

**PENCIPTAAN KARYA FILM EKSPERIMENTAL**

**“METAFORA KEHIDUPAN”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**

**PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

**Erastus Novarian Topaz**

**1721081411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

# PENCIPTAAN KARYA FILM EKSPERIMENTAL

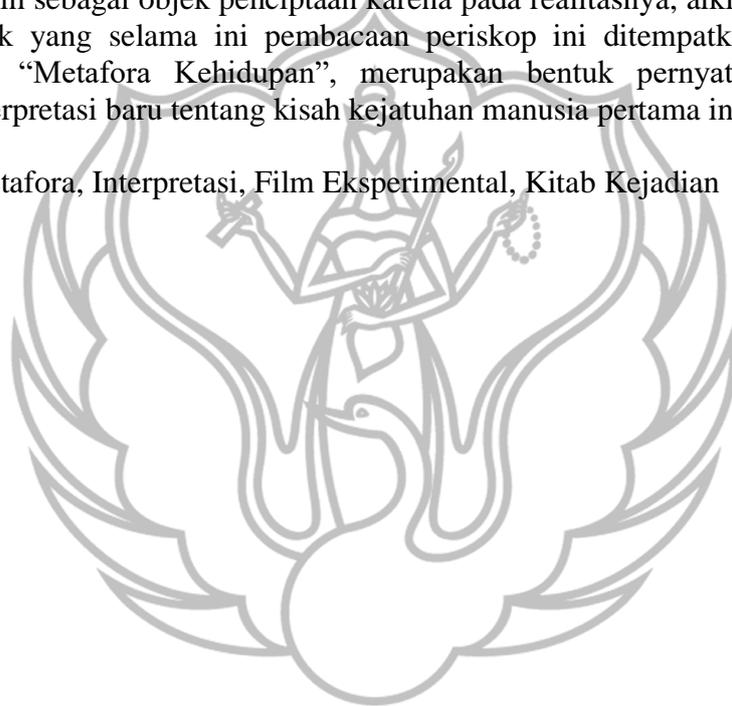
## “METAFORA KEHIDUPAN”

Oleh : **Erastus Novarian Topaz**

### ABSTRAK

Metafora sebagai sebuah formula yang berfungsi utama mengantarkan bentuk representasi dan simbolisasi konseptual kisah kitab kejadian 3:1-7 tentang kejatuhan manusia dalam dosa kaitannya dengan bentuk kontekstual superioritas manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan. “Metafora Kehidupan” adalah judul penciptaan karya film eksperimental dengan objek utama kisah kitab kejadian 3:1-7. Kisah kejatuhan manusia pertama ini dipilih sebagai objek penciptaan karena pada realitasnya, alkitab juga memiliki makna metaforik yang selama ini pembacaan periskop ini ditempatkan ke dalam arti harafiah. Maka “Metafora Kehidupan”, merupakan bentuk pernyataan visual guna menunjukkan interpretasi baru tentang kisah kejatuhan manusia pertama ini.

**Kata kunci:** Metafora, Interpretasi, Film Eksperimental, Kitab Kejadian



## CREATION OF EXPERIMENTAL FILMS WORKS

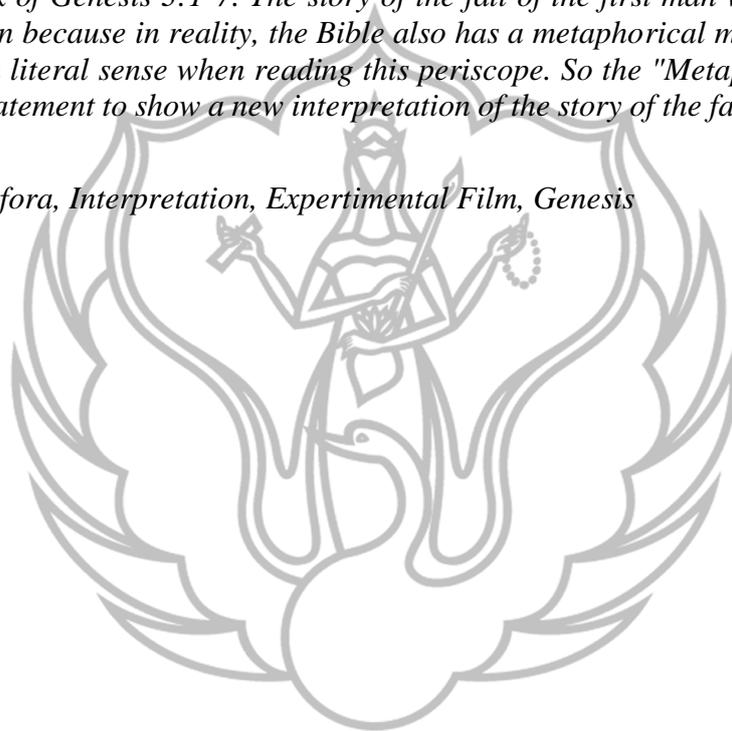
### “METAPHOR OF LIFE”

