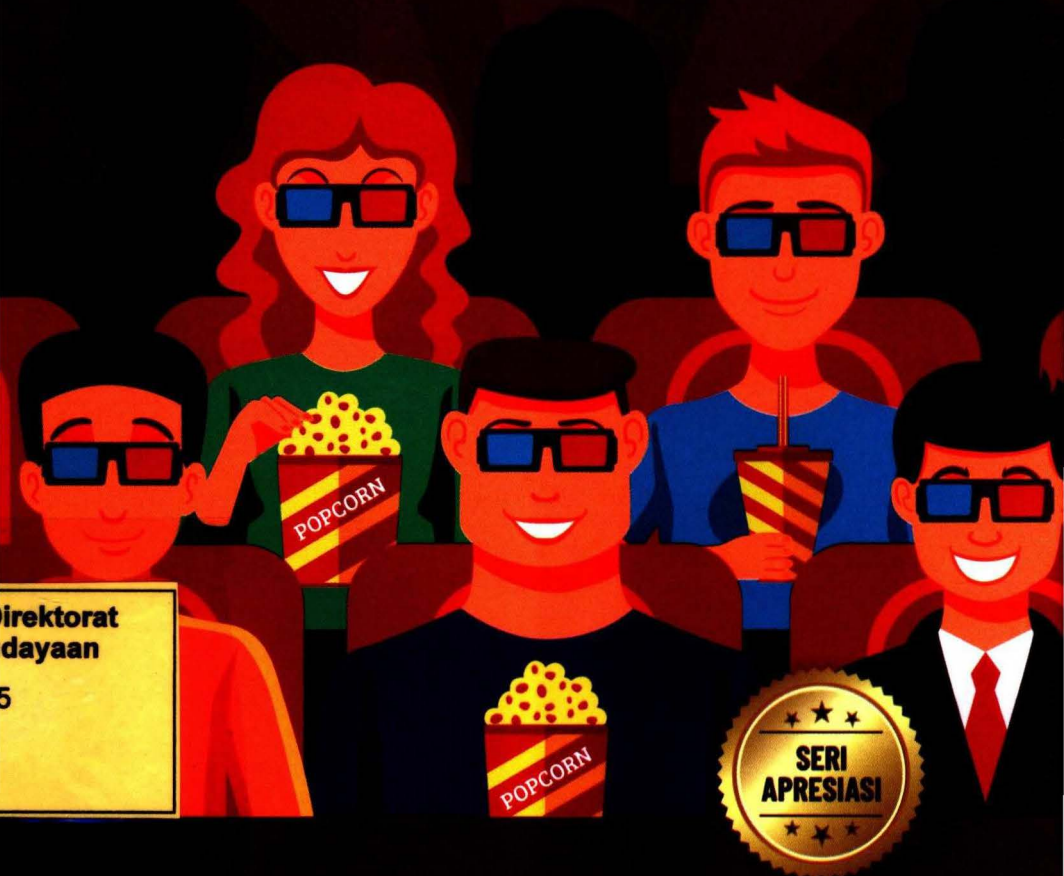




# FILM DAN MASYARAKAT



Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2019

791.4375  
KUS  
F



# **FILM DAN MASYARAKAT**

Oleh :

Kus Pudjiati

Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2019



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

Film dan Masyarakat  
Kus Pudjiati

Diterbitkan oleh  
Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Kedua, Februari 2019

ISBN : 978-602-61985-6-3

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 2019

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 apresiasinya.

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 Berceritera 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 2019

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.Pd selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya 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 2019

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

**RB. Armantono, MSn.**



## DAFTAR ISI

SAMBUTAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
SEKAPUR SIRIH .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
I PENDAHULUAN .....	1
II PENGANTAR SOSIOLOGI FILM .....	5
III APA ITU FILM .....	11
IV SIAPA YANG MEMBUAT FILM? .....	35
V MENGAPA MEREKA MEMBUAT FILM? .....	60
VI SIAPA YANG MENONTON FILM? .....	79
VII MENGAPA MEREKA MENONTON FILM? .....	93
KESIMPULAN .....	107

# I

## PENDAHULUAN

Salah satu hal penting yang bagaimanapun tidak mungkin dilepaskan dari film adalah masyarakat. Kaitan yang erat antara film dan masyarakat pada dasarnya berasal dari karakteristik medium film itu sendiri, yang selalu saja berhubungan dengan orang banyak. Coba saja perhatikan, mulai dari pembuatannya. Ada banyak orang yang terlibat dalam sebuah produksi film; ada Sutradara, Penulis Skenario, Produser, Penata Kamera, Penata Artistik, Penata Suara, *Editor* (Penyunting Film), Pemain beserta asisten-asisten dan kru-kru lainnya. Sehingga bisa dibayangkan, bahwa pembuatan film atau yang sering disebut dengan produksi film merupakan sebuah kerja bersama yang pastinya tidak mudah dan membutuhkan kekompakan antar anggotanya.

Dari sisi pembuatannya saja, film sudah berurusan dengan masyarakat. Kemudian setelah film tersebut selesai dibuat, tentunya semua pembuat film mengharapkan hasil karyanya dapat tersebar dan dapat dinikmati oleh khalayak umum yang jumlahnya tidak terbatas. Hal ini sekali lagi menandakan bahwa film sebagai karya seni tidak memiliki karakter eksklusif seperti karya seni yang lain, lukisan atau patung misalnya, yang jumlah penikmatnya lebih terbatas.

Karya seni film dapat menjangkau kalangan masyarakat yang lebih luas dan umum, terutama untuk film-film yang bergenre melodrama (termasuk film anak-anak) dan komedi. Film *Laskar Pelangi* (2008) contohnya, mampu meraup 4,6 juta penonton bioskop film Indonesia. Film Indonesia dengan angka penonton sebanyak ini sudah dapat dikategorikan sebagai film *box office* atau film terlaris, mengingat jumlah penonton film Indonesia rata-rata adalah 800 ribu penonton. Lantas pertanyaannya, apa yang membuat masyarakat Indonesia menyukai film *Laskar Pelangi*? Dan mengapa film ini dapat menarik penonton sebanyak itu? Sementara ada film bioskop yang hanya ditonton oleh 100 ribuan penonton? Mengapa membicarakan penonton dan masyarakat penting dalam membicarakan film?

Apabila melihat kembali sejarah sinema, penemuan teknologi film di awal abad 20 juga sudah berkaitan dengan masyarakat. Pada kala itu, tepatnya tanggal 28 Desember 1895 di Grand Café, Boulevard des Capucines, di kota Paris, Perancis, Auguste dan Louis Lumière (Lumière bersaudara) mengadakan pemutaran film untuk pertama kalinya di dunia. Pemutaran film pertama yang berbayar 1 franc dan terbuka untuk umum ini kemudian dianggap sebagai awal lahirnya film. Meskipun penemuan teknologi perekaman gambar bergerak juga sudah dilakukan oleh Thomas Alva Edison melalui alat yang ia sebut sebagai *Kinetoscope*, tetapi penemuan ini tidak dianggap sebagai kelahiran sinema. Alasannya adalah karena pemutaran film menggunakan *Kinotoscope* bersifat individu dan tidak dapat dipertunjukkan di depan masyarakat umum.

Ketika film dipertontonkan di depan publik seperti yang kita kenal hari ini sebagai pemutaran film di gedung bioskop, penonton seolah-olah sedang “berinteraksi” dengan film di hadapannya. Penonton merasakan identifikasi dengan apa yang dirasakan oleh tokoh yang ada dalam film, baik itu kesedihan, kegembiraan, ketakutan dan segala perasaan yang sama seperti apa yang sedang dialami protagonis atau tokoh utama. Selama berada dalam ruang pertunjukan film, sering kali kita sebagai penonton, melihat film sebagai refleksi dari realita kehidupan masyarakat. Padahal di luar itu, film pada dasarnya bukanlah merupakan realitas yang sesungguhnya, namun ia telah dikonstruksi sedemikian rupa agar tampak lebih dramatis dan menarik untuk difilmkan.

Anggapan penonton yang merasa bahwa film merupakan cerminan atau bagian dari realita masyarakat terkadang mengandung sisi kebenarannya juga – meskipun tidak sepenuhnya. Karena bagaimanapun, sebuah film pasti memiliki sumber inspirasi yang menjadi latar belakang film dan tentunya sebagian besar dari inspirasi ini akan kembali kepada realitas kehidupan masyarakat sehari-hari sebagai referensi yang terdekat dan terakrab. Sebagian besar film, – sekali lagi terutama pada genre-genre melodrama dan komedi – mengambil secuil cerita yang terinspirasi oleh realitas masyarakat atau kejadian sesungguhnya,



kemudian ide ini dikembangkan, didramatisir dan dikonstruksikan ulang sampai akhirnya menjadi film, yang lantas dipercaya sebagai cermin atau representasi dari masyarakat.

Kemampuan film dalam mengungkapkan kembali realita sebenarnya bukan hanya berasal dari kemampuan bercerita atau naratif film saja. Namun ada satu hal penting lagi yang menjadikan film lebih unggul dalam menampilkan realitas masyarakat dibandingkan dengan media yang lain, yaitu kapasitas kamera sebagai alat perekam gambar.

Mengapa kamera begitu mendapat peran penting di sini? Menurut seorang kritikus film yang berasal dari Perancis, André Bazin, teknologi kameralah yang sebenarnya berperan sangat besar dalam mereproduksi realita. Melalui lensa, kamera mampu merekam secara “objektif” kejadian yang berlangsung dalam realitas menjadi bentuk gambar yang sangat mirip dengan aslinya. Kemampuan kamera dalam mengimitasi realitas inilah yang menjadikan film lebih istimewa, karena berkatnya realitas atau kejadian yang telah lalu dan terlupakan dapat kembali hadir di tengah masyarakat. Hal ini tentu saja masih ditambah lagi dengan hasil perekaman gambar yang dapat diproyeksikan dan diputar kembali.

Kemiripan gambar yang ditampilkan media film dan naratif yang tidak jauh dengan realitas sering kali menjadi sebab mengapa penonton film mudah terkecoh dan menganggap apa yang diperlihatkan dalam film sebagai sebuah kebenaran seperti apa yang benar-benar terjadi dalam realita masyarakat. Jika kita melihat fakta ini, keistimewaan yang senantiasa melekat dalam media film ternyata dapat membawa kita pada sebuah dilema. Di satu sisi, kita bisa melihat ini sebagai keberhasilan media film dalam memenuhi obsesi terbesar manusia, mengimitasi realitas seperti apa adanya. Namun di sisi yang lain, film juga rentan digunakan sebagai media propaganda oleh pihak-pihak tertentu untuk mempengaruhi masyarakat. Ide seperti inilah yang sering kali menimbulkan konflik dalam kehidupan masyarakat – terutama masyarakat yang kurang berpendidikan dan kurang melek budaya film.

Buku Film dan Masyarakat ini hadir pada dasarnya untuk menambah dan memperluas cakrawala pengetahuan para pembaca terhadap ilmu film secara umum. Jangan sampai ada anggapan bahwa dunia film itu hanya terbatas dan berhenti pada teknik pembuatan film saja. Mempelajari film seharusnya juga mencakup pada ilmu pengetahuan umum seputar film dan perfilman, salah satunya seperti, memahami kaitan antara film dan masyarakat. Pemahaman ini akan sangat berguna untuk membaca fenomena-fenomena yang terjadi dalam dunia perfilman – tentunya yang berkaitan dengan masyarakat – , atau juga untuk mencari makna tersembunyi yang ingin disampaikan oleh film atau pembuat film kepada masyarakat. Hingga pada akhirnya diharapkan para pembaca nantinya dapat memahami film secara utuh dan bukan hanya pada penguasaan teknik film semata.

Untuk memudahkan pemahaman menyeluruh tentang film dan masyarakat, setiap bab inti dari buku ini akan dimulai dari pertanyaan-pertanyaan singkat namun mendasar. Beberapa dari pertanyaan di bawah ini merupakan pertanyaan yang sudah sering ditanyakan oleh sosiolog film seperti Ian Jarvie maupun Pierre Sorlin.

1. Apa Itu Film?
2. Siapa yang Membuat Film?
3. Mengapa Mereka Membuat Film?
4. Siapa yang Menonton Film?
5. Mengapa Mereka Menonton Film?
6. Apa Hubungannya Film dengan Realita?
7. Mengapa Film Dapat Menimbulkan Konflik?

Mungkin memang merupakan pertanyaan-pertanyaan klise yang sering kita dengar bersama, namun apabila diperhatikan ternyata ada konteks masyarakat yang selalu terkait dan tidak bisa dilepaskan dari jawaban-jawaban pertanyaan di atas.

Namun sebelum memasuki bagian inti tersebut, tidak ada salahnya jika kita memulai perbincangan dengan mengenal ranah sosiologi film terlebih dahulu sebagai pengantar menuju pertanyaan-pertanyaan buku ini. Pengetahuan mengenai sosiologi film dapat membuka wacana bahwa ilmu film juga berkaitan dengan disiplin ilmu lain, dalam kasus ini adalah sosiologi.

## II PENGANTAR SOSIOLOGI FILM

Membahas film dan kaitannya dengan masyarakat rasanya kurang lengkap tanpa membicarakan terlebih dahulu peran dan posisi sosiologi dalam kajian atau ilmu film yang sebenarnya memiliki ranah yang sangat luas. Sosiologi sebagai ilmu sosial yang mempelajari tentang masyarakat, pada hakikatnya lahir kurang lebih satu abad sebelum teknologi film ditemukan oleh para ilmuwan. Namun pembahasan film dalam wilayah sosiologi atau sosiologi film tidak banyak berkembang sebelum tahun 1970-an.

Salah satu dari sedikit tulisan penting yang ada mengenai sosiologi film adalah buku yang ditulis oleh seorang kritikus film Jerman, Siegfried Kracauer di tahun 1947 yang berjudul "*From Caligari to Hitler : A Psychological History of the German Cinema*". Buku ini tidak hanya bercerita tentang sejarah sinema Jerman setelah Perang Dunia I hingga masa pemerintahan Hitler, tetapi yang juga tidak kalah pentingnya, Kracauer mengulas mengenai bagaimana film dapat mencerminkan secara psikologis kondisi masyarakat Jerman pada masa itu. Dapat dikatakan kemudian bahwa sosiologi film dimulai sejak Kracauer menuliskan idenya tentang kemampuan film dalam merepresentasikan masyarakat.

Perkembangan sosiologi film sebagai disiplin ilmu berikutnya semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan sosial di Eropa di tahun 1960-an. Mulai dari filsuf modern, kritikus film hingga sosiolog film, seperti Pierre Sorlin, Ian Jarvie, Edgar Morin, Laurent Jullier, Max Horkheimer, Theodor Adorno, semuanya membahas film dan berbicara tentang sosiologi film. Menurut Emmanuel Ethis, seorang sosiolog film, secara singkat, sosiologi film memiliki tiga domain utama pembahasan : yang pertama adalah ilmu atau kajian film yang menganggap film sebagai industri budaya dan berkaitan dengan aspek sosio-ekonomi, seperti yang dikemukakan oleh orang-orang yang tergabung dalam "Mahzab Frankfurt (*Frankfurt*



*School*)” Horkheimer dan Adorno. Berikutnya yang kedua, sosiologi film yang menganalisa dan membaca film sebagai representasi sosial masyarakat, seperti yang dilakukan oleh Kracauer dan Sorlin. Kemudian yang terakhir adalah sosiologi film yang melihat film sebagai institusi sosial yang memproduksi sekaligus menerima budaya dan seni, seperti yang ditawarkan oleh Morin, Jarvie dan Jullier.

Ketiga pendekatan sosiologi film ini menunjukkan betapa luasnya cakupan pengkajian film yang bersinggungan dengan wilayah ilmu sosiologi. Namun sayangnya di Indonesia, pembicaraan dan diskursus mengenai sosiologi sinema ini masih sangat terbatas. Belum banyak penelitian maupun pengkajian sosiologi film yang dilakukan secara spesifik dan mendalam dengan menggunakan studi kasus seputar film dan perfilman Indonesia. Kurangnya kajian dan studi sosiologi film di Indonesia mungkin juga tidak lepas dari kurang populernya kajian film di kalangan masyarakat kita. Padahal kajian-kajian ini sangat berguna untuk memberikan wawasan dan pemahaman baru yang berkaitan dengan film dan perfilman Indonesia.

Apabila kita menggunakan kaca mata sebagai seorang sosiolog dan mencoba melihat, merunut cabang-cabang disiplin ilmu yang ada dalam sosiologi, kita akan menemukan bahwa film dan dunia perfilman dapat masuk ke dalam berbagai disiplin ilmu sosiologi. Karakter media film dan dunia perfilman yang begitu kompleks hari ini menjadikan ilmu sosiologi film tidak mungkin berdiri sendiri dan lepas begitu saja dari disiplin ilmu sosiologi yang lain.

Pertama, sosiologi film terkait erat dengan disiplin ilmu sosiologi budaya dan sub-disiplin sosiologi seni. Film dapat masuk ke dalam disiplin dan sub-disiplin ini karena ia dianggap sebagai bagian dari cabang seni. Sementara seperti kita ketahui bersama, seni juga merupakan salah satu dari produk budaya dalam satu masyarakat.

Yang kedua, pada perkembangan berikutnya, ketika film yang awalnya dianggap sebagai seni kemudian berkembang menjadi sebuah komoditi dalam sebuah industri perfilman, tentu ini berkaitan dengan sosiologi industri. Yang sering kali menjadi topik perbincangan paling umum dalam disiplin ilmu ini adalah ketika kita berbicara tentang

industri film nasional dan tentang dominasi film-film Hollywood di dunia, misalnya.

Disiplin ilmu sosiologi ketiga yang berhubungan dengan film adalah sosiologi media massa. Dalam disiplin ini, film sering kali ditempatkan sebagai bagian dari produk budaya massa. Sifat pertunjukannya yang dapat dinikmati banyak orang secara bersama-sama membuatnya kemudian dikategorikan sebagai bagian dari media massa.

Yang terakhir, film juga dapat menjadi bahan perbincangan dalam disiplin ilmu sosiologi komunikasi. Di sini, media film diasumsikan dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada masyarakat atau khalayak umum. Cara bertutur film yang khas dianggap lebih dapat berkomunikasi dan mempengaruhi orang banyak ketimbang media yang lain.

Mungkin beberapa orang akan menjadi bertanya, sebenarnya sosiologi film ini merupakan wilayah pembahasan pengkaji film yang bidangnya adalah mempelajari ilmu/kajian film (*film studies*) atau justru ini adalah domain dari sosiolog yang berkutik dengan ilmu sosiologi? Jawabannya bisa berada di kedua wilayah tersebut. Mengapa demikian?

Sosiologi film yang menjadi cakupan pembelajaran dalam kajian film bermula dari perkembangan teori film kontemporer. Awalnya teori ini bermaksud ingin menjadikan studi film sebagai bagian dari sebuah disiplin ilmu yang khusus, dalam arti bahwa, kajian film harus memiliki posisi yang sejajar dengan bidang ilmu sosial yang lain. Untuk mendapatkan legitimasi sebagai sebuah disiplin ilmu, maka tentunya ia harus memiliki kaidah-kaidah empirik yang dapat dibuktikan dan tidak bersifat intuitif semata. Sementara di awal teori film klasik, para pemikir film seperti André Bazin dan Sergei Eisenstein terlampaui banyak berkuat pada definisi apa itu medium film sebagai objek seni yang mimetik dan ekspresif. Oleh karenanya film kemudian membutuhkan sebuah metode pembacaan yang membuatnya menjadi ilmiah dan “netral”.

Tenarnya semiotika dan strukturalis pada tahun 1960-an yang berawal dari seni sastra atau linguistik ternyata mampu mempengaruhi

secara signifikan pada metode pembacaan film. Secara sederhana dan singkat, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang sistem tanda. Semiotika atau juga sering disebut dengan semiologi ini, merupakan studi yang melihat bahwa tanda, kode, simbol, bahasa, analogi, metafora yang ada di sekitar kita itu pada dasarnya berpola/memiliki sistem dan mempunyai makna. Sedangkan strukturalis ialah suatu metode analisis terstruktur sebagai perkembangan lebih lanjut dari semiotika. Baik semiotika maupun strukturalis, keduanya berkontribusi besar dalam mengantarkan film menjadi sejajar dengan disiplin ilmu lain dengan semakin banyaknya studi seputar teori psikoanalisa film, teori film feminis, teori film marxisme, etnografi film, antropologi visual dan termasuk juga sosiologi film.

Sudut pandang yang sering dipergunakan oleh pengkaji film dalam ranah sosiologi film adalah dengan melihat film dan fenomena-fenomena perfilman untuk membaca kecenderungan sosial dan psikologis yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam hal ini pengkaji film biasanya akan menggunakan teori semiotika dan strukturalis untuk membaca gejala dan tanda-tanda khusus yang muncul dalam film, misalnya peran tokoh dalam naratif film apakah ia mirip atau sebenarnya mewakili orang-orang tertentu dalam realita masyarakat yang terkait? Atau warna dekor, setting dan gambar film tampak cerah dan berwarna warni, apakah ini berhubungan dengan suasana keceriaan yang ingin ditampilkan film?

Coba kita melihat contoh sebuah film Jerman yang disutradarai oleh Robert Wiene, *Cabinet of the Dr. Caligari* (1920). Di dalam film ini diceritakan tentang seorang ahli hipnotis yang mempengaruhi/menghipnotis seseorang – yang mana ia sering berjalan dalam tidurnya – untuk melakukan pembunuhan secara brutal. Film ini secara pencahayaan dapat dikatakan cenderung gelap, dengan sudut pengambilan gambar (*angle*) yang tidak wajar. Kajian film yang menggunakan pendekatan sosiologi film akan membaca ini dengan, misalnya, seorang ahli hipnotis merupakan gambaran dari pemerintah Jerman pada saat itu yang sangat menekan masyarakatnya. Sedangkan tokoh seseorang yang dihipnotis merupakan representasi masyarakat



Jerman yang selalu saja tunduk dan tidak mampu untuk bertindak banyak maupun memberontak. Sementara pencahayaan yang gelap dan *angle* yang tidak wajar bisa saja mengindikasikan kebrutalan dan irrasionalitas yang dilakukan oleh pemerintah tirani Jerman.

Berikutnya lantas bagaimana dengan seorang sosiolog yang melakukan penganalisaan film atau fenomena-fenomena seputar perfilman dengan menggunakan pendekatan yang mereka sebut dengan sosiologi film? Karena sosiologi pada umumnya mempelajari tentang masyarakat dan interaksi sosial, maka dalam ranah sosiologi film pun, sosiolog cenderung menggunakan film dan fakta-fakta yang berhubungan dengan perfilman untuk menganalisa hubungan masyarakat, hubungan antar individu, komunitas, maupun global. Melalui film atau kondisi perfilman sebagai contoh kasus, sosiolog akan memfokuskan diri pada hal-hal yang menyangkut misalnya, bagaimana dan mengapa seseorang mengorganisasikan dirinya dalam satu kelompok masyarakat sebagai anggota dari sebuah institusi sosial.

Salah satu hal yang tidak dapat dikesampingkan dalam sosiologi film adalah bahwa seorang sosiolog menganalisa film berangkat dari melihat dan menempatkannya sebagai sebuah institusi sosial yang sangat besar dan kompleks. Hal ini berkaitan dengan film yang memiliki sistem, pola-pola kerja serta aturan-aturan yang berlaku di dalamnya, termasuk pola hubungan antar para pembuatnya, penonton dan masyarakat secara umum. Pembahasan seputar sosio-ekonomi film, sosio-budaya film, mekanisme penonton, industri dan pasar film, sampai pada pengaruh film dalam masyarakat, merupakan beberapa contoh topik bahasan yang dapat sering dijumpai dalam sosiologi film.

Karena kajian film juga sosiologi film bukanlah bagian dari ilmu pengetahuan alam atau ilmu pasti sebab yang dipelajari adalah gejala-gejala, maka di dalamnya nyaris tidak ada apa yang disebut dengan tafsir benar atau salah. Semua didasarkan pada interpretasi atas pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh pengkaji maupun sosiolog film.

Pembahasan film dan fenomena-fenomena perfilman menggunakan pendekatan sosiologi film yang dilakukan oleh pengkaji

film dan oleh sosiolog, jika diperhatikan mungkin kedua-duanya tampak tidak jauh berbeda. Ditambah lagi dengan seringnya kedua kelompok peneliti ini memiliki topik bahasan yang sama atau mirip. Namun kemiripan ini seharusnya tidak menjadi sebuah masalah, terlebih lagi pada era ini, di mana ilmu pengetahuan semakin berkembang. Pemecahan sebuah masalah sudah semakin sulit menggunakan tinjauan atau pendekatan yang monodisipliner, sementara permasalahan film dan perfilman dari hari ke hari ini semakin rumit. Sehingga tidaklah mengherankan jika kajian dan disiplin ilmu film di era digital ini menjadi lebih kaya dengan adanya pendekatan ilmu interdisipliner, multidisipliner dan transdisipliner.

### III

## APA ITU FILM?

Pertanyaan pertama ini memang sebenarnya tampak sangat sepele. Siapa yang tidak tahu apa itu film? Bahkan seorang anak kecil yang belum bisa membacapun dapat menjelaskannya dengan bahasanya sendiri. Semua orang mungkin mempunyai definisi versi masing-masing mengenai apa itu film. Tidak ada yang salah dengan definisi apapun yang mereka berikan, semuanya bergantung pada pengalaman dan pengetahuan setiap orang yang tidak akan pernah sama. Pertanyaan ini diajukan bukan untuk menyamakan definisi film, melainkan sebagai titik tolak pembahasan awal kita dalam mendudukan sebuah persoalan mengenai hakikat film yang nantinya akan semakin rumit.

Kata “film” sendiri, pada awal kemunculannya, merujuk bukan pada media gambar bergerak yang ramai dipertontonkan di bioskop dan digandrungi anak muda zaman sekarang, melainkan, pada selaput tipis kimia berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan versi negatif dari sebuah objek gambar, utamanya digunakan dalam teknologi fotografi. Barulah pada 1895, ketika gambar bergerak pertama kali dipertontonkan kepada khalayak di sebuah kafe di Paris oleh dua bersaudara Louis dan Auguste Lumière, kata “film” mulaimemiliki makna baru. Film, yang tadinya hanya bisa menyimpan versi negatif dari sebuah gambar diam (*still picture*), sekarang bisa menciptakan ilusi gerak yang dibuat dengan cara menempatkan banyak gambar secara berdampingan, lalu memproyeksikannya ke layar dengan gerakan yang sangat cepat.

Film kemudian banyak yang menyebutnya sebagai “ilusi”, karena gambar tersebut tidak bergerak dalam artian yang sebenarnya, melainkan, hanya seolah-olah bergerak yang diakibatkan oleh pengurutan gambar yang berlangsung sangat cepat. Fenomena ilusi ini kemudian dikenal dengan istilah “*phi phenomenon*”, sebuah ilusi optik dari hasil tangkapan retina mata akibat adanya pergerakan gambar-gambar secara cepat. Keterbatasan retina mata dalam menangkap ilusi gerak ini dikemukakan oleh Hugo Munsterberg, seorang psikolog Jerman-Amerika, dalam bukunya yang terbit pada tahun 1916 berjudul “*The Photoplay. a Psychological Study*”.<sup>1</sup>

---

1 Hugo Munsterberg, “*The Photoplay. a Psychological Study*”, 1916



Di negara-negara penutur bahasa Inggris, terutama Amerika Serikat, kata “*moving image*” dan “*motion picture*” lebih sering dipergunakan untuk menyebut ataupun mendefinisikan film secara sederhana. Kata “*moving image*” adalah kata yang “dipelesetkan” oleh orang menjadi kata “*movie*.” Kata ini merujuk pada kemampuan gambar-gambar film untuk “bergerak”. Sementara di Perancis, negara di mana tempat teknologi film lahir pertama kali, lebih banyak menggunakan kata “*cinéma*” untuk menyebut film. Pada dasarnya, terminologi “*cinéma*” (“sinema” dalam bahasa Indonesia) berasal dari kata *cinématograph(i)e* yang terdiri dari tiga kata: “*cinéma*”(gerak), “*tho*”atau “*phytos*” (cahaya), dan “*graphie*”atau “*graph*”(tulisan, gambar, citra) yang mulanya merujuk pada alat milik Lumière Bersaudara yang berfungsi untuk merekam dan memproyeksikan gambar bergerak.

Sehingga sampai di sini kita mengenal tiga kata yang sering dipakai dalam merepresentasikan gambar hidup atau gambar bergerak, yaitu: film, *cinema*, dan *movie*. Ketiga kata ini, meskipun penggunaannya sering tumpang-tindih dalam berbagai kesempatan dan keperluan, pada dasarnya ketiganya memiliki tiga arah pemaknaan yang berbeda. Kata “film” merujuk pada hubungan gambar hidup dan teknologi, “*cinema*” merujuk pada hubungan gambar hidup dan kesenian, dan “*movies*” merujuk pada hubungan gambar hidup dan hiburan atau industri massa.

### **3.1. Film Sebagai Seni**

Jumlah produksi film Lumière bersaudara yang awalnya lebih dari 50 film dokumentasi pendek, mulai menurun di tahun 1901. Hal ini tentunya membuat jumlah penonton sedikit demi sedikit juga ikut berkurang. Tujuh tahun setelah pemutaran perdana Lumière, publik Perancis tampaknya mulai merasa lelah akan tayangan film dokumentasi yang menampilkan rutinitas dan kehidupan sehari-hari, seperti para buruh yang keluar dari pabrik, kereta yang memasuki stasiun, bayi yang sedang makan, orang yang bermain catur dan lain sebagainya. Rasa ingin tahu publik akan inovasi gambar bergerak telah cukup terpuaskan dan mereka menginginkan sesuatu yang baru, berbeda dari apa yang sudah mereka tonton.

Namun ternyata kebosanan publik Perancis terhadap film tidak berlangsung terlalu lama, karena pada 1902, seorang pesulap dan seniman panggung bernama Georges Méliès menawarkan kepada publik bentuk film yang berbeda dari film-film Lumière. Dalam katalog terbitan pertama yang didistribusikan untuk menarik minat penonton datang ke pertunjukan film Méliès disebutkan bahwa, “Georges Méliès merupakan orang pertama yang membuat film dengan *scene-scene* buatan dan kreasinya ini telah menjadi sebuah kehidupan baru pada penonton yang mulai jenuh”. Film dengan cerita fiksi ilmiah tentang sekelompok astronom yang melakukan perjalanan ke bulan, “*Trip to the Moon*” (1902) merupakan salah satu film tersukses sepanjang karirnya. Ia juga melakukan beberapa manipulasi gambar dan memberikan efek-efek optikal untuk merekayasa adegan film. Dalam film ini maupun film-filmnya yang lain, dia mulai banyak menggunakan dekor, properti dan kostum layaknya dalam pertunjukan teater.

Di mata masyarakat umum, film secara tidak langsung sudah memiliki status dan sejajar dengan seni yang lain. Hal ini mungkin saja terjadi karena film dari awal sejarahnya film telah banyak bersinggungan dengan seni-seni yang lain, terutama seni pertunjukan. Jika diperhatikan, memang antara seni film dan seni pertunjukan, teater misalnya, memiliki kesamaan dalam beberapa hal yang sangat mendasar.



*Trip to the Moon (1902) karya Georges Méliès.*

Yang pertama adalah yang menyangkut apa yang disebut dengan “*mise en scene*”. *Mise en scene* merupakan terminologi bahasa Perancis yang secara harfiah berarti “menempatkan dalam *scene*”. Istilah yang berasal dari teater ini dipergunakan untuk menggambarkan segala sesuatu yang ada dan terlihat di atas panggung pertunjukan (*scène*). Sementara orang yang bertanggung jawab dalam mengatur *mise en scene* dalam teater disebut *metteur en scene* atau sutradara teater. Dari sini film kemudian mengadopsi konsep *mise en scene* teater ke dalam film untuk menyebut segala unsur visual yang terlihat di dalam *frame* film di antaranya adalah : dekor, setting, properti, pengadeganan/pergerakan pemain, *make up*, kostum, warna dan *lighting*. Sedangkan orang yang bertanggung jawab atas *mise en scene* film adalah sutradara film.

