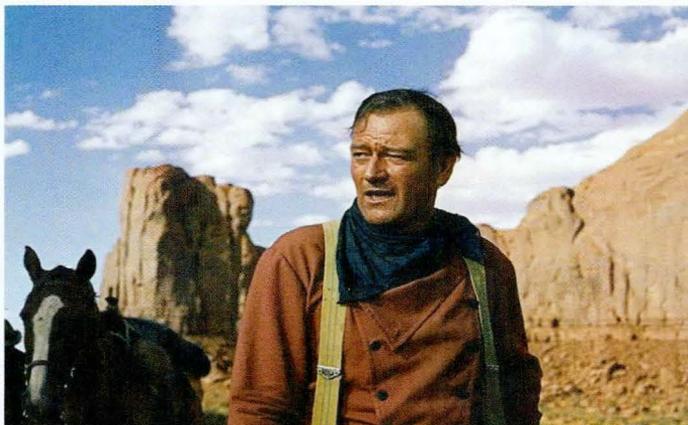
Pertanyaan tentang jarak dari kamera terhadap objek adalah permasalahan yang mendasar dalam menuturkan sebuah cerita. Di mana keputusan sutradara sebagai pencerita menghasilkan imaji atau *shot* dari subjek yang terlihat di layar berdasarkan ukuran tertentu. Jumlah ukuran *shot* dari sebuah subjek tersebut memiliki kemungkinan yang tidak terbatas, tapi secara sederhana dikategorikan berdasarkan fisiognomi manusia. Sehingga secara umum menghasilkan ukuran *shot* yang jauh atau *longshot*, sedang atau *mediumshot* dan dekat atau *closeshot*.

Long shot adalah sebuah *shot* yang memperlihatkan manusia atau objek tertentu secara utuh dan sedikit dikombinasikan dengan lingkungan sekitarnya. Fungsinya secara visual sangat jelas, yakni memperlihatkan hubungan karakter dengan ruang di sekitarnya.



Long shot dalam film *On the Waterfront* tahun 1954 karya Elia Kazan.

Medium shot adalah sebuah *shot* yang memperlihatkan manusia atau objek tertentu lebih dekat. Fungsinya terkesan untuk memberikan kesan lebih dekat atau akrab dengan karakter yang terlihat di layar.



Medium shot dalam film *The Searchers* tahun 1956 karya John Ford.

Close shot atau *Close up* adalah sebuah *shot* yang memperlihatkan manusia atau objek secara detail. Fungsinya secara visual sangat jelas, yakni memperlihatkan ekspresi atau informasi yang penting secara dramatik.



Close shot dalam film *The Shining* tahun 1980 karya Stanley Kubrick.

Sudut Pengambilan Kamera dan Cara Bercerita

Persoalan posisi kamera juga ditentukan pula oleh sudut pengambilan gambar dari kamera terhadap sebuah objek yang akan direkam. Mengenai sudut pengambilan kamera tersebut, terdapat beberapa kemungkinan yang biasanya sering digunakan untuk bercerita dalam film. Walaupun jumlah keseluruhan dari kemungkinan sudut pengambilan kamera pun juga tidak terbatas, seperti halnya jarak kamera terhadap objek yang berada di depannya. Adapun beberapa kemungkinan yang kerap digunakan dari sudut pengambilan kamera adalah *low angle*, *eye level* dan *high angle*.

Low angle adalah sudut pengambilan gambar di mana kamera berada lebih rendah saat berhadapan dengan manusia atau objek tertentu. Kesan yang dihasilkan dari sudut pengambilan gambar ini, membuat karakter terkesan sangat berkuasa atau dominan.



Low angle dalam film *Touch of Evil* tahun 1958 karya Orson Welles.

Eye level adalah sudut pengambilan gambar di mana kamera sejajar dengan manusia atau objek tertentu. Kesan yang dihasilkan dari sudut pengambilan gambar ini, seperti tampak menghadirkan efek kesetaraan.



Eye level dalam film *Ferris Bueller's Day Off* tahun 1986 karya John Hughes.

Highangle adalah sudut pengambilan gambar di mana kamera berada di posisi yang lebih tinggi dibandingkan dengan manusia atau objek tertentu. Kesan yang dihasilkan dari sudut pengambilan gambar ini, menyebabkan karakter terkesan lemah dan tidak berdaya.



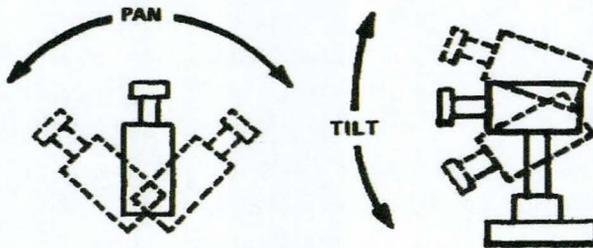
High Angle dalam film *The Virgin Spring* tahun 1960 karya Ingmar Bergman.

Gerakan Kamera dan Cara Bercerita

Sinematografi semakin mengukuhkan potensinya sebagai bahasa sinematik yang paling esensial melalui kemungkinan dari gerakan kamera. Sebab gerakan kamera telah membuat garis pemisah yang tegas antara film dengan fotografi di satu sisi, serta lukisan di sisi lainnya. Karena film telah menjadi imaji fotografis yang bergerak.

Gerakan kamera dalam film pada prinsipnya meliputi dua hal, yakni gerakan tanpa terjadi perubahan terhadap posisi kamera dengan gerakan yang melibatkan perubahan dari posisi kamera.

Gerakan kamera tanpa menyebabkan perubahan posisi kamera terdiri dari *pan* dan *tilt*. *Pan* adalah gerakan kamera secara horizontal, di mana kamera bergerak ke kiri dan kanan tanpa terjadi perubahan dengan poros kamera. Sedangkan *tilt* adalah gerakan kamera secara vertikal, di mana kamera bergerak ke atas dan bawah tanpa terjadi perubahan dengan poros kamera.



Gerakan *pan* dan *tilt*, di mana poros kamera tidak mengalami perubahan.

Sedangkan gerakan kamera yang melibatkan perpindahan kamera dari porosnya disebut dengan *tracking*. *Tracking* sendiri merupakan gerakan kamera yang melibatkan bantuan dari alat bernama *dolly*. *Dolly* bertugas menjadi pendukung gerakan kamera, saat terjadi perpindahan dari poros satu ke poros lainnya.



Gerakan *tracking*, di mana terjadi perubahan dengan poros kamera.

Gerakan kamera seperti *pan*, *tilt* dan *tracking* sering diidentikan dengan reaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari yakni melihat ke atas dan bawah, ke kiri dan kanan, serta bergerak maju dan mundur saat berusaha mendekati dan menjauhi sesuatu yang menarik perhatian.

Potensi posisi kamera dalam pengambilan gambar yang tidak terbatas, terjadi pula dengan gerakan kamera. Terlebih lagi kontribusi teknologi terbaru yang menyebabkan perubahan posisi poros kamera, baik terjadi dengan atau tanpa bantuan dari peralatan pendukung lainnya menghasilkan gerakan-gerakan kamera yang memberikan kontribusi luar biasa terhadap evolusi bahasa sinematik.

Kemungkinan lain terkait revolusi digital pun bisa dipastikan cepat atau lambat membuat bahasa sinematik seperti sinematografi, mendapatkan peluang dan mungkin tantangan baru cara bercerita dalam film. Jauh melebihi penemuan tentang sudut pandang narator yang menghasilkan penemuan kamera subjektif dan objektif.

Rangkuman

Sinematografi adalah bahasa sinematik yang sangat menentukan kekhasan seni bercerita dalam film. Selain itu posisi kamera sebagai unsur pendukung sinematografi, telah membuat keduanya menjadi argumen pembeda bagi film dalam bersinergi dengan bidang lain. Sehingga tidaklah berlebihan, apabila sejarah film dan evolusi mediumnya ke depan sangat ditentukan oleh berbagai terobosan dan inovasi dari sinematografi itu sendiri.

7. *Editing* dan Cara Bercerita dalam Film

Esensi sinema adalah editing.

Francis Ford Coppola

Apakah *Editing* Itu?

Dalam sejarah film, *editing* telah lahir sejak periode sinema awal dan perlahan-lahan tumbuh bersama sinematografi menjadi kode-kode bahasa sinematik dalam bercerita. Tentu saja melalui film-film dari para pionir sekitar tahun 1895 sampai 1903, seperti karya George Albert Smith, James Williamson dan Edwin S. Porter yang memperlihatkan pemilahan sebuah film serta adegan menjadi beberapa *shot*. Di mana berbagai inovasi terkait *editing* sebagai penemuan-penemuan pertama bahasa sinematik yang berasal dari era tersebut, sudah mulai memperlihatkan beberapa kemungkinan dari *editing* terutama prinsip jukstaposisi sebagai seni dalam mengatur urutan *shot*.