Oleh : Erastus Novarian Topaz

#### ABSTRACT

*Metaphor as a formula whose main function is to deliver the form of conceptual representation and symbolization of the story of the book of Genesis 3:1-7 about the fall of man in sin in relation to the contextual form of human superiority as God's creatures. “Metaphor of Life” is the title of an experimental film creation with the main object of the story of the book of Genesis 3:1-7. The story of the fall of the first man was chosen as the object of creation because in reality, the Bible also has a metaphorical meaning which has been placed in a literal sense when reading this periscope. So the "Metaphor of Life", is a form of visual statement to show a new interpretation of the story of the fall of the first man.*

**Keywords:** *Metafora, Interpretation, Experimental Film, Genesis*



## 1. PENDAHULUAN

Semenjak awal pertama Allah menciptakan manusia pertama Adam dan Hawa di bumi dan mereka jatuh ke dalam dosa karena memutuskan memakan buah pengetahuan yang terlarang, akhirnya membuat keberadaan manusia menjadi tidak abadi. Hal ini menuntut kehidupan manusia harus menerima dengan adanya maut atau kematian sebagai konsekuensi atas dosa tersebut. Manusia berubah sebagai entitas makhluk ciptaan yang tidak kekal karena adanya batasan umur dan sewaktu-waktu dapat berhenti (Baru and Jilid, 2008:820). Kisah kejatuhan dosa manusia pertama Adam dan Hawa telah menjadi pewahyuan yang melekat pada penganut agama-agama Samawi seperti Yahudi, Islam, Katholik, dan Kristen.

Penjelasan kisah kejatuhan dosa manusia pertama Adam dan Hawa pada kitab suci Alkitab menjadi sumber kajian penciptaan pengkarya dalam naskah akademis tesis ini. Pada teks kitab Kejadian 3:1-7 terdapat sebuah nilai atau pesan untuk mengingatkan betapa kesombongan yang dimiliki manusia untuk menjadi makhluk tunggal penguasa alam malah mengakibatkan bencana bagi mereka sendiri.

3:1 Adapun ular ialah yang paling cerdik dari segala binatang di darat yang dijadikan oleh TUHAN Allah. Ular itu berkata kepada perempuan itu: "Tentulah Allah berfirman: Semua pohon dalam taman ini jangan kamu makan buahnya, bukan?" 3:2 Lalu sahut perempuan itu kepada ular itu: "Buah pohon-pohonan dalam taman ini boleh kami makan, 3:3 tetapi tentang buah pohon yang ada di tengah-tengah taman, Allah berfirman: Jangan kamu makan ataupun raba buah itu, nanti kamu mati." 3:4 Tetapi ular itu berkata kepada perempuan itu: "Sekali-kali kamu tidak akan mati, 3:5 tetapi Allah mengetahui, bahwa pada waktu kamu memakannya matamu akan terbuka, dan kamu akan menjadi seperti Allah, tahu tentang yang baik dan yang jahat." 3:6 Perempuan itu melihat, bahwa buah pohon itu baik untuk dimakan dan sedap kelihatannya, lagipula pohon itu menarik hati karena memberi pengertian. Lalu ia mengambil dari buahnya dan dimakannya dan diberikannya juga kepada suaminya yang bersama-sama dengan dia, dan suaminya pun memakannya. 3:7 Maka terbukalah mata mereka berdua dan mereka tahu, bahwa mereka telanjang; lalu mereka menyemat daun pohon ara dan membuat cawat.