Berikutnya yang kedua, baik seni pertunjukan maupun film, keduanya memiliki cara menonton yang relatif sama. Penonton memasuki sebuah gedung pertunjukan yang mana ruangan menonton dapat dikondisikan gelap dan senyap, sehingga penonton dapat berkonsentrasi dengan pertunjukan yang ada di hadapannya. Perbedaan di antara kedua pertunjukan tersebut terletak pada apa yang dihadapi oleh penonton. Kehadiran panggung atau *stage* sebagai ruang adegan teater adalah sesuatu yang wajib. Sedangkan dalam pertunjukan film, ia tidak membutuhkan panggung, melainkan layar untuk menjadi tempat memproyeksikan film.

Sementara di mata masyarakat yang lebih kritis, dalam hal ini kritikus, filsuf dan teoritis yang berasal dari Rusia dan Eropa Barat, film dan segala urusan yang berhubungan dengan kegiatan perfilman dianggap sebagai aktifitas berkesenian. Bahkan film dinyatakan secara tertulis sebagai seni ketujuh dalam *Manifesto Seni Ketujuh* yang ditulis oleh kritikus seni dan film berdarah Perancis-Italia, Ricciotto Canudo pada tahun 1920. Argumentasi Canudo ini didasarkan pada penggolongan seni oleh seorang filsuf Jerman, Hegel, dalam bukunya *Lectures on Aesthetics* (1829) yang menyatakan bahwa urutan lahirnya seni adalah arsitektur, seni patung, seni lukis, tari, musik, dan terakhir



adalah puisi. Canudo menyatakan bahwa sinema merupakan sintesa seni-seni ruang (arsitektur, seni patung, dan seni lukis) dengan seni-seni temporer (musik dan tari). Sintesa inilah yang kemudian menghasilkan seni ketujuh, yaitu sinema.

Perdebatan di antara teoritis dan kritikus, mengenai alasan mengapa film dianggap sebagai seni juga sudah berlangsung sejak tahun 1920-an. Di Rusia misalnya, orang-orang yang erat dengan aliran teori film formalisme seperti Pudovkin, Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov dan Dziga Vertov, mereka bersikeras berpandangan bahwa film seharusnya dilihat dari bentuk kerja artistik yang dilakukan oleh alat perekam gambar untuk menghasilkan film itu sendiri. Mereka berusaha menolak anggapan bahwa film bukanlah seni karena ia hanyalah sekedar hasil perekaman dari kamera, alat yang dapat memproduksi kembali (mereproduksi) realita secara mekanik. Untuk mengukuhkan pendapat kaum formalis, kemudian Kuleshov dan Eisenstein melakukan serangkaian percobaan dengan menyusun sedemikian rupa gambar-gambar (*shot-shot*) dari kamera, sehingga urutan gambar tersebut memiliki makna baru. Metode penyusunan *shot* tersebut kemudian dikenal dengan istilah “*montage*” atau lebih mudahnya montase atau penyusunan gambar film.

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan Kuleshov dalam mengembangkan montase, diketahui bahwa susunan atau konstruksi *shot-shot* yang berbeda akan menimbulkan makna yang pula. Perbedaan arti tersebut tergantung pada urutan shot yang ditampilkan. Konstruksi inilah yang hari ini dikenal dengan sebutan “Efek Kuleshov”. Sementara Eisenstein, ia lebih banyak mempraktekkan montase langsung dalam film-filmnya seperti “*Battleship Potemkin*” (1925) dan “*October*” (1928). Selain itu, untuk mengukuhkan ide-idenya mengenai bagaimana film seharusnya dapat dianggap sebagai seni, Eisenstein menulis beberapa buku yang berkaitan dengan film, salah satunya yang sering dijadikan referensi film adalah “*Film Form: Essays in Film Theory*” yang diterbitkannya pada 1949.<sup>2</sup>

---

2 Sergei Eisenstein, “*Film Form: Essays in Film Theory*”

Ketika sineas-sineas dan teoritisi film Rusia sedang banyak melakukan eksperimen dan pembuktian bahwa film adalah bagian dari seni, Rudolf Arnheim, seorang teoritisi film Jerman, mencoba untuk membela apa yang telah dikemukakan dan dilakukan oleh kelompok teoritisi film formalis dengan menulis sebuah buku di tahun 1932 yang berjudul "*Film as Art*". Di dalam buku ini, Arnheim menyatakan bahwa film bisa memperoleh statusnya sebagai seni ketika ia memiliki karakteristik atau esensi sendiri yang tidak sama dengan karakter seni yang lain.<sup>3</sup> Baginya film bukanlah imitasi dari realitas yang direproduksi secara mekanik, karena pada prinsipnya ada pembuat film yang turut campur di sana dan realitas yang dihasilkan oleh film pun juga berbeda dengan realitas asli yang didiami. Arnheim melihat bahwa perbedaan antara realitas yang dihadirkan film dan kenyataan sehari-hari ini justru dapat menjadi celah dan kesempatan besar bagi para pembuat film untuk dapat mengembangkan kemampuan kreatif yang dimilikinya, hingga pada akhirnya film dapat diakui sebagai seni.

Namun tampaknya perkembangan teknologi film berikutnya yang menjadi berwarna dan bersuara menimbulkan permasalahan baru bagi Arnheim, karena munculnya elemen suara dan warna dalam gambar, secara bentuk lebih tampak mendekati realitas ketimbang film hitam putih dan bisu. Ia khawatir bahwa bentuk baru film yang semakin sempurna dalam mengimitasi realitas akan membuat para sineas kehilangan kreatifitasnya dalam berkarya. Kehilangan kreatifitas ini dapat memicu hilangnya makna film sebagai seni yang sejati.

Apa yang dikemukakan oleh para teoritisi film formalis pada dasarnya bertentangan dengan ide dari kelompok teoritisi film realis yang hadir tidak jauh berselang dari para pendahulunya. Orang-orang seperti André Bazin, Kracauer dan Hugo Munsterberg sebagai bagian dari teoritisi film realis malah melihat film sebagai seni berkat kemampuannya menghadirkan kembali dan mengimitasi realitas yang sangat mirip dengan aslinya. Bagi mereka, seni film dianggap berhasil menjawab obsesi seni terdahulu akan realita yang selama ini penuh

---

3 Rudolf Arnheim, "*Film as Art*"

subjektifitas dari seniman atau pembuatnya. “Keistimewaan” film dalam mengimitasi realita ini tidak pelak merupakan sebuah konsekuensi dari hadirnya alat perekam gambar atau kamera.

Bagi Bazin yang mengemukakan teori film realis, disebutkan dalam bukunya “*What is Cinema?*” bahwa kamera adalah alat yang objektif dalam mengungkapkan realitas, berbeda dengan fungsi kuas bagi pelukis. Keobjektifan kamera ini dikarenakan, di dalamnya terdapat alat yang disebut dengan lensa, yang mana ia mampu merekam kejadian secara langsung seperti apa adanya dan “tanpa intervensi” dari pembuatnya.<sup>4</sup> Montase yang dilakukan oleh kelompok teoritis formalisme Rusia jelas-jelas ditentang oleh Bazin karena dianggap sebagai intervensi yang berlebihan dari pembuat film. Sedangkan di dalam film seharusnya semuanya bersifat “murni” dilakukan secara mekanik oleh kamera, sebab inilah hakikat dan keutamaan seni film. Campur tangan yang dilakukan sineas secara terlampau banyak ditakutkan dapat mengakibatkan hilangnya esensi film sebagai seni.

Berangkat dari ide inilah kemudian Bazin juga lantas menganggap bahwa perekaman gambar film sebaiknya dilakukan secara *long take* dan sebisa mungkin melakukan *deep focus*, tanpa memperlihatkan secara jelas kedalaman gambar.<sup>5</sup> Kedua teknik pengambilan gambar ini diyakininya dapat membuat film semakin tampak realis. Orson Wells melalui karya filmnya seperti salah satunya “*Citizen Kane*” (1941) kemudian menjadi contoh sempurna bagi Bazin untuk menggambarkan film yang ideal disebut sebagai seni film.

Dalam rangka semakin mengukuhkan status film sebagai seni, Bazin menyelipkan sebuah teori yang menarik yang disebut dengan *Politique des Auteurs* atau *Auteur Theory*. Di sana ia melakukan perumpamaan bahwa seorang pembuat film selayaknya dapat disandingkan dengan penulis sastra. *Auteur Theory* berusaha mencari

---

4 Kata “lensa” jika diterjemahkan dalam bahasa Perancis akan menjadi “L’Objectif”.

5 “*Deep Focus*” adalah teknik pengambilan gambar yang mana tidak ada perbedaan kedalaman dalam ruang adegan. Berbeda dengan “*Depth of Field*” yang memang perbedaan kedalaman sengaja diciptakan.



konsistensi dalam karya-karya film yang telah dihasilkan oleh seorang sutradara. Jika memang ditemukan terdapat keselarasan di antaranya, maka dia berhak dan layak memperoleh gelar “*auteur*”, sehingga ia memiliki kedudukan yang sama dengan seniman atau sastrawan. Selain Orson Wells, ada beberapa sutradara-sutradara lain seperti Michelangelo Antonioni, Luis Bunuel, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Jean Renoir dan Roberto Rosellini yang sering disebut-sebut sebagai *auteur* dalam sejarah perfilman dunia.

Perdebatan klasik antara para teoritis film formalis Rusia dan teoritis film realis mengenai mengapa film dapat dianggap sebagai seni mulai dapat dikatakan mereda dengan datangnya semiotika dan strukturalisme yang membawa film ke ranah yang berbeda, yaitu sebagai disiplin ilmu humaniora.

### **3.2. Film Sebagai Industri**

Sejak kemunculannya di depan publik pada akhir tahun 1895, film membawa perubahan sangat berarti bagi dunia, terutama pada hal-hal yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sekitarnya. Dalam waktu kurang dari satu tahun, kota-kota besar di dunia mulai banyak menawarkan pertunjukan film kepada penduduknya dan ternyata ini menarik perhatian banyak orang. Di Indonesia sendiri, pertunjukan film pertama berlangsung di Tanah Abang, Kebonjae, Batavia, tepatnya pada tahun 1900 atau 5 tahun setelah pemutaran di Paris. Pada masa tersebut, di dunia tidak ada satupun bentuk pertunjukan yang mampu menarik penonton sebanyak itu dalam waktu bersamaan.

Melihat potensi ekonomi dari bisnis film yang begitu besar, Edison kemudian mencoba mematenkan temuan-temuannya yang berhubungan dengan film dalam sebuah perusahaan paten yang bernama *Motion Picture Patents Company* (MPPC) yang ia dirikan pada 1908. Melalui perusahaan ini, Edison dan American Mutoscope and Biograph sebagai pemilik paten mulai melisensi segala peralatan yang berkaitan dengan pembuatan, pendistribusian dan pemutaran film. Untuk mendapatkan lisensi tersebut, perusahaan-perusahaan film yang lainnya harus menjadi anggota MPPC. Jika tidak memiliki status anggota, maka

mereka tidak dapat melanjutkan kegiatan perfilman apapun karena terbentur peraturan paten. Beberapa perusahaan film independen di luar MPPC tetap membuat film tanpa lisensi Edison dan memindahkan kegiatan perfilman mereka dari New York ke Los Angeles (LA) untuk melarikan diri dari kejaran paten dan mendapatkan lokasi pengambilan gambar yang ideal. Hingga pada 1918 perusahaan paten MPPC ini harus ditutup karena alasan monopoli bisnis yang dianggap melanggar hukum.

Perusahaan-perusahaan film independen yang baru tiba di LA kemudian menggerakkan kegiatan perfilman mereka di bidang produksi, distribusi dan ekshibisi film. Beberapa di antaranya adalah MGM (merger antara Metro, Goldwyn dan Mayer), Fox Film Corporation (merger dengan 20th Century pada 1935), Warner Bros., Universal, dan Paramount. Lima perusahaan mayor – atau yang lebih dikenal dengan sebutan “the big five” – inilah yang pada akhirnya menjadi cikal bakal dari industri film hingga saat ini. Perkembangan berikutnya pada era 1920-an, industri film di Amerika mulai menciptakan sebuah sistem kerja yang sangat terstruktur dan terstandarisasi yang mereka sebut sebagai sistem studio Hollywood.

Cara kerja sistem studio yang berlangsung di Hollywood tidak jauh berbeda dengan cara kerja sebuah pabrik, hanya bedanya produk yang dihasilkan adalah film. Semua yang ada dan terlibat dalam sistem ini harus bekerja begitu cepat tanpa henti, layaknya mesin produksi film. Setiap tahun sebuah studio film sudah harus memiliki jadwal, perencanaan detail dan matang mengenai film-film apa saja yang akan diproduksi, didistribusikan dan diputar di seluruh dunia. Dengan demikian ia dapat mengontrol seluruh aspek industri film dari hulu hingga hilir. Integrasi vertikal atau kontrol kepemilikan jaringan industri inilah yang kemudian menjadikan industri film Hollywood sulit untuk ditandingi oleh industri film nasional.

Dalam sistem studio, seluruh pemain dan pekerja film yang terlibat di dalamnya diharuskan bekerja secara kontrak untuk jangka waktu yang lama pada satu perusahaan saja – sering juga disebut sebagai studio film. Pekerjaan-pekerjaan pembuatan film dari tahapan pengembangan cerita, praproduksi hingga pascaproduksi mereka

lakukan secara terspesialisasi, yang mana satu orang hanya akan mengerjakan satu pekerjaan saja. Sementara dari segi manajemen pembuatan film, semuanya harus berjalan terencana sesuai dengan jadwal maupun *budget* yang sudah ditentukan sebelumnya. Mereka mempersiapkan dan mengantisipasi segala sesuatunya pada tahap praproduksi agar pembiayaan film menjadi lebih murah dan lebih cepat untuk dibuat. Pembuat film pun mulai mengembangkan teknik produksi untuk sebisa mungkin mengurangi kesalahan maupun pengulangan-pengulangan dalam pengambilan gambar. Segala yang berbau improvisasi lapangan atas nama kreativitas perseorangan merupakan sesuatu yang hampir tidak mungkin dilakukan di Hollywood.

Sistem studio yang amat ketat ini dijalankan Hollywood agar dapat meminimalisir resiko kegagalan pasar dari sebuah produk film yang pada dasarnya penuh dengan spekulasi. Paling tidak, ada dua pihak berkepentingan yang diuntungkan dengan adanya sistem tersebut, yang pertama adalah studio-studio mayor dan yang kedua adalah investor film. Sistem studio menguntungkan bagi perusahaan film mayor karena dengan sistem ini mereka akan dengan mudah memperoleh pendanaan untuk terus menjalankan industri film yang dimilikinya. Sementara bagi para investor film Hollywood – terutama kaum pemilik modal yang berada di Wall Street –, sistem studio seolah menjadi sebuah “jaminan” bahwa investasi yang telah mereka kucurkan tidak akan sia-sia dan akan selalu mendatangkan keuntungan.

Untuk mendukung kelangsungan industri sinematografi, Hollywood tidak bisa hanya mengandalkan sistem studio saja, karena sistem ini dapat saja rapuh pada saat-saat tak terduga seperti yang diakibatkan oleh krisis ekonomi ataupun kondisi pasca perang. Hal ini terbukti pada era *great depression* 1930-an yang melanda Amerika Serikat dan banyak negara lain di dunia. Ketika itu, tiga dari lima studio besar film Hollywood mengalami permasalahan keuangan yang signifikan dan terpaksa harus bermerger serta merubah pangsa pasar film-film yang mereka hasilkan. Oleh karenanya, dalam kondisi apapun ia harus menyiapkan serangkaian strategi lain sebagai penunjang industri perfilmannya.



Salah satu cara yang dahulu sering dilakukan Hollywood untuk melanggengkan industrinya adalah dengan menggunakan sistem bintang (*star system*). Pada praktek penerapan sistem bintang ini, sebuah studio awalnya merekrut aktor atau aktris pemula dan mempekerjakannya secara kontrak dalam beberapa produksi film. Lantas kemudian studio-studio ini menciptakan *image* baru berkaitan dengan aktor atau aktris tersebut yang sering kali berbeda dengan kepribadiannya. *Image* yang dibuat untuk Marilyn Monroe misalnya “si pirang yang menghebohkan”, dan Marlon Brando adalah “si pemberontak misterius”. Mengganti nama dan menciptakan cerita-cerita kehidupan baru seputar bintang-bintang, merupakan hal yang mudah dan biasa terjadi di Hollywood. Sering kali *image* rekaan ini membuat depresi dan sangat bermasalah bagi si bintang yang bersangkutan. Namun semuanya dilakukan studio semata-mata agar publik semakin percaya dan terobsesi akan citra buatan yang berkaitan dengan idola-idola mereka.

Hari ini, sistem bintang yang berlaku di Hollywood tidak lagi sama dengan apa yang ada di era 1920-an hingga 1950-an. Tidak ada lagi kontrak eksklusif dari studio mayor yang mengikat dan mengekang aktor dan aktris Hollywood. Citra-citra maupun cerita-cerita karangan yang diciptakan oleh studio sudah bukan lagi menjadi fokus utama untuk mendongkrak popularitas film. Namun hal ini bukan berarti bahwa orang-orang seperti Leonardo DiCaprio, Brad Pitt, George Clooney, Natalie Portman, Agelina Jolie, atau Monica Belucci, tidak lagi berkontribusi sebagai elemen penting dalam mempopulerkan sebuah film. Kehadiran mereka dalam film tentu saja tetap sebagai magnet penarik perhatian agar penonton semakin sering datang ke bioskop dan menonton film. Dengan begitu Hollywood akan tetap hidup dan memperoleh keuntungan secara terus menerus.

Menurut sosiolog film, Edgar Morin dalam bukunya *The Stars*, ada beberapa poin mengapa penting rasanya menyinggung sedikit mengenai peran aktor dan aktris dalam industri film kaitannya dengan sosiologi film. Pertama, di dalam film, mereka memainkan sebuah peran yang mana peran ini pastinya berbeda dengan kehidupan nyata yang dialami oleh si bintang, sehingga ia sebagai pemain diharuskan

memahami kehidupan dan kondisi sosial orang lain. Yang kedua, selama film berlangsung penonton seolah memiliki hubungan keterkaitan dengan tokoh yang ada di hadapannya. Yang ketiga, bintang merupakan salah satu aspek penting dalam industri sinematografi, karena ia berperan sebagai penggerak ekonomi kapitalis. Kemudian yang terakhir, para aktor maupun aktris pada dasarnya menjadi sebuah simbol penggambaran ekonomi, sosial dan budaya dari kehidupan masyarakat kelas atas atau borjuis.

Bagi seorang aktor film terkenal seperti Robert Downey Jr misalnya, bayaran sebesar USD 20 juta atau setara dengan 26 milyar rupiah untuk satu judul adalah harga yang lumrah. Tingginya penghasilan yang diberikan kepada seorang aktor film bukanlah masalah yang berarti karena studio-studio mayor Hollywood sudah menganggap para bintang ini sebagai bagian dari investasi mereka. Baik produser maupun investor film juga mempertimbangkan fakta-fakta di lapangan yang menyatakan bahwa publik cenderung memilih film dengan bintang-bintang yang sudah memiliki nama ketimbang aktor atau aktris pemula yang kurang populer. Ketika produser memutuskan merekrut seorang bintang ternama untuk bermain dalam filmnya, tentu ia dan para investor film lainnya berharap bahwa film tersebut akan laku keras di pasaran. Dengan demikian mereka akan terus mendapatkan keuntungan yang maksimal dari investasi yang sudah dikeluarkannya.

Industri perfilman tidak memiliki karakter yang sama dengan industri makanan atau industri pakaian. Seperti kita ketahui bersama, film bukanlah bagian dari kebutuhan pokok manusia yang mengharuskan pasar untuk mengkonsumsinya secara terus menerus. Ia bukanlah seperti kebutuhan primer manusia seperti : sandang, pangan maupun papan. Seseorang masih tetap dapat hidup secara normal tanpa harus menonton film setiap hari. Masyarakat menempatkan film sebagai salah satu media hiburan yang dapat dikonsumsi sekali-sekali. Karena pola konsumsi yang sekali-kali inilah, penonton kemudian diharuskan untuk memutuskan memilih dengan bijaksana dan selektif, film mana yang akan ia tonton. Keputusan yang diambil penonton dalam menentukan menonton film A dan bukan film B, tentu saja merupakan



sebuah keputusan yang penting, mengingat untuk menonton film mereka harus mengeluarkan sejumlah uang yang mungkin tidak sedikit.

Hollywood sebagai pusat industri perfilman dunia sedari dulu sudah menyadari bahwa produk yang mereka jual adalah film dan film “hanyalah” produk hiburan semata. Industri yang mereka jalankan tidak lain merupakan industri hiburan, industri yang bertujuan memberi kesenangan kepada konsumernya. Hal ini bukanlah pekerjaan yang mudah untuk dilakukan karena, pertama, apa yang disebut dengan “kebutuhan akan kesenangan” sifatnya selalu abstrak atau rohaniah. Kita tidak akan pernah tahu secara kasat mata apakah seseorang kekurangan hiburan atau tidak. Terlalu sulit untuk mengukur dosis hiburan yang dibutuhkan individu setiap harinya. Yang kedua, setiap orang memiliki keinginan akan hiburan yang berbeda-beda. Ada orang yang terhibur dengan lelucon, ada juga yang terhibur dengan cerita romantis, ada yang memilih diberi teka-teki, bahkan ada pula yang menyukai untuk ditakut-takuti.

Kompleksitas pola konsumsi industri hiburan film membuat Hollywood harus terus melakukan produksi sebanyak-banyaknya dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar film mereka yang begitu luas. Sehingga kemudian tidak mengherankan apabila banyak yang menyebut film – terutama yang dihasilkan oleh Hollywood – sebagai salah satu produk penting dari budaya massa. Secara singkat, budaya massa adalah sebuah hasil budaya yang diproduksi secara massal hanya demi kepentingan pasar dan pemerolehan keuntungan semata. Bentuk budaya yang lahir pada awal abad-20 sebagai akibat dari adanya revolusi industri dan spesialisasi pekerjaan ini berhubungan erat dengan masyarakat kontemporer atau sering juga dikaitkan dengan masyarakat yang gemar mengkonsumsi.

Di Eropa pada pertengahan tahun 1950-an, muncul beberapa perdebatan mengenai pendekatan yang berkaitan dengan film sebagai produk dari budaya massa. Pendekatan yang pertama biasanya berasal dari kelompok masyarakat elit dan intelektual yang menolak film karena ia merupakan tontonan yang ditujukan kepada masyarakat kelas bawah atau kelas populer. Pendekatan yang kedua adalah pendekatan yang



dilakukan oleh kelompok Mahzab Frankfurt, yang mana film dianggap sebagai alat untuk memanipulasi masyarakat dengan cara menjual mimpi dengan harga yang murah, sampai masyarakat tersebut lupa dalam membedakan mana dunia yang nyata dan mana dunia yang fiksi atau buatan. Kemudian pendekatan terakhir yang lebih liberal, melihat bahwa film sebagai karya artistik yang komplit dan demokratis.

Industri hiburan yang dimiliki Hollywood sering kali menjadi sasaran kritik karena sistem ini secara jelas menciptakan batas antara seni dan komersialisme, sementara – dalam bab sebelumnya – banyak orang yang beranggapan bahwa film adalah bagian dari bentuk seni juga. Produk film yang dihasilkan dari “mesin industri” Hollywood sebagian besar sulit untuk dikategorikan sebagai hasil seni, seperti layaknya film-film *d’auteur* a la Eropa yang sering dijumpai dalam film Jean Luc Godard, Pedro Almodovar, Alain Resnais, Michelangelo Antonioni, dan lain-lain. Memang, ada beberapa sutradara film Amerika yang termasuk dalam pengecualian karena film-film mereka tidak mengikuti sepenuhnya “standar” komersial Hollywood pada umumnya. Beberapa di antaranya adalah Alfred Hitchcock, John Ford, David Lynch, Martin Scorsese, Stanley Kubrick.

Karena tujuan dari industri film Hollywood adalah pemenuhan selera pasar, maka sudah “sewajarnya” jika produk-produk keluarannyapun selalu didasarkan pada harapan dan impian penonton. Coba perhatikan saja sisi cerita atau naratif klasik yang selalu dipergunakan Hollywood. Semua cerita film selalu memiliki *ending* yang bahagia dengan kehadiran protagonis yang selalu menang, bertahan dan tidak pernah mati, meskipun di tengah film dia sudah tertatih-tatih setengah mati. Akhir film yang bahagia ini jelas-jelas secara sadar dipilih oleh Hollywood untuk menghibur dan memuaskan keinginan semua penonton. Bisa dikatakan hampir tidak ada eksplorasi seni naratif film atau modifikasi cerita yang terlalu jauh dari bentuk pola naratif klasik tiga babak dan *happy ending* di Hollywood.

Oleh karenanya kemudian film-film produksi Hollywood sebaiknya cukup diterima sebagai hiburan saja. Industri ini memang sedari awal sudah diperuntukkan menjadi pemuasan hasrat tak terpenuhi

dari orang-orang yang duduk di depan layar dengan perasaan kagum dan terpesona. Bintang-bintang film yang serba molek, naratif film yang selalu berakhir dengan indah, gambar-gambar, suara-suara dan spesial efek yang memukau mata dan telinga, merupakan gambaran klise yang sempurna yang selalu ditampilkan industri film Hollywood.

### 3.3. Film Sebagai Teknologi

Apalah jadinya film tanpa kehadiran teknologi? Coba bayangkan bagaimana jadinya jika sebuah film dipertunjukkan ke publik tanpa kehadiran gambar dan suara? Tentunya penonton akan memprotes pemutaran tersebut. Mereka merasa apa yang mereka tonton bukanlah film karena film setidaknya memiliki gambar yang bergerak dan bersuara. Untuk membuat gambar tampak bergerak dan bersuara ini, film pastinya membutuhkan bantuan teknologi. Semua orang bisa membuat novel hanya dengan bermodalkan pena dan kertas. Seseorang juga dapat menjadi seorang pianis dengan bakat yang dimilikinya dan sebuah piano. Sementara bagi pembuat film, dia membutuhkan kamera untuk merekam gambar, *boomer* untuk merekam suara, lampu-lampu untuk *lighting*, alat *editing*, dan lain sebagainya. Semua perlengkapan yang dipergunakan dalam membuat film selalu saja tidak lepas dari unsur teknologi yang tidak sederhana.

Film tanpa teknologi pasti bukanlah film, sebab teknologilah yang membuat film menjadi ada. Apabila berbicara mengenai media film, mau tidak mau pasti akan selalu bersinggungan dengan teknologi, baik itu yang berhubungan dengan teknologi perekaman gambar dan suara (audio visual), ataupun teknologi yang berbentuk analog, video maupun digital.

Sub-bab “film sebagai teknologi” kiranya penting untuk dibahas dalam buku ini mengingat setiap perkembangan teknologi yang melekat dalam medium film selalu mempunyai pengaruh tertentu kepada masyarakat. Yang disebut dengan pengaruh di sini tidak selalu mengarah pada hal-hal positif atau negatif, namun lebih pada fakta bahwa teknologi yang dibawa oleh film selalu saja memberikan dampak terhadap perubahan tata kehidupan masyarakat dunia. Namun terkadang

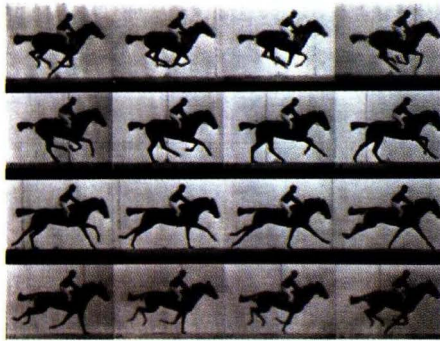
bisa juga sebaliknya, perubahan masyarakatlah yang membuat teknologi berubah dan berkembang.

Awal kelahiran teknologi film tentunya tidak dapat dilepaskan dari penemuan-penemuan dalam bidang fotografi yang sudah terlebih dahulu hadir di awal abad ke-19. Pada mulanya, fotografi yang mayoritas dipergunakan untuk memotret profil, keluarga ataupun *lanscape* ini ditujukan untuk mengabadikan momen-momen penting, namun seiring perkembangan jaman, banyak fotografer yang kemudian mulai bereksperimen dengan alat ini.

Seorang fotografer Inggris, Eadweard Muybridge salah satunya, pada tahun 1878, ia membuat serangkaian foto kuda berlari (12 foto/*frame* tepatnya). Mungkin sepintas tidak ada yang aneh dengan ini, tetapi rangkaian foto ini merupakan sebuah jawaban dari sebuah pertanyaan besar pada masa itu, apakah seekor kuda dapat “terbang” ketika berlari? Eksperimen Muybridge di sini jelas membuktikan bahwa ada saat-saat di mana seekor kuda dapat melayang ketika sedang berlari. Jika foto-foto ini dirangkai dari *frame* 1 hingga 12, lalu diputar, maka niscaya ia akan menghasilkan gambar kuda yang sedang bergerak atau berlari. Percobaan yang dilakukan oleh Muybridge ini dapat dikatakan sebagai salah satu cikal bakal hadirnya film.

Film sebagai teknologi tidak serta merta datang begitu saja ke bumi tanpa ada penemuan-penemuan alat-alat perekaman gambar yang sudah ada sebelumnya. Semuanya berangkat dari eksperimen-eksperimen yang dilakukan oleh para fotografer maupun ilmuwan-ilmuwan pada masa tersebut. Salah satu ilmuwan yang getol dalam menciptakan penemuan-penemuan baru yang berhubungan dengan alat/media perekam gambar dan suara adalah Thomas Alva Edison. Iya, bukan hanya Lumière Bersaudara saja yang memberikan sumbangsih dalam inovasi alat yang hari ini kita kenal dengan film. Kontribusi Edison, yang kita kenal selama ini sebagai penemu bola lampu, juga patut dipertimbangkan dalam dunia sinematografi.

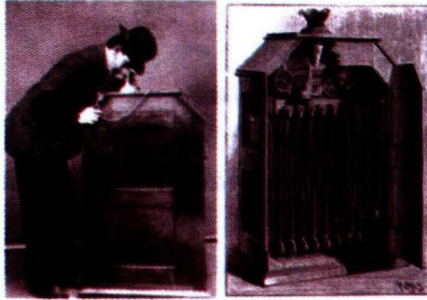




*Rangkaian foto kuda berlari karya fotografer Inggris, Eadweard Muybridge pada tahun 1878.*

Beberapa alat penemuan Edison yang berkaitan dengan medium film di antaranya adalah : *Kinetograph* (alat yang dapat merekam gambar), *Kinetoscope* (alat yang mampu memperlihatkan hasil perekaman gambar, tetapi hanya dapat ditonton oleh satu orang saja), *Phonograph* (alat yang dapat mereproduksi suara) dan *Stok film 35mm* dengan 4 lubang perforasi. Melalui alat-alat ini awalnya Edison ingin mengembangkan film yang dapat bersuara, namun ternyata tidak banyak berhasil dan ia juga tidak melanjutkannya dengan memproyeksikan film-filmnya ke layar. Namun demikian ia tetap gigih mendemonstrasikan penemuan-penemuannya di seluruh dunia, salah satunya di Paris, di mana ayah Lumière bersaudara, Antoine Lumière hadir dan turut serta menonton demo *Kinetoscope*.





*Kinetoscope atau alat yang dapat memutar hasil perekaman gambar sebelumnya, milik Edison, tahun 1889*

Sepulangnya dari Paris, Antoine Lumière memberitahukan kepada kedua anaknya mengenai penemuan Edison yang baru ditontonnya. Ia kemudian menyuruh mereka yang berprofesi sebagai insinyur yang banyak bergerak dalam pengembangan dan penemuan alat-alat fotografi, untuk melakukan penelitian dan eksperimen terhadap medium film, agar setidaknya dapat diputar di layar dan ditonton oleh khalayak umum secara bersamaan. Akhirnya eksperimen tersebut berhasil dan diberi nama “*Le Cinématograph*”. Sehingga di sini dapat dikatakan bahwa, pemutaran film pertama di dunia yang dilakukan Lumière Bersaudara awalnya bukanlah ditujukan untuk menghibur masyarakat Paris pada saat itu, namun lebih pada sebuah “pengumuman” kepada publik bahwa mereka telah melakukan sebuah penemuan alat luar biasa yang berbeda dari apa yang ada sebelumnya – milik Edison.