Meskipun dalam konteks perkembangan sinema awal tersebut, penerapan bahasa sinematik seperti *editing* masih terbatas pada sensasi semata, dibandingkan desain untuk bercerita secara sadar. Berdasarkan kaidah-kaidah naratif yang tersusun melalui rangkaian peristiwa dengan keterkaitan kausalitas atau sebab-akibat yang logis dari awal sampai akhir sebuah film. Karena prinsip kausalitas baru akan berkembang lebih jauh lagi pasca-1903, terlebih sejak 1908 dengan kemunculan film-film naratif berdurasi panjang.

Tetapi untuk menjelaskan secara sederhana prinsip dari jukstaposisi, maka kita dapat memerhatikan susunan gambar A dan B di bawah ini.



Contoh jukstaposisi A.



Contoh jukstaposisi B.

Kedua rangkaian jukstaposisi (A dan B) di atas, sangat jelas terdiri dari tiga buah gambar yang sama. Ketiga gambar itu terdiri dari:

1. Gambar seorang laki-laki mengenakan kaos berwarna putih tampak marah.

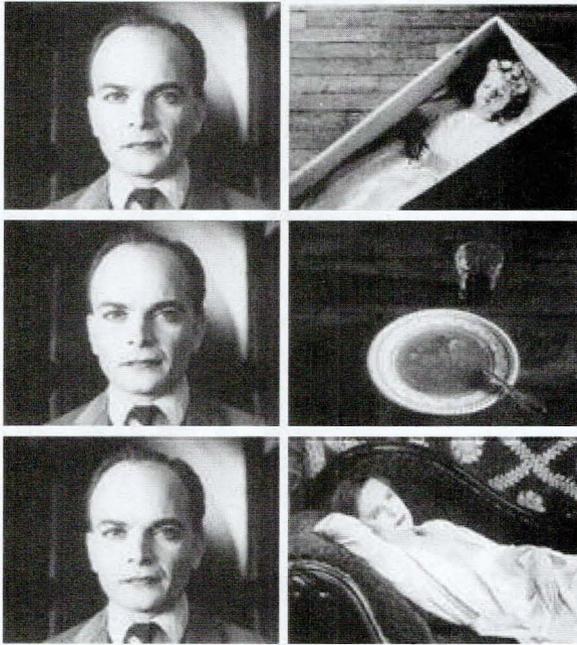
2. Gambar seorang laki-laki yang sama (dengan gambar 1) tampak terkejut.
3. Gambar laki-laki lain sedang menodongkan pistol ke arah depan.

Namun, karena jukstaposisi dari ketiga gambar itu diurutkan dengan cara yang berbeda. Pada akhirnya menghasilkan impresi dan makna yang berbeda, kepada orang atau penonton yang melihat susunan gambar A dan B tersebut.

Pada susunan gambar A, tampak jukstaposisi mengatur urutan menjadi gambar 1 – 3 – 2. Sedangkan jukstaposisi B terlihat mengurutkan menjadi gambar 2 – 3 – 1. Konsekuensi dari urutan gambar pada jukstaposisi A menghasilkan kesan bahwa laki-laki berkaos putih menjadi sangat terkejut, sebab laki-laki yang dimarahinya mendadak menodongkan pistol kepadanya. Tetapi jukstaposisi B memberikan kesan berbeda, di mana laki-laki berkaos putih yang sebelumnya terkejut, tiba-tiba menjadi marah pada orang yang menodongkan pistol tersebut.

Berdasarkan kedua contoh jukstaposisi di atas, tampak jelas bahwa *editing* sangat menentukan makna yang dihasilkan melalui urutan dari *shot-shot* yang diperlihatkan dalam sebuah adegan. Meskipun pada kasus yang melibatkan tiga buah gambar sebagai materi utama tersebut, terdapat pula kemungkinan jukstaposisi lainnya di samping kedua contoh susunan gambar itu. Di antaranya susunan-susunan secara berurutan lain menjadi gambar 1 – 2 – 3 atau 3 – 2 – 1 dan seterusnya.

Pemahaman mendasar terhadap jukstaposisi dan berbagai kemungkinannya dalam menceritakan sebuah kisah dalam film, kelak akan mendapatkan perhatian secara serius serta melahirkan teori-teori *editing* di Rusia pada periode 1920-an dengan beberapa pembuat film seperti Lev Kuleshov, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov dan Alexander Dovzhenko.



Eksperimen Kuleshov yang sangat terkenal dengan sebutan efek Kuleshov dan melibatkan gambar wajah Mosjoukine.

Salah satu terobosan terpenting dari teori *editing* dalam sejarah film dipelopori oleh Lev Kuleshov melalui eksperimennya terhadap sebuah gambar dari wajah aktor terkenal bernama Mosjoukine. Dalam eksperimen yang terkenal dengan sebutan efek Kuleshov dihasilkan sebuah kesimpulan bahwa sebuah gambar yang sama dari seseorang akan menghasilkan pemahaman yang berbeda kepada penonton, bila pada gambar selanjutnya disandingkan dengan gambar atau *shot* lain seperti peti mati berisi anak kecil, semangkuk sup dan perempuan cantik.

Sebab ketiga versi susunan gambar itu akan menghasilkan pemahaman berbeda atas seseorang laki-laki (Mosjoukine) yang tampak sedang bersedih, lapar dan bahagia karena membayangkan perempuan cantik. Walau ekspresi wajah laki-laki tetap sama, namun perbedaan terhadap impresi yang berbeda tersebut adalah bukti dari kekuatan *editing* dalam menghasilkan makna melalui urutan gambar-gambar pada sebuah film.

Editing dan Relasi Antara Shot

Selain memiliki keterkaitan erat dengan prinsip jukstaposisi, *editing* adalah sebuah konsep yang mengatur pula tentang kaidah dasar relasi antara sebuah *shot* dengan *shot* sebelum maupun sesudahnya.

Relasi setiap *shot* pada umumnya melibatkan berbagai kemungkinan, seperti; dimensi grafis dan ritmis yang dihasilkan dari relasi *shot* sebelum dan sesudahnya, dimensi spasial yang dikonstruksikan dari perpaduan setiap *shot* dan dimensi temporal yang dimungkinkan melalui urutan gambar dalam sebuah film.

Dimensi Grafis dan Cara Bercerita

Jika kita memerhatikan lebih jauh, pada prinsipnya setiap gambar atau *shot* selalu memiliki kualitas grafis baik berwujud titik, garis, warna, pola maupun bentuk-bentuk geometris lainnya baik yang statis atau bergerak secara visual. Dengan kata lain, setiap elemen dari *mise en scene* secara esensi merupakan sebuah potensi grafis yang terlihat di dalam layar.



Gambar ini memperlihatkan bahwa pencahayaan, properti dan elemen-elemen *mise en scene* pada dasarnya merupakan sebuah garis, lingkaran, persegi empat dan bentuk geometris yang tidak lain adalah berbagai potensi grafis dari *shot*.

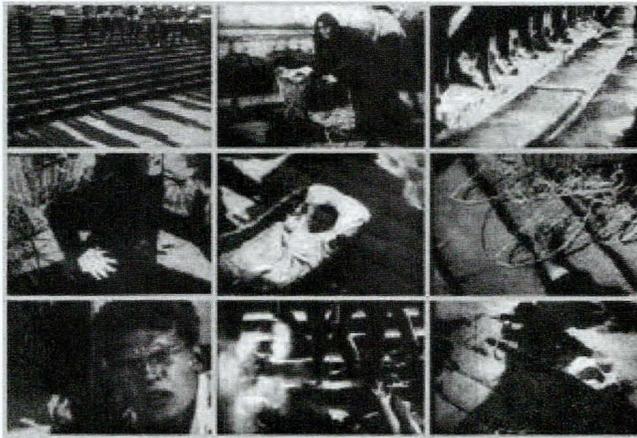
Pertanyaan berikutnya dalam *editing*, apakah kita ingin menghasilkan kesan kesinambungan atau tidak berdasarkan pertimbangan dimensi grafis dari urutan gambar tersebut?

Sergei Eisenstein merupakan seorang pemikir dari sinema Rusia pada periode 1920-an dan pembuat film yang dengan sadar memerhatikan setiap *shot*. Ia selalu berusaha mencari kontras dari potensi grafis, untuk menyampaikan benturan atau konflik yang menjadi inti dari cerita dalam film-filmnya.