Pada periskop kitab Kejadian 3:1-7 menjelaskan bagaimana proses terjadinya pemberontakan manusia terhadap Allah sang pencipta. Keputusan manusia untuk memakan buah pengetahuan yang sudah jelas menjadi larangan Allah mewujudkan bentuk hasrat atau keinginan untuk dapat menjadi seperti Allah dengan pengetahuan tentang yang baik dan tidak baik. Nilai hasrat dan keinginan manusia untuk mengadakan persaingan dengan Allah

tersebut mengugah pengkarya untuk menggali lebih dalam teks kitab Kejadian 3:1-7 sebagai subyek penelitian untuk menciptakan sebuah karya seni videografi. Pada periskop teks alkitab memberikan pemahaman pengkarya bahwa kisah yang disampaikan sebenarnya bersifat metaforik atau tidak bersifat harafiah atau mempunyai arti sebenarnya seperti yang di tuliskan.

Kisah kejatuhan dosa manusia pertama Adam dan Hawa dalam kitab Kejadian 3:1-7 mempunyai penjelasan-penjelasan tekstual yang mengedepankan konotasi atau simbolisasi untuk mengajak pembacanya melakukan perenungan. Konseptual metaforik pada persikop kitab tersebut menjadikan landasan pengkarya untuk melahirkan interpretasi baru pada penciptaan sebuah karya seni videografi. Proses interpretasi baru dilakukan untuk membangun metafora sebagai sebuah visualisasi nilai kehidupan tentang kesombongan yang dimiliki manusia dalam mengejar hasrat atau keinginannya atas penjelasan teks kitab Kejadian 3:1-7. Pada akhirnya berdasarkan latar belakang diatas, penulis memilih film eksperimental sebagai medium karya seni vedografi yang sesuai untuk melahirkan interpretasi baru metaforik kisah manusia pertama Adam dan Hawa.

Pada prinsipnya, sebuah karya film eksperimental mempunyai struktur yang bebas sesuai insting subyektif pengkaryanya sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Penciptaan karya film eksperimental terkadang tidak menceritakan tentang apapun atau menentang sebuah kualitas film seperti para sineas surealis dan dadais. Selain itu pada umumnya karya-karya film eksperimental mempunyai suatu bentuk yang abstrak atau tidak mudah untuk dimengerti karena penggunaan simbol-simbol personal kreasi penciptanya. Film eksperimental dapat menjadi sebuah medium film untuk mengungkapkan ekspersi pribadi pencipta dengan menanggalkan kuasa komersialitas film secara personal.

Pada karya film eksperimental ini, pengkarya meletakkan kekuatan metafora pada karakteristik tokoh Hawa yang berbeda atas dogma agama-agama Samawi selama ini dengan menciptakan tokoh HAWA sebagai sebuah representasi hasrat atau keinginan dalam kaitannya dengan dosa kesombongan. Pengkarya juga merujuk pada definisi kata Hawa sendiri yang terdapat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna keinginan atau nafsu. Bentuk metafora pada karakteristik tokoh HAWA dari interpretasi kitab Kejadian 3:1-7 inilah yang kemudian mendorong pengkarya untuk mengelaborasikannya dalam sebuah karya seni dengan menjadikannya sebagai sebuah ide penciptaan karya film eksperimental

“Metafora Kehidupan”. Pengkarya mencoba merespon ide penciptaan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” melalui empat unsur estetika formalis Sergei Eisenstein, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, montase dan suara. Melalui analisis tersebut pengkarya berharap menjadikan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” memiliki kekuatan visual yang mampu mempengaruhi penonton dalam mengolah pesan yang disampaikan.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### A. Film Eksperimental

Keseluruhan pengungkapan rasa terhadap interpretasi pengkarya terhadap Kejadian 3:1-7, diaplikasikan ke dalam bentuk media film yaitu Film Eksperimental. Gatot prakosa (1997:75) mengatakan, “Film Eksperimental merupakan “kesatuan bentuk” sebuah film yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film”. Himawan prasista (2008:8) mengatakan, “Film Eksperimental berbeda dengan dua jenis film lainnya yang tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur yang jelas. Plot merupakan rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film”. Film eksperimental tidak selalu bercerita tentang hal apapun, karena film eksperimental bercerita tentang ekspresi personal sineasnya.