Film pada awal kelahirannya memang banyak didominasi oleh kehadiran para ilmuwan dan penemu yang berlomba-lomba menciptakan alat yang berhubungan dengan film. Baru setelah itu, perkembangan film mulai merambah pada dunia yang betul-betul berbeda dari teknologi, dunia seni, hiburan dan industri. Dengan hadirnya orang-orang seperti Méliès, Charles Pathé, Adolph Zukor, Edwin Poter, D. W Griffith, medium film yang awalnya hanya sebatas

inovasi teknologi ternyata dapat dijadikan sebagai medium seni dan barang komoditas, layaknya industri. Hanya saja, beberapa masalah sempat muncul antara kelompok penemu film, seperti Edison, kelompok seniman Méliès dan kelompok industri seperti Charles Pathé. Masalah yang sering hadir terutama adalah mengenai perebutan hak paten dari alat-alat sinematografi, baik yang berkaitan dengan bahan baku, kamera, maupun proyektor yang digunakan untuk memutar film.

Pekembangan teknologi sinema berikutnya belum jauh-jauh dari penyempurnaan medium film yang pada mulanya hanya berbentuk visual saja, atau biasa disebut dengan film bisu (*silent movie*). Suara musik yang sering kita dengar dalam film-film bisu pada dasarnya adalah suara instrumen piano/orkestra yang dimainkan secara langsung (*live*) di samping pemutaran film, tujuannya untuk mengiringi drama yang ada dalam film. Baru pada tahun 1927, teknologi film bersuara (*talkies film*) dapat direalisasikan secara sempurna dalam film produksi Warner Bros Pictures, *The Jazz Singer* (1927). Meskipun tidak semua bagian dalam film ini bersuara, penggunaan teknologi suara yang disinkronisasikan dengan gambar menjadi sesuatu yang belum pernah ada pada masa tersebut.

Hadirnya teknologi suara di dalam film ternyata membawa beberapa perubahan besar dalam industri film. Dari segi kreatifitas, munculnya suara membuat Hollywood berinovasi untuk menciptakan genre film baru yang awalnya tidak mungkin direalisasikan pada era film bisu. Film musikal yang dipenuhi dengan nyanyian dan tari-tarian, seperti dalam *The Broadway Melody* (1929) atau film-film Busby Berkeley, *42<sup>nd</sup> Street* (1933) dan *Dames* (1934) tidak membutuhkan waktu lama untuk menjadi primadona di Hollywood. Penonton bahkan rela berdesak-desakan antri membeli tiket bioskop demi menyaksikan film-film yang kini memiliki suara. Kondisi ini jelas membawa keuntungan besar bagi para produser dan investor film dalam studio-studio mayor, seperti Warner Bros.

Singkronisasi suara membuat banyak film berubah menjadi sangat “cerewet” karena di dalamnya banyak menggunakan dialog. Hal ini memaksa para aktor dan aktris film bisu untuk dapat berdialog

panjang dan terkadang juga bernyanyi. Akibatnya beberapa artis dan aktor, terutama mereka yang tidak memiliki suara merdu dan enak didengar, tidak lagi mendapatkan pekerjaan. Namun ternyata hal ini justru menciptakan sebuah peluang besar bagi artis dan aktor baru bertalenta musik dan tari (gaya pertunjukan a la *broadway*) untuk bermain di film bersuara. Film *The Artist* (2011) yang dibintangi oleh Jean Dujardin dan Bérénice Bejo, setidaknya mampu menggambarkan dengan baik keadaan yang terjadi pada masa peralihan film bisu ke film bersuara.

Setelah Perang Dunia II berakhir, industri film di Hollywood banyak yang terancam, pertama dikarenakan oleh menurun drastisnya angka ekspor film ke luar negeri akibat dari politik proteksionis dan sistem kuota yang diberlakukan oleh negara-negara Eropa. Penyebab yang kedua adalah hadirnya teknologi baru yang bernama, Televisi, pesaing berat film. Meskipun harganya tidak murah, selama lima tahun, antara 1947 sampai dengan 1952, jumlah pemilik televisi di Amerika bertambah berpuluh-puluh kali lipat dibanding periode sebelum perang.

Keunggulan media ini dibandingkan dengan film adalah kemampuannya menyajikan tayangan hiburan dan tayangan langsung di dalam rumah. Orang-orang menyukainya karena mereka dengan mudah mendapatkan informasi secara instan, baik yang bersifat lokal, nasional maupun global, bahkan mereka juga dapat menonton film tertentu yang berlangsung selama beberapa episode (semacam serial televisi). Perannya di rumah seolah-olah sudah menjadi kewajiban “dekorasi”, tidak jauh berbeda dengan perabotan rumah tangga yang lain. Banyak orang yang membeli televisi pada saat itu sebab ia dianggap sebagai simbol dari kemakmuran baru dan keterbukaan masyarakat pasca perang.

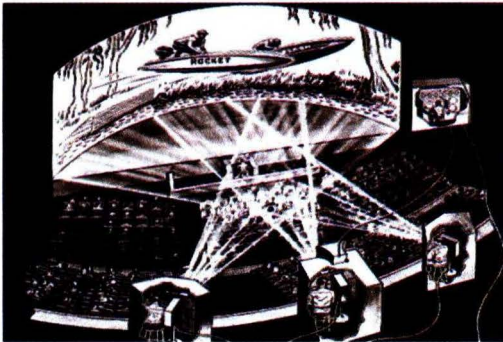
Pada tahun 1950-an di Amerika, studio-studio film Hollywood harus bekerja ekstra keras untuk dapat mengalahkan pesaingnya, televisi. Meskipun secara kasat mata popularitas film mulai jauh tertinggal dibandingkan televisi, produser-produser film tetap merasa yakin dan optimis bahwa penonton akan kembali ke film dan perlahan meninggalkan tayangan televisi. Keyakinan ini didasarkan terutama pada fakta bahwa jika dibandingkan dengan film, gambar yang



dihasilkan oleh layar televisi pada masa tersebut tampak kecil, buram dan hitam putih. Karena diasumsikannya penonton akan secara otomatis akan memilih film yang berlayar lebar, bergambar jelas dan bersuara jernih, maka banyak produser film yang secara signifikan ingin merubah tampilan film terutama yang berkaitan dengan gambar dan suara .

Beberapa perubahan teknologi dilakukan oleh Hollywood secara “spektakuler” dalam rangka menambah daya tarik film dan membedakan antara gambar yang dihasilkan film dan televisi. Pertama, membuat film menjadi semakin berwarna sebagai salah satu daya tarik utamanya. Walaupun bukan suatu penemuan yang baru, pembuatan film berwarna kemudian semakin populer pada era 1950-an, dari yang awalnya hanya 20 % tumbuh hingga lebih dari 50%.

Kedua, Hollywood memperkenalkan cara menonton baru film yang disebut dengan *Cinerama*. Dalam pemutarannya, *Cinerama* menggunakan sistem tiga proyektor yang gambarnya diproyeksikan melalui melengkung layar sangat lebar yang terdiri dari tiga panel. Cara menonton ini bertujuan untuk memberi sensasi luas pada pemandangan, sensasi terbang di ketinggian, atau ketegangan naik *rollercoaster* kepada penonton. Ketiga, penggunaan *CinemaScope* yang menggunakan aspek rasio layar 2,35:1, sehingga *frame* gambar film tampak lebih panjang daripada sebelumnya atau biasa disebut dengan *widescreen*.



*Sistem pemutaran film Cinerama dengan menggunakan tiga proyektor*



Satu lagi yang menjadi tren di kalangan anak muda pasca Perang Dunia II adalah *drive-in*, menonton film di tempat terbuka, bekas ladang atau tempat parkir dengan menggunakan mobil. Sebenarnya gaya menonton yang sudah ada sejak tahun 1930-an ini muncul kembali akibat berkurang drastisnya jumlah bioskop di pusat kota. Karena di kota sudah tidak banyak lagi menawarkan hiburan film populer, *drive-in* berkembang di pinggiran kota sebagai alternatif hiburan terjangkau bagi masyarakat kelas pekerja. Dengan adanya *drive-in*, para orang tua yang memiliki anak juga dapat membawa serta mereka di dalam mobil, tanpa harus khawatir mengganggu penonton yang lain. Ini juga berarti penghematan, bukan hanya karena harga tiketnya yang murah, namun para orang tua tidak lagi harus menyewa *babysitter* untuk menjaga anak-anak mereka di rumah.



*Perbedaan gambar antara widescreen dan fullscreen*

Munculnya televisi ternyata perlahan-lahan membawa sebuah teknologi audio visual baru, video, yang memiliki karakter berbeda dari teknologi film klasik yang masih menggunakan pita film seluloid super-8mm, 16mm atau 35mm. Video yang dimaksud di sini adalah tipe produksi audio visual atau film yang menggunakan perekaman gambar secara elektronik dan teknik pascaproduksi elektronik. Pada awalnya pada era 1950-an dan 1960-an, penggunaan video ini hanya terbatas pada kaum profesional yang bergerak di bidang televisi atau *broadcasting* saja. Namun kemudian pada awal 1970-an, kamera video dan kaset video (*videotape*) mulai dapat ditemui di pasaran dan dapat dijangkau oleh khalayak umum, seperti format Betamax, VHS dan U-Matic.

Setiap teknologi memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Namun bagi masyarakat umum kehadiran teknologi video ini lebih mempunyai keunggulan jika dibandingkan dengan film seluloid. Harga kaset video yang murah, teknologi yang relatif mudah dipergunakan dan hasil perekaman yang dapat langsung ditonton merupakan beberapa keuntungan dari teknologi video. Sementara teknologi film dengan pita seluloid memiliki mekanisme alat dan produksi yang jauh lebih kompleks dibandingkan dengan teknologi video, karena sedari awalnya memang ditujukan untuk kalangan profesional pembuatan film. Untuk membuat sebuah karya film format 16mm atau 35mm misalnya, dibutuhkan pemahaman yang mendetail tentang pengukuran cahaya dengan sensitometri, perhitungan yang rumit dalam stok film, kecepatan film, f-stop, lensa, filter dan lain sebagainya.

Hari ini sinema sedang mengalami perubahan sejarah yang sangat signifikan. Sejak akhir tahun 2000, film sudah banyak yang meninggalkan era pita seluloidnya dan beralih pada teknologi yang baru, digital. Teknologi film berformat seluloid tampaknya sulit untuk bersaing dengan teknologi digital. Biaya produksi yang mahal, bahan baku film yang sulit didapat – yang disebabkan oleh berhentinya produksi stok film Kodak dan Fuji Film – hingga ketidakefisienan proses transfer film juga pascaproduksi kemudian menjadi sebab-sebab penting lain berhentinya produksi film seluloid atau analog ini. Dengan teknologi digital, pembuat film dapat dengan mudah dan efisien dalam melakukan pengambilan gambar, pentransferan materi dan penyuntingan film (*editing*).

Efek yang ditimbulkan dari kehadiran digital dalam dunia audio visual pada dasarnya tidak hanya dapat dinikmati oleh para pembuat film. Masyarakat biasapun saat ini juga bisa memanfaatkan teknologi ini untuk membuat karya film maupun video pribadi, melalui *handycam*, kamera foto hingga *smartphone* yang mereka miliki. Kemudahan teknologi yang ditawarkan oleh digital yang dapat dikatakan tidak terbatas ini membuka peluang yang sangat besar kepada khalayak umum untuk dapat bereksplorasi dan berekspresi seni secara "mandiri" dengan menggunakan media audio visual. Hal ini merupakan sesuatu yang

hampir tidak mungkin dilakukan pada era film berformat seluloid. Namun berkat adanya inovasi teknologi digital, film yang dulu sangat eksklusif dan terbatas pada kalangan pembuat film/sineas profesional, sekarang sudah menjadi sebuah media yang demokratis, yang memungkinkan siapa saja dapat masuk dan turut serta dalam dunia perfilman dan audio visual.

## IV

### SIAPA YANG MEMBUAT FILM?

Membicarakan kaitan antara film dan masyarakat seharusnya tidak hanya berhenti pada pembahasan dalam tataran film (objek) dan penonton saja. Pihak-pihak yang terkait dengan pembuatan film juga sangat penting untuk diperbincangkan, mengingat merekapun merupakan bagian dari masyarakat. Terlebih lagi, dalam hubungannya dengan konteks film sebagai produk budaya, masyarakat kiranya dapat dibagi menjadi dua : pembuat (kreator) dan penonton film (penerima). Kedua elemen tersebut tidak bisa dilupakan dan dikesampingkan begitu saja ketika membahas masyarakat dalam film. Sehingga tidak mengherankan apabila sosiologi film kemudian memberi perhatian pula pada kehadiran dan peran si pembuat film.

Sebelum ditayangkan di bioskop dan ditonton oleh khalayak umum, tentunya film dibuat terlebih dahulu oleh sineas (pembuat film), atau yang dalam bahasa Inggris sering disebut dengan *filmmaker*. Istilah “sineas” atau pembuat film pada dasarnya memiliki dua cakupan makna yang berbeda, makna luas dan makna sempit. Makna luas dari istilah yang diambil dari bahasa Perancis “*cinéaste*” ini mengandung arti “siapa saja yang terlibat secara langsung dalam pembuatan film”, contohnya, orang-orang yang bekerja secara kreatif dalam film – termasuk kru dan asisten-asistennya – seperti, sutradara, penulis skenario, produser, penata kamera, penata artistik, penata suara dan *editor*. Sementara dalam makna yang lebih sempit, istilah “sineas” sering kali hanya diperuntukkan bagi sosok sutradara atau produser saja.

Ketika menyebutkan sebuah judul film, kita biasanya memiliki kecenderungan untuk menyebutkan nama sutradara yang berada di balik film tersebut, misalnya film “Ada Apa Dengan Cinta 2” (2016) karya Riri Riza, film “*Tout Va Bien*” (1972) karya Jean-Luc Godard atau film karya Alfred Hitchcock, “*The Birds*” (1963) dan lain sebagainya.

Nama sutradara menjadi penting untuk selalu dilekatkan dengan judul filmnya, karena sutradara dianggap sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam sebuah pembuatan film. Ia sudah bertugas



sejak tahapan awal film, mulai dari pengembangan cerita, membuat analisa skenario, menentukan konsep-konsep penyutradaraan, *shot*, lokasi, pemain, kostum, dekor, mengarahkan pemain, sampai mengevaluasi hasil *editing* film dari *editor*. Sehingga dari sini dapat dikatakan bahwa peran sutradara tidak mungkin dilepaskan dari karya film itu sendiri.

Meskipun tampaknya sutradara memiliki kedudukan yang istimewa dalam produksi film, bukan berarti bahwa ia bekerja 100% secara mandiri. Di balik nama sutradara yang besar, biasanya ada banyak sekali orang yang terlibat dan membantu dalam merealisasikan film-filmnya, terlebih lagi jika kita sudah berbicara mengenai film sebagai industri pada era seperti sekarang ini. Salah satu film Hollywood yang menggunakan kru sangat banyak adalah “Avatar” (2009) karya James Cameron, yang setidaknya melibatkan 2.984 orang pekerja film. Sementara sebagai gambaran lain, di Indonesia misalnya, untuk sebuah produksi film layar lebar dengan budget 2 hingga 4 milyar rupiah, biasanya akan membutuhkan kru sekitar 100 hingga 150 orang. Lantas kemudian bagaimana kita bisa memahami hubungan dan pola masyarakat yang terkait dengan sebuah institusi pembuatan film ini?

#### **4.1. Antara Karya Individu dan Karya Kolektif**

Setelah membuat beberapa film, Méliès menulis sebuah artikel berjudul “*Les Vues Cinématographiques*” atau “Pandangan-pandangan sinematografis” di dalam sebuah majalah fotografi yang terbit di Perancis pada tahun 1907. Artikel ini berisi tentang “percakapannya” dengan pembaca mengenai apa itu film, teknik-teknik pembuatan film dan pengalaman-pengalamannya ketika membuat film. Perlu diingat bahwa pada saat itu sinema baru saja lahir, sehingga masih banyak orang yang belum mengenal film dan belum ada juga yang menganggapnya sebagai sebuah karya seni maupun bentuk evolusi karya fotografi. Melalui tulisannya ini, Méliès menceritakan bagaimana kecintaannya terhadap film. Ia menganggap bahwa film sudah selayaknya menjadi sebuah karya seni, karena di dalamnya terdapat

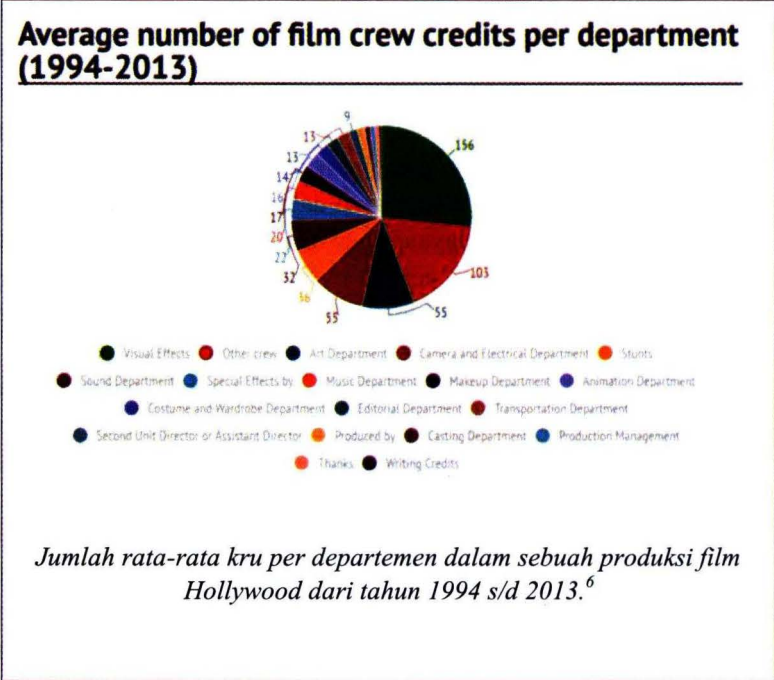
perpaduan berbagai jenis seni yang lain, misalnya seni dramatik, seni lukis, seni patung, arsitektur, dan lain sebagainya.

Meskipun film saat ini sudah berkedudukan sejajar dengan seni yang lain, bukan berarti karya film memiliki karakter yang identik dengan seni-seni sebelumnya. Film tidak dapat dikatakan sepenuhnya sebagai karya individu layaknya seni pahat, musik, lukis atau sastra, yang di dalamnya hanya melibatkan satu seniman atau kreator saja dalam menciptakan benda seni. Sutradara sebagai orang yang paling bertanggung jawab atas film pastinya akan mengalami kesulitan jika ia harus bekerja seorang diri tanpa bantuan ide-ide kreatif dari orang lain.

Méliès yang dianggap sebagai sutradara film fiksi pertama, dalam tulisannya menyadari bahwa pekerjaan seorang sutradara sangatlah berat. Melalui film, sutradara dituntut untuk merealisasikan cerita yang sifatnya imajinatif dan penuh fantasi, agar tampak seolah-olah benar-benar terjadi di dunia nyata. Oleh karenanya ia harus bekerja ekstra keras dalam waktu yang lama dari awal hingga akhir pembuatan film. Ia juga sebaiknya menguasai banyak hal seperti, teknik-teknik penggunaan *mise en scene* film – yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pengadeganan pemain, pencahayaan, penataan kostum, *make-up*, setting, dekor; memahami dramatisasi cerita; mengetahui betul tentang seluk beluk teknis dan mekanik film hingga penyusunan *shot* dalam *editing* film.

Apabila kita menganggap bahwa film adalah karya individu, akan terlampau banyak pekerjaan yang harus dilakukan oleh seorang sutradara. Terlebih lagi untuk menghasilkan film yang sangat atraktif dan menarik dibutuhkan kerja yang tidaklah sedikit. Mulai dari penelitian yang tidak ada habisnya di semua domain non-teknis (cerita) dan teknis pembuatan film, kemudian penggunaan banyak elemen yang berhubungan dengan perekaman gambar dan suara (audio visual), hingga implemantasi pada pekerjaan-pekerjaan mekanis dan manual lainnya (membangun setting, membuat kostum, dll). Sebuah produksi film pada intinya membutuhkan banyak kemampuan dan kreatifitas yang berbeda-beda. Itulah alasannya mengapa dalam sebuah produksi film sering kali melibatkan banyak orang.

Jumlah kru yang bekerja maupun terlibat dalam pembuatan film dapat menggambarkan secara tidak langsung skala produksi dan ekonomi dari film tersebut. Semakin besar jumlah orang yang terlibat, maka dapat diasumsikan bahwa semakin besar pula produksi dan anggaran yang dikeluarkannya. Tentunya ini berakibat pada semakin kompleksnya pengorganisasian kerja yang harus diterapkan. Itu sebabnya sistem kerja massal ini lebih identik dengan kondisi perfilman yang sudah “matang” sebagai industri, seperti apa yang terjadi di Hollywood, di mana spesialisasi dan pembagian pekerjaan adalah sesuatu yang mutlak. Film di sini kemudian memiliki peran ganda, sebagai bagian dari karya seni kolektif sekaligus sebagai barang komoditas industri yang diproduksi secara massal.



6 Sumber. <https://stephenfollows.com/how-many-people-work-on-a-hollywood-film/>



Seorang sosiolog film, Ian Jarvie mengatakan dalam bukunya “*Towards a Sociology of the Cinema*” bahwa seni film tidak jauh berbeda dengan arsitektur, yang merupakan bagian dari seni kolektif. Untuk membuat sebuah bangunan yang bagus, seorang arsitek harus menggunakan jasa-jasa lain yang juga tidak kalah baiknya. Walaupun dia memahami betul bagaimana cara memilih kayu, mengaduk semen, memotong besi, kaca dan lain sebagainya, dia tidak dapat melakukan semuanya sendiri. Oleh sebab itu, ia lantas merekrut dan mendelegasikan semua pekerjaan itu pada orang lain, misalnya pengukiran materi kayu rumah dipercayakan kepada seorang yang ahli dalam seni kayu, pembuatan dekorasi kaca diserahkan pada ahli kaca, dan lain sebagainya.

Sama halnya dengan arsitek, seorang sutradara biasanya di awal produksi akan memberikan gambaran umum dan lengkap kepada tim-tim utama mengenai konsep film yang akan dia buat. Selanjutnya, setiap tim utama bertanggung jawab pada masing-masing departemen. Mereka kemudian dapat mulai membuat perincian dan konsep kerja (*breakdown*) yang lebih mendetail dari apa yang sudah disampaikan oleh sutradara. Pada tahapan inilah seorang penulis skenario, produser, penata kamera, penata artistik, penata suara dan *editor* dituntut untuk dapat mengembangkan “kreativitasnya” sesuai dengan bidang yang dikuasainya.

Sosok Sutradara dalam industri film Hollywood sering kali dianggap sebagai konseptor film “saja”. Kecuali sutradara film independen, mereka dengan sengaja direkrut oleh studio-studio mayor sejak tahapan pengembangan skenario hingga film selesai dibuat. Tugas dan kewajiban yang harus dilakukan adalah menyusun konsep dan memimpin – secara estetik – sebuah produksi dari awal hingga akhir film. Dia memiliki peran sebagai pemimpin atau direktur dari film, sehingga tidak mengherankan jika kemudian Hollywood menjuluki sutradara dengan sebutan “*the Director*”. Sementara kru dan pekerja film lainnya yang berasal dari berbagai departemen, mereka seolah-olah dipandang sebagai bagian dari tim pelaksana atau eksekutor ide dan konsep sutradara (*the Director*).

Apabila kita perhatikan, posisi sutradara dan para kru film ini tidak jauh berbeda dengan penggambaran kelas sosial dalam masyarakat seperti yang dikemukakan oleh Karl Marx, dikotomi antara kelas borjuis dan kelas proletar. Kelas borjuis atau yang sering juga disebut sebagai kelas pemilik modal, dalam industri film Hollywood selalu saja merujuk pada kelompok studio-studio mayor, yang mana termasuk di dalamnya para produser, eksekutif produser dan juga sutradara – terutama sutradara ternama papan atas. Sedangkan orang-orang yang berkerja sebagai kru film, mereka dapat diibaratkan sebagai kelompok kelas pekerja yang harus tunduk pada perintah kelas yang berkuasa atau kaum pemilik modal.

Meskipun setiap orang dalam produksi film memiliki spesialisasi pekerjaan yang berbeda-beda, untungnya kesemuanya memiliki tujuan yang sama, yaitu merealisasikan sebuah film sesuai dengan konsep yang sudah disepakati di awal. Kolaborasi yang solid dalam setiap departemen dan antar departemen sangatlah diperlukan dalam proses produksi film. Tanpa adanya kerja sama yang baik antar anggotanya, sebuah film dapat saja mengalami banyak kendala dalam pelaksanaan proses produksinya.

Apabila kita berbicara dalam konteks industri film, setiap orang yang bekerja dalam satu departemen film dapat diibaratkan seperti motor penggerak dari sebuah mesin produksi yang besar. Walaupun memang pada kenyataannya besaran “kontribusi” satu orang kru film dengan orang yang lain tidaklah sama, namun dengan bekerja sama, semua orang setidaknya turut secara aktif berkontribusi untuk menggerakkan mesin produksi film ini secara bersama-sama. Itulah alasannya mengapa film kemudian dianggap oleh banyak orang sebagai karya seni yang bersifat kolaboratif.

Film sebagai karya kolektif terutama berlaku ketika kita berbicara film *mainstream* dalam konteksnya sebagai produk industri yang notabene dihasilkan dari tangan-tangan para pekerja. Sehingga boleh dibilang bahwa sifat kolaboratif dalam seni film ini pada dasarnya tidak mutlak 100% dapat diberlakukan untuk seluruh jenis produksi film. Ada beberapa tipe-tipe film tertentu di luar kategori film *mainstream*

yang produksinya memungkinkan dilakukan oleh satu, dua atau segelintir orang saja, seperti dokumenter dan film eksperimental.

Sebuah film dokumenter biasanya melibatkan pekerja film yang sangat terbatas dalam semua tahapan produksi. Pada saat tahap awal pengembangan cerita sutradara cenderung menyiapkan *treatment* film secara mandiri, karena memang di dalam dokumenter tidak ada penulis skenario layaknya film fiksi. Ketika memasuki praproduksi, sutradara bisa saja meminta “sedikit” bantuan dari produser untuk menyiapkan keperluan teknis yang akan dipergunakan nantinya pada saat pengambilan gambar. Lalu pada saat *shooting* di lapangan, sutradara umumnya hanya merekrut satu atau dua orang yang bertugas sebagai penata kamera dan penata suara (merangkap *boomer*). Segala keperluan ataupun masalah yang mungkin saja muncul secara tiba-tiba di lapangan, haruslah dapat diselesaikan oleh tim kecil ini. Berikutnya untuk pascaproduksi atau tahapan *editing*, sutradara akan selalu mendampingi seorang *editor* – mungkin juga dengan asisten *editor* – yang bekerja hingga terselesaikannya film.

Seorang pembuat film dokumenter Indo-Belanda, Leonard Retel Helmrich contohnya, selalu menggunakan kru yang sangat terbatas dalam setiap film-filmnya. *The Eye of the Day* (2001), *Shape of the Moon* (2004) dan *Position Among the Stars* (2010) merupakan trilogi filmnya yang bercerita tentang kondisi ekonomi, sosial, politik dan agama di Indonesia melalui potret kehidupan satu keluarga yang tinggal di Jakarta. Seluruh proses pembuatan ketiga film ini hanya dikerjakan oleh tidak kurang dari sepuluh orang, yang di antaranya terdapat : sutradara, produser, penata kamera, penata suara dan *editor*. Selain mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan penyutradaraan dokumenter seperti pembuatan konsep dan *treatment* film, sutradara terkadang juga merangkap sebagai penata kamera dan penata suara pada saat *shooting*.





*Film Window Water Baby Moving (1959) karya Stan Brakhage.*



*Position Among the Stars (2010) karya Leonard Retel Helmrich.*

Merangkap pekerjaan departemen lain atau mengerjakan beberapa hal sekaligus adalah sesuatu yang sangat wajar terjadi dalam film dokumenter. Hal ini mungkin saja terjadi dikarenakan sifat film dokumenter sendiri yang menuntut keefisienan dan kepraktisan kerja.

Semakin sedikit orang yang terlibat di dalam film, maka akan semakin memudahkan pengorganisasian produksi di lapangan. Karakter produksi dokumenter jelas sangat berbeda dengan film fiksi *mainstream* gaya Hollywood yang telah kita bahas sebelumnya. Dibandingkan film fiksi, dokumenter secara produksi tampak lebih “sederhana” karena tidak membutuhkan skenario, *shot list*, pengadeganan pemain, tata artistik (kostum, *make-up*, properti, setting, dekor, dll) maupun penggunaan visual efek dan alat-alat kamera atau pencahayaan yang fantastis.

Kategori film lain yang juga dapat dikerjakan hanya dengan segelintir orang atau bahkan secara individu adalah film eksperimental atau yang juga bisa disebut dengan film *avant-garde*. Agak sulit memang membayangkan sebuah film dibuat secara mandiri tanpa bantuan ide kreatif dari orang lain atau departemen lainnya. Namun dalam prakteknya ada saja orang-orang yang melakukan produksi film secara individu, salah satunya seperti *filmmaker underground* Amerika, Stan Brakhage. Bagi Brakhage yang selama hidupnya telah membuat lebih dari 300 film baik yang berdurasi sangat pendek dan sangat panjang ini, melakukan semua pekerjaan eksperimenasi pembuatan film seorang diri adalah hal yang terbaik, terlebih lagi jika kita ingin menghindari intervensi kreatifitas pihak lain. Dengan begitu ia dapat bercerita tentang apapun dalam filmnya, termasuk hal-hal yang sifatnya sangat pribadi, seperti yang ada dalam film Brakhage, *Window Water Baby Moving* (1959) yang menampilkan secara detail proses kelahiran anak pertamanya.

Film-film berjenis eksperimental sering kali dibuat dengan berbagai alasan ideologis yang kuat, namun tujuan yang paling utama dari film ini ialah untuk menjadi bagian dari ekspresi pribadi dari pembuat film atau sutradara. Karena tidak ada tuntutan dari pihak-pihak lain yang berkuasa seperti produser atau studio mayor, mereka menjadi banyak “bermain-main” dengan medium visual dan audio. Mungkin jika kita perhatikan karya-karya film eksperimental cenderung terlihat “aneh” karena tidak seperti karya film pada umumnya; dilihat dari sisi naratif, tidak ada cerita yang dituturkan; dari bentuk, bisa saja bermacam-macam, misalnya eksplorasi pada format film (seluloid, video, digital),

pendekatan dan teknik (kamera *handheld*, menggambar di atas film, memotong film secara cepat, menyobek seluloid, kolase, mengaburkan gambar dan suara, dsb). Di Indonesia, kita jelas tidak akan mungkin menemui jenis film ini diputar di jaringan bioskop komersial.

Karya film *avant-garde* dapat diasumsikan sebagai karya individu dari seorang sutradara, sebab dialah satu-satunya orang yang sepenuhnya bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya dari awal hingga akhir penciptaan karya film. Di sini ia memiliki peran ganda, yakni sebagai konseptor sekaligus sebagai eksekutor ide. Karena karya film jenis ini tidak melibatkan bantuan ide dan kreatifitas dari pihak-pihak lainnya, maka sifat film eksperimental menjadi sangat pribadi dan personal. Sutradara dapat mengungkapkan perasaan juga pandangan-pandangan hidupnya secara bebas melalui medium film. Seni sebagai media ekspresi atau “seni untuk seni” pada akhirnya menjadi tujuan romantik yang selalu menyelimuti karya-karya film *avant-garde*.

Orang-orang yang tergabung dalam kelompok sinema modern Perancis, *New Wave* atau *Nouvelle Vague* seperti Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Jacques Rivette dan Claude Cabrol menyepakati bahwa sutradara harus dapat bekerja secara mandiri, karena ia diumpamakan seperti penulis novel (*auteur*) yang selalu terdiri dari satu orang saja.