Sergei Eisenstein (lahir 1898-wafat 1948).

Tentu saja hal ini dalam rangka menyampaikan visi dari Eisenstein yang memiliki pandangan bahwa realitas berkembang berdasarkan prinsip konflik. Selain dapat pula ditangkap dengan jelas, bahwa *editing* melalui dimensi grafis adalah cara menuturkan sebuah cerita yang sangat khas dari gerakan sinema Rusia tahun 1920-an.



BattleshipPotemkin karya Sergei Eisenstein tahun 1925 yang memperlihatkan dimensi grafis berbeda pada setiap *shot* untuk menghasilkan kesan konflik dan benturan. Seperti halnya dengan arah garis dari anak tangga Odessa dalam gambar di atas, di mana terkadang diperlihatkan secara diagonal, horizontal dan vertikal.

Dimensi Ritmis dan Cara Bercerita

Dimensi ritmis dalam *editing* merupakan persoalan yang selalu terkait dengan kesan cepat atau lambat dari sebuah film. Kesan cepat dan lambat atau *pace* itu sendiri, sangat ditentukan oleh mobilitas subjek dari *mise en scene* yang terlihat di layar dan gerakan kamera dalam sebuah *shot*.

Namun bila kita berusaha untuk mengaitkan dengan persoalan *editing, pace* secara fisik merupakan sebuah konsekuensi dari panjang-pendeknya *shot* yang diperlihatkan.

Dalam film, sebuah *shot* pada intinya terdiri dari kumpulan *frame*. *Shot-shot* tersebut kemungkinan memiliki satu sampai puluhan, ratusan bahkan mungkin pula ribuan *frame*. Di mana saat ditampilkan, setiap *shot* memiliki panjang durasi yang berbeda-beda. Sebab semakin banyak *frame*, maka durasi sebuah *shot* akan semakin lama. Seandainya sebuah *shot* yang terdiri dari 24 *frame* memiliki durasi 1 detik, maka *shot* lainnya dengan jumlah *frame* lebih sedikit akan terlihat lebih pendek di layar. Sementara *shot* dengan jumlah *frame* lebihbanyak akan memiliki durasi lebih panjang.



Sebuah *shot* yang terdiri dari sebuah *frame*.



Sebuah *shot* yang mungkin pula terdiri dari empat *frame*.

Panjang-pendeknya durasi *shot* yang ditentukan oleh jumlah *frame* adalah faktor utama yang membentuk *pace*. Tetapi terdapat pula unsur lain, seperti jarak kamera terhadap sebuah objek ketika pengambilan gambar hendak dilakukan. Serta menghasilkan berbagai kemungkinan ukuran dari tipe *shot*, yakni; *closeshot* atau jarak dekat, *mediumshot* atau jarak sedang dan *longshot* atau jarak jauh.

Saat editor mengombinasikan jarak kamera dengan durasi *shot*, maka kontrol terhadap *pace* dari sebuah film dilakukan. Contohnya adalah *longshot* dengan berbagai elemen visual yang kompleks namun hanya diperlihatkan dalam durasi sangat singkat, akan menghasilkan kesan lebih cepat. Sementara jika *shot* yang sama diperlihatkan dalam durasi lebih lama, akan menyebabkan munculnya kesan lebih lambat.

Kesan cepat dan lambat atau *pace* itulah yang dapat menghasilkan ketegangan, depresi dan berbagai impresi dramatik lainnya kepada penonton, ketika kita menuturkan cerita dalam film.

Dimensi Spasial dan Cara Bercerita

Eksperimen Kuleshov yang merintis formulasi dari jukstaposisi sebagai seni *editing*, pada sisi lainnya ternyata menghasilkan kemungkinan terkait konstruksi spasial dalam film atau geografi kreatif. Di mana ruang dapat dibangun melalui potongan gambar-gambar yang mungkin diambil dari tempat yang berbeda. Namun saat dihubungkan satu sama lain seperti terkesan berada di sebuah ruang yang sama.

Misalnya saat kita melihat adegan yang berlangsung di ruangan dalam sebuah rumah, maka terdapat banyak kemungkinan untuk mewujudkan adegan tersebut. Sebab selain dapat dibuat di tempat yang sama, kita dapat pula melakukan pengambilan gambar di tempat yang berbeda-beda demi tujuan tertentu. Untuk bagian depan rumah, kita dapat melakukan pengambilan gambar dari sebuah rumah di Jakarta. Sedangkan pengambilan gambar dari bagian-bagian ruangan dalam

rumah lainnya dapat dilakukan di Bandung dan Surabaya, karena terdapat interior yang khas serta sesuai dengan kebutuhan cerita. Lalu ketika potongan-potongan gambar dari Jakarta, Bandung dan Surabaya tersebut disambungkan, maka akan terlihat serta tercipta sebuah rumah yang khas dalam film.

Melalui kekuatan *editing* inilah, lantas dimensi spasial yang berperan untuk membangun ruang dan menceritakan sebuah kisah mampu diwujudkan.

Dimensi Temporal dan Cara Bercerita

Setiap peristiwa yang terdapat dalam naratif selalu berlangsung berdasarkan alur atau urutan waktu tertentu. Tetapi seandainya peristiwa-peristiwa yang terjadi di realita keseharian selalu berlangsung melalui aturan kronologis secara linear, *editing* mampu memperlihatkan dengan cara lain.

Beberapa kemungkinan dari urutan peristiwa yang dapat diperlihatkan tidak secara linear dalam film tersebut adalah *flashback* atau alur waktu yang diperlihatkan mundur dan *flashforward* atau alur waktu yang diperlihatkan seperti melompat ke depan.



Adegan saat tokoh Forrest Gump kanak-kanak dan dewasa dalam film *ForrestGump* karya Robert Zemeckis tahun 1994.

Jika perjalanan hidup seseorang berlangsung secara kronologis dan linear mulai dari lahir – kanak-kanak – dewasa – tua – mati. *Editing* dalam film dapat memperlihatkan kemungkinan lain, seperti mulai dari lahir – dewasa – tua – kanak-kanak – mati atau sebuah pola kaidah temporal yang disebut *flashback*. Serta urutan peristiwa lainnya mulai dari lahir – kanak-kanak – mati – dewasa – tua atau *flashforward*.

Di mana *flashback* memperlihatkan keadaan saat karakter berada dalam masa tua dan terkenang masa lalunya yang indah, setelah itu ia meninggal dengan penuh kebahagiaan. Sedangkan *flashforward* menampilkan karakter masih kanak-kanak dan membayangkan kematiannya di masa tua yang penuh kebahagiaan, setelah itu ia menjalani kehidupan masa dewasa dan tuanya dengan sebaik-baiknya.

Penyusunan urutan waktu dari peristiwa dalam film dengan *editing* seperti *flashback* dan *flashforward* mempunyai tujuan dan fungsi dalam naratif. *Flashback* dapat berperan mengingatkan kembali penonton dan menjelaskan latar-belakang karakterisasi tokoh tertentu, sedangkan *flashforward* dapat menjadi kode tentang visi atau bayangan karakter terhadap masa depan.

Prinsip Kesenambungan dan Alternatifnya dalam *Editing*

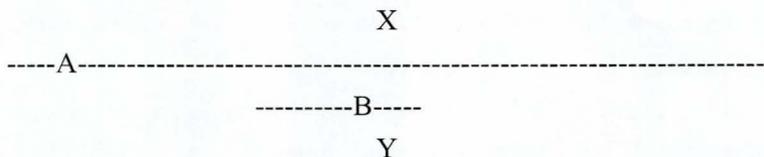
Saat adegan hanya diperlihatkan dalam satu *shot*, sebuah peristiwa akan terkesan mengalir secara mulus. Tetapi kehadiran *editing* yang memilah-milah adegan tersebut menjadi beberapa *shot*, pada umumnya akan menghasilkan interupsi dan kesan patahan terhadap aliran peristiwa dari sebuah film.

Untuk menghindari kesan patahan tersebut, prinsip kesenambungan dalam menyusun dan menghubungkan *shot* satu dengan yang lainnya dapat diterapkan. Seperti ketika melakukan penyambungan

gambar atau *shot*, pemikiran berdasarkan dimensi grafis selalu berusaha memerhatikan kesinambungan secara berlanjut berbagai potensi unsur grafis dari setiap *shot*. Artinya jika dalam sebuah *shot* seseorang mengenakan baju berwarna biru, maka *shot* berikutnya pada adegan itu juga harus terlihat memakai warna yang sama. Kecuali apabila pada adegan yang sama diperlihatkan pula saat orang itu mengganti baju dengan warna lainnya.

Sementara terkait dimensi ritmis atau panjang-pendeknya *shot*, secara prinsip harus selalu diingat bahwa gambar yang menampilkan objek lebih banyak dan kompleks (*long shot*) sebaiknya diperlihatkan dalam durasi lebih lama. Karena penonton membutuhkan waktu untuk melihatnya, bila dibandingkan dengan gambar yang hanya terdiri dari sebuah objek saja dan tidak terlalu kompleks.

Begitu pula halnya dengan dimensi spasial, di mana prinsip kesinambungan mengharuskan pembuat film menerapkan kaidah-kaidah yang bersifat mengikat. Untuk menyusun gambar dalam membangun kesinambungan ruang tempat berlangsungnya peristiwa berdasarkan prinsip kontinuitas, maka metode pengambilan gambar saat membuat sebuah adegan pun harus mematuhi kaidah 180 derajat atau sebuah garis imajiner.



Berdasarkan kaidah 180 derajat, saat pengambilan gambar untuk membuat sebuah adegan harus selalu dibayangkan sebuah garis yang membelah karakter-karakter (A dan B) yang saling berhadapan-hadapan serta membagi sebuah ruang menjadi dua wilayah (X dan Y). Selanjutnya ketika hendak membuat *shot*, segera ditentukan wilayah (X atau Y) dari penempatan posisi kamera. Setiap *shot* yang dibuat dalam adegan tersebut kemudian hanya memperbolehkan satu wilayah sebagai penempatan posisi kamera untuk mengambil gambar karakter-karakter yang saling berhadapan (A dan B). Wilayah yang diizinkan untuk menempatkan posisi kamera memiliki kemungkinan seluas 180 derajat.

Sedangkan kaidah kesinambungan membuat dimensi temporal dalam film memiliki kecenderungan peristiwa berlangsung secara linear dan kronologis. Serta memungkinkan *flashback* untuk kembali mengingatkan kepada penonton dan informasi penting terkait mas lalu dari karakter.

Inti dari prinsip kesinambungan adalah membuat penonton hanya fokus terhadap peristiwa-peristiwa yang berlangsung. Ini hanya bisa dimungkinkan jika cerita terkesan mengalir dan penonton tidak mengalami kebingungan terhadap arah dari ruang dalam sebuah peristiwa. Caranya adalah dengan membuat *editing* menjadi terkesan tidak terlihat. Sebab meski sangat penting untuk membangun ruang dan waktu, tetapi *editing* dapat memberi kesan patahan terhadap aliran peristiwa dari cerita dalam sebuah film.

Namun tidak menutup pula kemungkinan sebaliknya, di mana *editing* dalam film sengaja dirancang untuk menghasilkan patahan dan kebingungan terhadap arah dalam sebuah ruang peristiwa. Sebab untuk

kebutuhan bercerita terkadang dimungkinkan pula menerapkan alternatif atas prinsip kesinambungan itu.

Seperti melakukan pelanggaran kaidah 180 derajat yang disengaja, saat melakukan pengambilan gambar dengan menempatkan kamera di wilayah yang tidak diizinkan dalam aturan tersebut. Meski hal itu sengaja dilakukan untuk menghasilkan kebingungan penonton terhadap arah dan posisi dari sebuah ruang peristiwa. Alternatif terhadap prinsip kesinambungan ini terkadang menjadi sangat ampuh untuk memperkuat impresi, saat film berusaha menceritakan kisah tentang karakter-karakter yang mengalami depresi dan gangguan mental lainnya.

Editing dan Naratologi Film

Jika *miseenscene* berperan untuk memberikan wujud dari peristiwa yang terjadi dalam naratif, *editing* lebih bertindak sebagai penyusun urutan dari peristiwa tersebut. Layaknya fungsi dari plot sebagai alur cerita, susunan sebuah peristiwa yang diatur melalui *editing* memberikan berbagai kemungkinan terhadap cara menyampaikan peristiwa demi peristiwa dalam film.

Walau tidak hanya sekedar alat untuk menyusun sebuah peristiwa yang terjadi, karena terdapat potensi-potensi lain dari *editing* dalam memberikan kesan terhadap pengalaman penonton.

Kebakaran sebuah gedung dalam film dapat ditampilkan melalui berbagai variasi urutan detail tanpa batas dengan *editing*. Di mana susunan gambar yang lahir dengan pertimbangan grafis, ritmis, spasial dan temporal membuat lahirnya dimensi tambahan lain dalam memperkaya cara bercerita dalam film.

Rangkuman

Bersama sinematografi, *editing* merupakan bahasa sinematik yang membuat film secara perlahan berkembang menjadi sebuah seni dengan cara bercerita khas. Seperti halnya bidang-bidang seni lain yang memiliki karakteristik bertutur masing-masing. Unsur sinematik ini bahkan sudah disadari potensinya oleh para pionir awal sinema. Sebab tidak hanya sekedar menjadi salah satu alat bercerita semata, *editing* kerap pula dipandang sebagai esensi film itu sendiri. Setidaknya menurut perspektif dari Sergei Eisenstein dan tokoh-tokoh gerakan Montase Rusia lainnya.

8. Suara dan Cara Bercerita dalam Film

*Film terdiri dari 50 persen visual dan 50 persen suara.
Terkadang suara lebih penting dibandingkan dengan visual.*

David Lynch

Suara manusia adalah organ dari jiwa.

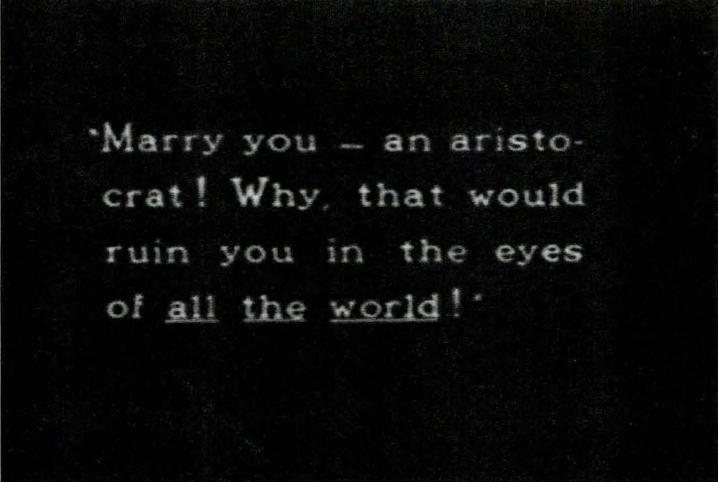
Henry Wadsworth Longfellow

Sinema Bisu dan Film Sebagai Medium Audio-Visual

Dalam sejarah film, periode antara tahun 1895 hingga 1927 biasanya dikenal dengan zaman sinema bisu. Mulai dari pertunjukan film-film yang dibuat oleh Lumiere bersaudara pada tanggal 28 Desember 1895, sampai dibuatnya film bersuara pertama di dunia berjudul *The Jazz Singer* tahun 1927 oleh perusahaan Warner Bros.

Istilah sinema bisu terkadang menyebabkan munculnya kesalahpahaman, di mana film-film yang diproduksi ketika itu dipandang hanya bercerita melalui unsur visual semata. Tetapi fakta memperlihatkan sebaliknya, sebab suara telah hadir bersama gambar saat periode sinema bisu berlangsung. Serta menjadi bukti bahwa film merupakan sebuah medium audio-visual yang bercerita melalui kedua unsur tersebut sejak dekade awal perkembangannya. Sekaligus membantah pandangan bahwa unsur suara dalam film baru lahir dalam film seperti *The Jazz Singer*.

Pada periode sinema bisu, suara hadir melalui berbagai macam cara. Cara utama menghadirkan suara antara lain melalui iringan musik yang diperdengarkan bersamaan dengan gambar kepada penonton saat pertunjukan berlangsung, serta penggunaan metode *intertitle* atau tulisan sebagai informasi keterangan suara di antara dua gambar.



'Marry you – an aristo-
crat! Why, that would
ruin you in the eyes
of all the world!'

Sebuah contoh *intertitle* dari film *Orphans of the Storm* pada tahun 1921 karya D. W. Griffith.

Intertitle di atas merupakan cara untuk menghadirkan suara karakter, ketika sebuah adegan pembicaraan berlangsung saat periode sinema bisu. Sehingga bunyi ucapan yang keluar dari mulut seseorang karakter diwujudkan dalam bentuk teks tertulis di layar. Sebab sinkronisasi antara gerakan mulut seseorang karakter dan suara vokal yang terdengar saat berbicara tidak dapat dimungkinkan masa itu. Karena persoalan teknis ini baru dapat dipecahkan pada tahun 1927.