Hari ini, menjadikan film sebagai karya individu tanpa harus membuat film eksperimental dan dokumenter adalah sesuatu yang sangat mungkin dilakukan. Perkembangan teknologi digital membuka kesempatan bagi siapa saja – mulai dari anak-anak, orang dewasa hingga orang tua sekalipun; dari masyarakat yang tinggal di kota hingga mereka yang tinggal di desa – untuk berkreasi dan membuat karya film dengan peralatan yang sederhana seperti *handycam*, kamera DSLR, ponsel pintar (*smartphone*), tablet, komputer, laptop dan lain sebagainya. Alat-alat ini dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk merekam gambar dan suara, meng-*edit* film hingga menambahkan efek gambar, efek suara dan musik film.

Dengan berbekal ide cerita, peralatan yang sederhana dan pengetahuan dasar teknis pembuatan film, tentu saja siapapun dapat saja



menghasilkan sebuah film di era digital saat ini. Namun, ketika film memungkinkan untuk dibuat oleh siapa saja, lantas yang sering kali menjadi pertanyaan bersama, apakah kita bisa mengatakan sepenuhnya bahwa mereka yang membuat film apapun itu jenisnya selalu dapat secara mutlak disebut sebagai sineas atau *filmmaker*?

## 4.2. Antara *Filmmaker* Amatir dan Profesional

“Berprofesi sebagai seorang sineas”, mungkin adalah hal yang masih terdengar asing di telinga sebagian besar masyarakat Indonesia. Hanya segelintir orang Indonesia yang tertarik meniti karier di bidang perfilman atau menjadikan film sebagai mata pencaharian tetap/utama. Jika ditelusuri, tentunya kita akan menemukan ada banyak alasan mengapa profesi sineas atau *filmmaker* ini kurang diminati di Indonesia, namun tampaknya alasan yang terbesar tidaklah jauh dari faktor ekonomi. Masih banyak orang yang menganggap bahwa lapangan pekerjaan di dunia film tidak dapat menjanjikan kestabilan finansial dan kemakmuran bagi para penggiatnya. Bagi mereka, bekerja di pemerintahan sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS), di perusahaan swasta atau berprofesi sebagai pengusaha dianggap jauh lebih menarik secara penghasilan ketimbang harus bekerja sebagai *filmmaker*. Gaji yang rutin, tunjangan-tunjangan kerja, bonus, jaminan kesehatan hingga dana pensiun tidak perlu lagi dirisaukan bagi para pekerja di wilayah pemerintahan dan swasta.

Sub-bab ini ditulis sama sekali bukan dengan tujuan mengajak apalagi merayu Anda sebagai pembaca beralih profesi menjadi *filmmaker*. Di sini kita akan membahas bagaimana film bisa menjadi sebuah kegemaran atau hobi untuk sebagian orang, tetapi terkadang bisa juga menjadi bidang pekerjaan yang benar-benar bersifat profesional – bukan hanya sebatas persoalan kegemaran belaka – bagi sebagian orang yang lain. Pada hakikatnya, jika kita telaah lagi, film tidak jauh berbeda dengan jenis pekerjaan lainnya yang awal mulanya berasal dari hobi; dari kegemaran memasak seseorang kemudian tertarik untuk menjadi koki, dari minat menjahit seseorang dapat menjadi perancang busana, dan lain sebagainya. Menjadi *filmmaker* profesional ataupun *filmmaker*

amatir sebenarnya keduanya sah-sah saja. Semuanya hanya pilihan pribadi saja, tidak ada yang memaksakan, misalnya jika kita menyukai film maka sudah seharusnya menjadi pembuat film profesional, tentu tidak demikian.

Apabila kita melihat kembali pada perjalanan sejarah film, kita justru akan menemukan fakta bahwa membuat film bukanlah sebuah hobi, melainkan sebuah pekerjaan alias mata pencaharian yang sebenarnya. Mengapa demikian? Disadari atau tidak, faktor ekonomi merupakan salah satu motif terbesar yang melatarbelakangi perkembangan film di dunia. Bagaimana tidak? Pertunjukan film pertama yang diadakan oleh Lumière bersaudara pada tahun 1895 saja sudah berbayar 1 franc! Méliès menggunakan kamera untuk merekam pertunjukan teaternya juga tentu dilandasi oleh dorongan ekonomi, sebagai penghematan biaya produksi dan ekspansi bisnis pertunjukan miliknya. Ditambah lagi dengan kehadiran Hollywood yang menandai pusat industri perfilman dunia. Kesemua hal tersebut membuat kita semakin beranggapan bahwa film adalah alat atau barang dagangan yang ditujukan untuk pemerolehan keuntungan.

Seiring perkembangan film dunia, perlahan-lahan layaknya produk industri yang lain, maka film mengharuskan adanya penerapan standar yang sangat ketat di semua lini produksi, termasuk yang berkaitan dengan keahlian dan kompetensi orang-orang yang terlibat dalam pembuatan film-filmnya. Itu sebabnya industri film yang berlangsung di Hollywood dan di Perancis misalnya, hanya mau mempekerjakan pembuat film profesional saja dan tidak sembarang orang dapat menjadi pembuat film profesional. Orang-orang yang membuat film sebagai kesenangan atau pengisi waktu luang semata, sayangnya tidak dapat dikategorikan sebagai *filmmaker* profesional. Hal itu dikarenakan istilah *professionalfilmmaker* atau pembuat film profesional selalu mengacu pada sekelompok orang yang menjadikan film sebagai mata pencaharian utama atau pekerjaan tetapnya dan bukan hanya sekedar hobi.

Tuntutan keahlian yang diperlukan untuk menjadi pembuat film profesional tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dari industri film itu

sendiri, terutama yang berkaitan dengan standart teknis dan estetik. Seorang penata kamera misalnya, ia harus menguasai seluk beluk pengambilan gambar dengan menggunakan kamera jenis profesional, baik yang berformat film 16 mm dan 35 mm, maupun yang berformat digital Full HD berstandar 4K. Pengetahuan dasar tentang teknis kamera dan pengambilan gambar saja tidak cukup untuk menjadikan seseorang yang gemar membuat film, menjadi seorang *cameraman* profesional. Produser film profesional, ia bukan hanya saja mengatur jalannya pengambilan gambar untuk beberapa hari saja, tapi juga bertanggung jawab pada keberlangsungan produksi film mulai dari tahap pengembangan skenario hingga selesainya pascaproduksi yang bisa memakan waktu lebih dari satu tahun. Sama seperti bekerja di bidang-bidang lainnya; profesionalisme, kompetensi dan komitmen pada pekerjaan adalah sesuatu yang mutlak untuk dilakukan, jika seseorang sudah memutuskan untuk bergelut di pembuatan film profesional.

Standarisasi produksi tidak dapat dihindari dalam pembuatan film profesional, karena sebuah film panjang biasanya akan spesifik ditujukan untuk pemutaran komersial di gedung bioskop atau di festival film yang pemutarannya menggunakan layar lebar. Tempat-tempat pemutaran ini telah memiliki standar kualitas teknis tertentu, terutama yang menyangkut ketajaman gambar dan kejernihan suara film, yang aksesnya hanya dimiliki oleh para pembuat film profesional saja. Standar kualitas ini dapat dikatakan berlaku secara internasional dan menjadi patokan bagi semua orang yang bekerja dan terlibat di dalamnya. Kenyamanan penonton ketika menikmati tontonan film merupakan salah satu faktor utama penentu standar ini, karena mereka sebagai konsumen film telah bersedia mengeluarkan uang untuk pergi ke bioskop dan mengapresiasi film. Jadi sudah seharusnya apa yang mereka tonton memiliki capaian teknis dan artistik yang berbeda dari film-film yang dibuat oleh pembuat film amatir.

Bekerja sebagai seorang pembuat film profesional seperti yang idealnya terjadi di industri film Hollywood dan Perancis, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan bekerja sebagai “buruh pabrik”, hanya saja produk yang dihasilkan adalah film. Sebagai pekerja film, mereka harus



mematuhi perintah orang-orang yang secara struktural berada di atasnya. Kepatuhan terhadap “atasan” ini menyebabkan mereka terkadang tidak memiliki banyak kebebasan dalam berkarya dan mengekspresikan karya film itu sendiri. Dalam sebuah industri film yang mapan, sebagian besar keputusan teknis dan artistik sudah diputuskan jauh-jauh hari oleh para *chief* yang berada di tingkatan atas produksi film, sehingga tidak memungkinkan adanya improvisasi yang dapat dilakukan di tengah-tengah pembuatan film. Orang-orang yang memiliki idealisme artistik terhadap karya filmnya sangat sedikit mendapat tempat yang layak di dalam sebuah industri film komersial.

Sistem dan mekanisme kerja film profesional seperti yang diterapkan di Hollywood juga kurang lebih mirip dengan bidang industri yang lain, mulai dari penerapan kontrak perjanjian kerja sampai pada hal-hal yang menyangkut standarisasi jam kerja. Untuk pekerja film profesional yang terikat dengan rumah produksi atau studio produksi film, biasanya jam kerja yang diberlakukan adalah 60 jam per minggu dengan pertimbangan satu atau dua hari libur dalam seminggu. Kelebihan dari jam kerja dari yang sudah ditetapkan akan dianggap sebagai kerja lembur dan tentu saja dengan konsekuensi pemberian uang lembur bagi para pekerjanya. Ketentuan jam kerja seperti ini merupakan keputusan yang sudah disepakati dalam industri audio visual secara internasional sekaligus sudah harus tercantum dalam setiap kontrak/perjanjian kerja di awal.

Selain pengaturan jam kerja film, kontrak perjanjian ini juga memuat pula mengenai besaran upah atau gaji yang diterima per jamnya, bukan per judul film yang sedang dikerjakan, karena setiap film memiliki tingkat kesulitan juga waktu pengerjaan yang berbeda-beda. Perjanjian yang hanya menyantumkan upah atau gaji secara global per judul film dan tidak mendeskripsikan dengan jelas mengenai jam kerja sangat rentan terhadap penyalahgunaan dan eksploitasi tenaga kerja film. Itu sebabnya untuk menghindari hal-hal tersebut dibutuhkan adanya kejelasan perjanjian kerja film.

Dengan adanya kontrak kerja maka terdapat pula transparansi pembayaran gaji untuk setiap pekerja/pembuat film, sehingga mereka

dapat mengetahui hak dan kewajibannya selama bekerja, kemudian melaporkan besaran penghasilan yang diterima dan pajak yang harus dibayarkan kepada pemerintah. Dalam industri film di Perancis, pajak penghasilan yang telah dibayarkan ini nantinya akan “dikembalikan” oleh negara berupa uang pensiun ketika seorang pekerja film tersebut sudah memasuki usia 62 tahun. Besaran uang pensiun yang mereka terima akan sangat bergantung pada besaran pajak yang sudah mereka bayarkan dan jam kerja yang sudah mereka penuhi selama bekerja – yang pasti masih di atas UMN (Upah Minimum Nasional) Perancis sebesar 1300 euro. Sementara untuk pekerja film di Hollywood, selain harus membayar pajak, mereka juga dianjurkan untuk membayar iuran yang cukup besar kepada *union* atau serikat pekerja film. *Union* inilah yang akan “memberikan” uang pensiun kepada *filmmaker*, karena pemerintah Amerika Serikat tidak membayarkan uang pensiun kepada setiap warga negaranya yang bekerja.

Uang pensiun memang sering kali menjadi salah satu kekhawatiran bagi semua orang yang bekerja – kecuali untuk pegawai pemerintahan (PNS) – , termasuk juga bagi para pembuat dan pekerja film profesional. Selama mereka masih bekerja dan masih dalam usia produktif, mungkin hal-hal yang berkaitan dengan hari tua atau masa pensiun bukanlah yang utama. Namun bagaimana jika tidak ada persiapan finansial yang dilakukan oleh pribadi dan pihak-pihak terkait sebelum pensiun? Jelas akibatnya, para pembuat dan pekerja film terancam hidup terkatung-katung di hari tuanya, tanpa adanya jaminan uang pensiun.

Gambaran masa tua yang kurang menyenangkan ini terkadang masih ditambah dengan pekerjaan film yang pasang surut mengikuti iklim yang terjadi di pasar film, terkadang ramai, terkadang sepi. Kontrak kerja produksi film juga jarang yang berdurasi satu tahun atau lebih, karena biasanya lima atau enam bulan kontrak untuk satu judul film sudah merupakan hal yang wajar. Setelah itu mereka harus mencari proyek produksi film yang lainnya. Selama masa pencarian atau peralihan dari satu produksi ke produksi film yang lain, mereka berstatus tidak bekerja, yang artinya untuk sementara waktu mereka

tidak berpenghasilan. Itu sebabnya berprofesi sebagai *filmmaker* identik dengan pekerjaan lepas atau *freelance*, tidak memiliki ikatan kerja yang mutlak dengan satu perusahaan atau instansi tertentu. Inilah yang membuat pekerjaan *filmmaker* tampaknya lekat dengan “ketidakjelasan” penghasilan.

Beberapa negara maju yang memiliki industri film yang signifikan telah mempersiapkan sebuah sistem untuk menghindari adanya ketidakjelasan penghasilan selama seorang *filmmaker* tersebut mencari proyek produksi film yang baru. Perancis misalnya, memberlakukan status “*intermittent du spectacle*” atau “pekerja seni tidak tetap” bagi para pembuat dan pekerja film. Status *intermittent du spectacle* ini memungkinkan mereka yang bekerja di bidang produksi film dan seni mendapat tunjangan atau subsidi sementara ketika mereka tidak bekerja. Meskipun tunjangan pemerintah ini hanya berdurasi beberapa bulan saja dalam satu tahun, setidaknya mampu membantu para pekerja film dan keluarganya untuk bertahan hidup. Dengan demikian, profesionalisme *filmmaker* tetap terjaga dan yang juga tidak kalah penting, sistem *intermittent du spectacle* menjaga stabilitas industri film nasional Perancis.

Lain dengan apa yang terjadi di Perancis, di mana negaralah yang bertanggung jawab mengurus hajat hidup pekerja film, di Amerika Serikat dan Kanada, *union* atau serikat pekerja filmlah yang menggantikan peran negara. Organisasi serikat pekerja film, seperti salah satunya IATSE (*International Alliance of Theatrical Stage Employees*), memiliki peran yang sangat besar dalam industri perfilman di Hollywood, mulai dari pengurusan kontrak kerja hingga pemberian uang pensiun. Setiap pekerja film sangat disarankan untuk bergabung dengan satu *union*, karena melalui organisasi ini, pekerja film akan lebih terorganisir dan mendapatkan banyak manfaat, terutama yang berkaitan dengan jaringan kerja yang lebih terbuka lebar. Standarisasi kompetensi, upah maupun jam kerja adalah jaminan yang diberikan oleh serikat pekerja film di Hollywood. Meskipun demikian, dalam prakteknya, masih ada saja yang belum tergabung dalam *union* dikarenakan oleh



mahalnya iuran anggota dan ketatnya seleksi untuk masuk satu asosiasi profesi film di US dan Kanada.

Karena sebagian besar pekerja film lekat dengan pekerjaan bebas atau *freelance*, maka pada setiap akhir produksi mereka harus bersiap untuk mencari proyek film yang berikutnya – jika tidak ingin lama menganggur. Pencarian proyek produksi film berikutnya sebenarnya bukanlah pekerjaan yang mudah, seorang pekerja film haruslah membangun hubungan yang baik dengan siapapun dan memiliki jaringan kerja yang luas agar dirinya lebih dikenal di kalangan pembuat film profesional.

Untuk kasus di USA dan Kanada, pekerja film yang berada pada level teknis bawah (seperti tukang kayu, tukang cat, tukang listrik) dan menengah (seperti asisten alat, sekretaris, pencatat skrip) biasanya mendapatkan panggilan produksi film dari asosiasi profesi di mana mereka berafiliasi. Namun untuk orang-orang yang bekerja di tingkatan artistik atas (seperti *editor*, penata kamera, produser, sutradara), mereka tetap harus banyak bersosialisasi dengan sesama pembuat film profesional dan selalu konsisten menghasilkan karya film. Prinsip kerja yang mengandalkan jaringan seperti ini berlaku di manapun, baik di negara yang industri perfilmannya sudah mapan maupun yang belum mapan.

Di Indonesia, berprofesi sebagai *filmmaker*, sekalipun itu profesional, sering kali kurang diapresiasi oleh masyarakat, karena tetap saja ada yang menganggap bahwa karir di dunia film bukanlah pekerjaan yang sebenarnya. Mereka berpikir bahwa pekerjaan *filmmaker* tidak memiliki masa depan. Padahal jika kita melihat lebih jauh, sistem pengelolaan penghasilan yang mapan, yang diterapkan baik oleh pemerintah melalui pemungutan pajak maupun oleh *union* melalui iuran wajibnya, seharusnya dapat menjadi alternatif solusi atas kekhawatiran banyak pembuat film Indonesia akan uang jaminan di hari tua dan tunjangan di kala tidak bekerja. Namun sayangnya sampai hari ini hal ini masih belum dapat terealisasi dengan baik.

Kurangnya kesadaran pada pengelolaan penghasilan *filmmaker* profesional tentunya berdampak buruk bukan hanya pada masing-

masing individu, namun juga pada keberlangsungan industri film nasional secara umum. Kekurangtaatan rumah produksi film (*production house*) dalam pelaksanaan kontrak kerjapun adalah hal yang mudah dijumpai. Meskipun telah ada aturan yang berlaku internasional tentang batasan jam kerja misalnya, masih ada beberapa produksi film di Indonesia yang belum bisa mematuhi peraturan ini. Bahkan tidak jarang dari mereka yang harus bekerja lebih dari 15 jam sehari, tanpa diberikan uang lembur! Jangankan uang lembur, terkadang mereka juga masih bekerja tanpa adanya kontrak kerja dan tanpa perjanjian jam kerja yang jelas! Kondisi kerja seperti ini sering kali dialami oleh pembuat film Indonesia – sekalipun mereka sudah profesional – dan yang disayangkan masih banyak di antara mereka yang menganggap ini sebagai suatu hal yang biasa terjadi dan “normal-normal saja”. Padahal dengan adanya perjanjian kerja hitam di atas putih, pembuat film memiliki kekuatan hukum apabila terjadi penyelewengan kontrak atau jam kerja, sehingga mereka dapat menuntut hak-haknya sebagaimana mestinya layaknya pekerja yang lain.

Bekerja secara profesional di bidang film pada dasarnya sama dengan bekerja di bidang-bidang yang lain, hanya produk atau mediumnya saja yang berbeda, namun esensi mengenai “pekerjaan” itu tetap tidak dapat dilepaskan. Ketika seorang pekerja film profesional bekerja, ia harus menjalankan apa yang menjadi tanggungjawabnya, mematuhi *standart operating procedure (SOP)*, mengikuti perintah maupun arahan “atasan” dan yang terakhir ia berhak menerima upah atas jasanya. Di dalam industri film, karya film tidak dapat dianggap sebagai sebuah karya seni hasil kerja seorang individu tertentu, karena ia adalah produk komersial keluaran dari industri yang melibatkan banyak pekerja. Seorang *cinophile* – yang dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai orang yang menyukai kegiatan menonton dan membuat film – belum tentu secara serta merta tertarik untuk menjadi seorang pembuat film profesional. Bagi orang-orang seperti mereka, menjadi pembuat film amatir adalah sebuah pilihan yang paling ideal ketimbang harus bekerja untuk kepentingan industri film yang sangat tunduk pada sistem kapitalis.

Istilah “*filmmaker* amatir” mungkin bukanlah sebuah istilah yang baru di telinga kita. Namun tidak terlalu banyak orang yang memahami arti sesungguhnya dari terminologi tersebut. Jika merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “amatir” sendiri diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan bukan untuk memperoleh nafkah, misalnya orang yang bermain musik, melukis, menari, bermain tinju, sepak bola sebagai kesenangan. Kata “amatir” juga sering kali memiliki makna negatif; seseorang yang tidak berkompeten, kurang berpengalaman, tidak serius dan main-main, karena unsur peyoratif kata itulah, di Indonesia, julukan “pembuat film amatir” jarang dipergunakan dalam pergaulan antar penggiat film. Sebagai gantinya mereka menggunakan istilah “pembuat film independen” atau “pembuat film indie” untuk menyebut orang-orang yang gemar membuat film hanya sebatas hobi dan tidak menjadikannya sebagai profesi atau pekerjaan tetap untuk mencari nafkah.

Penggunaan kata “pembuat film *independen*” atau “indie” di sini memiliki makna yang sedikit berbeda dengan istilah “*independent filmmaker*” yang dikenal dalam konteks sejarah film Hollywood. Dalam industri perfilman Amerika Serikat, secara umum, istilah ini dipergunakan untuk menyebut kelompok pembuat film yang bekerja – secara profesional – di luar studio-studio *mainstream* Hollywood seperti MGM, 20<sup>th</sup> Century Fox, Disney, Paramount, Sony Pictures, Universal Studio dan Warner Brothers. Artinya, film-film independen mencakup semua film yang diproduksi, didistribusikan dan dipertontonkan melalui jalur luar studio major.

Kata “independent” sendiri dipakai untuk menunjukkan kemerdekaan atau semangat kebebasan yang hanya didapatkan dengan berkarya secara mandiri, tanpa harus tunduk pada sistem studio Hollywood yang terlalu mapan dan cenderung menstandarisasi kaidah-kaidah film. Sebagian besar pembuat film independen Hollywood eksentrik seperti Maya Deren, Steven Soderbergh ataupun John Sayles menganggap studio mayor terlampau kaku dan mengekang kreatifitas



pembuat film. Hanya melalui jalan independenlah mereka mendapatkan kebebasan untuk membuat film yang “tidak biasa”.<sup>7</sup>

Label “independent film” juga dianggap lekat dengan produksi film dengan anggaran yang terbatas atau *low budget*. Yang dimaksud dengan anggaran terbatas di sini tentunya menggunakan ukuran standart pembiayaan produksi film *blockbuster* Hollywood pada umumnya yang bisa mencapai USD 300.000.000,- atau setara dengan 3,9 triliun rupiah! Keterbatasan dana ternyata menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi para pembuat film independen untuk selalu bekerja secara kreatif dan inovatif demi menyajikan tontonan yang baru dan menyegarkan bagi penonton. Eksplorasi pada gaya bercerita, estetika sinematografi hingga teknik *editing* tentu sudah menjadi sesuatu yang mutlak harus dilakukan jika ingin bersanding dengan film-film *blockbuster* lainnya dan menjadi sinema alternatif di Hollywood.

Dahulu, film-film dari studio independen di Hollywood yang memiliki stigma “film murah” hanya memungkinkan untuk diputar di bioskop *art house* lokal dan itupun tidak dapat bertahan lama. Namun semenjak 1990-an, banyak hal yang berubah terkait kepemilikan studio independen yang secara langsung maupun tidak ternyata berdampak pada sistem kerja dalam studio independen. Perusahaan konglomerat film Disney, Universal Studio, dan Warner Brothers misalnya, saat ini telah mengambil alih studio-studio independen seperti Miramax, New Line dan October. Kondisi ini berakibat pada: pertama, bertambahnya modal untuk biaya produksi film independen Hollywood, dari yang awalnya tidak lebih dari USD 5.000.000,- (setara dengan 66,5 milyar rupiah) naik hingga USD 50.000.000,- (665 milyar rupiah); kedua, berubahnya model distribusi dan ekshibisi film independen, dari yang awalnya semua dilakukan secara mandiri dan bersifat “lokal”, sekarang film-film mereka dapat didistribusikan oleh distributor major ke pasar film internasional dan diputar di bioskop-bioskop yang berada dalam jaringan studio major.

---

7 Emanuel Levy, *Cinema of Outsider : The Rise of American Independent Film*.

Memahami konteks “independen” dalam industri film Hollywood kiranya sangatlah penting sebelum kita secara semena-mena menggunakannya dalam konteks yang lain, dalam hal ini, sinema Indonesia. Dalam sejarah film kita, tidak ada satupun studio major mapan yang mendominasi industri film Indonesia. Jadi agak aneh rasanya menggunakan sebutan “film independen” dalam konteks film kita yang tidak pernah dikuasai perusahaan film besar. Di Indonesia, istilah “film independen” sering kali dipakai untuk menyebut jenis film yang dihasilkan oleh sekelompok orang yang melakukan aktifitas pembuatan film tanpa bayaran (amatir) atau “pembuat film independen”. Mereka membuat film biasanya berdasarkan kesenangan mereka pada media film dan tidak memiliki dorongan ekonomi sama sekali terhadap karya filmnya. Karena slogan kebebasan dan idealisme dalam berkarya inilah tampaknya mereka kemudian mengadopsi sebutan “independen” yang berasal dari Hollywood.

Untuk menghindari penggunaan istilah “pembuat film independen” yang kurang tepat dalam konteks sinema Indonesia, di tulisan ini kita akan lebih menggunakan julukan “pembuat film amatir”, yang seharusnya dapat dilepaskan dari makna peyoratifnya, tidak kompeten. Kata “amatir” yang sedarinya berasal dari bahasa latin “amator” memiliki makna sebenarnya “dia yang menyukai”. Makna ini dipahami bukan hanya pada batasan perasaan suka terhadap objek atau kegiatan tertentu saja, namun lebih pada “menggemari” atau “suka sekali”. Suka menonton film dan gemar menonton film adalah dua hal yang tidak sepenuhnya sama, karena terdapat tingkat kecintaan yang lebih tinggi pada kata “gemar” ketimbang kata “suka”. Sehingga pemakaian kata “amatir” di sini dirasa cocok untuk merepresentasikan ide tentang kegemaran membuat film yang didasari oleh semangat berkarya, tanpa embel-embel komersial.

Meskipun kegiatannya tidak didorong oleh prinsip pencarian keuntungan, seorang pembuat film amatir tetap saja harus mencari cara untuk dapat mendanai seluruh proses produksi filmnya, karena bagaimanapun sebuah kegemaran tetap saja membutuhkan biaya yang terkadang tidak sedikit. Tidak seperti produksi film profesional, dalam

rancangan dana produksi film amatir tidak ada mata anggaran upah/honor bagi si pembuat film maupun timnya. Mereka yang sudah berkomitmen untuk membuat film secara mandiri/amatir harus rela bekerja secara sukarela tanpa bayaran, bahkan tidak jarang juga mereka harus mengeluarkan uang pribadi untuk menutup biaya produksi filmnya. Hal ini adalah sesuatu yang wajar dan sering terjadi mengingat mereka, pembuat film amatir menjadikan kegiatan membuat film sebagai hobi, bukanlah profesi yang sebenarnya.

Karena mereka pada dasarnya memiliki pekerjaan utama di luar film, maka aktifitas pembuatan film biasanya dilakukan pada waktu senggang atau disesuaikan dengan jadwal masing-masing individu. Mereka tidak mengenal adanya tuntutan jadwal yang ketat seperti layaknya pembuatan film komersial yang selalu mengejar waktu agar film dapat segera selesai dan diputar di bioskop sesuai tanggal yang telah ditentukan. Bagi mereka, tidak ada satu orangpun yang dapat mengatur-atur jadwal ataupun mengintervensi proses kreatif dalam satu pembuatan film, karena mereka tidak bekerja pada seorang produser atau pemilik modal. Tahapan pembuatan film yang mereka terapkan juga tidak harus terstruktur layaknya standar produksi film biasa yang diawali dengan *development*, praproduksi, produksi dan diakhiri pada tahap pascaproduksi. Tidak perlu membuat skenario, *breakdown sheet*, *storyboard* atau *shot list* yang rumit jika memang dirasa tidak terlalu membawa manfaat untuk produksi film amatir, sebab pada prakteknya mereka akan lebih cenderung selalu mencari solusi produksi yang paling praktis, mudah dan tentunya murah.

Ada berbagai macam bentuk dan jenis film yang sering digunakan dalam produksi film amatir, mulai dari film fiksi berdurasi pendek maupun panjang, film dokumenter hingga yang paling banyak dan paling sering ditemui, film dokumentasi pribadi. Untuk membuat film fiksi dan dokumenter, seorang pembuat film meskipun ia tergolong amatir, harus sedikit berbekal pengetahuan dasar pembuatan film, misalnya hal-hal yang berkaitan dengan cara bercerita, *tipe of shot* dan dasar *editing* film. Sementara untuk membuat film dokumentasi pribadi, siapa saja dapat melakukannya dengan mudah, tanpa harus menguasai



dasar-dasar pembuatan film. Pengetahuan paling awam yang paling dibutuhkan hanyalah kemampuan untuk melakukan *on off* perangkatkamera, itu saja.

Dalam ranah film amatir yang berbentuk dokumentasi pribadi, semuanya bermula dari ruang privat; diri sendiri, keluarga dan lingkungan sekitar. Acara-acara seperti kelahiran, pernikahan, ulang tahun, berlebaran, berwisata menjadi momen-momen yang menarik untuk difilmkan. Sama seperti foto, kamera dari pembuat film amatir juga berusaha untuk mendokumentasikan peristiwa-peristiwa tersebut. Tujuannya tidaklah muluk-muluk, para pembuat film amatir ini hanya ingin mengabadikan kejadian tersebut agar dapat ditonton dan dinikmati bersama orang-orang terdekat mereka, teman-teman juga kerabat. Tempat pemutarannyapun juga sederhana televisi di ruang keluarga, laptop, *smartphone* dan media sosial.

Karena film-film amatir tidak sama sekali ditujukan untuk diputar di jaringan bioskop komersial maka tidak ada pula tuntutan standar teknis tertentu yang berasal dari tempat pemutaran film layar lebar. Pada era film masih berbentuk analog misalnya, standar teknis yang harus dipenuhi oleh pembuat film profesional adalah pita film atau seluloid berukuran 35 mm dan 70 mm (IMAX). Sedangkan hari ini, ketika teknologi bioskop sudah beralih menjadi digital, standar teknis film yang diterapkan haruslah memenuhi kaidah sinema digital yang merujuk pada format *Digital Cinema Package* (DCP) yang dianggap setara dengan kualitas film seluloid 35 mm. Teknologi DCP masih dianggap sebagai standar baku pemutaran film di bioskop komersial di manapun dan hanya kalangan profesional saja yang dapat mengakses teknologi ini.

Kamera yang digunakan untuk melakukan pengambilan gambar film amatir juga tidak sama dengan perangkat kamera profesional. Pembuat film amatir cenderung lebih bebas dalam menentukan alat perekam gambarnya ketimbang pembuat film profesional, terlebih lagi di era digital sekarang. Dahulu para amatir film hanya memiliki sedikit pilihan dalam menggunakan kamera-kamera amatir ; analog untuk film seluloid berformat 8 mm dan video untuk membuat film. Tetapi pada

masa sekarang, pilihan teknologi perekam gambar sangatlah beragam, hampir semua orang kelas menengah di Indonesia dapat mengaksesnya dengan mudah.

Perangkat elektronik seperti *handycam*, kamera digital, tablet dan *smartphone* merupakan alat perekam gambar yang paling sering digunakan oleh pembuat film amatir. Dengan hadirnya alat-alat ini siapa saja sekarang dapat dengan mudah menjadi seorang pembuat film, meskipun itu hanya untuk iseng ataupun bersenang-senang saja. Jika dahulu, film-film amatir banyak diputar di ruang-ruang pribadi dengan lingkup terbatas, sekarang hasil karya mereka bisa dinikmati oleh banyak orang di berbagai belahan dunia. Media sosial seperti Facebook, Instagram, Path, Youtube dan lain sebagainya seolah sudah menjadi sebuah tempat pemutaran film-film amatir terbesar di dunia. Semua orang berbondong-bondong membuat film amatir di media sosial dengan tujuan masing-masing. Namun satu hal yang perlu diingat, film yang dihasilkan dari bentuk produksi seperti ini tidak dapat masuk hitungan dalam peta industri film. Ia hanya akan dianggap sebagai film amatir/non-profesional dan sering dipandang sebagai film yang kurang memiliki nilai produksi tinggi (*high production value*) layaknya film-film komersil yang digarap dengan cara profesional dan ber-*budget* besar lainnya.

Baik mereka yang menamakan diri "*filmmaker* amatir" ataupun "*filmmaker* independen" kedua-duanya merupakan kelompok pembuat film yang pada prinsipnya memiliki semangat dan cara kerja yang berseberangan dengan kelompok pembuat film profesional, meskipun mereka sama-sama membuat film. Perbedaan-perbedaan ini terutama dapat dilihat melalui latar belakang maupun motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan pembuatan film. Apakah dia membuat film hanya untuk bersenang-senang saja ataukah dia menjadikan film untuk memperoleh penghasilan. Motivasi dasar inilah yang kemudian dapat menentukan status dan identitas seorang *filmmaker* tersebut. Yang dimaksud dengan "identitas" pembuat film di sini merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan penghasilan, pendidikan, pengetahuan, jaringan, pengalaman, format film yang digunakan, besarnya dana yang

dikeluarkan untuk satu film, hubungan dengan tim kerja sampai dengan tempat di mana film itu diputar, di bioskop atau di ruang keluarga dan media sosial saja misalnya.