Meskipun suara karakter tidak terdengar oleh penonton ketika adegan dialog berlangsung, namun tidak terbantahkan pula bahwa periode sinema bisu pun semakin menegaskan karakteristik film sebagai medium yang berusaha menuturkan kisah melalui gambar dan suara. Walau dituturkan melalui *intertitle* untuk menggantikan vokal dan bunyi ucapan karakter, bahkan tidak jarang pula suara-suara lain seperti bantingan pintu serta letusan pistol.

Sehingga sinema bisu tidak berarti menghilangkan unsur suara dalam film secara keseluruhan, kecuali ketidakmungkinan menghadirkan suara karakter karena kendala teknis semata. Meski hambatan tersebut berusaha dihilangkan melalui *intertitle* dengan tujuan menghadirkan kembali sensasi terhadap suara karakter kepada penonton. Selain tentu saja praktek yang memperdengarkan suara musik melalui iringan piano dan orkestra di samping layar pada periode itu. Jadi kesadaran bercerita melalui gambar dan suara telah dirintis oleh para pionir mulai periode sinema bisu, serta berlanjut pada perkembangan film bersuara sejak 1927 sampai masa sekarang ini.

Elemen Suara dalam Film

Kesalahpahaman terhadap praktik sinema bisu adalah sebuah kekeliruan yang menganggap suara hanya sebatas pada vokal dan bunyi ucapan yang keluar dari mulut seorang karakter. Sehingga ketidakhadiran suara manusia yang berusaha diwakili oleh *intertitle*, kerap dipandang sama dengan ketidakberadaan suara itu sendiri. Padahal suara dalam film tidak hanya sebatas pada bunyi ucapan tersebut, namun meliputi hal yang lebih luas lagi. Walau secara umum terbagi menjadi tiga elemen dasar, yakni; bunyi ucapan yang keluar dari mulut karakter atau *speech*, suara efek dan musik.

Suara dari mulut karakter atau *speech* adalah vokal dan bunyi ucapan yang biasanya terdengar sebagai suara percakapan seseorang. Suara ini biasanya terdapat pada adegan monolog untuk percakapan yang melibatkan seorang karakter saja, maupun dialog untuk percakapan dua orang atau lebih dalam film.

Suara efek merupakan bunyi yang tidak berasal dari mulut seorang karakter atau manusia. Jenis suara ini memiliki kemungkinan tidak terbatas mulai dari suara tubuh manusia, lingkungan sekitarnya, bahkan hingga keseluruhan bunyi yang terdapat di alam. Sementara di samping kemungkinan suara efek yang tidak terhingga, terdapat harmonisasi bunyi-bunyian lain dan bersifat khusus seperti musik.

Walau sebenarnya tidak bisa dipungkiri, usaha untuk mencari batasan dan definisi elemen-elemen suara secara ketat dan pasti menjadi sangat sulit. Karena keragaman cara pandang terkadang membuat munculnya standar yang berbeda dalam menentukan kategori terhadap suara efek dan musik. Khususnya perkembangan kontemporer, di mana musisi seperti Frank Zappa dan Lou Reed terkadang membuat batasan antara musik dan suara kebisingan itu sendiri menjadi semakin kabur. Tetapi bisa dipastikan bahwa pemahaman terhadap kekayaan dari elemen suara dapat membuka kemungkinan lain atas cara bercerita dalam film.

David Lynch adalah salah satu contoh sutradara yang sangat sadar tentang potensi suara untuk bercerita dalam film. Semua elemen suara mulai dari vokal, suara efek dan musik digunakan secara optimal untuk membawa penonton masuk ke dunia penuh fantasi yang ditawarkan dalam setiap film-filmnya, seperti; *Blue Velvet* tahun 1986, *Twin Peaks: Fire Walk With Me* tahun 1992 dan *Mulholland Drive* tahun 2001. Sebuah dunia sangat unik yang oleh para kritikus disebut dengan semesta Lynchian melalui atmosfer audio yang sangat spesifik.



David Lynch (lahir 1946-)

David Lynch sangat menyadari potensi film sebagai sebuah medium audio-visual untuk menceritakan dunia-dunia fantastik penuh imajinasi yang diinginkannya. Sehingga untuk memperkuat konstruksi dunia fisik atau *miseenscene*-nya, ia mendorong suara menjadi unsur yang sama penting dan bahkan terkadang lebih penting dibandingkan visual dari filmnya pada beberapa adegan. Di mana tidak jarang suara kerap lebih kompleks dari gambar dalam karya-karyanya.

Misalnya karakter-karakter tertentu yang misterius dan unik secara visual akan memiliki suara yang lain daripada yang lain saat berbicara (David Lynch dapat sedikit memanipulasi tempo dari vokal seseorang karakter atau bahkan tidak jarang merekam suara vokal dan memperdengarkannya secara terbalik dalam film). Sementara pada sebuah adegan dapat pula terdengar secara bersamaan suara-suara efek dan musik yang merupakan kombinasi dari bunyi-bunyian lain, namun tidak sesuai dengan gambar-gambar yang diperlihatkan. Tujuannya tidak lain menghasilkan sebuah suasana yang membawa penonton memasuki dunia cerita penuh fantasi dan imajinasi.



Sosok dari karakter bernama John Merrick dalam film *The Elephant Man* tahun 1980 karya David Lynch.

Usaha menciptakan vokal dan bunyi ucapan yang khas dari mulut karakter dengan figur unik seperti John Merrick dalam film *The Elephant Man*, sangat membutuhkan kreativitas terkait keras-lemah dan tinggi-rendah suara untuk menghasilkan karakteristik bunyi tertentu. Strategi ini akan sangat bermanfaat untuk menghasilkan pengalaman impresif kepada penonton, serta memberikan dimensi penceritaan lain terhadap karakter.

Sumber Suara dalam Film

Pada saat lampu di dalam gedung bioskop mulai mati secara perlahan, penonton lalu melihat ke layar. Selanjutnya mereka mendapati batasdari tinggi dan lebar layar tersebut. Kemudian selama durasi tertentu ketika ruangan bioskop sudah gelap, rangkaian cerita yang memperlihatkan peristiwa demi peristiwa dalam ruang-waktu dunia fiksi mulai ditampilkan melalui gambar bergerak. Meskipun tidak lagi

menyadari kehadiran dari batas tinggi dan lebar layar saat menonton, namun telah terbentuk wilayah atau ruang yang membatasi penonton dalam melihat elemen-elemen visual di layar. Ruang yang terbentuk itu adalah *on-screenspace* atau ruang yang terdapat di dalam layar.

Meski penonton hanya mampu melihat yang terdapat di layar saja, tetapi ruang sebuah peristiwa dari dunia fiksi atau *diegesis* dalam film tidak terdiri dari *on-screen space* semata. Sebab terdapat pula kemungkinan wilayah lain yang tidak terlihat oleh penonton dan terletak di luar layar atau *off-screen space*.



Kepada siapa (apakah) pistol tersebut diarahkan?

Misalnya cara seorang karakter mengarahkan pistolnya pada gambar di atas. Di mana jika diperhatikan lebih jauh, akan terdapat sebuah hal menarik terkait objek sasaran tembaknya yang tidak terlihat dan berada di luar layar. Bagi pemikir seperti Noel Burch, ruang yang terdapat di luar layar atau *off-screen space* dalam film yang tidak terlihat oleh penonton dapat terletak di sebelah kiri, kanan, atas dan

bawah dari layar. Serta di belakang kamera saat pengambilan gambar berlangsung, maupun berada di balik properti atau benda-benda tertentu dalam sebuah *setting*. Karena sifatnya tidak kasatmata, ruang yang terdapat di luar layar kerap dilupakan oleh penonton. Padahal kontribusinya dalam menuturkan cerita tidak dapat dipandang sebelah mata.

Oleh sebab itu terkadang diperlukan sebuah cara dalam mengaktifkan partisipasi dari *off-screen space* untuk bercerita dalam film. Salah satu faktor utama yang sangat menentukan kontribusi, selain penunjuk keberadaan dari ruang di luar layar ini adalah unsur suara dalam film. Sebab berbeda dengan prinsip elemen-elemen visual yang dibatasi oleh layar, suara merupakan sesuatu hal yang tidak terlihat dan mampu melampaui batasan tersebut.

Tetapi keterkaitan suara dengan ruang *off-screen*, serta *on-screen* terletak pada persoalan mendasar tentang asal dari sebuah bunyi yang terdengar dalam film. Di sini suara dapat berasal dari sebuah sumber yang berada di luar layar, maupun di dalam layar dan terlihat dalam film. Berbagai elemen suara (suara vokal, efek dan musik) yang terdengar pasti selalu memiliki hubungan dengan hal ini. Tetapi karena suara tidak kasatmata pula, maka kemungkinan dalam memainkan asal dari bunyi tersebut mampu menghadirkan dimensi misteri, ketegangan dan kejutan kepada penonton.

Sebab tidak selalu terdapat kesesuaian dan ketepatan antara suara yang terdengar dan imaji yang kita lihat di layar. Mungkin pula suara tersebut berasal dari sebuah sumber bunyi yang terdapat di luar layar, bahkan lebih jauh lagi bukan merupakan bagian dari dunia cerita dalam film tersebut.

Mungkin seperti sebuah gambar seseorang yang sedang duduk terdiam beberapa lama di tepi pantai, serta diperlihatkan dalam jarak sangat dekat. Tiba-tiba dapat secara bersamaan terdengar pula suara hiruk-pikuk lalu lintas dan alunan musik.

Motivasi apapun yang terkait dengan hubungan antara orang tersebut, bunyi kebisingan maupun musik yang didengar oleh penonton. Intinya tidak lain bahwa suara dalam film dapat menghadirkan suasana yang khusus dan kemungkinan bercerita tanpa batas. Hanya melalui relasi antara bunyi yang terdengar, serta sumber dari suara tersebut.

Suara dan Naratologi Film

Suara adalah unsur yang melengkapi peristiwa yang terjadi dalam naratif pada sebuah film. Kehadirannya secara utuh sejak 1927 melalui kemungkinan sinkronisasi antara gerak-gerik mulut seorang karakter dan bunyi ucapan yang terdengar, semakin membuat setiap peristiwa yang terlihat dalam film menjadi bertambah mirip dengan kejadian sehari-hari. Sehingga tidak jarang, impresi ini menyebabkan film dianggap sebagai realita sehari-hari itu sendiri.

Akibatnya saat kembali membuat sebuah film berdasarkan pendekatan praktik yang umum dijumpai mulai dari 1895 sampai 1927, maka peristiwa demi peristiwa tampak menjadi terasa asing. Mungkin terkesan lebih puitis atau berbeda dalam menuturkan cerita melalui bentuk film seperti sinema bisu. Tetapi format film bersuara diyakini merupakan versi yang lebih realis dalam bertutur melalui medium audio-visual.

Sinematografi perlahan dan pasti menjadi penjamin kriteria artistik dari film sebagai seni yang khas dalam bercerita. Sedangkan *mise en scene* dan *editing* telah memberikan wujud konkret terhadap

kaidah-kaidah eksistensi dari sebuah peristiwa, melalui prinsip urutan berdasarkan kaidah temporal tertentu.

Tetapi suara membuat peristiwa-peristiwa yang terjadi mulai dari awal sampai akhir dalam naratif sebuah film, semakin bertambah sempurna saat membangun realitas dunia fiksi atau *diegesis* dengan meyakinkan. Fakta sejarah telah menjadi bukti pula, bahwa cara bercerita yang diinginkan oleh para pionir sejak awal adalah kombinasi antara gambar dan suara secara bersama-sama untuk menuturkan kisah melalui film.

Rangkuman

Dari semua bahasa sinematik yang terdapat dalam film, suara merupakan sebuah unsur yang sangat problematik karena berbagai kekeliruan yang muncul terhadapnya. Kesalahpahaman terhadap sinema bisu dan ketidakmengertian terhadap posisi suara yang dipandang sebatas pendukung bagi imaji, kerap menyebabkan potensi dari medium audio-visual menjadi sedikit terhambat. Meski pada akhirnya muncul pula beberapa tokoh yang menyadari persoalan ini. Serta mulai paham bahwa relasi suara bersama gambar, mampu membuat film dapat bercerita dengan kemungkinan tanpa batas.

9. Tipe-Tipe Film dan Cara Berceritanya

Dalam film-film fiksi di bioskop, sutradara adalah Tuhan.

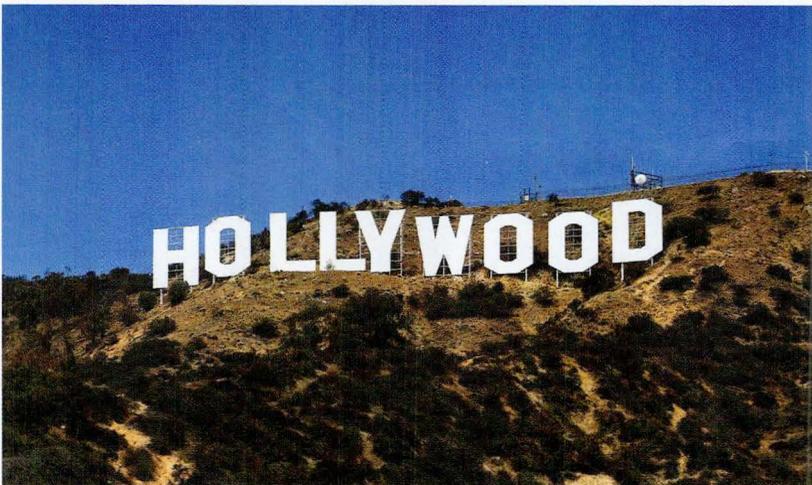
Dalam film-film dokumenter, Tuhan adalah sutradara.

Alfred Hitchcock

Avant-garde adalah bahasa Perancis untuk omong kosong.

John Lennon

Sekitar tahun 1917 atau menjelang berakhirnya perang dunia I, Hollywood semakin tumbuh dan perlahan-lahan mulai mendominasi perfilman dunia sampai sekarang. Mekanisme sistem studio untuk menjamin film laku yang dilakukan beberapa perusahaan film di Hollywood saat itu, kemudian mencapai puncaknya pada akhir dekade 1930-an.



Sebuah tanda khas yang menandai wilayah dari pusat perfilman dunia.

Walau mekanisme yang membawa studio-studio besar menguasai setiap aspek industri perfilman mulai dari produksi, distribusi dan eksibisi atau penayangan film itu berakhir pada tahun 1948, tetapi rumusan produk yang dihasilkannya tetap dipertahankan oleh para pembuat film hingga detik ini. Salah satu bukti utamanya adalah dominasi dari film-film fiksi ala Hollywood, di mana bahasa sinematik berfungsi melayani naratif dan tidak membuat penonton mengalami kebingungan untuk menikmati ceritanya.

Kendati prinsip film ala Hollywood atau Sinema Hollywood Klasik banyak menguasai bioskop di seluruh dunia, namun terdapat pula tipe-tipe film lain yang juga memiliki sejarah panjang dan terus-menerus diproduksi oleh para pembuat film. Meskipun cara bercerita menurut kaidah Hollywood Klasik masih menjadi primadona.

Adapun beberapa tipe film utama yang tumbuh menjadi alternatif terhadap cara bercerita ala Hollywood tersebut adalah dokumenter dan eksperimental atau *avant-garde*.

Cara Bercerita dalam Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebuah tipe film yang memiliki sejarah panjang. Model paling awal dari jenis ini dapat dilacak sampai pada film-film karya pionir terpenting sinema, yakni Louis dan Auguste Lumiere. Meski perdebatan tentang film pertama terus berlanjut hingga saat ini, namun tidak bisa dipungkiri bahwa prinsip-prinsip dasar telah diletakkan oleh kedua orang bersaudara itu. Di mana lazimnya film dokumenter, maka tema ceritanya mengandur unsur faktual dan subjek bersifat aktual.

Salah satu karya terpenting dari Lumiere bersaudara adalah *Workers Leaving the Lumiere Factory* yang merupakan sebuah film

berdurasi kurang dari satu menit dan hanya berisi dokumentasi para pekerja saat baru keluar dari pabrik milik Lumiere di kota Lyon. Pada film tersebut tampak keinginan untuk merekam berbagai aktivitas keseharian. Sehingga Louis dan Auguste Lumiere memfilmkan para pekerja di pabriknya. Di samping film tersebut, metode yang sama juga digunakan oleh Lumiere bersaudara dalam karya-karyanya yang lain.



Film *Workers Leaving the Lumiere Factory* tahun 1895 karya Louis dan Auguste Lumiere.

Kemudian metode produksi dan gaya yang berbeda dari Lumiere mulai bermunculan. Meskipun prinsip pendekatan faktual atas setiap subjek yang aktual masih tetap dipertahankan oleh para sineas generasi berikutnya. Tokoh-tokoh seperti Robert Flaherty, John Grierson dan Dziga Vertov adalah contoh beberapa pionir penting dalam film dokumenter dengan obsesi merekam kehidupan seseorang dan masyarakat yang bersifat faktual tersebut.