Meskipun mungkin banyak orang sangat mencintai film dan dunia pembuatan film, menjadikannya sebagai mata pencaharian utama atau profesi utama, untuk sebagian orang adalah hal yang sangat berat bahkan tidak mungkin. Entah itu karena alasan ekonomi, prestise, keluarga ataupun alasan yang lain. Namun demikian bukan berarti mereka tidak bisa membuat film sendiri, karena sebagai alternatif, mereka tetap berkarya sebagai pembuat film independen atau mungkin pembuat film amatir.



## V

### MENGAPA MEREKA MEMBUAT FILM?

*"[The cinema] is an instrument of poetry, with all that that word can imply of the sense of liberation, of subversion of reality, of the threshold of the marvellous world of the subconscious, of nonconformity with the limited society that surrounds us."*

– Luis Buñuel –

Setelah menonton film di bioskop apakah Anda pernah membayangkan bagaimana sebuah film dapat tercipta sedemikian rupa? Apakah Anda pernah juga berpikir dan mungkin mempertanyakan berapa lama pengerjaan sebuah film bioskop yang berdurasi 2 jam? Berapa orang yang terlibat dan berapa uang yang kira-kira dibutuhkan untuk membuat film tersebut?

Apabila Anda pernah melihat sebuah tayangan di balik layar (*behind the scene/BTS*) pembuatan film, entah itu film Hollywood atau film Indonesia, Anda akan pasti akan menyaksikan bagaimana proses film tersebut dipersiapkan oleh banyak orang. Setiap orang memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, ada yang melakukan latihan dialog sebelum *take*, ada yang menyiapkan kamera, ada yang mengecat setting, ada juga yang sedang berdandan atau mencoba kostum, dan lain sebagainya. Sering kali apa yang kita lihat di BTS hanyalah bagian *shooting*-nya saja, yang pada kenyataannya hanyasepertiga dari keseluruhan proses pembuatan film. Selebihnya, bagian pengembangan skenario, persiapan produksi (praproduksi) dan pascaproduksi jarang dimunculkan di dalam tayangan *Behind the Scene*.

Jika Anda pernah terlibat secara langsung dalam sebuah produksi film yang agak "serius" baik itu film pendek maupun film panjang, Anda pasti berpikir bahwa ternyata membuat film tidaklah semudah apa yang selama ini orang-orang umum gembar-gemborkan. Membuat film yang menarik dan dapat dinikmati oleh semua orang merupakan sebuah pekerjaan yang tidak mudah, banyak hal yang harus dipersiapkan untuk menghasilkan sebuah film tersebut. Kreatifitas,

tenaga dan pikiran merupakan bekal yang wajib dimiliki oleh seorang pembuat film, apapun perannya entah dia sutradara, penulis skenario, penata kamera, *editor* dan lain sebagainya. Kemudian, yang juga tidak kalah penting adalah sumber dana yang tentunya memadai untuk merealisasikan sebuah film. Tanpa totalitas di segala aspek tersebut produksi film tidak dapat berjalan lancar seperti yang diharapkan.

Kombinasi antara kualitas teknis, metode, kreatifitas, inovasi dan modal inilah yang membuat film memiliki nilai produksi yang tinggi (*high production value*). Dengan menerapkan nilai produksi yang tinggi, diharapkan karya film dapat lebih menarik perhatian penonton untuk pergi ke bioskop. Strategi inilah yang dipakai dan terus dikembangkan oleh industri film Hollywood agar mereka tetap dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan jumlah penontonnya.

Beberapa produksi film Indonesia juga mulai menerapkan pola yang kurang lebih sama, seperti film-film produksi Miles Production dan Mizan Production, salah satunya yang paling berhasil, *Laskar Pelangi* (2008) yang disutradarai oleh Riri Riza misalnya. Untuk film adaptasi novel karya Andrea Hirata ini, Mira Lesmana sebagai produser tidak ragu-ragu mengeluarkan dana lebih dari 8 milyar rupiah untuk dapat memproduksi film di Pulau Belitung. Tampaknya ada dua alasan mengapa pulau ini dipilih; yang pertama, untuk kepentingan adaptasi cerita film, dan yang kedua, karena Belitung menyimpan keindahan alam yang tersembunyi. Sementara untuk mendapatkan sentuhan lokal, Riri Riza sengaja meng-*casting* anak-anak Belitung untuk memerankan tokoh utama dalam film ini. Totalitas dan nilai produksi tinggi yang dilakukan oleh keseluruhan tim film *Laskar Pelangi* (2008) ternyata membuahkan hasil yang manis dengan perolehan penonton sebanyak 4,7 juta tiket bioskop dan dengan pendapatan film Indonesia kedua terbesar sepanjang sejarah, 139 milyar rupiah.

Menerapkan produksi yang memiliki nilai tinggi sebenarnya bukanlah menjadi sebuah jaminan bahwa film tersebut pasti akan laku di pasaran. Ambil contoh film lain dari rumah produksi (*production house*) yang sama, Miles Production, *Pendekar Tongkat Mas* (2014) yang disutradarai oleh Ifa Isfanyah. Film yang mengambil gambar di

Pulau Sumba, Nusa Tenggara Timur dan menghabiskan dana hampir 25 milyar rupiah ini ternyata hanya mampu menarik tidak lebih dari 300 ribu penonton. Padahal jika dilihat dari segi naratif maupun estetika film secara umum, kualitas film ini tidak kalah dengan film *Laskar Pelangi* (2008) sebelumnya. Sepertinya tidak ada satupun orang yang bisa menjelaskan atau memberikan alasan pasti mengapa sebuah film kurang diminati penonton, sementara film tersebut dapat dikategorikan sebagai film “yang bagus”.

Tidak ada satupun resep, metode, pola, sistem apapun itu yang menjamin suksesnya film di dalam sebuah peta industri film. Jika dapat diibaratkan, resiko dari membuat film tidak jauh berbeda dengan resiko seseorang yang sedang bermain judi, tidak ada hal yang pasti dan mutlak ketika berhadapan dengan publik. Lantas yang menjadi pertanyaan berikutnya, jika pekerjaan membuat film memang penuh resiko dan ketidakpastian, apa yang membuat banyak orang tetap saja mau membuat film?

### 5.1. Dorongan Seni

« *Le cinéma est un spectacle. [...] Le cinéma est un art. [...] C'est un des arts les plus complets puisqu'il intègre la photographie, le théâtre [...], la musique...* »<sup>8</sup>.

“*Film adalah sebuah pertunjukan. [...] Film adalah sebuah seni. [...] Ini adalah seni yang paling lengkap karena menyatukan fotografi, teater [...], musik.*”

Hadirnya era digital yang semakin populer hari ini ternyata memberikan dampak positif terhadap maraknya jumlah produksi film, entah itu film yang bersifat profesional seperti film bioskop ataupun film non-profesional/amatir. Hanya dengan bermodalkan kemampuan mengoperasikan kamera dari sebuah *smartphone*, seseorang sudah bisa membuat film dengan mudah. Kemudahan ini tampaknya membuka

---

8 Guy BEDOUELLE, *Du spirituel dans le cinéma*, Edition du Cerf, Paris, 1985, p. 15.



peluang besar bagi siapa saja untuk membuat film, dari mulai anak-anak hingga lanjut usia. Tujuan mereka membuat film pun bermacam-macam, ada yang sekedar ingin menghibur penonton, ingin berkomunikasi dengan penonton, menyampaikan opini politik tertentu, menyebarkan ideologi, menyalurkan hobi, bekerja secara profesional, ingin mengubah persepsi masyarakat, bahkan ada pula yang memiliki tujuan untuk menjadi “eksis” di media sosial atau sekedar mencari popularitas.

Memang pada dasarnya ada berbagai macam tujuan atau alasan mengapa seseorang memutuskan untuk membuat film dan tidak jarang pula alasan-alasan tersebut juga bersifat sangat personal. Di bab ini kita tidak mungkin dapat membahasnya satu persatu secara mendetail, tetapi kita akan lebih meruncingkan pembahasan pada motivasi-motivasi utama pembuatan film, terutama untuk film-film yang dikerjakan secara profesional, entah itu berbentuk film pendek maupun film panjang. Salah satu motivasi terbesar yang melatarbelakangi seseorang memutuskan membuat film adalah dorongan seni. Motivasi seni ini sangat penting dan relevan mengingat sekali lagi bahwa film merupakan salah satu bentuk ekspresi seni, seni ketujuh. Sehingga tidaklah mengherankan jika seni menjadi salah satu landasan esensial pembuatan film di seluruh dunia.

Jika ditelisik, sebenarnya ada banyak sekali pembuat film terlebih lagi sutradara, yang menganggap film merupakan bagian dari bentuk ekspresi seni – meskipun sebagian besar dari mereka jarang yang menyatakan secara terang-terangan jika film yang dibuatnya didasari oleh nilai-nilai seni bernilai adiluhung. Hal ini dapat dilihat secara jelas dari film-film yang mereka hasilkan, misalnya melalui pengolahan plot cerita, komposisi gambar, warna, pemilihan pemain, pengaturan *mise en scene*, penggunaan *editing*, penataan suara, pemakaian musik film dan lain sebagainya. Selain itu kecenderungan artistik juga hadir dalam pernyataan-pernyataan yang sering dilontarkan di berbagai kesempatan, entah itu wawancara dengan media maupun diskusi film dengan penonton, terkadang mereka sedikit menyinggung hal-hal yang berkaitan dengan seni yang menjadi salah satu alasan penting dalam membuat film.

Salah satu dari sekian banyak sutradara yang memiliki keterkaitan erat dengan seni adalah Jean-Luc Godard, seorang pembuat film Perancis yang berjaya di era 1960-an sebagai bagian dari pelopor gerakan sinema *nouvelle vague* (*new wave*). Secara sepintas film-film seperti *Breathless* (1960), *Le Mepris* (1963), *Bande à Part* (1964), *Pierre Le Fou* (1965) atau *La Chinoise* (1967) mungkin tampak “aneh” dan agak sedikit membingungkan bagi penonton awam. Salah satu yang menjadi alasan dari “keanehan” ini bisa jadi dikarenakan oleh pemakaian struktur cerita yang kurang lazim dan tidak menggunakan pola klasik tiga babak seperti yang umum dipraktekkan oleh Hollywood. Dalam film-filmnya, selain membawa isu-isu yang berbau politik dan ideologi, Godard juga banyak bermain dengan bentuk-bentuk seni yang lain, misalnya seni teater, seni musik maupun seni rupa. Hal ini dapat terlihat jelas terutama dari bentuk *mise en scene* dan gaya pembuatan film yang diterapkannya.

Seerti yang kita telah sedikit bahas di bab 3 sebelumnya, *mise en scene* film adalah semua unsur yang tampak di dalam layar atau *frame* film, yang mana ia terdiri dari berbagai elemen pembentuk, antara lain : setting, dekorasi, properti, kostum & asesoris, pengadeganan pemain, pencahayaan dan warna. *Mise en scene* ini merupakan salah satu unsur terpenting dalam film, karena elemen inilah yang berkontribusi besar dalam membangun estetika film.

Dengan memperhatikan aspek *mise en scene* film, penonton dan juga kritikus film dapat memberikan penilaian mereka, apakah film tersebut dikategorikan sebagai film bagus atau tidak. Meskipun pada kenyataannya setiap orang memiliki standar masing-masing tentang apa itu film bagus, namun paling tidak pengamatan dan penganalisaan terhadap *mise en scene* dapat menjadi sebuah referensi sebelum menjustifikasi bagus dan tidaknya sebuah film.

Jean-Luc Godard tampaknya menyadari betul kontribusi estetika *mise en scene* dalam film-filmnya. Penggunaan warna yang konsisten antara satu film dengan yang lain dapat dengan mudah ditemukan. Warna biru, merah dan putih maupun perpaduan ketiganya dalam satu *frame* menjadi satu penanda hampir di sebagian besar filmnya khususnya di tahun 1960-1970-an, sebut saja *La Chinoise* (1967), *Pierrot Le Fou* (1964) atau *Une Femme Est Une Femme* (1961).



*La Chinoise* (1967) karya Jean-Luc Godard.



*Pierrot Le Fou* (1964) karya Jean-Luc Godard.



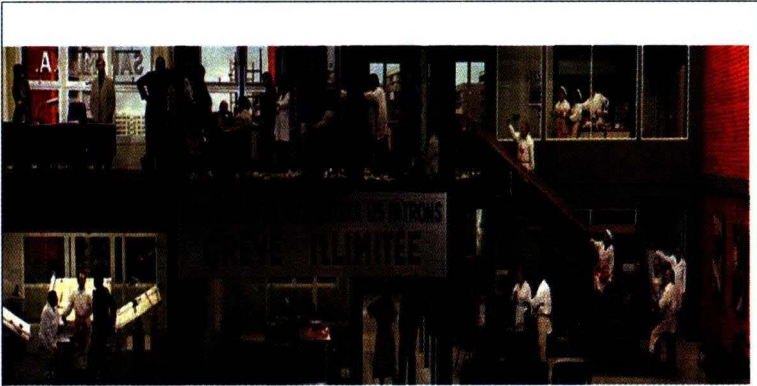


*Une Femme Est Une Femme* (1961) karya Jean-Luc Godard.

Warna-warna yang dipergunakan Godard ini termanifestasikan melalui objek-objek seperti mobil, lampu, baju, kursi, pintu, bendera, buku dan lain sebagainya. Tentu pemilihan juga penempatan benda-benda tersebut bukanlah hal yang tidak disengaja, karena semuanya telah dipersiapkan sebelumnya dan dipikirkan masak-masak sebelum proses pengambilan gambar. Komposisi warna-warna primer dalam *frame* yang sama dapat dilihat sebagai pendekatan film Godard terhadap seni rupa. Jika diperhatikan lebih detail, *shot-shot* seperti contoh di atas ternyata mampu memberikan impresi gambar yang puitis layaknya sebuah lukisan, hanya saja imaji film lebih bersifat dinamis dan lebih menawarkan mobilitas ketimbang lukisan yang cenderung statis.

Selain seni lukis, Jean-Luc Godard juga bereksplorasi dengan seni pertunjukan atau teater. Eksplorasi yang ia lakukan bukanlah melalui gaya berakting teatral dari pemain-pemainnya, melainkan dari bentuk setting yang dipergunakan, melalui film *Tout va bien* (1972) misalnya. Film ini memiliki latar belakang cerita mengenai gerakan protes dan mogok kerja para buruh yang mana pada saat itu tahun 1968 marak terjadi di Perancis. Sebagian *scene* berlangsung di dalam atau interior pabrik. Ruangan-ruangan kantor pabrik yang terdiri dari dua lantai ini oleh Godard diperlihatkan semuanya secara utuh, termasuk sekat-sekat antar ruangan dan tangga yang menghubungkan antara lantai

dasar dan lantai 1. Tokoh-tokoh dalam cerita dapat berpindah tempat dari satu ruang ke ruang yang lain dengan leluasa. Bahkan mereka dapat berdialog atau berinteraksi meskipun berada di ruangan yang berbeda.



*Tout va bien* (1972) karya Jean-Luc Godard.

Tata letak ruangan yang ditampilkan pada gambar di atas tampak tidak biasa muncul di dalam sebuah film, karena pada umumnya, sebuah *shot* hanya memperlihatkan satu setting, satu ruang adegan dan satu *frame* saja. Namun di film ini, Godard yang berjiwa pemberontak dan selalu menentang dominasi sinema Hollywood klasik menawarkan sesuatu yang baru yang belum pernah dilakukan dalam gaya penataan *mise en scene* dalam film sebelumnya.

Ia mencoba membuktikan bahwa dalam satu *frame*, seorang sutradara dapat menciptakan hal-hal yang tidak umum dilakukan, memperlihatkan beberapa setting/dekorasi dan ruang adegan yang bermacam-macam dengan bentuk *frame* yang berbeda-beda. Dengan demikian penonton tidak “dipaksa” terus menerus untuk melihat satu *frame* saja seperti yang lazim ditemukan di sinema Hollywood klasik. Kali ini penonton mendapatkan pilihan, apakah mereka ingin melihat tujuh *frame* sekaligus dalam satu *frame*, atau ia memfokuskan adegan pada *frame* tertentu saja, lihat gambar di bawah ini. untuk lebih detailnya.



Konsep kebebasan dalam memilih apa yang ingin ditonton, pada dasarnya bukanlah karakteristik (*dispositif*) film itu sendiri karena medium film memiliki “peralatan” yang disebut lensa dan *tipe of shot* yang mampu memfokuskan serta mengarahkan perhatian penonton pada objek tertentu saja. Sementara di seni teater yang berlaku adalah sebaliknya, artinya penonton bebas memilih objek apa yang ingin ia tonton di atas panggung.

Apa yang dilakukan oleh Godard ini merupakan model penerapan *mise en scene* teater di dalam *mise en scene* film. Terlebih lagi, jika kita melihat gambar pada *scene* di atas, posisi duduk penonton film seolah-olah ditempatkan di tengah-tengah *frame*, bak seorang penonton teater yang sedang mengamati pertunjukan teater di hadapannya. Studio yang besar digunakan untuk membangun set buatan yang juga tidak kalah besar, kemudian kamera diletakkan di tengah-tengah setting dan dekorasi interior kantor pabrik. Tidak jauh berbeda dengan apa yang dilakukan oleh Méliès di awal sejarah sinema yang mana ia merekam pertunjukan teater untuk dijadikan karya filmnya.

Jika dalam sejarah sinema Perancis, Jean-Luc Godard sering diperbincangkan oleh kalangan kritikus dan pengkaji film – berkat kontribusinya dalam gerakan sinema *nouvelle vague* (*new wave*) dan sebagai *auteur* yang telah banyak menghasilkan karya seni film dan menghidupkan selalu kritik film di Perancis – , di Indonesia, sosok



Garin Nugroho dikenal sebagai salah satu sutradara yang penting untuk dicatat dalam sejarah film nasional kita. Bukan hanya di wilayah nasional saja, karya-karya Garin juga banyak mendapatkan apresiasi di berbagai festival film internasional seperti Festival Film Berlin, Festival Film Tokyo, Festival Film Rotterdam, Festival Film Cannes dan lain sebagainya. Meskipun demikian, film-filmnya jarang sekali dapat dikatakan sukses di pasaran domestik karena dianggap kurang menarik perhatian penonton untuk pergi ke bioskop. Mayoritas penonton Indonesia mempunyai anggapan bahwa film Garin adalah “film seni” atau film-esai (*art house film*) yang sulit dimengerti bagi penonton umum.

Meskipun demikian, dalam film-filmnya, Garin Nugroho banyak menggunakan cerita yang memiliki perbedaan latar belakang budaya di Indonesia, sebut saja *Surat Untuk Bidadari* (1993) yang berbicara tentang kehidupan anak-anak di wilayah Sumba, Nusa Tenggara Timur; *Puisi Tak Terkuburkan* (1999) yang bercerita tentang masa lalu kelam masyarakat Gayo di Aceh; *Aku Ingin Mencuimmu Sekali Saja* (2002) mengungkap persoalan sosial politik masyarakat Papua. Isu-isu politik, sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat tersebut ditampilkan dengan cara yang ringan, seolah-olah itu semua merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.

Sejak film pertamanya *Cinta Dalam Sepotong Roti* (1991), kehadiran Garin Nugroho membawa warna baru dalam *landscape* sinema Indonesia. Ia memiliki cara kerja dan gaya bertutur yang sama sekali berbeda dengan produksi-produksi film Indonesia pada umumnya. Tema-tema yang cenderung kritis terhadap kondisi sosial dan budaya masyarakat Indonesia dan pemerintahan menjadi sebuah hal yang “wajib” muncul dalam film-filmnya. Walaupun pada saat itu rezim pemerintahan Orde Baru cenderung otoriter serta memiliki kontrol yang ketat terhadap karya apapun, Garin selalu berhasil “lolos” dari sensor pemerintah.

Batas-batas yang sangat mengekang seniman termasuk pembuat film di era tersebut justru mampu memunculkan kreatifitas yang di luar dugaan. Namun, baik kritik maupun sindiran terhadap masyarakat juga

pemerintah, keduanya tidak pernah ia lontarkan secara eksplisit melainkan dikemasnya dengan penggunaan simbol-simbol di dalam film. Di balik cerita maupun gaya film yang dipergunakan, pasti tersimpan ide-ide kritis Garin Nugroho. Jadi tidaklah mengherankan jika kemudian seorang kritikus film Indonesia yang berasal dari Singapura, Philip Cheah menganggapnya sebagai “*nouvelle vague*”-nya Indonesia<sup>9</sup>.

Salah satu film Garin yang bermakna mendalam serta menyimpan simbol-simbol adalah *Opera Jawa* (2006), sebuah film-opera yang merupakan adaptasi cerita Ramayana, berkisah tentang perjuangan Siti (istri) yang secara terpaksa harus rela menjadi objek perseteruan antara Setyo (suami) dan Ludiro, laki-laki lain yang juga mencintai Siti. Film yang sangat kental dengan budaya Jawa ini menggunakan tari-tarian dan nyanyian atau tembang sebagai alat utama yang digunakan untuk berinteraksi antar tokohnya.

Meskipun secara naratif, film ini merupakan kisah klasik cinta segitiga antara Rama, Rahwana dan Sintha, Garin tetap menambahkan dimensi lain terhadap tokoh-tokohnya. Siti dalam film bukan hanya berperan sebagai istri, namun juga simbol dari tanah yang dicintai atau sumber daya alam yang selalu saja diperebutkan dan dimanfaatkan oleh banyak orang. Setyo digambarkan sebagai sosok suami dominan yang seolah-olah adalah pemilik utama Siti. Sedangkan Ludiro, diibaratkan sebagai seorang bangsawan kaya dan tamak yang ingin juga memiliki dan menguasai Siti.

Film *Opera Jawa* (2006) ini memiliki gaya bertutur yang berbeda dibandingkan dengan karya-karya film Garin lainnya. Elemen *mise en scene*, musik dan nyanyian-nyanyian menjadi unsur utama pembentuk film, sama seperti dalam seni opera, di mana seni teater, seni musik, seni tari dan seni panggung bersatu dalam sebuah komposisi. Hanya saja di dalam film-opera, pertunjukan opera tersebut ditransformasikan melalui elemen-elemen sinematografi.

---

9 Philip CHEAH, «Sort of Like Democracy», dans Philip CHEAH (ed.), *And The Moon Dances : The Film of Garin Nugroho*, Bentang, Jakarta, 2004



*Opera Jawa* (2006)

Beberapa sutradara Eropa seperti Ingmar Bergman, Francesco Rosi dan Joseph Losey juga pernah membuat film-opera. Masing-masing sutradara memiliki pendekatan yang berbeda-beda ketika menyutradarai film-opera. Dalam *La Flûte Enchantée* (1975), Ingmar Bergman meletakkan kamera di tengah-tengah kursi penonton dan merekam pertunjukan opera dengan menggunakan berbagai *tipe of shot*. Sementara Joseph Losey, mencoba keluar dari dekor gedung opera dan menggunakan dekor eksterior dalam film-operanya, *Don Giovanni* (1979). Film *Carmen* (1984) karya Francesco Rosi, mengadaptasi pertunjukan opera *Carmen* dan novel Prosper Mérimé<sup>10</sup>.

Untuk merealisasikan karya opera-filmnya, Garin Nugroho mencoba untuk “menciptakan” sebuah pertunjukan opera khas Jawa/Indonesia yang belum pernah ada sebelumnya. Oleh sebab itulah ia kemudian banyak bekerja sama dengan para seniman yang berasal dari berbagai bidang seperti Rahayu Supanggah (maestro musik gamelan), Retno Maruti, Jecko Siompo dan Eko Supriyanto (maestro tari), Slamet Gundono (pedalang) juga Agus Suwage dan Titarubi (seni instalasi). Mencampurkan semua seni tersebut di dalam sebuah medium

---

10 Fisher BURTON, *A History of Opera : Milestone and Metamorphoses*, Opera Journey Publishing, Miami, 2005, p. 229.



film jelas bukanlah pekerjaan yang mudah mengingat film adalah seni audio visual, bersifat modern dan tidak masuk dalam kategori seni klasik maupun seni tradisi. Namun inilah yang menjadi tantangan baru bagi Garin, memadukan seni klasik dan seni modern dalam satu medium.

Sebagian besar film karya Garin Nugroho maupun Jean-Luc Godard tidak dapat dimasukkan dalam kategori sinema populer layaknya film Hollywood atau film *mainstream* yang selalu berorientasi pada kapital dan berbicara mengenai pasar dan pasar. Baik Godard maupun Garin, kedua-duanya tidak memiliki intensi menjadikan film sebagai bagian dari komoditas ekonomi atau industri. Hal ini terlihat jelas melalui cara mereka membuat karya film yang tidak/kurang memiliki nilai komersial; bentuk naratif yang tidak mengikuti struktur klasik tiga babak, gaya film yang tidak *mainstream* hingga penggunaan tema film yang kontroversial.

## **5.2. Dorongan Industri**

Sebagian orang bergelut di bidang film karena mereka menyukai karakteristik medium film dan menganggapnya sebagai bagian dari seni. Orang-orang ini tidak terlalu peduli dengan pertanyaan-pertanyaan seperti; apakah film ini akan laku di pasaran, apakah penonton akan menyukainya/ memahaminya, apakah media akan memberitakannya, dan lain sebagainya. Bagi mereka, yang paling penting dari pembuatan film adalah proses dalam berkarya dan ekspresi seni dari karya itu sendiri. Reaksi penonton, tanggapan pasar terhadap film serta keuntungan materiil dari penjualan tiket bukan menjadi prioritas utama dalam membuat film. Namun demikian, bukan berarti film-film mereka sama sekali tidak memiliki pasar, karena masih ada pasar film di festival film internasional yang sering kali menjadi salah satu tolak ukur penting keberhasilan film.

Sementara itu, bagi sebagian pembuat film yang lain, pencapaian estetika film sebagai karya seni atau terpilihnya film di ajang bergengsi festival film internasional bukanlah hal yang paling penting. Mereka cenderung lebih banyak memberikan perhatian pada sisi penonton. Yang selalu menjadi pertanyaan besar bagi pembuat film

yang berada di dunia industri adalah bagaimana membuat film yang dapat menghibur dan disukai oleh publik. Menurut prespektif mereka, memahami selera penonton akan selalu menjadi persoalan yang signifikan mengingat penontonlah yang menjadi kunci atas keberlangsungan industri film. Posisi penonton sebenarnya tidak jauh berbeda dengan posisi konsumen dalam rangkaian industri lainnya. Tanpa konsumen atau penonton yang setia, tidak akan ada industri film yang mapan seperti Hollywood.

Pembuat film yang memutuskan berkecimpung di dunia industri film, di manapun itu, pastinya menyadari benar bahwa modal yang dibutuhkan untuk membuat film tidaklah kecil, mulai dari biaya produksi, distribusi hingga ekshibisi. Entah itu produser maupun sutradara, tidak mungkin rasanya mengeluarkan uang pribadi secara terus menerus untuk membuat karya film, apalagi di dalam bisnis film tidak ada yang dinamakan jaminan keuntungan, sekalipun itu film produksi Hollywood ber-budget besar. Oleh karena itulah mereka harus masuk dalam sebuah mekanisme industri yang sedianya memiliki sistem pendanaan produksi film yang lebih terstruktur ketimbang model “bisnis” film-film seni/esai yang sering kali mengandalkan pendanaan mandiri atau *funding* dari festival film.

Pendanaan produksi film dalam ranah industri pada kenyataannya tidaklah sesederhana apa yang kita pikirkan selama ini, terutama jika kita berbicara mengenai struktur modal yang berputar dalam bisnis audio visual di Hollywood. Bayangkan saja untuk satu film, katakanlah sekelas *Spider Man* (2002), membutuhkan dana sebesar 139 ribu US dollar (sekitar 1,8 triliun rupiah). Padahal rata-rata terdapat lebih dari 700 produksi film panjang bioskop dalam satu tahun di USA<sup>11</sup>. Modal yang diperlukan untuk mendanai semua produksi tersebut – belum lagi ditambah dengan produksi film non-bioskop, seri televisi dan lain sebagainya – tentu memiliki nilai yang fantastis. Lantas bagaimana produser-produser film tersebut mendapatkan modal sebesar itu?

---

11 Lihat data UNESCO perihal laporan jumlah produksi film di dunia <http://data.uis.unesco.org/?ReportId=5538>

Meskipun industri sinema di Hollywood telah berusia satu abad, model bisnis maupun model pendanaan yang mereka terapkan selalu berubah secara dinamis mengikuti kemajuan dan perkembangan zaman. Dahulu, modal yang dimiliki Hollywood banyak yang berasal dari pinjaman bank serta investasi di pasar saham Wall Street. Hari ini, pembiayaan film di Hollywood bersumber bukan hanya dari dalam negeri saja namun juga dari berbagai negara di luar Amerika Serikat, seperti Australia, Kanada, negara-negara di Eropa, Jepang, Korea dan lain sebagainya. Bentuk modal yang diperolehnya dapat berupa prapenjualan distributor internasional serta pajak insentif dari berbagai co-produksi yang dilakukan<sup>12</sup>. Model pendanaan inilah yang kemudian menjadi modal produksi film-film Hollywood yang spektakuler.

Berbicara mengenai Hollywood memang selalu menarik karena ia dapat menjadi contoh ideal dari semua industri film di dunia. Ada banyak sekali orang yang bermimpi untuk dapat meniti karir sinema – apapun itu pekerjaannya – , di pusat film, kota Los Angeles (LA), California ini. Bagi seorang pembuat film atau sutradara pemula, memasuki dunia industri, terlebih lagi seperti Hollywood adalah sesuatu hal yang sama sekali tidak mudah, karena pada dasarnya industri film sama dengan dunia film profesional yang mana untuk masuk ke dalamnya ada banyak sekali tantangan dan juga persaingan yang tidak mungkin berhenti. Dibutuhkan jam terbang yang cukup terlebih dahulu sebelum memasuki belantara industri film ini. Paling tidak, pembuat film tersebut telah dikenal dan memiliki banyak pengalaman di produksi film profesional, sekalipun itu produksi film independen, di luar jalur *mainstream* atau studio.

Walaupun tidak banyak, ada beberapa nama sutradara film yang awalnya meniti karir di wilayah independen beralih ke studio major, salah salah satunya adalah Christopher Nolan. Siapa yang tidak mengenal Christopher Nolan, seorang sutradara kelahiran Inggris, yang telah menyutradarai film-film *box office* seperti *Batman Begins* (2005),

---

12 Ben GODLSMITH, Tom O'REGAN, Susan WARD, *Local Hollywood : Global Film Production and Gold Coast*, University of Queensland Press, 2011, p. 10.



*The Prestige* (2006), *The Dark Knight* (2008), *Inception* (2010), *The Dark Knight Rises* (2012) dan lain-lain. Sebelum berhijrah ke Hollywood dan bergabung pada studio major Warner Bros, Nolan berada di bawah label studio film independen Inggris yang namanya tidak terlalu di kenal di LA. Meskipun tidak mengenyam pendidikan film secara khusus, debut film pertamanya *Following* (1998) yang di-shooting menggunakan film seluloid 16mm hitam putih berhasil meraih penghargaan Tiger Award di Festival Film Rotterdam di 1999.

Setelah film pertamanya banyak diterima secara positif di wilayah internasional, Nolan kembali membuat sebuah film *indie* dengan genre *noir* berjudul *Memento* (2000) yang kembali sukses secara komersial maupun secara estetis. Tetapi kali ini budget yang dikeluarkannya adalah 5 juta US dollar (sekitar 66,5 milyar rupiah) atau jauh lebih besar daripada film pertama yang hanya menghabiskan dana 6000 US dollar (sekitar Rp. 79.800.000,-). Baru di tahun 2003 perlahan-lahan ia mulai dekat dengan Warner Bros melalui ide pembuatan film terbaru Batman. Dari keberhasilannya di film *Batman Begins* (2005) inilah Nolan kemudian mulai memproduksi film-film *boxoffice* Hollywood hingga saat ini.