Dokumenter sangat mengedepankan prinsip faktual, sehingga bahasa sinematik lebih digunakan untuk merekam kenyataan dari subjek yang aktual dalam film. Walau tetap harus dipahami bahwa terdapat perbedaan pendapat di antara para pembuat film dokumenter itu sendiri. Mulai dari yang setuju dengan penggunaan *editing* pada sebuah adegan dan tidak, perdebatan tentang keharusan seorang sutradara merangkap sebagai sinematografer, serta berbagai metode penerapan gaya dalam film lainnya. Maupun masalah tentang penerapan teknologi digital secara realistis terhadap perwujudan berbagai peristiwa historis dan rekonstruksi wujud dari makhluk dan hewan pra-sejarah.

Cara Bercerita dalam Film Eksperimental

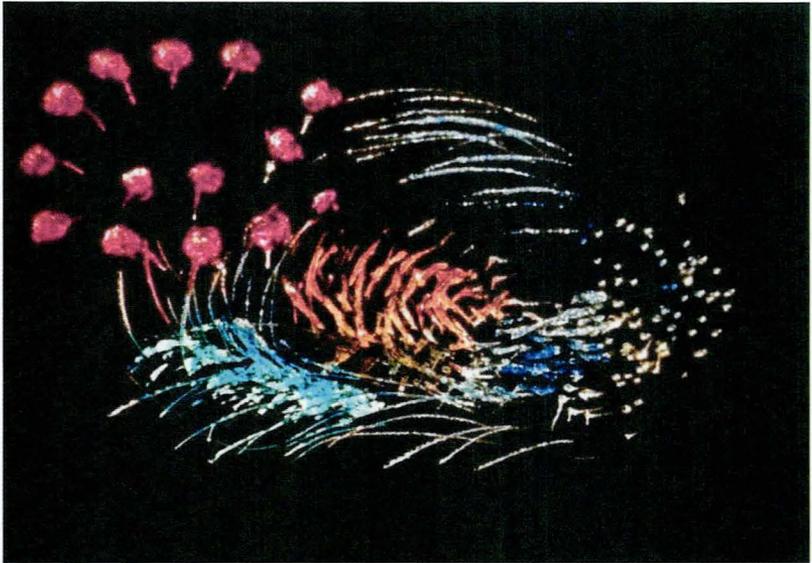
Perbedaan fiksi (ala Hollywood) dan dokumenter terdapat pada batas antara prinsip faktual dan aktual dari dunia yang diceritakan dalam film. Fiksi dapat menciptakan dunia imajinasi tanpa perlu mengindahkan kaidah faktual, sedangkan dokumenter sangat memegang teguh prinsip ini. Walau kerap kali batasan antara kedua tipe tersebut sangat tipis dan kabur, tetapi garis pemisahnya tetap ada.

Namun film eksperimental adalah sebuah tipe film yang melawan semua kaidah sebelumnya dan berusaha menolak usaha pendefinisian. Jadi seandainya terdapat batasan antara fiksi dan dokumenter yang jelas, maka film eksperimental berusaha menghapusnya sama sekali. Meski berdasarkan prinsip tersebut, maka praktik paling awal dari jenis film ini dapat mengacu pada George Melies. Karena Melies menampilkan kenyataan berbeda dari film-film Lumiere bersaudara dan karya-karya lainnya di akhir abad ke-19, yang lebih cenderung mendekati realitas keseharian.



Le Voyage dans la Lune (Trip to the Moon) tahun 1902 adalah sebuah karya Georges Melies yang tidak menampilkan realita keseharian, seperti halnya dengan film-film dari Lumiere bersaudara.

Sehingga sering kali usaha mencari kontribusi bahasa sinematik dalam bercerita sangat sulit, karena peristiwa dan cerita itu seperti tidak ada. Kecuali wujud bentuk-bentuk geometris semata yang berperan sebagai subjek dari film-film eksperimental atau *avant-garde*, seperti; titik, garis, warna dan unsur-unsur grafis lainnya.



Blinkity Blank tahun 1955 karya Norman McLaren adalah sebuah film eksperimental dalam bentuk animasi.

Rangkuman

Sejarah mencatat berbagai tipe film dengan cara bercerita yang khas muncul dan memperkaya keragaman sinematik. Meski tidak dapat dipungkiri bahwa sumbangan terbesar atas prinsip bercerita dibangun oleh cara bertutur yang khas dari film Hollywood sebagai produk sistem studio. Bentuk film ini adalah sebuah wujud sinema dominan yang menjadi dasar menyampaikan kisah melalui unsur gambar dan suara. Pemahaman terhadap Sinema Hollywood Klasik ini adalah mutlak, sebelum pada akhirnya mampu menawarkan berbagai alternatif terhadap cara bercerita dalam film.

10. Cara Bercerita dalam Sejarah Film

Film-film Hollywood membuat penonton menjadi terasing. Mereka menggunakan terlalu banyak dialog, penjelasan dan tidak meninggalkan sedikitpun ruang bagi penonton untuk terlibat. Mereka membuat saya tertekan.

Bruno Dumont

Sebuah gaya bukanlah persoalan sudut pengambilan kamera atau keindahan semata, tetapi sebuah ekspresi yang sangat tepat bagi opini tertentu.

Karel Reisz

Sejjarah mencatat bahwa Lumiere bersaudara pertama kali memperlihatkan hasil karya mereka kepada khalayak ramai pada tanggal 28 Desember 1895. Sejak saat itu film sebagai media ekspresi yang menuturkan kisah-kisah mulai tumbuh, secara perlahan tapi pasti dengan mengeksplorasi bahasa sinematik yang menjadi karakteristik mediumnya yang khas. Diawali dengan para pionir di Eropa, Amerika Serikat dan selanjutnya segera menyebar ke berbagai belahan dunia lainnya.

Kemudian tampak jelas bahwa perubahan teknologi menjadi penentu pula cara pembuat film dalam bercerita. Dimulai dengan periode sinema bisu (1895-1927), lalu era film bersuara (1927-1990), serta kehadiran sinema digital (1990-sekarang) dengan keunikan masing-masing yang telah menghasilkan berbagai karya inovatif dari setiap zaman.

Faktor lain yang tidak kalah penting dalam perkembangan cara bertutur ini adalah hubungan antara cerita dan bahasa sinematik. Di mana relasi tersebut kerap berperan sebagai penentu prinsip cara bercerita dalam sejarah film. Tentu saja selain faktor teknologi dan aspek sosial-budaya. Mengenai relasi antara cerita dan bahasa sinematik tersebut, sejarah sinema telah memperlihatkan beberapa praktik kunci terhadap prinsip penting cara bercerita dalam film. Praktik-praktik kunci yang dimaksud mengacu pada beberapa bentuk cara bertutur, seperti terdapat pada Sinema Awal, Sinema Klasik/Hollywood dan Sinema Modern.

Sinema Awal dan Cara Bercerita

Sinema awal adalah sebuah periode yang berlangsung sekitar tahun 1895 sampai 1903 dalam perkembangan sejarah film. Pada era tersebut muncul beberapa pelopor paling awal dari perfilman dunia, seperti; Lumiere bersaudara, Georges Melies, *School of Brighton*, Edwin S. Porter, dan Charles Pathe. Namun ketidaktahuan akan potensi medium (film) yang baru lahir tersebut, kelak akan memengaruhi relasi antara cerita dan bahasa sinematik yang diperlihatkan dari film-film pada masa itu.

Close-up, gerak kamera, *editing* dan bahasa sinematik lainnya sudah mulai diterapkan dalam film-film pada periode ini. Namun kesadaran bahwa film harus menceritakan kisah-kisah secara berurutan dengan kaidah tertentu belum merupakan tuntutan utama. Di mana fungsi bahasa sinematik dalam menyampaikan cerita belum tampak terlalu jelas pada sinema awal.

Posisi dari *close up*, gerak kamera dan bahasa sinematik tidak terlalu tampak tendensinya terhadap progres cerita sebuah film. Tapi

lebih pada faktor sensasi yang dihadirkan saat penonton melihat gambar-gambar yang lahir karena efek khusus kamera. Sehingga bahasa sinematik hanya bersifat sensasi visual semata atau spektakel bagi penonton, serta tidak melayani cerita demi kebutuhan naratif sebuah film.

Sinema Klasik dan Cara Bercerita

Sinema Klasik (Hollywood) merupakan sesuatu hal yang identik dengan film-film yang dihasilkan pada masa keemasan sistem studio Hollywood antara tahun 1917 hingga 1948. Di mana struktur peristiwa dari naratif dan bahasa sinematiknya lahir untuk memberikan kepuasan terhadap penonton.