Dalam sebuah wawancara, Nolan menyatakan bahwa keputusannya untuk beralih dari produksi film independen ke studio major merupakan sebuah langkah logis berikutnya bagi perjalanan karirnya di dunia film. Semenjak berada di bawah label major, dia menyadari pula bahwa ia harus selalu menjaga hubungan baik dengan pihak Warner Bros dan belajar menghadapi berbagai tekanan di balik produksi film yang ber-budget besar<sup>13</sup>. Sebagai catatan, film *Batman Begins* (2005) yang ia sutradarai menelan dana lebih dari 150 juta US dollar (sekitar 2 triliun rupiah!) – sebuah angka yang fantastis jika dibandingkan dengan nilai modal yang ia keluarkan ketika berada di dunia independen. Hingga pertengahan 2017, keuntungan kotor yang

---

13 Lihat wawancara Christopher Nolan dengan seorang wartawan majalah *The Hollywood Reporter* di <http://www.hollywoodreporter.com/race/christopher-nolan-interstellar-critics-making-760897>

diperoleh film ini adalah sekitar 206 juta US dollar (sekitar 2,7 triliun rupiah)<sup>14</sup>.

Industri film yang memiliki *budget* produksi yang besar bagaimanapun tetap saja memiliki sisi negatif dan sisi positif. Di sisi negatif, industri film selalu menuntut agar film-film yang ia produksi dapat terselesaikan tepat waktu dan terealisasi secara benar-benar sempurna baik dari aspek cerita maupun aspek teknisnya, dengan demikian penonton akan tertarik untuk pergi ke bioskop dan menyaksikan film tersebut. Tujuan dari semua itu tidak lain adalah pemerolehan keuntungan berlipat-lipat dari hasil penjualan film. Kapitalisasi dan orientasi pada keuntungan yang dilakukan oleh studio major ini mau tidak mau jelas memberikan tekanan tersendiri bagi si pembuat film, baik sutradara, produser, sinematografer, *editor* dan lain-lain – tidak terkecuali bagi para asisten dan kru yang terlibat.

Dari sisi positif, industri film ia juga dapat menawarkan berbagai keuntungan bagi si pembuat film, terutama yang berhubungan dengan jaminan kesejahteraan maupun jenjang karir di dunia film. Karena yang disebut dengan industri film pastinya selalu mengedepankan pola kerja yang profesional, maka tidak aneh jika para pekerjanya dapat menuntut upah yang lebih memadai ketimbang berkerja secara *freelance* atau independen.

Keuntungan lain dari industri film yang mapan adalah terjaminnya semua biaya yang terkait dengan produksi, distribusi dan ekshibisi film. Si pembuat film tidak perlu merisaukan terhentinya pembuatan film yang disebabkan oleh kurangnya dana. Pendanaan yang dapat dikatakan hampir tidak terbatas pastinya memungkinkan Hollywood untuk menghasilkan film-film jenis apa saja, sekalipun yang menuntut pencapaian teknis tingkat dewa. Oleh karena itu, sekalipun tidak murah, berbagai riset yang berhubungan dengan inovasi teknologi perfilman dan audio visual dilakukan sebagai sarana menghadirkan film yang sempurna dan menarik bagi penonton.

---

14 Lihat data perolehan penonton *Hollywood Box Office* di <http://www.boxofficemojo.com/people/chart/?view=Director&id=christophernolan.htm>

Meskipun di Indonesia industri film dapat dikatakan tidak benar-benar ada, bukan berarti bahwa di dalam produksi film-filmnya tidak ada sama sekali dorongan industri yang berasal dari pembuat filmnya. Seorang sutradara film Indonesia yang cukup populer saat ini, Riri Riza misalnya, dalam satu kesempatan wawancara dengan Jurnal Footage mengatakan dengan jelas bahwa produksi yang ia lakukan beserta timnya jelas memiliki ambisi agar film-filmnya dapat masuk dalam industri film Indonesia dan bersanding dengan film Hollywood lainnya di bioskop<sup>15</sup>. Sejak film panjang bioskop pertamanya, *Petualangan Sherina* (2000), film-film Riri selalu menarik perhatian masyarakat dan menjadi *box office*-nya Indonesia. *Laskar Pelangi* (2008) berhasil memperoleh 4,7 juta penonton dan kemudian *Ada Apa dengan Cinta 2* (2016) dengan 3,6 juta penonton.

Dengan perolehan penonton sebanyak itu, *Laskar Pelangi* (2008) dapat meraih pendapatan sebesar 139 milyar rupiah. Sementara *budget* yang dikeluarkan untuk produksi dan pemutaran film adalah 8 milyar rupiah. Meski dapat dikatakan meraup keuntungan yang berlipat, Miles Production selaku Rumah Produksi atau *Production House* (PH) harus bijak dalam mengelola keuntungan tersebut untuk tujuan pembuatan film yang berikutnya.

Mekanisme pendanaan film yang hanya mengandalkan keuntungan produksi film sebelumnya sebagai modal memang terlalu beresiko, mengingat sekali lagi tidak ada yang dapat menjamin jika film berikutnya akan menjanjikan keuntungan besar atau malah yang terjadi justru sebaliknya, membawa kerugian produksi. Bayangkan saja jika jumlah penonton terus merosot – akibat krisis ekonomi misalnya, setiap produksi film merugi, kualitas film menurun dan tidak ada mekanisme pendanaan lain untuk industri film Indonesia! Maka yang terjadi adalah krisis film Indonesia, seperti yang pernah berlangsung pada tahun 1997 s/d 1999.

---

15 Lihat wawancara Riri Riza dengan Jurnal Footage di <http://jurnalfootage.net/v4/riri-riza-yang-utama-adalah-industri-film/>



Memang benar adanya jika Hollywood menjadi kiblat dari industri film di seluruh dunia, namun bukan berarti bahwa industri film di Indonesia dapat serta merta meniru apa yang dilakukan oleh Hollywood. Antara Indonesia dan Amerika Serikat ada banyak perbedaan konteks yang menyangkut regulasi dan sistem pendanaan film. Untuk itu Riri Rizapun menyarankan agar sinema Indonesia harus menciptakan film dan model industri film yang baru serta tidak tunduk terhadap pakem-pakem industri yang dibakukan oleh Hollywood<sup>16</sup>.

---

16 *Ibid.*

## VI

### SIAPA YANG MENONTON FILM?

*Our society, in a way, is a society of audiences. [...] At times we are audiences for pleasure, other times from necessity.[...]*<sup>17</sup>

Jika pada bab-bab sebelumnya kita telah berbicara banyak tentang siapa itu pembuat film dan alasan yang mendorong mereka membuat film. Kali ini kita akan lebih berfokus pada pembahasan mengenai siapa itu penonton film dan pada bab berikutnya kita akan mencoba untuk mencari tahu perihal alasan-alasan masyarakat dalam menonton film. Pembicaraan atas siapa penonton film dalam buku ini adalah penting kiranya, mengingat penonton merupakan sebuah kelompok masyarakat tersendiri yang jauh berbeda secara konteks dengan kelompok masyarakat yang membuat film.

Tidak banyak orang yang dapat dikategorikan sebagai bagian dari masyarakat pembuat film atau *film maker*. Hanya mereka yang bekerja secara profesional sebagai pembuat film dan mereka kelompok amatir yang menjadikan pembuatan film sebagai hobi. Namun siapa di antara kita yang tidak pernah menonton film, entah itu di bioskop, di televisi, ataupun media-media yang lain? Di era modern seperti sekarang ini, sebagian besar penduduk kita dapat dikategorikan sebagai bagian dari masyarakat penonton film.

Penonton film merupakan kelompok masyarakat yang tidak dapat dikesampingkan di dalam dunia perfilman baik yang bertaraf nasional maupun internasional. Mereka memiliki kekuatan kolektif yang begitu luar biasa karena mampu menentukan “nasib” sebuah film, apakah filmnya akan mendatangkan keuntungan atau tidak. Jika penonton di hari pertama pemutaran film merasa senang dan puas atas

---

17 Ian JARVIE, *Towards a Sociology of the Cinema : A Comparative Essay on the Structure and Functioning of a Major Entertainment Industry*, Routledge, London, 1970, p. 89.

apa yang telah mereka tonton, maka secara cepat mereka akan mempengaruhi calon penonton berikutnya untuk dapat segera menonton film tersebut. Begitu pula sebaliknya, jika penonton gelombang pertama kecewa terhadap film tersebut maka jangan harap penonton yang lainnya akan datang berbondong-bondong ke bioskop.

Dalam ranah industri film, tidak jarang kita mempunyai anggapan yang terlampau sempit berkenaan dengan posisi penonton yang mana mereka hanya dianggap sebagai objek dan hanya sebatas konsumen produk film saja, padahal sejatinya mereka juga adalah bagian dari masyarakat film itu sendiri – meskipun terkadang sering terlupakan. Penelitian-penelitian yang dilakukan terhadap penontonpun, sebagian besar masih bertujuan untuk kepentingan bisnis dari industri film yang di antaranya berfokus hal-hal kondisi pasar, pola konsumsi, tren maupun selera penonton. Sedangkan penelitian terspesialisasi pada kepenontonan (*spectatorship*) yang menempatkan penonton di posisi pelaku atau subjek utama masih dapat dikatakan sedikit, terlebih lagi di Indonesia.

Penelitian maupun pengkajian mendalam atas kepenontonan dalam dunia film sebenarnya baru dimulai sekitar tahun 1970-an, yang mana pada saat itu kajian film (*film studies*) masih berupaya untuk menjadi sebuah disiplin ilmu tersendiri. Para pengkaji dan peneliti film banyak membahas film secara lebih ilmiah dengan menggunakan pendekatan disiplin ilmu sosial yang lain, terutama psikoanalisa dan semiotika. Meskipun banyak yang pro dan kontra, teori-teori penonton film ini dapat dikatakan sebagai awal studi kepenontonan (*spectatorship*). Beberapa teoritis yang sering masuk dalam perdebatan ini di antaranya adalah : Jacques Lacan, Christian Metz, Tom Gunning dan Laura Mulvey.

Sebagian besar teoritikus film ini menempatkan film sebagai bagian dari sistem bahasa yang memiliki pola atau struktur tertentu. Sementara penonton yang berada di ruang menonton/bioskop diibaratkan seperti sekelompok orang yang mencoba untuk memahami dan membaca pola yang ada di dalam film. Pada saat menonton film, tercipta sebuah komunikasi atau hubungan langsung antara film dan



penonton. Hubungan ini bersifat emosional, yang mana film dapat memberi makna tertentu bagi si penonton, sekalipun dia telah keluar dari bioskop<sup>18</sup>. Jadi pembahasan *spectatorship* (kepenontonan) di sini tidak hanya berfokus pada aktifitas menonton film saja, namun juga pada kesenangan yang dirasakan oleh penonton ketika menonton film. Singkat kata, penonton diperlakukan sebagai pelaku atau subjek penting dalam proses menonton film.

Selain melalui pendekatan psikoanalisa dan semiotika, keberadaan penonton film tentu masih bisa dipahami dengan menggunakan pendekatan sosiologi. Ilmu sosiologi dalam hal ini dapat dimanfaatkan untuk membaca siapa saja dan kelompok masyarakat yang manakah yang dapat dikatakan sebagai penonton film. Hal ini dapat saja berkaitan dengan pengidentifikasian penonton film secara lebih mendetail, baik secara usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, status ekonomi dan lain sebagainya. Meskipun demikian, pembacaan sosiologi terhadap penonton juga harus dilengkapi dengan pemahaman atas konteks sosial/budaya masyarakat yang spesifik dan berlaku pada waktu tertentu saja. Artinya karakteristik penonton film pada tahun 1950 di Los Angeles, Amerika Serikat tidak dapat disamakan sepenuhnya dengan penonton film tahun 2017 di Jakarta, Indonesia.

Dalam bab ini kita akan mencoba mengidentifikasi dan mencari tahu siapa saja sebenarnya kelompok masyarakat yang selama ini kita sebut sebagai penonton film. Setiap sub bab dari bab ini menggunakan pendekatan yang berbeda untuk mengamati penonton. Di satu sisi kita akan melihat penonton dari sisi sosiologis, sementara di sisi yang lain kita dapat memahami penonton dari sisi psikoanalisa dan semiologi.

## **6.1. Penonton Misterius**

Ketika membahas masyarakat pembuat film pada bab-bab sebelumnya, mungkin di dalam benak kita masing-masing membayangkan sekelompok orang yang sedang bekerja membuat film entah itu menggunakan peralatan kamera, perekam suara (*boomer*),

---

18 Judith MAYNE, *Cinema and Spectatorship*, Routlage, London & New York, 1993, p.2

lampu, mengarahkan pemain kemudian berteriak “*silent, kamera, action!*”, kemudian meng-*edit* film, menyiapkan setting dan lain sebagainya. Sementara jika kita berbicara tentang penonton film, apa yang kita bayangkan? Sekelompok orang yang sedang sedang menonton film di ruangan gelap atau mengantri tiket di bioskop? Ataukah seseorang yang sedang menonton film menggunakan *smartphone* dan *earphone*-nya di dalam bus TransJakarta yang penuh dengan penumpang?

Masyarakat kita hari ini jauh berbeda dengan masyarakat 50 tahun yang lalu. Di abad ke-21 ini masyarakat selalu disugahi oleh pelbagai pilihan tontonan dari media-media baru, dari mulai bangun tidur di pagi hari, bekerja, makan hingga kembali berangkat tidur di malam hari. Media audio visual yang dahulu hanya berputar pada televisi dan film, sekarang penggunaannya semakin menyebar pada *gadget* seperti komputer/laptop, telephone pintar (*smartphone*), tablet dan *virtual reality*. Melalui piranti-piranti pintar ini seseorang dapat menikmati dengan mudah tayangan audio visual, apapun itu jenisnya ; film, serial televisi, iklan, tutorial, video klip musik dan lain sebagainya. Berubahnya teknologi dari satu masa ke masa yang lain bagaimanapun pasti memberikan dampak sosiologis yang berkaitan dengan penonton, terlebih lagi jika di sini kita berbicara mengenai tontonan film yang tidak mungkin dapat dilepaskan dari kemajuan dan perkembangan teknologi.

*Gadget-gadget* ini, baik itu laptop/*personal computer*, tablet ataupun *smartphone* pada hakikatnya adalah benda milik perseorangan, bersifat pribadi dan semestinya hanya si pemiliklah yang dapat mengakses perangkat tersebut. Jarang sekali kita menemukan sebuah pemutaran film melalui perangkat *smartphone* atau tablet yang ditonton oleh banyak orang dalam satu kesempatan. Hal ini jelas berbeda dengan pemutaran film di gedung bioskop yang pemakaiannya memang sengaja diperuntukkan bagi orang banyak. Gedung bioskop pasti memiliki fasilitas proyektor dan layar lebar yang memungkinkan film dapat ditonton bersama-sama dengan orang banyak. Sementara piranti-piranti

pintar yang lainnya hanya dilengkapi layar yang kecil, yang hanya cukup untuk dinikmati satu orang pengguna saja.

Hal lain yang berubah dengan hadirnya media baru ini adalah perubahan tempat pemutaran film. Dulu ruang pemutaran film hanya terbatas pada gedung bioskop atau gedung pertunjukan saja, namun sekarang dengan semakin maraknya *smartphone*, ruang menonton semakin meluas di kantor, kereta, kamar, mobil, bahkan tidak jarang sampai ke *toilet*. Kini, film sudah mulai memasuki wilayah yang sangat pribadi dan individual. Untuk menonton film tidak perlu repot-repot lagi pergi ke bioskop yang berada jauh dari rumah, cukup dengan duduk manis di depan layar komputer/laptop/tablet/*smartphone*, film pun siap diputar di manapun dan kapanpun.

Jika kita perhatikan kembali, ternyata perkembangan teknologi media baru dan pergeseran ruang menonton film kesemuanya bergerak ke arah yang sama, yakni individualisasi film. Pemutaran film tidak dapat lagi sepenuhnya dianggap sebagai tindakan kolektif dari masyarakat film, yang kita sebut dengan penonton. Hadirnya media baru mampu mengubah kebiasaan kolektif tersebut menjadi tindakan individual atau pribadi, karena individu-individu ini mempunyai kebebasan sepenuhnya dalam menentukan tayangan apapun yang ingin ia tonton – termasuk film – dan kapan waktu yang tepat untuk menontonnya. Apabila seseorang ingin menonton film, ia tidak lagi harus mengikuti jadwal peredaran dan jadwal pemutaran film di bioskop.

Lantas yang menjadi permasalahan lain dari perubahan teknologi pemutaran film tersebut adalah, siapa yang kemudian layak menyanggah status “penonton film” pada era digital seperti sekarang ini? Bagaimana cara mengidentifikasi penonton film generasi milenial yang memiliki karakteristik serta kebiasaan yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya? Pertanyaan-pertanyaan ini kiranya relevan untuk diajukan jika kita ingin mengetahui secara pasti siapa sebenarnya penonton film.

Para sosiolog mengkategorikan penonton atau *audience* – secara umum – sebagai grup yang tidak terstruktur (*unstructured group*). Grup atau kelompok ini tidak memiliki organisasi sosial, adat dan tradisi,



satuan aturan dan ritual, rasa kebersamaan, peran struktural serta kepemimpinan yang mapan<sup>19</sup>. Mereka mungkin dipersatukan dalam sebuah situasi yang sama yakni pemutaran film, entah itu di sebuah ruangan terbuka atau tertutup, bioskop atau gedung pertunjukan, namun kondisi ini hanya bersifat sementara saja selama film berlangsung. Sebelum dan setelah film selesai diputar mereka tidak dapat lagi dikatakan sebagai penonton film karena kondisi mereka yang tercerai berai, tidak berada di dalam grup penonton film..

Sosiologi melihat bahwa karakter grup penonton film tidak sama sifatnya dengan grup yang terstruktur (*structured group*) seperti contohnya partai politik atau warga desa Suka Miskin misalnya. Baik parpol maupun warga desa, keduanya memiliki ikatan sosial yang lebih mengikat dan berdurasi ketimbang grup penonton film. Ada aturan dan kebiasaan yang diterapkan di dalam grup yang terstruktur. Apabila ada salah satu anggota grup yang tidak mengikuti peraturan dan ritual yang sudah disepakati, maka ia harus keluar dari grup tersebut. Dalam grup penonton film, kecuali membeli tiket, tidak ada sebuah ritual khusus atau aturan lainnya yang mengatur tata cara menjadi penonton film di bioskop.

Kemudian bagaimana dengan orang yang menonton film sendiri melalui media baru seperti komputer/laptop, tablet atau *smartphone*? Jika kita menggunakan pendekatan sosiologi, “penonton” film model seperti ini rasanya tidak dapat disebut sebagai bagian dari grup penonton film, mengingat tidak adanya kolektifitas dalam kegiatan menonton tersebut. Meskipun demikian, dari sudut pandang industri, mereka masih dapat dikategorikan seperti penonton film lainnya karena aktifitas menonton mereka dianggap sebagai salah satu bentuk atau pola baru konsumsi film masyarakat. Itu sebabnya kemudian industri film melebarkan sayapnya pada *platform* baru pemutaran film seperti Netflix atau VOD (*video on demand*).

Penelitian film dan juga ilmu sosial yang berusaha mengenal siapa penonton film masih bisa dikatakan terbatas, itupun tidak jarang

---

19 Ian JARVIE, *ibid*, p.89.

menuai pro-kontra juga berpolemik panjang. Gelombang teori besar dalam kajian sinema di tahun 1970 yang menganggap bahwa film sendirilah yang “membentuk” penonton banyak ditentang karena penonton seolah-olah ditafsirkan sebagai kelompok masyarakat yang monolitik atau tunggal. Mereka tidak dilihat sebagai publik yang heterogen, yang memiliki jenis kelamin, status sosial, ras, umur dan kewarganegaraan yang berbeda<sup>20</sup>. Sebagai contoh : seorang laki-laki muda heteroseksual, mungkin tidak dapat menjadi penonton sejati film *Dirty Dancing* (1987) layaknya seorang wanita muda heteroseksual. Latar belakang sosial seperti ini tentunya penting untuk dipahami terlebih dahulu sebelum melakukan pengidentifikasian dan pengkajian mendalam atas penonton film.

Memang mencari tahu siapa sebenarnya penonton selalu saja rumit, karena kita terbentur pada permasalahan dalam mendefinisikan konsep ambigu “penonton” (*audience*). Terdapat setidaknya tiga argumentasi – yang dapat diperdebatkan – mengenai konsep penonton yang mendominasi sejarah film di dunia. Yang pertama adalah penonton imajiner (*imagined audience*) yang sering kali disebut dengan istilah “mereka” atau “kita”, seolah-olah penonton hanya berupa hipotesis atau asumsi belaka dari si penulis. Yang kedua, penonton dari sudut ekonomi atau statistik (*economic or statistical audience*) yang mana kepentingannya selalu merujuk angka pemasukan atau penerimaan film dalam sebuah model industri. Yang ketiga, penonton yang muncul dan berubah seiring dengan perubahan manusia itu sendiri juga ilmu sosial, ia dipahami sebagai individu dalam terminologi psikologi, antropologi dan sosiologi<sup>21</sup>.

Tiga sudut pandang berbeda inilah yang sering “mengacaukan” proses pembacaan penonton film dalam penelitian dan kajian film. Akibatnya, penonton seakan-akan merupakan sebuah misteri yang

---

20 James CHAPMAN, *Cinemas in the World : Film and Society from 1895 to the Present*, Reaktion Books, London, 2003, p.61.

21 Ian CHRISTY, *Introduction : in Search of Audiences in Audiences : Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2012, p.11.

keberadaannya sulit untuk dijangkau, diidentifikasi dan dideskripsikan sekalipun oleh teoritis film. Sebagai bagian dari masyarakat, penonton film tidak memiliki bentuk yang pasti, terikat dan tetap. Mereka selalu bergerak, berubah dan *fluid* setiap waktu. Itu kenapa industri selalu tidak pernah berhenti melakukan survey maupun penelitian pasar, dengan harapan film yang diproduksi akan sesuai dengan selera penonton. Kondisi ini masih harus ditambah lagi dengan persoalan baru dalam dunia film hari ini, yang mana kehadiran teknologi digital telah banyak melunturkan gaya kepenontonan film yang klasik, “pergi ke bioskop” (*cinema-going*).

## 6.2. Penonton Pasif dan Penonton Aktif

Setelah keluar dari pertunjukan film di bioskop apakah Anda pernah berdiskusi dengan teman menonton Anda tentang film yang baru saja Anda tonton? Jika iya, apakah Anda pernah mendapati bahwa teman Anda ternyata memiliki pendapat atau penginterpretasian film yang berbeda dengan Anda? Mengapa Anda menyukai film *Beauty and the Beast* (2017), sementara teman Anda, katakanlah pacar atau pasangan, sama sekali tidak menyukainya. Padahal Anda dan dia sama-sama menonton film yang sama, di saat yang sama pula. Apa sebenarnya yang menyebabkan terjadinya perbedaan pandangan atas satu film?

Pada dasarnya perbedaan pendapat tentang sebuah film baik itu di dalam diskusi antar teman atau bahkan di dalam media adalah sesuatu yang wajar. Penonton film di bioskop bukan hanya terdiri dari satu individu saja, namun kadang berjuta-juta orang. Setiap penonton, masing-masing memiliki cara pandang yang berbeda dibandingkan dengan penonton yang lain. Banyak hal yang berhubungan dengan identitas pribadi, status ekonomi, sosial dan budaya dari penonton yang jelas ikut mempengaruhi cara mereka menanggapi film. Jadi wajar kiranya apabila setiap penonton memiliki cara penginterpretasian yang berlainan dengan penonton yang lain. Tidak ada satu pendapat yang mutlak dalam sebuah pembacaan film, semuanya tergantung pada siapa yang membaca film tersebut.



Meskipun peneliti dan pengkaji film sering kali merasa kesusahan dalam mengidentifikasi siapa itu penonton film sesungguhnya, bukan berarti bahwa tidak ada seorangpun yang mampu menjabarkan seperti apa itu karakter penonton. Jika kita mencoba menelusuri teori kepenontonan (*spectatorship*) yang pernah dibahas oleh semiotika, psikoanalisa, sosiologi, marxisme hingga kajian budaya (*cultural studies*), maka kita akan menemukan bahwa penonton film dapat dikategorikan menjadi dua tipe utama yaitu penonton pasif dan penonton aktif.

Penonton pasif merupakan tipe penonton paling umum dan paling mudah ditemui di dalam gedung bioskop. Mereka adalah jenis penonton yang biasanya sangat mudah larut dalam film yang mereka tonton. Mereka mempunyai reaksi yang seragam terhadap tayangan dan suara film di hadapan mereka, misalnya ketika melihat sosok setan yang tiba-tiba muncul dalam film horor seperti *Jelangkung* (2001) mereka seketika berteriak kaget dan ketakutan di dalam bioskop, atau dapat pula menangis tersedu-sedu ketika menonton *The Pursuit of Happiness* (2006). Perasaan yang mereka alami selama di dalam gedung bioskop ini terkadang masih membekas kuat bahkan setelah meninggalkan ruang menonton.

Tipe penonton pasif memang memiliki kecenderungan dapat menerima dengan mudah pesan yang ingin disampaikan oleh si sutradara film. Mereka tidak memiliki kebingungan dalam mengikuti jalan cerita dari awal hingga akhir film. Seusai filmpun mereka juga tidak memiliki pertanyaan yang tertinggal dalam pikiran, karena semua sudah terjawab dengan jelas di dalam film. Sebagai contoh, mereka akan melihat film *Titanic* (1997) sebagai film tentang cinta dan pengorbanan, perasaan cinta Rose tidak akan mati terhadap Jack yang telah mengorbankan nyawa untuk melindunginya. Penonton tidak bertanya-tanya lagi mengenai siapa itu Jack dan Rose maupun masalah yang memisahkan cinta mereka. James Cameron maupun sutradara-sutradara film *blockbuster* Hollywood lainnya secara sengaja membuat agar film-filmnya dapat dengan gampang dicerna dan dimengerti oleh penonton, siapapun ia dan di manapun ia berasal.

Agar dapat dipahami para sutradara ini menerapkan beberapa resep yang mutakhir. Pola naratif film dibuat semudah mungkin; dengan jalan cerita yang linear; sebab akibat yang jelas; struktur tiga babak (*opening, middle* dan *ending*); protagonis memiliki *goal, need desire; ending* yang jelas di akhir film – sebisa mungkin *happy ending*. Tentunya tidak lupa juga ini semua harus didukung dengan segala macam teknik film mumpuni yang mampu mendukung cerita dan mewujudkan imajinasi penonton. Tidak heran jika kemudian teoritis-teoritis seperti Max Horkheimer, TW Adorno, Herbert Marcuse yang berasal dari kelompok mahzab Frankfurt (*Frankfurt School*) yang mulai populer di tahun 1930-an di Jerman, menganggap film-film bergaya Hollywood sebagai “opium masyarakat” abad 20, sebuah bentuk dari budaya massa (*mass culture*) yang menghibur dan merayu masyarakat agar mereka menerima dan tidak menjadi kritis pada nilai-nilai, perilaku dan fantasi yang ditawarkan oleh si pembuat film<sup>22</sup>.

Secara sepintas mungkin kita berpikir bahwa terbawa suasana ketika menonton film merupakan sesuatu yang normal-normal saja. Jenis film melodrama dapat membuat penonton terharu, film horor akan menciptakan ketakutan atau histeria penonton, komedi membuat tertawa terbahak-bahak dan lain sebagainya. Tetapi orang-orang yang mengkaji film dari sudut pandang psikoanalisa tidak dapat menerima “kenormalan” tersebut, malah mereka sering kali mempertanyakan apa yang menyebabkan penonton dapat semudah itu larut dalam suasana apapun yang diciptakan oleh film. Mengapa ketika menonton film mereka seolah tenggelam dalam cerita film dan lupa akan hal-hal di sekitar?

Sebagai salah satu pelopor penting psikoanalisa film, Jacques Lacan melihat bahwa proses indentifikasi penonton terhadap tokoh dalam cerita film merupakan sebuah pemuasan atas apa yang disebut dengan tahapan cermin (*mirror stage*) dalam psikologi perkembangan manusia. Dunia yang dibangun di dalam film seakan-akan menjadi dunia baru yang imajiner dan bersifat simbolis bagi penonton. Layaknya ketika seseorang sedang bercermin, senang melihat dirinya sendiri

---

22 Jill NELMES, *An Introduction to Film Studies*, 3<sup>rd</sup> Edition, Routlage, London & New York, 2003, p. 105.

terrepresentasikan di layar (*narcissistic*). Penonton kemudian membawa dirinya masuk secara sukarela ke dalam realitas dunia baru ini melalui tokoh protagonis, merasakan petualangan-petualangan yang dilakukannya, kesedihan, ketakutan, kegembiraan yang dirasakannya selama perjalanan film. Itu sebabnya setelah menonton film Hollywood yang berakhir indah (*happy ending*) penonton juga ikut merasakan kegembiraan yang sama seperti protagonis, begitu pula sebaliknya.

Salah satu hal lain yang sangat penting dan tidak dapat dilupakan dalam mendukung proses pengidentifikasian pada film adalah kondisi ruang menonton film atau bioskop. Ruang menonton ternyata memiliki kontribusi yang besar dalam menyempurnakan proses pengidentifikasian ini. Jika diperhatikan, bioskop di manapun itu mempunyai pola penataan ruangan yang terstandar : layar besar berada di hadapan penonton, proyektor atau pemutar film diletakkan di belakang penonton dan kondisi ruangan gelap ketika film diputar. Dengan demikian selama film berlangsung mereka hanya berfokus pada film dan bukan hal-hal yang lain. Ini masih ditambah lagi dengan teknologi suara bioskop yang semakin sempurna dalam menciptakan realitas suara. Maka tentunya proses identifikasi penontonpun di dalam bioskop akan berlangsung dengan mudahnya.

Bagi teoritis film seperti Jean-Louis Baudry, Christian Metz ataupun Laura Mulvey, pengalaman menonton film dapat diibaratkan seperti fenomena mengintip (*voyeur*). Perhatikan saja, secara psikologi, orang yang sedang mengintip mendapatkan kepuasan secara visual atas apa yang ia intip. Dia sebagai pengintip (subjek) harus berada ditempat tersembunyi yang tidak diketahui “yang diintipi” (objek) dan ia harus selalu berjarak dengan si objek. Sama saja seperti aktifitas menonton film di bioskop, penonton “mengintip” kisah-kisah kehidupan yang diceritakan dalam film. Mereka berpura-pura sebagai “pengintip”, diposisikan tidak terlihat dan berjarak dengan apa yang ia tonton.

Film – yang mana tempat pemutarannya adalah bioskop – memiliki perangkat (*dispositif / apparatus*) yang berbeda dengan media-media yang lain seperti radio dan televisi. Selama berada di dalam bioskop, penonton dikondisikan untuk duduk di tempatnya (*immobile*),



tidak melakukan banyak aktifitas selain menatap layar di hadapannya. Berbeda dengan medium yang lain, yang dapat dilakukan sambil melakukan pekerjaan yang lain, menonton televisi sambil memasak atau mendengarkan radio sembari bekerja misalnya. Kegiatan menonton film membutuhkan konsentrasi penuh yang tidak dapat diganggu, terlebih lagi di bioskop tidak ada sistem “*pause*” untuk memberhentikan sementara film di tengah-tengah pertunjukan – seperti pada memutar DVD film di rumah.

Penonton yang tergolong dalam tipe pasif biasanya memiliki karakter yang cenderung naif dalam menerima pesan film. Mereka mudah terpengaruh oleh tayangan film dan menganggap apa yang ia tonton sebagai sebuah kebenaran yang nyata terjadi. Kajian film menganggap kondisi penonton seperti ini tidak sepenuhnya baik, sebab penonton diposisikan pasif tidak dapat berbuat apapun, sama seperti orang yang sedang tersihir tidak berkutik di depan layar film. Dengan menjadi penonton pasif, seseorang akan lebih mudah menyerap nilai-nilai propagandis yang dibawa oleh film ketimbang menjadi penonton aktif.

Kebalikannya dengan penonton pasif, penonton aktif justru tidak mudah menerima pesan film begitu saja. Mereka selalu mempertanyakan banyak hal dalam film atau bahkan terkadang mengkritisnya entah itu dari segi cerita maupun dari pencapaian teknis filmnya. Penonton tipe aktif ini menyadari sepenuhnya bahwa film yang ia tonton hanyalah sebuah rekonstruksi atas realitas dan bukanlah sebuah realita yang sebenarnya. Mereka tidak dapat melupakan begitu saja fakta bahwa di balik sebuah film ada keterlibatan sekelompok pembuat film yang berusaha menjadikan film tersebut tampak senyata mungkin.

Ketika seorang penonton aktif menonton film, mereka akan memosisikan diri sebagai individu, bukan kelompok penonton kebanyakan yang mudah larut dalam suasana yang dibentuk film. Alih-alih terbawa emosi, mereka justru dengan sengaja menciptakan jarak dengan film agar tidak bereaksi seperti penonton lain di bioskop. Penciptaan jarak ini dapat dilakukan apabila ia tidak memberi perhatian

sepenuhnya pada aspek-aspek dramatik yang sedang dibangun oleh film, karena dramatisasi inilah yang menjadi sebab penonton terlena dan masuk pada dunia imajinasi yang diciptakan film. Yang dimaksud dengan dramatisasi di sini bukan hanya mencakup unsur naratif atau alur cerita film saja tetapi juga pada unsur teknis pendukung seperti teknik pengambilan gambar menggunakan *shot reverse shot* dan *continuity editing*. Kedua teknik film ini berkontribusi besar dalam menciptakan dramatisasi film.

Setelah keluar dari bioskop, mereka dapat menginterpretasikan film dengan cara dan sudut pandang yang berbeda dibandingkan dengan penonton pasif. Jika penonton pasif mampu memahami film pada tataran makna denotatif, mereka, penonton aktif akan melihatnya dari pembacaan makna konotatif yang mungkin sama sekali tidak terpikirkan oleh penonton umum. Ambil saja contoh yang mudah, film *Titanic* (1997) yang sudah sempat kita singgung, penonton aktif dapat saja mengartikan film tersebut sebagai film yang menggambarkan perjuangan kelas (*class struggle*) Jack yang berasal dari kelas proletar, yang mencintai Kate, seorang borjuis. Permasalahan cinta yang kedua tokoh alami sebenarnya tidak jauh berbeda dengan teori konflik kelas sosial digambarkan oleh Karl Marx, misalnya.

Sementara itu, kesadaran penonton aktif ketika menghadapi film dapat juga pahami melalui pendekatan kognitif (*cognitive approach*) yang baru populer di tahun 1980-an. Pendekatan kognitif ini melihat bahwa penonton tidak sepenuhnya tersihir oleh film, karena ia bagaimanapun memiliki referensi pengetahuan yang telah ia peroleh sebelumnya, contohnya ia pernah menonton film yang bergenre sama lalu membandingkannya dengan film yang baru ditontonnya<sup>23</sup>. Seorang peneliti film di Perancis, Jacques Ranci er mengandaikan penonton aktif seperti seorang siswa atau ilmuwan; dia mengobservasi, memilih, membandingkan dan menginterpretasikan apa yang telah ia lihat. Setelah itu dia mencari tahu hubungan antara film yang baru saja ia tonton dengan elemen lain, teks lain, film lain, teater yang pernah ia

---

23 Jill NELMES, *ibid*, p.108.

tonton, buku yang pernah ia baca, realitas sosial dan lain sebagainya<sup>24</sup>. Itu alasannya mengapa seorang penonton aktif identik dengan penonton yang berwawasan luas, kritis dan memiliki pemikiran yang terbuka. Jika tidak, bisa jadi dia akan jatuh pada cara pandang klasik penonton pasif yang naif dan mudah dimanipulasi.

Memang dalam satu ruang menonton kita dapat menemukan tipe penonton pasif dan penonton aktif duduk berdampingan, tetapi tampaknya ini tidak berlaku untuk semua film. Penonton pasif memiliki tendensi untuk lebih memilih film-film *blockbuster* Hollywood atau film yang “mudah” dinikmati dan ringan. Sementara penonton aktif akan menjatuhkan pilihan favoritnya pada film-film di luar *mainstream* dan sedikit “berat”. Meskipun demikian bukan berarti bahwa penonton aktif menghindari sepenuhnya film-film Hollywood. Bagi mereka pergi ke bioskop untuk menonton film dipandang bukan hanya semata sebagai sebuah hiburan pengisi waktu luang saja, namun lebih pada apresiasi terhadap seni, sama seperti pergi ke gedung pertunjukan untuk menonton teater dan ke galeri untuk melihat pameran seni lukis.

---

24 Jacques RANCIER, *The Emancipated Spectator*, ArtForum, 2007, p.277.



## VII

### MENGAPA MEREKA MENONTON FILM?

*Every change in film history implies a change in its address to the spectator, and each period constructs its spectator in a new way.*<sup>25</sup>

Aktifitas menonton film sudah menjadi sebuah kebiasaan yang rasanya sulit dipisahkan dari kehidupan masyarakat kita hari ini. Bagi beberapa orang terutama yang tinggal di Jakarta atau kota-kota besar lainnya di Indonesia, pergi ke bioskop untuk menyaksikan film terbaru adalah sebuah hobi di kala waktu senggang atau juga di akhir pekan. Bioskop yang sebagian besar berada di dalam pusat perbelanjaan atau mall tampaknya semakin mudah diakses bagi kelompok penonton film yang berasal dari kelas menengah perkotaan. Namun, sayangnya penonton Indonesia di luar kelompok tersebut – yang berasal dari kelas bawah kota kecil/pedesaan – belum mendapatkan akses film di gedung bioskop. Untuk kelompok penonton film ini, mereka biasanya akan lebih memilih membeli DVD atau melakukan *streaming* melalui internet.

Jika ditelusuri pasti kita akan menemukan bahwa ada berbagai alasan mengapa seseorang memutuskan untuk menonton film, entah itu di bioskop, di gedung pertunjukan, layar tancep atau tempat pemutaran lain, bahkan melalui media lainnya, seperti televisi, komputer, tablet dan *smartphone*. Motivasi-motivasi menonton film dapat saja berbeda-beda, semuanya tergantung pada konteks penonton yang manakah yang sedang kita bicarakan. Apakah mereka tinggal di kota besar atau justru kota kecil; di Amerika atau di Indonesia; di masa sinema awal (*early film*) atau setelah Perang Dunia; dan lain sebagainya. Jika setiap kelompok masyarakat mereka memiliki karakter penonton masing-masing, maka secara otomatis dorongan menonton filmpun juga akan berbeda dari satu grup ke grup yang lain.

---

25 Tom GUNNING, *The Cinema of Attraction : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde in Wide Angle* vol 8, 1986, p.68.

Penonton tipe pencinta film (*movie-lovers*), mereka menonton film dengan tujuan memperkaya pengalaman menontonnya. Jenis penonton ini sangat pemilih dan mempedulikan film apa yang akan ia tonton. Sebelum pergi ke bioskop, mereka harus mempersiapkan diri dengan mencari informasi selengkap-lengkapya yang berkaitan dengan film yang akan ditontonnya, baik itu melalui sinopsis, *trailer* film, kritik film koran, majalah dan internet. Mereka memang secara sengaja meluangkan waktu khusus untuk pergi ke bioskop dan tidak mementingkan apakah ia akan menonton sendirian atau bersama orang lain, misal teman atau pasangan. Mereka melihat film bukan semata sebagai hiburan saja, namun film sebagai bagian dari karya seni yang harus diapresiasi. Jenis penonton ini secara jumlah tidak terlalu banyak di Indonesia, namun demikian mereka adalah kelompok penonton yang “stabil”, menjadikan aktifitas nonton film sebagai “rutinitas”.

Sementara itu, ada juga tipe penonton “pengunjung bioskop” (*movie-goers*). Seperti namanya, tipe penonton ini mengunjungi bioskop dan menonton film untuk tujuan klasik, bersenang-senang dan sekedar iseng mengisi waktu luang. Menurut mereka film adalah sebuah hiburan, sama seperti kegiatan-kegiatan lain seperti jalan-jalan, berbelanja (*shopping*) atau makan bersama. Kelompok ini biasanya akan pergi ke bioskop pada akhir pekan dan hari libur lainnya, bersamaan dengan jadwal rutin mereka mengunjungi pusat perbelanjaan/*mall* – tempat di mana bioskop berada. Malah terkadang menonton film di bioskop bukanlah tujuan awal mereka pergi ke *mall*. Jadi tidak mengherankan kiranya apabila mereka tidak memiliki persiapan khusus sebelum menonton film. Bisa dibilang bahwa mereka bukanlah tipe penonton yang pemilih, karena yang terpenting adalah menghabiskan waktu libur bersama teman atau orang-orang terdekat. Mengenai pilihan film, mereka akan mengikuti apa yang sudah disepakati bersama teman-teman/pasangan.

Baik tipe penonton pencinta film (*movie-lovers*) maupun “pengunjung bioskop” (*movie-goers*), keduanya hanyalah sebuah pengkategorian sederhana dari penonton film Indonesia pada masa sekarang – setelah era Reformasi 1998. Pengklasifikasian ini sangat

mungkin berbeda dengan apa yang terjadi pada masa pemerintahan Orde Baru, Orde Lama, masa penjajahan atau sinema awal Indonesia (*Indonesian early film*). Bagaimanapun juga apa yang disebut dengan “penonton” pasti memiliki bentuk sifat yang dinamis dan sering berubah mengikuti perubahan konteks sosial, budaya dan juga politik. Jadi tidak ada penonton yang dapat dikatakan sepenuhnya “stagnan” dan universal. Namun sayangnya penelitian film yang membahas mengenai karakter penonton film di setiap masa masih sangat terbatas, terlebih lagi jika kita berbicara tentang penonton film di Indonesia.

### **7.1. Film Sebagai Hiburan**

Media film dapat memiliki makna yang berbeda-beda bagi setiap orang. Seorang pembuat film atau seniman berpikir bahwa film adalah sebuah seni. Seorang pebisnis, ia akan menganggap film adalah bagian dari industri. Seorang insinyur, dia berpendapat bahwa film juga bagian dari inovasi teknologi. Seorang pengkaji dan teoritis film melihat film seperti sebuah ilmu pengetahuan. Lantas, sebagian besar penonton menganggap film sebagai sebuah hiburan. Apabila pada bagian awal buku ini kita telah membahas bagaimana film dapat dilihat dari beberapa perspektif : seni, industri dan teknologi. Maka kali ini tidak salah jika kita berbicara dari sudut pandang penonton kebanyakan, yang berpikir bahwa film adalah sebuah hiburan.

Setiap akhir pekan (*weekend*) mulai dari jumat malam hingga minggu malam, bioskop-bioskop di Jakarta misalnya selalu saja ramai didatangi oleh penonton. Para penonton tidak segan-segan untuk mengeluarkan sejumlah uang untuk dapat menonton film pilihannya, meskipun tiket pada hari-hari tersebut lebih mahal ketimbang hari biasa (*weekdays*). Sebagian besar dari mereka adalah penonton yang sehari-harinya bekerja atau bersekolah dan tidak memiliki banyak waktu luang selain hari libur. Dengan menonton film mereka berharap dapat membebaskan diri sejenak dari rutinitas kehidupan, penat pekerjaan dan beban pikiran yang menghantui. Bioskop seolah-olah sudah menjadi tempat rekreasi alternatif bagi masyarakat perkotaan seperti Jakarta yang tidak memiliki banyak pilihan tempat hiburan terbuka.



Jika dirunut kembali, sebenarnya film sebagai media hiburan bukanlah barang yang baru di dunia ini, sebab sejak hadirnya di tahun 1895 film senantiasa mampu menarik perhatian banyak orang, sama seperti musik, pertunjukan opera, teater dan lain-lain. Salah satu tujuan awal dari pembuatan film yang dilakukan oleh Méliès juga tidak lain adalah untuk menghibur penonton. George Méliès yang pada saat itu berprofesi sebagai penghibur (*entertainer*) bahkan sudah dapat memperkirakan bahwa penemuan film akan mendapat sambutan yang luar biasa dari penonton. Siapa yang menyangka ternyata apa yang diramalkannya masih berlaku hingga hari ini.

Masa demi masa berganti, karakter dan selera penontonpun juga pastinya ikut berubah. Kegemaran penonton film di abad 21 seperti sekarang ini jelas jauh berbeda dengan masyarakat penonton di awal abad 20 atau masa sinema awal (*early cinema*). Selama satu abad tersebut ada banyak sekali inovasi teknologi sinematografi yang sudah ditemukan dan dipergunakan dalam film. Perubahan konteks ekonomi, politik, sosial dan budaya di dunia juga berkontribusi sangat besar terhadap perubahan karakter maupun selera penonton. Oleh karena itulah film diharuskan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan “permintaan” dan harapan dari sebagian besar penonton, terutama jika ia masih ingin dianggap sebagai sebuah media hiburan.

Penonton yang hadir pada pemutaran film-film awal (*early films*) – entah itu yang disutradarai oleh Lumière Bersaudara, Méliès ataupun sutradara lainnya – dalam sejarah sinema dunia antara tahun 1895 dan 1906 memiliki karakter yang spesifik yang berbeda dengan penonton-penonton film di era berikutnya. Pada saat itu, teknologi film baru saja diketemukan dan belum banyak orang yang mengenal seperti apa itu “gambar bergerak”. Pembicaraan tentang penemuan filmpun kemudian banyak mengemuka dan beredar di masyarakat melalui media cetak dan dari mulut ke mulut. Penonton kemudian berbondong-bondong pergi menonton pertunjukan film, bukan karena didorong oleh ketertarikannya pada muatan (*content*) cerita film itu sendiri, melainkan lebih pada keingintahuan mereka atas inovasi teknologi alat *cinematograph*.

Pemutaran film yang berlangsung di kafe-kafe, gedung teater dan pasar malam ketika itu, membuat film mendapatkan status yang tidak jauh berbeda dengan jenis pertunjukan dan atraksi hiburan lainnya, seperti sulap, sirkus atau juga teater *vaudeville* (teater ringan yang berbentuk komedi situasi dan terkandung berisi tarian, musik juga lelucon *slapstick*). Tidak heran jika kemudian seorang profesor film Tom Gunning menjuluki film-film awal ini sebagai “Sinema Atraksi” (*cinema of attraction*). Menurutnya, Sinema Atraksi di awal sejarah film menitikberatkan kemampuannya untuk “mempertunjukkan” (*to show*) sesuatu<sup>26</sup>. Yang dimaksud dengan “mempertunjukkan” di sini bukanlah seperti konsep *voyeur* (pengintip) Christian Metz yang telah kita bahas sebelumnya, tetapi lebih pada mempertunjukkan *ilusi* di depan khalayak ramai. Dalam hal ini *ilusi* dimaknai sebagai, ilusi gambar yang bergerak seperti yang dilakukan oleh Lumière bersaudara dan ilusi sulap seperti yang dilakukan oleh Méliès.

Sejak pemutaran film yang pertama itu penonton semakin berantusias menghadiri setiap pertunjukan film-film Lumière dan mulai meninggalkan hiburan dan atraksi lainnya. Penonton juga sangat bersemangat mendatangi pemutaran film Méliès yang penuh dengan ilusi sulap, fantasi dan trik-trik sinematografi. Menurut Gunning, ketakjuban penonton akan penemuan film pada periode Sinema Atraksi ini berlangsung hingga tahun 1907, karena setelah periode tersebut perhatian penonton mulai bergeser pada naratifitas film yang mana ia berusaha memaksimalkan penggunaan *shot* di dalam film. Berangkat dari Sinema Atraksi di awal sejarah film inilah selanjutnya perlahan-lahan film menjadi sebuah media hiburan baru bagi masyarakat di awal abad 20.

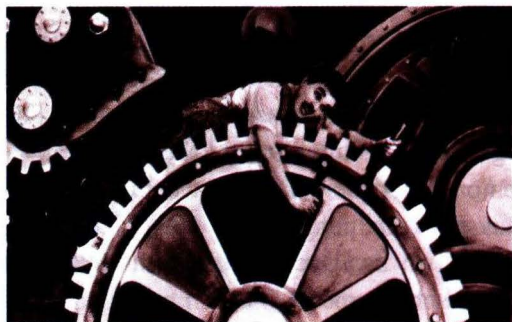
Setelah Perang Dunia I berakhir, industri film Amerika yang bergerak ke Hollywood (wilayah California) mulai banyak mengeksport film-filmnya ke berbagai negara di dunia. Film-film Hollywood sedikit demi sedikit mendapatkan tempat di mata penonton global. Salah satu jenis film yang sangat diminati oleh penonton pasca Perang Dunia I

---

26 Tom GUNNING, *ibid*, p. 64.

pada waktu itu adalah film bergenre komedi *slapstick*. Siapa yang tidak mengenal Charlie Chaplin, Buster Keaton, Roscoe “Fatty” Arbuckle atau Harold Lloyd? Nama mereka bukan hanya saja tercatat sebagai aktor komedian saja, namun juga sebagai sutradara film komedi yang populer pada era film bisu (*silent movies*) di tahun 1910-an hingga awal 1930-an.

Walaupun produksi film komedi selama periode tersebut melimpah dan penonton memiliki banyak pilihan film komedi, setiap komedian memiliki karakter dan gaya masing-masing dalam melucu. Buster Keaton yang terkenal tidak memiliki ekspresi misalnya, komedi *slapstick* yang ia mainkan biasanya selalu berhubungan dengan benda-benda yang tidak sengaja menimpa atau menjatuhkannya, seperti dalam *The Playhouse* (1921). Sementara dari Charlie Chaplin, gaya leluconnya yang paling menonjol adalah ketidaktepatannya dalam menggunakan benda-benda. Seperti di film *Modern Times* (1936) di mana tokoh Chaplin yang bekerja di sebuah pabrik terpaksa harus masuk ke dalam mesin pabrik karena ia tidak bisa mengendalikan laju mesinnya.



*The Modern Times* (1936, disutradarai oleh Charlie Chaplin).

Setiap komedian memang memiliki ciri melawak yang berbeda-beda, namun kekonyolan para aktor tersebut selalu saja identik dengan guyonan fisik, berupa adegan jatuh, pukul-pukulan dan kejar mengejar. Beberapa film komedi Charlie Chaplin tidak hanya mengedepankan



lawakan yang bersifat kasar semata, di era 1920-an hingga 1930-an akhir ia juga banyak mengkritik kondisi sosial politik pada saat itu. Salah satunya seperti kritiknya atas kepemimpinan Hitler yang ia parodikan dalam film “*The Great Dictator*” (1940). Kala itu film komedi seperti apapun bentuknya tetap saja populer di kalangan penonton. Mereka menilai lelucon yang ada dalam film-film ini dapat menghibur kesedihan yang mereka alami setelah melewati masa perang dunia dan depresi besar (*Great Depression*) yang terjadi di Amerika Serikat pada tahun 1929.

Kondisi sosial masyarakat yang mengalami depresi pasca perang dunia atau pada saat krisis ekonomi memang sering kali membuat mereka cenderung mencari “tempat pelarian”. Tidak aneh jika film kemudian menjadi salah satu tempat pelarian yang dapat membantu mereka keluar sejenak dari kehidupan sehari-hari yang menghimpit pikiran mereka. Untuk menampung jiwa-jiwa penat kelompok masyarakat ini, selain film komedi, Hollywood juga menawarkan beberapa jenis alternatif film lain, seperti film gangster, film *noir* dan film musikal yang semuanya populer di tahun 1930-an – kecuali film *noir* yang baru muncul pada masa Perang Dunia II 1939 sampai dengan 1945.



*The Wizard of OZ* (1939)

Penemuan suara di tahun 1927 ternyata membawa warna baru dalam sejarah sinema dunia. Film-film yang awalnya bisu tanpa dialog semuanya berubah menjadi film bersuara. Film musikal yang berisi musik, nyanyian dan tarian semakin marak di bioskop di tahun 1930-an. Salah satu film yang sangat terkenal pada saat itu adalah *The Wizard of OZ* (1939). Bukan hanya bersuara, film yang diproduksi oleh studio Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) ini juga sudah menggunakan teknologi warna Technicolor yang masih belum banyak dipraktekkan saat itu. Meskipun depresi melanda masyarakat, hal ini tidak mengurangi minat penonton untuk menyaksikan film-film musikal, malah keceriaan film inilah yang mereka harapkan.

Bagi mereka – mayoritas penonton laki-laki – yang tidak terlalu menyukai film musikal masih ada film gangster yang justru menawarkan ketegangan. Film jenis gangster ini hadir di Hollywood sebagai tanggapan atas kondisi kehidupan masyarakat Amerika pada saat itu yang mana tingkat kriminalitas meningkat tajam<sup>27</sup>. Banyak kelompok mafia Italia yang datang untuk menyelundupkan barang-barang terlarang seperti alkohol, senjata api dan obat-obatan terlarang. Persaingan antar mafia juga polisi yang korup menjadi sebab maraknya kejahatan di kota-kota besar Amerika. Terinspirasi dari situasi inilah kemudian film gangster menjadi sebuah genre baru dalam perfilman Hollywood. Beberapa film gangster yang mencolok pada periode tersebut seperti *The Public Enemy* (1931) dan *Scarface* (1932).

Diversifikasi produk film yang dihasilkan oleh Hollywood melalui keragaman genre film adalah sesuatu yang penting dilakukan mengingat tidak semua orang menyukai jenis film yang sama. Setiap penonton memiliki selera dan gaya menonton yang bisa saja berbeda dengan yang lainnya. Ada penonton yang merasa terhibur dengan musik dan tari-tarian dalam film musikal. Ada juga yang memilih lelucon gaya *slapstick* dalam film komedi. Tidak jarang pula kita menemukan penonton yang menyukai permainan adrenalin seperti yang ada dalam

---

27 David BORDWELL & Kristin THOMPSON, *Film History : An Introduction 2<sup>nd</sup> ed.*, McGraw-Hill, New York, 2003, p.233.

film gangster, *noir*, film perang dan lain sebagainya. Bahkan ada juga yang memilih untuk ditakuti-takuti dengan menonton film horor misalnya. Meskipun setiap film memiliki cara untuk menarik penonton masing-masing, semua genre yang diciptakan Hollywood ini jelas mempunyai tujuan yang sama, yaitu menghibur penonton.

## 7.2. Pergi ke Bioskop = Eksis

Siapa yang tidak suka menonton film di bioskop? Berada di sebuah ruangan yang temaram, menyaksikan film di layar yang besar dan lebar, kualitas gambar yang cemerlang dan tentu saja masih dilengkapi dengan suara film yang menggelegar. Ini semua merupakan sensasi dari pengalaman menonton yang hanya akan didapatkan jika kita menonton film di bioskop. Seorang teoritis semiotika Perancis, Roland Barthes mengatakan bahwa pada dasarnya di bioskop kita terpikat bukan oleh film yang ingin ditonton melainkan oleh ruang bioskop itu sendiri; kegelapan, bayangan dari tubuh penonton lain, sinar/cahaya dari layar, pintu masuk dan pintu keluar<sup>28</sup>. Bioskop menawarkan sebuah pengalaman yang jelas-jelas berbeda dengan menonton film menggunakan layar komputer atau televisi.

Entah itu melalui layar komputer maupun layar televisi, selalu saja ada hal-hal yang mengacaukan pengalaman menonton film. Menonton film dengan cara *streaming* internet melalui komputer di rumah contohnya, memang sepintas tampak lebih praktis ketimbang harus pergi ke bioskop, karena kita dapat mengatur waktu menonton sesuai dengan jadwal pribadi masing-masing. Namun pengalaman menonton seperti ini sayangnya sering kali terusik dengan hal-hal teknis, misal labilnya kecepatan internet atau buruknya kualitas gambar dan suara film. Sementara itu, jika seseorang memutuskan untuk menonton tayangan film di televisi, maka ia harus dapat menerima apabila di tengah-tengah keasyikan menonton tiba-tiba muncul iklan yang merusak suasana dan emosi yang sedang dibangun film. Meskipun kedua

---

28 Roland BARTHES, *En sortant du cinéma* in *Communications*, 23, 1975. *Psychanalyse et cinéma*, 1975, p.106.



medium ini menawarkan pengalaman alternatif dalam menonton film, dapat dikatakan belum ada yang menyamai pengalaman menonton film layaknya bioskop.

Bioskop memang telah berubah secara besar-besaran selama satu abad terakhir ini. Perubahan ini dapat saja dipengaruhi oleh berbagai faktor. Yang pertama, karena adanya perubahan teknologi film, misalnya dari film yang awalnya bisu menjadi film bersuara atau dari film yang awalnya 2D menjadi 3D. Yang kedua, perubahan kondisi ekonomi masyarakat, misalnya seperti sekarang ini yang mana bioskop semakin dekat dengan masyarakat kapitalis yang hanya mementingkan keuntungan ekonomi semata. Yang ketiga, karena adanya perubahan konteks sosial, politik dan budaya, misalnya kondisi bioskop pada masa perang dunia yang banyak mengalami kebangkrutan atau juga kehancuran. Semua perubahan tersebut tentunya memberi pengaruh secara langsung atau tidak pada cara kita menonton film hari ini.

Dulu pada awal abad 20, ketika film baru saja muncul dan dianggap sebagai seni visual paling populer pada waktu itu, bioskop perlahan-lahan memantapkan dirinya sebagai satu tempat pertunjukan yang unik. Sekitar tahun 1905, jaringan bioskop *indoor* pertama dan pemutaran film yang dikenal dengan nama “nickelodeon” mulai muncul dan memasuki kota-kota di Amerika Serikat dan Eropa. Untuk menonton film penonton cukup membayar tiket yang harganya satu nickel (5 sen dollar Amerika) yang pada saat itu dapat dikatakan sangatlah murah. Murahnya tiket masuk lantas menjadi alasannya mengapa penonton yang pergi ke *nickelodeon* ini sebagian besar berasal dari kelompok masyarakat kelas pekerja. Film pada saat itu dianggap sebagai jenis hiburan terbaik bagi kelompok masyarakat proletar yang tidak memiliki akses terhadap jenis hiburan lainnya yang harga tiketnya jauh lebih mahal. Pemutaran film tidak seperti bentuk hiburan yang lain yang banyak ditujukan untuk kalangan kelas menengah dan atas saja, katakanlah seperti teater, *vaudeville*, balet dan opera.

Perjalanan *nickelodeon* tidak dapat berlangsung lama karena studio-studio film Hollywood pada tahun 1915 mulai menerapkan sistem integrasi vertikal (*vertical integration*). Melalui sistem ini

Hollywood mengontrol sepenuhnya kepemilikan produksi, distribusi dan ekshibisi (pemutaran) film. Artinya semua film yang diproduksi dari studio besar Hollywood seperti Paramount, 20th Century-Fox, Warner Bros, MGM, RKO, Columbia dan Universal hanya dapat diputar di jaringan bioskop yang dimiliki oleh studio besar tersebut. Sistem ini sedikit demi sedikit mematikan pemilik bioskop *nickelodeon* yang tidak memiliki hak putar film Hollywood. Berikutnya sekitar tahun 1930-an akhir atau setelah Perang Dunia I berakhir dan setelah film menjadi bersuara, film mencapai puncak kejayaannya (*the golden age*) salah satunya berkat semakin berkembangnya model jaringan bioskop milik studio besar Hollywood yang semakin menginternasional.

Kehadiran dan popularitas televisi sekitar tahun 1950-an atau pasca Perang Dunia II membuat film perlahan-lahan mulai kehilangan penontonnya di bioskop. Hal ini masih ditambah lagi dengan fenomena *baby boom* yang “memaksa” para orang tua tinggal di rumah untuk mengurus anak-anak mereka. Akibatnya, banyak bioskop di Amerika yang mulai bankrut dan tutup. Pada saat itu Hollywood mencoba berbagai inovasi baru – salah satunya seperti penggunaan format film *cinemascope* yang berlayar lebar – untuk menarik penonton kembali ke bioskop. Namun sayangnya terobosan teknologi tidak terlalu memberi dampak pada peningkatan jumlah penonton. Sampai akhirnya semakin berkembanglah konsep bioskop yang bernama *drive-in*. Aktifitas pergi ke bioskop *indoor* untuk menonton film pada waktu itu tergantikan dengan adanya bioskop *drive-in*.

Berbeda dengan bioskop klasik yang berada di dalam ruangan tertutup, “bioskop” *drive-in* berada di ruangan terbuka seperti tempat parkir, taman atau bekas ladang. Penonton yang datang dengan membawa mobil pribadi menyaksikan film juga dari dalam mobil mereka. Konsep bioskop ini sangat cocok diterapkan pada saat itu mengingat industri otomobil di Amerika berkembang pesat di tahun 1950-an dan kepemilikan mobil di antara generasi muda meningkat tajam. Selain itu yang juga tidak kalah penting, bioskop *drive-in* memungkinkan para orang tua membawa bayi atau anak mereka ketika menonton film. Mereka tidak perlu lagi membayar *baby sitter* sementara

mereka pergi ke bioskop. Kehadiran bayi dan anak-anak selama pemutaran film adalah jelas sesuatu yang tidak mungkin dilakukan di dalam bioskop klasik.



*Drive-in theater di tahun 1950-an*

Pengalaman menonton film di bioskop saat ini telah berevolusi jika dibandingkan dengan periode-periode sebelumnya. Kini pengalaman itu telah menjadi pengalaman yang terstandarisasi, dalam arti bahwa bioskop semakin hari semakin mencerminkan dominasi budaya kapitalis. Perhatikan saja bagaimana sekarang semua bioskop sengaja didesain untuk menarik konsumen, terutama konsumen yang berasal dari kelas menengah dan kelas atas. Sebagian besar bioskop ini terletak di pusat kota, tepatnya di dalam mall atau pusat perbelanjaan. Dalam setiap gerainya pasti kita akan menemukan restoran atau kafe yang menjual berbagai jenis minuman, makanan, *pop corn*, *merchandising* film dan lain sebagainya. Semua “asesoris” itu pada akhirnya berujung pada konsumerisme yang tidak betul-betul berkontribusi pada esensi film itu sendiri.

“Pergi ke bioskop” secara rutin – atau yang disebut dengan *cinema-going* dalam bahasa Inggris – merupakan sebuah aktifitas yang identik dengan masyarakat modern. Dalam sebuah buku yang ditulis



Jackie Stacey disebutkan bahwa setidaknya ada tiga alasan mengapa seseorang memiliki kebiasaan menonton film di bioskop<sup>29</sup> :

1. 'Escapism' – Di mana orang menggunakan bioskop untuk menghindari masalah yang menimpanya sehari-hari. Dengan menonton di bioskop ia dapat memasuki dunia fantasi dan imajinasi, lepas dari semua beban pekerjaan yang membosankan.
2. 'Identifikasi' – Di mana penonton memilih pergi ke bioskop untuk melihat idola atau bintang film favorit mereka. Di sini, penonton bisa berfantasi tentang hubungan antara si idola dan diri mereka sendiri.
3. 'Konsumerisme' - Yang menunjukkan bahwa orang pergi ke bioskop untuk menikmati gaya hidup masyarakat kelas atas layaknya idola mereka di dalam film.

Sekarang orang tidak lagi harus meninggalkan rumah mereka yang nyaman untuk menyaksikan keajaiban audio visual yang ditawarkan oleh bioskop. Budaya kontemporer telah membujuk masyarakat untuk berinvestasi dalam teknologi layaknya “bioskop” rumahan, di ruang domestik kita. Istilah *home theater* atau juga *home cinema* semakin banyak dipergunakan pada akhir dekade ini untuk menyebut sebuah “bioskop” yang sengaja diciptakan di rumah. “Bioskop rumah” ini didesain untuk menyamai – terkadang juga untuk melebihi – pengalaman menonton di bioskop yang sering kali diidam-idamkan penonton, tentunya dengan kualitas audio visual layaknya bioskop-bioskop pada umumnya.

Saat ini beberapa merek perangkat elektronik mengeluarkan berbagai macam teknologi yang mendukung *home theater* (bioskop rumah). Perangkat yang kemudian disebut *home theater system* ini menunjang sistem audio *Surround 5.1* layaknya bioskop dan sistem pemutar film berkualitas video *Blu-Ray*. Selain itu, dibutuhkan pula LCD proyektor yang dapat menampilkan film ke layar yang berbentuk kain atau dinding putih biasa. Beberapa orang ada juga yang memilih

---

29 Jackie STACEY, *Star Gazing : Hollywood Cinema and Female Spectatorship*, Routledge, London & New York, 1994, p. 150.

tidak menggunakan LCD Proyektor, sebab film memungkinkan pula jika langsung diputar melalui layar televisi yang berukuran setidaknya 55 inchi dengan kualitas gambar 4K Ultra HD.