Bahasa sinematik yang telah muncul sejak awal perkembangan film, pada intinya lebih bertujuan untuk menghasilkan sebuah kisah tanpa kehadiran dialog pada periode film bisu. Semua penemuan terkait *close up*, gerak kamera maupun *editing* terus dirangkum dengan sangat selektif. Selanjutnya dilakukan penyempurnaan untuk bercerita dalam Sinema Klasik oleh Hollywood.

Pada Sinema Klasik ala Hollywood terdapat keseimbangan yang sangat harmonis antara cerita dan bahasa sinematik yang melayani kebutuhan naratif sebuah film. Terutama melalui keutuhan dunia fiksi dari setiap kisah yang diceritakan melalui kesinambungan ruang dan waktu, serta kaidah sebab-akibat antara setiap peristiwa satu dengan lainnya.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa Sinema Klasik selalu memperlihatkan sebuah kisah yang diceritakan berdasarkan hubungan yang logis dan jelas, di mana rangkaian tindakan dari karakter-karakternya tidak membingungkan penonton. Serta tujuan dari bahasa sinematik adalah memastikan agar kisah tersebut dapat dipahami dengan

mudah oleh penonton. Sebab penonton datang ke bioskop untuk menikmati kisah-kisah tersebut.

Salah satu penerapan bahasa sinematik dalam Sinema Klasik adalah prinsip *continuity editing* atau kesinambungan. Supaya penonton tidak mendapatkan gangguan atau interupsi karena terkesan ada patahan atas aliran dari cerita. Di sini *editing*, sinematografi dan bahasa sinematik lainnya sangat berperan menjaga kesinambungan peristiwa dalam naratif secara logis dan jelas. Bahkan demi memastikan hal ini, bahasa sinematik harus diusahakan untuk tidak terlalu menarik perhatian (prinsip kesinambungan membuat *editing* terkesan tidak terlihat oleh penonton).

Sinema Modern dan Cara Bercerita

Prinsip Sinema Modern muncul di Eropa sekitar tahun 1954 sampai 1959 sebagai reaksi atas kenyataan sulit yang dihadapi masyarakat pasca-perang dunia II. Tujuannya adalah berusaha memahami kenyataan yang hancur-lebur akibat perang dengan cara mendekatinya secara ekstrim. Sehingga tidak jarang bahasa sinematik digunakan demi mencapai hal tersebut.

Contohnya kecenderungan dari *editing* untuk melakukan pemotongan-pemotongan terhadap waktu merupakan sebuah pendekatan yang dihindari. Sebab para pembuat film melihat metode ini semakin menjauhkan usaha pengejaran atas realitas keseharian. Akibatnya tidak jarang sebuah adegan diperlihatkan dalam waktu yang relatif lama, meski tanpa ada peristiwa dramatik di dalamnya. Karena kadar dramatik dari realita keseharian dinilai merupakan sesuatu hal berbeda dengan film. Beberapa pembuat film terpenting yang meyakini prinsip ini adalah Roberto Rossellini, Michelangelo Antonioni dan Robert Bresson.

Prinsip dalam mengejar realita secara ekstrim sebagai reaksi atas kondisi dunia pasca-perang tersebut akan mengganggu kenikmatan penonton. Saat sebuah adegan memperlihatkan peristiwa-peristiwa yang tidak dramatik, maka akan muncul kebosanan penonton. Sebab tujuan dari bahasa sinematik dalam Sinema Modern tidak untuk melayani cerita dan kenikmatan penonton semata, tapi lebih pada reaksi atas realitas sosial yang dihadapi oleh pembuat film saat berhadapan dengan kondisi morat-maritnya kehidupan.

Tidak berlebihan apabila Sinema Modern dipandang saling berhadap-hadapan langsung dengan prinsip Sinema Klasik. Di satu pihak, bahasa sinematik dari Sinema Klasik ingin mengarahkan penonton terhadap cerita semata. Namun pada pihak lain, bahasa sinematik dari Sinema Modern menolak prinsip tersebut dan ingin mengejar sesuatu yang berada di luar film seperti realita.

Rangkuman

Prinsip dan metode cara bercerita dalam film lahir berdasarkan banyak faktor yang memengaruhinya. Mulai dari persoalan teknologi yang dihadapi sinema bisu saat periode awal perkembangan film, strategi dalam menghibur penonton dan tujuan-tujuan lain terkait sudut pandang pembuat film terhadap dunia di sekitarnya. Meski pada akhirnya terbukti, bahwa bahasa sinematik dan cara bercerita menjadikan film selalu relevan dalam menghadapi berbagai dinamika zaman

Penutup

Cara bercerita dalam konteks menuturkan kisah-kisah dan peristiwa-peristiwa merupakan sebuah konsep yang tidak sepenuhnya berasal dari film, sebab terkesan lebih dekat pada dunia sastra (prosa lirik, cerpen dan novel). Konsep ini selalu mengandaikan bahwa film selalu berusaha untuk menceritakan peristiwa demi peristiwa dalam naratif berdasarkan aturan tertentu. Entah karena kebutuhan untuk berekspresi dan berbagi kepada orang lain, atau lebih kepada terapi batin yang membuat beberapa hal harus dikisahkan melalui karakter, aksi, *setting* serta elemen-elemen naratif lainnya secara jelas. Semua unsur dramaturgi diciptakan selama berabad-abad melalui metode dan struktur yang berbeda-beda. Lalu berusaha dirawat dan diwariskan kepada pendongeng, penulis novel serta pembuat film sejak akhir abad ke-20.

Tetapi secara historis, film sebenarnya tidak selalu mengabdikan pada prinsip cara bercerita seperti halnya sastra atau bahkan sama sekali menolaknya. Alasannya tidak lain karena penciptaan film lebih merupakan usaha manusia menciptakan alat perekam gerak sebagai sebuah miniatur dalam merekam realitas, dibandingkan dengan kebutuhan untuk menceritakan kisah-kisah melalui medium audio-visual. Namun lebih jauh dari itu, film itu sendiri tidak selalu bercerita dan menuturkan kisah-kisah. Karena terkadang film tidak memiliki cerita, anti drama, dan tidak memerlihatkan peristiwa-peristiwa. Selain hanya bentuk-bentuk grafis secara abstrak dan murni mengabdikan pada kepentingan visual semata, tanpa ada sedikitpun tendensi kaidah kausalitas di dalamnya.

Drama dalam film kerap kali tidak berlangsung menurut unsur-unsur teater dan sastra, tapi murni hanya menampilkan kombinasi gambar dan suara yang menginginkan bentuk-bentuk murni dari sinema tanpa muatan cerita atau peristiwa sedikitpun. Walau untuk memastikan hal tersebut, ide tentang peristiwa dan kejadian itu sendiri harus selalu didefinisikan secara ketat.

Tetapi seminim apapun muatan peristiwa, nilai dramatik dan prinsip kausalitas yang diperlihatkan film tetap memiliki karakteristiknya sendiri dalam bercerita. Jika tidak melalui dua atau lebih peristiwa berdasarkan aturan tertentu, maka potensi-potensi yang menjadi karakteristik mediumnya dapat berdialog untuk menghasilkan drama dengan elemen-elemen visual, audio dan relasi antara kedua unsur bahasa sinematik tersebut.

Daftar Pustaka

- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia: Bentuk, Gaya dan Pengaruh*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction. 8th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Burch, Noel. 1981. *Theory of Film Practice*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Frost, Jacqueline B. 2009. *Cinematography for Directors: A Guide for Creative Collaboration*. California: Michael Wiese Production.
- Kurniawan, Eka. 2016. *Lelaki Harimau. Cetakan ke-5*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- McQuillan, Martin. (Penyunting). 2000. *The Narrative Reader*. London dan New York: Routledge.
- Metz, Christian. 1991. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: University of Chicago Press.
- Novakovich, Josip. 1995. *Fiction Writer's Workshop*. Cincinnati, Ohio: Story Press.
- Tilak, Raghukul. 1999. *Aristotle's Poetics. Twentieth Edition*. New Delhi: Rama Brothers.
- Triwikromo, Triyanto. 2016. *Sesat Pikir Para Binatang*. Jakarta: Grasindo
- Verstraten, Peter. 2009. *Film Narratology*. Penerjemah oleh Stefan van der Lecq. Toronto: University of Toronto Press.

Tentang Penulis



Mohamad Ariansah

Lahir di Jakarta 19 Desember 1974. Pada tahun 2001 lulus program Kajian Film S. 1 Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV-IKJ). Sejak tahun 2002 mulai aktif mengajar di FFTV-IKJ untuk matakuliah Dasar Seni Film, Sejarah Film Dunia dan Teori Film.