Walaupun secara kualitas audio visual *home theater* dapat hampir menyamai pemutaran film di bioskop dan dapat memuaskan pengalaman menonton film, ilmu sosiologi justru melihat fenomena ini sebagai sebuah pergeseran dari aktifitas sosial masyarakat. Interaksi sosial yang tercipta dari *home theater* sangatlah minim jika dibandingkan dengan menonton film di bioskop. Meskipun masyarakat modern sering kali terjebak dalam konsumerisme ketika pergi ke bioskop, sosiolog tetap saja menilai bahwa ada serangkaian aktifitas sosial yang penting dilakukan penonton baik sebelum dan sesudah menonton film di bioskop, misal memilih film atau bioskop tempat menonton film dengan teman *nonton*, mendiskusikan film, membeli tiket atau *popcorn* dan minuman dan lain sebagainya. Itu sebabnya kemudian sosiologi film melihat ini sebagai bagian dari kebiasaan kolektif sehari-hari masyarakat. Sedangkan aktifitas menonton film di rumah baik melalui *home cinema* maupun medium lainnya (TV, komputer, tablet, *smartphone*) sebagian besar hanya melibatkan diri sendiri.

## KESIMPULAN

Jika kita perhatikan kembali, ternyata perkembangan teknologi media baru dan pergeseran ruang menonton film kesemuanya bergerak ke arah yang sama, yakni individualisasi film. Pemutaran film tidak dapat lagi sepenuhnya dianggap sebagai tindakan kolektif dari masyarakat film, yang kita sebut dengan penonton. Hadirnya media baru mampu mengubah kebiasaan kolektif tersebut menjadi tindakan individual atau pribadi, karena individu-individu ini mempunyai kebebasan sepenuhnya dalam menentukan tayangan apapun yang ingin ia tonton – termasuk film – dan kapan waktu yang tepat untuk menontonnya. Apabila seseorang ingin menonton film, ia tidak lagi harus mengikuti jadwal peredaran dan jadwal pemutaran film di bioskop.

Lantas yang menjadi permasalahan lain dari perubahan teknologi pemutaran film tersebut adalah, siapa yang kemudian layak menyangand status “penonton film” pada era digital seperti sekarang ini? Bagaimana cara mengidentifikasi penonton film generasi milenial yang memiliki karakteristik serta kebiasaan yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya? Pertanyaan-pertanyaan ini kiranya relevan untuk diajukan jika kita ingin mengetahui secara pasti siapa sebenarnya penonton film.

Para sosiolog mengkategorikan penonton atau *audience* – secara umum – sebagai grup yang tidak terstruktur (*unstructured group*). Grup atau kelompok ini tidak memiliki organisasi sosial, adat dan tradisi, satuan aturan dan ritual, rasa kebersamaan, peran struktural serta kepemimpinan yang mapan<sup>30</sup>. Mereka mungkin dipersatukan dalam sebuah situasi yang sama yakni pemutaran film, entah itu di sebuah ruangan terbuka atau tertutup, bioskop atau gedung pertunjukan, namun kondisi ini hanya bersifat sementara saja selama film berlangsung. Sebelum dan setelah film selesai diputar mereka tidak dapat lagi dikatakan sebagai penonton film karena kondisi mereka yang tercerai berai, tidak berada di dalam grup penonton film..

---

30 Ian JARVIE, *ibid*, p.89.



Sosiologi melihat bahwa karakter grup penonton film tidak sama sifatnya dengan grup yang terstruktur (*structured group*) seperti contohnya partai politik atau warga desa Suka Miskin misalnya. Baik parpol maupun warga desa, keduanya memiliki ikatan sosial yang lebih mengikat dan berdurasi ketimbang grup penonton film. Ada aturan dan kebiasaan yang diterapkan di dalam grup yang terstruktur. Apabila ada salah satu anggota grup yang tidak mengikuti peraturan dan ritual yang sudah disepakati, maka ia harus keluar dari grup tersebut. Dalam grup penonton film, kecuali membeli tiket, tidak ada sebuah ritual khusus atau aturan lainnya yang mengatur tata cara menjadi penonton film di bioskop.

Kemudian bagaimana dengan orang yang menonton film sendiri melalui media baru seperti komputer/laptop, tablet atau *smartphone*? Jika kita menggunakan pendekatan sosiologi, “penonton” film model seperti ini rasanya tidak dapat disebut sebagai bagian dari grup penonton film, mengingat tidak adanya kolektifitas dalam kegiatan menonton tersebut. Meskipun demikian, dari sudut pandang industri, mereka masih dapat dikategorikan seperti penonton film lainnya karena aktifitas menonton mereka dianggap sebagai salah satu bentuk atau pola baru konsumsi film masyarakat. Itu sebabnya kemudian industri film melebarkan sayapnya pada *platform* baru pemutaran film seperti Netflix atau VOD (*video on demand*).

Penelitian film dan juga ilmu sosial yang berusaha mengenal siapa penonton film masih bisa dikatakan terbatas, itupun tidak jarang menuai pro-kontra juga berpolemik panjang. Gelombang teori besar dalam kajian sinema di tahun 1970 yang menganggap bahwa film sendirilah yang “membentuk” penonton banyak ditentang karena penonton seolah-olah ditafsirkan sebagai kelompok masyarakat yang monolitik atau tunggal. Mereka tidak dilihat sebagai publik yang heterogen, yang memiliki jenis kelamin, status sosial, ras, umur dan kewarganegaraan yang berbeda<sup>31</sup>. Sebagai contoh : seorang laki-laki muda heteroseksual, mungkin tidak dapat menjadi penonton sejati film

---

31 James CHAPMAN, *Cinemas in the World : Film and Society from 1895 to the Present*, Reaktion Books, London, 2003, p.61.

*Dirty Dancing* (1987) layaknya seorang wanita muda heteroseksual. Latar belakang sosial seperti ini tentunya penting untuk dipahami terlebih dahulu sebelum melakukan pengidentifikasian dan pengkajian mendalam atas penonton film.

Memang mencari tahu siapa sebenarnya penonton selalu saja rumit, karena kita terbentur pada permasalahan dalam mendefinisikan konsep ambigu “penonton” (*audience*). Terdapat setidaknya tiga argumentasi – yang dapat diperdebatkan – mengenai konsep penonton yang mendominasi sejarah film di dunia. Yang pertama adalah penonton imajiner (*imagined audience*) yang sering kali disebut dengan istilah “mereka” atau “kita”, seolah-olah penonton hanya berupa hipotesis atau asumsi belaka dari si penulis. Yang kedua, penonton dari sudut ekonomi atau statistik (*economic or statistical audience*) yang mana kepentingannya selalu merujuk angka pemasukan atau penerimaan film dalam sebuah model industri. Yang ketiga, penonton yang muncul dan berubah seiring dengan perubahan manusia itu sendiri juga ilmu sosial, ia dipahami sebagai individu dalam terminologi psikologi, antropologi dan sosiologi<sup>32</sup>.

Tiga sudut pandang berbeda inilah yang sering “mengacaukan” proses pembacaan penonton film dalam penelitian dan kajian film. Akibatnya, penonton seakan-akan merupakan sebuah misteri yang keberadaannya sulit untuk dijangkau, diidentifikasi dan dideskripsikan sekalipun oleh teoritis film. Sebagai bagian dari masyarakat, penonton film tidak memiliki bentuk yang pasti, terikat dan tetap. Mereka selalu bergerak, berubah dan *fluid* setiap waktu. Itu kenapa industri selalu tidak pernah berhenti melakukan survey maupun penelitian pasar, dengan harapan film yang diproduksi akan sesuai dengan selera penonton. Kondisi ini masih harus ditambah lagi dengan persoalan baru dalam dunia film hari ini, yang mana kehadiran teknologi digital telah banyak melunturkan gaya kepenontonan film yang klasik, “pergi ke bioskop” (*cinema-going*).

---

32 Ian CHRISTY, *Introduction : in Search of Audiences in Audiences : Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2012, p.11.

Penonton film merupakan kelompok masyarakat yang tidak dapat dikesampingkan di dalam dunia perfilman baik yang bertaraf nasional maupun internasional. Mereka memiliki kekuatan kolektif yang begitu luar biasa karena mampu menentukan “nasib” sebuah film, apakah filmnya akan mendatangkan keuntungan atau tidak. Jika penonton di hari pertama pemutaran film merasa senang dan puas atas apa yang telah mereka tonton, maka secara cepat mereka akan mempengaruhi calon penonton berikutnya untuk dapat segera menonton film tersebut. Begitu pula sebaliknya, jika penonton gelombang pertama kecewa terhadap film tersebut maka jangan harap penonton yang lainnya akan datang berbondong-bondong ke bioskop.

Dalam ranah industri film, tidak jarang kita mempunyai anggapan yang terlampau sempit berkenaan dengan posisi penonton yang mana mereka hanya dianggap sebagai objek dan hanya sebatas konsumen produk film saja, padahal sejatinya mereka juga adalah bagian dari masyarakat film itu sendiri – meskipun terkadang sering terlupakan. Penelitian-penelitian yang dilakukan terhadap penontonpun, sebagian besar masih bertujuan untuk kepentingan bisnis dari industri film yang di antaranya berfokus hal-hal kondisi pasar, pola konsumsi, tren maupun selera penonton. Sedangkan penelitian terspesialisasi pada kepenontonan (*spectatorship*) yang menempatkan penonton di posisi pelaku atau subjek utama masih dapat dikatakan sedikit, terlebih lagi di Indonesia.

Ketika seorang penonton aktif menonton film, mereka akan memposisikan diri sebagai individu, bukan kelompok penonton kebanyakan yang mudah larut dalam suasana yang dibentuk film. Alih-alih terbawa emosi, mereka justru dengan sengaja menciptakan jarak dengan film agar tidak bereaksi seperti penonton lain di bioskop. Penciptaan jarak ini dapat dilakukan apabila ia tidak memberi perhatian sepenuhnya pada aspek-aspek dramatik yang sedang dibangun oleh film, karena dramatisasi inilah yang menjadi sebab penonton terlena dan masuk pada dunia imajinasi yang diciptakan film. Yang dimaksud dengan dramatisasi di sini bukan hanya mencakup unsur naratif atau alur cerita film saja tetapi juga pada unsur teknis pendukung seperti



teknik pengambilan gambar menggunakan *shot reverse shot* dan *continuity editing*. Kedua teknik film ini berkontribusi besar dalam menciptakan dramatisasi film.

Setelah keluar dari bioskop, mereka dapat menginterpretasikan film dengan cara dan sudut pandang yang berbeda dibandingkan dengan penonton pasif. Jika penonton pasif mampu memahami film pada tataran makna denotatif, mereka, penonton aktif akan melihatnya dari pembacaan makna konotatif yang mungkin sama sekali tidak terpikirkan oleh penonton umum. Ambil saja contoh yang mudah, film *Titanic* (1997) yang sudah sempat kita singgung, penonton aktif dapat saja mengartikan film tersebut sebagai film yang menggambarkan perjuangan kelas (*class struggle*) Jack yang berasal dari kelas proletar, yang mencintai Kate, seorang borjuis. Permasalahan cinta yang kedua tokoh alami sebenarnya tidak jauh berbeda dengan teori konflik kelas sosial digambarkan oleh Karl Marx, misalnya.

Sementara itu, kesadaran penonton aktif ketika menghadapi film dapat juga pahami melalui pendekatan kognitif (*cognitive approach*) yang baru populer di tahun 1980-an. Pendekatan kognitif ini melihat bahwa penonton tidak sepenuhnya tersihir oleh film, karena ia bagaimanapun memiliki referensi pengetahuan yang telah ia peroleh sebelumnya, contohnya ia pernah menonton film yang bergenre sama lalu membandingkannya dengan film yang baru ditontonnya<sup>33</sup>. Seorang peneliti film di Perancis, Jacques Rancière mengandaikan penonton aktif seperti seorang siswa atau ilmuwan; dia mengobservasi, memilih, membandingkan dan menginterpretasikan apa yang telah ia lihat. Setelah itu dia mencari tahu hubungan antara film yang baru saja ia tonton dengan elemen lain, teks lain, film lain, teater yang pernah ia tonton, buku yang pernah ia baca, realitas sosial dan lain sebagainya<sup>34</sup>. Itu alasannya mengapa seorang penonton aktif identik dengan penonton yang berwawasan luas, kritis dan memiliki pemikiran yang terbuka. Jika tidak, bisa jadi dia akan jatuh pada cara pandang klasik penonton pasif yang naif dan mudah dimanipulasi.

---

33 Jill NELMES, *ibid*, p.108.

34 Jacques RANCIER, *The Emancipated Spectator*, ArtForum, 2007, p.277.

Memang dalam satu ruang menonton kita dapat menemukan tipe penonton pasif dan penonton aktif duduk berdampingan, tetapi tampaknya ini tidak berlaku untuk semua film. Penonton pasif memiliki tendensi untuk lebih memilih film-film *blockbuster* Hollywood atau film yang “mudah” dinikmati dan ringan. Sementara penonton aktif akan menjatuhkan pilihan favoritnya pada film-film di luar *mainstream* dan sedikit “berat”. Meskipun demikian bukan berarti bahwa penonton aktif menghindari sepenuhnya film-film Hollywood. Bagi mereka pergi ke bioskop untuk menonton film dipandang bukan hanya semata sebagai sebuah hiburan pengisi waktu luang saja, namun lebih pada apresiasi terhadap seni, sama seperti pergi ke gedung pertunjukan untuk menonton teater dan ke galeri untuk melihat pameran seni lukis.

Di mata masyarakat umum, film secara tidak langsung sudah memiliki status dan sejajar dengan seni yang lain. Hal ini mungkin saja terjadi karena film dari awal sejarahnya film telah banyak bersinggungan dengan seni-seni yang lain, terutama seni pertunjukan. Jika diperhatikan, memang antara seni film dan seni pertunjukan, teater misalnya, memiliki kesamaan dalam beberapa hal yang sangat mendasar.

Yang pertama adalah yang menyangkut apa yang disebut dengan “*mise en scene*”. *Mise en scene* merupakan terminologi bahasa Perancis yang secara harfiah berarti “menempatkan dalam *scene*”. Istilah yang berasal dari teater ini dipergunakan untuk menggambarkan segala sesuatu yang ada dan terlihat di atas panggung pertunjukan (*scène*). Sementara orang yang bertanggung jawab dalam mengatur *mise en scene* dalam teater disebut *metteur en scene* atau sutradara teater. Dari sini film kemudian mengadopsi konsep *mise en scene* teater ke dalam film untuk menyebut segala unsur visual yang terlihat di dalam *frame* film di antaranya adalah : dekor, setting, properti, pengadeganan/pergerakan pemain, *make up*, kostum, warna dan *lighting*. Sedangkan orang yang bertanggung jawab atas *mise en scene* film adalah sutradara film.

Berikutnya yang kedua, baik seni pertunjukan maupun film, keduanya memiliki cara menonton yang relatif sama. Penonton memasuki sebuah gedung pertunjukan yang mana ruangan menonton dapat dikondisikan gelap dan senyap, sehingga penonton dapat

berkonsentrasi dengan pertunjukan yang ada di hadapannya. Perbedaan di antara kedua pertunjukan tersebut terletak pada apa yang dihadapi oleh penonton. Kehadiran panggung atau *stage* sebagai ruang adegan teater adalah sesuatu yang wajib. Sedangkan dalam pertunjukan film, ia tidak membutuhkan panggung, melainkan layar untuk menjadi tempat memproyeksikan film.

Sementara di mata masyarakat yang lebih kritis, dalam hal ini kritikus, filsuf dan teoritis yang berasal dari Rusia dan Eropa Barat, film dan segala urusan yang berhubungan dengan kegiatan perfilman dianggap sebagai aktifitas berkesenian. Bahkan film dinyatakan secara tertulis sebagai seni ketujuh dalam *Manifesto Seni Ketujuh* yang ditulis oleh kritikus seni dan film berdarah Perancis-Italia, Ricciotto Canudo pada tahun 1920. Argumentasi Canudo ini didasarkan pada penggolongan seni oleh seorang filsuf Jerman, Hegel, dalam bukunya *Lectures on Aesthetics* (1829) yang menyatakan bahwa urutan lahirnya seni adalah arsitektur, seni patung, seni lukis, tari, musik, dan terakhir adalah puisi. Canudo menyatakan bahwa sinema merupakan sintesa seni-seni ruang (arsitektur, seni patung, dan seni lukis) dengan seni-seni temporer (musik dan tari). Sintesa inilah yang kemudian menghasilkan seni ketujuh, yaitu sinema.

Perdebatan di antara teoritis dan kritikus, mengenai alasan mengapa film dianggap sebagai seni juga sudah berlangsung sejak tahun 1920-an. Di Rusia misalnya, orang-orang yang erat dengan aliran teori film formalisme seperti Pudovkin, Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov dan Dziga Vertov, mereka bersikeras berpandangan bahwa film seharusnya dilihat dari bentuk kerja artistik yang dilakukan oleh alat perekam gambar untuk menghasilkan film itu sendiri. Mereka berusaha menolak anggapan bahwa film bukanlah seni karena ia hanyalah sekedar hasil perekaman dari kamera, alat yang dapat memproduksi kembali (mereproduksi) realita secara mekanik. Untuk mengukuhkan pendapat kaum formalis, kemudian Kuleshov dan Eisenstein melakukan serangkaian percobaan dengan menyusun sedemikian rupa gambar-gambar (*shot-shot*) dari kamera, sehingga urutan gambar tersebut memiliki makna baru. Metode penyusunan *shot* tersebut kemudian

dikenal dengan istilah “*montage*” atau lebih mudahnya montase atau penyusunan gambar film.

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan Kuleshov dalam mengembangkan montase, diketahui bahwa susunan atau konstruksi *shot-shot* yang berbeda akan menimbulkan makna yang pula. Perbedaan arti tersebut tergantung pada urutan *shot* yang ditampilkan. Konstruksi inilah yang hari ini dikenal dengan sebutan “Efek Kuleshov”. Sementara Eisenstein, ia lebih banyak mempraktekkan montase langsung dalam film-filmnya seperti “*Battleship Potemkin*” (1925) dan “*October*” (1928). Selain itu, untuk mengukuhkan ide-idenya mengenai bagaimana film seharusnya dapat dianggap sebagai seni, Eisenstein menulis beberapa buku yang berkaitan dengan film, salah satunya yang sering dijadikan referensi film adalah “*Film Form: Essays in Film Theory*” yang diterbitkannya pada 1949.<sup>35</sup>

Ketika sineas-sineas dan teoritis film Rusia sedang banyak melakukan eksperimen dan pembuktian bahwa film adalah bagian dari seni, Rudolf Arnheim, seorang teoritis film Jerman, mencoba untuk membela apa yang telah dikemukakan dan dilakukan oleh kelompok teoritis film formalis dengan menulis sebuah buku di tahun 1932 yang berjudul “*Film as Art*”. Di dalam buku ini, Arnheim menyatakan bahwa film bisa memperoleh statusnya sebagai seni ketika ia memiliki karakteristik atau esensi sendiri yang tidak sama dengan karakter seni yang lain.<sup>36</sup> Baginya film bukanlah imitasi dari realitas yang direproduksi secara mekanik, karena pada prinsipnya ada pembuat film yang turut campur di sana dan realitas yang dihasilkan oleh film pun juga berbeda dengan realitas asli yang didiami. Arnheim melihat bahwa perbedaan antara realitas yang dihadirkan film dan kenyataan sehari-hari ini justru dapat menjadi celah dan kesempatan besar bagi para pembuat film untuk dapat mengembangkan kemampuan kreatif yang dimilikinya, hingga pada akhirnya film dapat diakui sebagai seni.

Namun tampaknya perkembangan teknologi film berikutnya yang menjadi berwarna dan bersuara menimbulkan permasalahan baru

---

35 Sergei Eisenstein, “*Film Form: Essays in Film Theory*”

36 Rudolf Arnheim, “*Film as Art*”



bagi Arnheim, karena munculnya elemen suara dan warna dalam gambar, secara bentuk lebih tampak mendekati realitas ketimbang film hitam putih dan bisu. Ia khawatir bahwa bentuk baru film yang semakin sempurna dalam mengimitasi realitas akan membuat para sineas kehilangan kreatifitasnya dalam berkarya. Kehilangan kreatifitas ini dapat memicu hilangnya makna film sebagai seni yang sejati.

Apa yang dikemukakan oleh para teoritis film formalis pada dasarnya bertentangan dengan ide dari kelompok teoritis film realis yang hadir tidak jauh berselang dari para pendahulunya. Orang-orang seperti André Bazin, Kracauer dan Hugo Munsterberg sebagai bagian dari teoritis film realis malah melihat film sebagai seni berkat kemampuannya menghadirkan kembali dan mengimitasi realitas yang sangat mirip dengan aslinya. Bagi mereka, seni film dianggap berhasil menjawab obsesi seni terdahulu akan realita yang selama ini penuh subjektifitas dari seniman atau pembuatnya. “Keistimewaan” film dalam mengimitasi realita ini tidak pelak merupakan sebuah konsekuensi dari hadirnya alat perekam gambar atau kamera.

Bagi Bazin yang mengemukakan teori film realis, disebutkan dalam bukunya *“What is Cinema?”* bahwa kamera adalah alat yang objektif dalam mengungkapkan realitas, berbeda dengan fungsi kuas bagi pelukis. Keobjektifan kamera ini dikarenakan, di dalamnya terdapat alat yang disebut dengan lensa, yang mana ia mampu merekam kejadian secara langsung seperti apa adanya dan “tanpa intervensi” dari pembuatnya.<sup>37</sup> Montase yang dilakukan oleh kelompok teoritis formalisme Rusia jelas-jelas ditentang oleh Bazin karena dianggap sebagai intervensi yang berlebihan dari pembuat film. Sedangkan di dalam film seharusnya semuanya bersifat “murni” dilakukan secara mekanik oleh kamera, sebab inilah hakikat dan keutamaan seni film. Campur tangan yang dilakukan sineas secara terlampau banyak ditakutkan dapat mengakibatkan hilangnya esensi film sebagai seni.

Berangkat dari ide inilah kemudian Bazin juga lantas menganggap bahwa perekaman gambar film sebaiknya dilakukan secara

---

37 Kata “lensa” jika diterjemahkan dalam bahasa Perancis akan menjadi “L’Objectif”.

*long take* dan sebisa mungkin melakukan *deep focus*, tanpa memperlihatkan secara jelas kedalaman gambar.<sup>38</sup> Kedua teknik pengambilan gambar ini diyakininya dapat membuat film semakin tampak realis. Orson Wells melalui karya filmnya seperti salah satunya “*Citizen Kane*” (1941) kemudian menjadi contoh sempurna bagi Bazin untuk menggambarkan film yang ideal disebut sebagai seni film.

Dalam rangka semakin mengukuhkan status film sebagai seni, Bazin menyempitkan sebuah teori yang menarik yang disebut dengan *Politique des Auteurs* atau *Auteur Theory*. Di sana ia melakukan perumpamaan bahwa seorang pembuat film selayaknya dapat disandingkan dengan penulis sastra. *Auteur Theory* berusaha mencari konsistensi dalam karya-karya film yang telah dihasilkan oleh seorang sutradara. Jika memang ditemukan terdapat keselarasan di antaranya, maka dia berhak dan layak memperoleh gelar “*auteur*”, sehingga ia memiliki kedudukan yang sama dengan seniman atau sastrawan. Selain Orson Wells, ada beberapa sutradara-sutradara lain seperti Michelangelo Antonioni, Luis Bunuel, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Jean Renoir dan Roberto Rosellini yang sering disebut-sebut sebagai *auteur* dalam sejarah perfilman dunia.

Bekerja sebagai seorang pembuat film profesional seperti yang idealnya terjadi di industri film Hollywood dan Perancis, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan bekerja sebagai “buruh pabrik”, hanya saja produk yang dihasilkan adalah film. Sebagai pekerja film, mereka harus mematuhi perintah orang-orang yang secara struktural berada di atasnya. Kepatuhan terhadap “atasan” ini menyebabkan mereka terkadang tidak memiliki banyak kebebasan dalam berkarya dan mengekspresikan karya film itu sendiri. Dalam sebuah industri film yang mapan, sebagian besar keputusan teknis dan artistik sudah diputuskan jauh-jauh hari oleh para *chief* yang berada di tingkatan atas produksi film, sehingga tidak memungkinkan adanya improvisasi yang dapat dilakukan di tengah-tengah pembuatan film. Orang-orang yang memiliki idealisme artistik terhadap karya filmnya sangat sedikit mendapat tempat yang layak di dalam sebuah industri film komersial.

---

38 “*Deep Focus*” adalah teknik pengambilan gambar yang mana tidak ada perbedaan kedalaman dalam ruang adegan. Berbeda dengan “*Depth of Field*” yang memang perbedaan kedalaman sengaja diciptakan.

Sistem dan mekanisme kerja film profesional seperti yang diterapkan di Hollywood juga kurang lebih mirip dengan bidang industri yang lain, mulai dari penerapan kontrak perjanjian kerja sampai pada hal-hal yang menyangkut standarisasi jam kerja. Untuk pekerja film profesional yang terikat dengan rumah produksi atau studio produksi film, biasanya jam kerja yang diberlakukan adalah 60 jam per minggu dengan pertimbangan satu atau dua hari libur dalam seminggu. Kelebihan dari jam kerja dari yang sudah ditetapkan akan dianggap sebagai kerja lembur dan tentu saja dengan konsekuensi pemberian uang lembur bagi para pekerjanya. Ketentuan jam kerja seperti ini merupakan keputusan yang sudah disepakati dalam industri audio visual secara internasional sekaligus sudah harus tercantum dalam setiap kontrak/perjanjian kerja di awal.

Selain pengaturan jam kerja film, kontrak perjanjian ini juga memuat pula mengenai besaran upah atau gaji yang diterima per jamnya, bukan per judul film yang sedang dikerjakan, karena setiap film memiliki tingkat kesulitan juga waktu pengerjaan yang berbeda-beda. Perjanjian yang hanya menyantumkan upah atau gaji secara global per judul film dan tidak mendeskripsikan dengan jelas mengenai jam kerja sangat rentan terhadap penyalahgunaan dan eksploitasi tenaga kerja film. Itu sebabnya untuk menghindari hal-hal tersebut dibutuhkan adanya kejelasan perjanjian kerja film.

Dengan adanya kontrak kerja maka terdapat pula transparansi pembayaran gaji untuk setiap pekerja/pembuat film, sehingga mereka dapat mengetahui hak dan kewajibannya selama bekerja, kemudian melaporkan besaran penghasilan yang diterima dan pajak yang harus dibayarkan kepada pemerintah. Dalam industri film di Perancis, pajak penghasilan yang telah dibayarkan ini nantinya akan “dikembalikan” oleh negara berupa uang pensiun ketika seorang pekerja film tersebut sudah memasuki usia 62 tahun. Besaran uang pensiun yang mereka terima akan sangat bergantung pada besaran pajak yang sudah mereka bayarkan dan jam kerja yang sudah mereka penuhi selama bekerja – yang pasti masih di atas UMN (Upah Minimum Nasional) Perancis sebesar 1300 euro. Sementara untuk pekerja film di Hollywood, selain

harus membayar pajak, mereka juga dianjurkan untuk membayar iuran yang cukup besar kepada *union* atau serikat pekerja film. *Union* inilah yang akan “memberikan” uang pensiun kepada *filmmaker*, karena pemerintah Amerika Serikat tidak membayarkan uang pensiun kepada setiap warga negaranya yang bekerja.

Uang pensiun memang sering kali menjadi salah satu kekhawatiran bagi semua orang yang bekerja – kecuali untuk pegawai pemerintahan (PNS) – , termasuk juga bagi para pembuat dan pekerja film profesional. Selama mereka masih bekerja dan masih dalam usia produktif, mungkin hal-hal yang berkaitan dengan hari tua atau masa pensiun bukanlah yang utama. Namun bagaimana jika tidak ada persiapan finansial yang dilakukan oleh pribadi dan pihak-pihak terkait sebelum pensiun? Jelas akibatnya, para pembuat dan pekerja film terancam hidup terkatung-katung di hari tuanya, tanpa adanya jaminan uang pensiun.

Gambaran masa tua yang kurang menyenangkan ini terkadang masih ditambah dengan pekerjaan film yang pasang surut mengikuti iklim yang terjadi di pasar film, terkadang ramai, terkadang sepi. Kontrak kerja produksi film juga jarang yang berdurasi satu tahun atau lebih, karena biasanya lima atau enam bulan kontrak untuk satu judul film sudah merupakan hal yang wajar. Setelah itu mereka harus mencari proyek produksi film yang lainnya. Selama masa pencarian atau peralihan dari satu produksi ke produksi film yang lain, mereka berstatus tidak bekerja, yang artinya untuk sementara waktu mereka tidak berpenghasilan. Itu sebabnya berprofesi sebagai *filmmaker* identik dengan pekerjaan lepas atau *freelance*, tidak memiliki ikatan kerja yang mutlak dengan satu perusahaan atau instansi tertentu. Inilah yang membuat pekerjaan *filmmaker* tampaknya lekat dengan “ketidakjelasan” penghasilan.

Hadirnya era digital yang semakin populer hari ini ternyata memberikan dampak positif terhadap maraknya jumlah produksi film, entah itu film yang bersifat profesional seperti film bioskop ataupun film non-profesional/amatir. Hanya dengan bermodalkan kemampuan mengoperasikan kamera dari sebuah *smartphone*, seseorang sudah bisa




membuat film dengan mudah. Kemudahan ini tampaknya membuka peluang besar bagi siapa saja untuk membuat film, dari mulai anak-anak hingga lanjut usia. Tujuan mereka membuat film pun bermacam-macam, ada yang sekedar ingin menghibur penonton, ingin berkomunikasi dengan penonton, menyampaikan opini politik tertentu, menyebarkan ideologi, menyalurkan hobi, bekerja secara profesional, ingin mengubah persepsi masyarakat, bahkan ada pula yang memiliki tujuan untuk menjadi “eksis” di media sosial atau sekedar mencari popularitas.

Memang pada dasarnya ada berbagai macam tujuan atau alasan mengapa seseorang memutuskan untuk membuat film dan tidak jarang pula alasan-alasan tersebut juga bersifat sangat personal. Di bab ini kita tidak mungkin dapat membahasnya satu persatu secara mendetail, tetapi kita akan lebih meruncingkan pembahasan pada motivasi-motivasi utama pembuatan film, terutama untuk film-film yang dikerjakan secara profesional, entah itu berbentuk film pendek maupun film panjang. Salah satu motivasi terbesar yang melatarbelakangi seseorang memutuskan membuat film adalah dorongan seni. Motivasi seni ini sangat penting dan relevan mengingat sekali lagi bahwa film merupakan salah satu bentuk ekspresi seni, seni ketujuh. Sehingga tidaklah mengherankan jika seni menjadi salah satu landasan esensial pembuatan film di seluruh dunia.


Jika ditelisik, sebenarnya ada banyak sekali pembuat film terlebih lagi sutradara, yang menganggap film merupakan bagian dari bentuk ekspresi seni – meskipun sebagian besar dari mereka jarang yang menyatakan secara terang-terangan jika film yang dibuatnya didasari oleh nilai-nilai seni bernilai adiluhung. Hal ini dapat dilihat secara jelas dari film-film yang mereka hasilkan, misalnya melalui pengolahan plot cerita, komposisi gambar, warna, pemilihan pemain, pengaturan *mise en scene*, penggunaan *editing*, penataan suara, pemakaian musik film dan lain sebagainya. Selain itu kecenderungan artistik juga hadir dalam pernyataan-pernyataan yang sering dilontarkan di berbagai kesempatan, entah itu wawancara dengan media maupun diskusi film dengan penonton, terkadang mereka sedikit menyinggung hal-hal yang berkaitan dengan seni yang menjadi salah satu alasan penting dalam membuat film.



Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2019

 @pusbangfilm

 @pusbangfilm

 @pusbangfilm

 pusat pengembangan perfilman

Perpustakaan  
Jenderal

ISBN 978-602-



9 786026 198563