Semenjak istilah “film eksperimental” diperkenalkan, secara kritis istilah ini kerap ditolak karena tidak menyediakan penjelasan yang memadai mengenai pengertian aspek-aspek eksperimental dalam film. Meskipun sejauh ini tidak pernah mengandung penjelasan yang memadai, namun “film eksperimental” merupakan istilah yang tepat untuk memahami berbagai bentuk (*form*) film yang dimaksudkan. Perihal yang saling membedakan aneka ragam bentuk film “Hollywood”, film fitur dan film dokumenter di televisi adalah bentuk narasi yang melampaui semua gugus dari kenyataan dan ilusi ruang-waktu yang terus-menerus. Ini juga adalah alasan mengapa film eksperimental juga masuk dalam kategori video seni.

Struktur pada film eksperimental digunakan sebagai sarana gagasan visual. Gagasan ini merupakan pengalaman empiris dari pengkarya. Tujuannya untuk mengadakan eksperimen dan mencari cara penafsiran baru lewat medium film. Sejauh apa sebuah film bisa mengeksplorasi objek dan melakukan pengolahan terhadap struktur teknik dan

materi rekaman. Pembuat film ingin menyuarakan sudut pandang dengan cara yang terlihat eksentrik dalam konteks aliran utama (Bordwell, 2006). Film eksperimental bergerak di wilayah gugatan akan suatu hal. Film *The Perfect Human* karya Jorgen Leth (1967) menyodorkan pandangan akan pikiran mapan manusia dan gambaran ideal diri mereka sendiri. Memang orang akan penasaran terhadap penerimaan argumen pembuat film dan kritik penonton.

“Mereka mengubah film dengan zoom tiba-tiba, pergeseran tiba-tiba pada gambar, pemangkasan yang tidak terduga, blitz, atau percampuran gambar; sementara film sedang dikembangkan, mereka kadang-kadang menambahkan gambar ke negatif, mengubah warna, atau mengubah tonalitasnya” (Schneider, 2014:6)

Ruang sinematik dan praktik yang terjadi di dalam dan sekitar film eksperimental secara terus-menerus sebagai asumsi eksperimen terhadap ilusi penonton menjadi pokok utama perhatian. Eksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film acap kali dilakukan. Film eksperimental menguji penonton dengan mempercepat atau memperlambat waktu, mengintensifkan gambar atau suara, mengganggu persepsi visual dan pemahaman tentang suatu peristiwa. Pertanyaan-pertanyaan lahir sebagai bentuk wacana akan karya seni. Tidak adanya aturan yang ditetapkan sebagai acuan menyebabkan berbagai gaya film eksperimental lahir secara masif membawa nilai-nilainya sendiri. Pembuat film dapat mengekspresikan lebih banyak ekspresi pribadi atau menampilkan topik yang lebih eksentrik terkait medium film, teori film, dan suatu pandangan.

## **B. Metafora**

Bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa mempunyai fungsi yang kritical sebagai alat manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosial (Halliday, 1978). Sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi, penggunaan bahasa memiliki batasan di mana hal-hal tertentu tidak dapat selalu disampaikan melalui bahasa. Jika bahasa digunakan secara gamblang, sebagai contoh, dalam mengkritik suatu hal, maka kritik tersebut dapat menyinggung perasaan seseorang. Karena itu, terdapat beberapa macam cara untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti yang telah dicontohkan. Salah satu cara tersebut adalah dengan menggunakan majas. Majas merupakan ungkapan yang mengalami pergeseran makna sehingga membuat kata atau frasa tertentu memiliki makna kedua. Majas

seringkali digunakan untuk menyampaikan sesuatu yang tidak dapat atau sulit untuk disampaikan dalam bahasa literal.

Lakoff dan Johnson (1980), dalam tulisan mereka *Metaphors We Live By*, mengungkapkan pendapat mereka bahwa manusia memiliki sistem konseptual yang secara tidak sadar mengendalikan keseharian manusia, termasuk dalam berkomunikasi. Banyak orang berpikir bahwa metafora atau majas lainnya hanya muncul pada puisi, lagu, atau karya indah lainnya. Metafora bukan hanya bahasa sampingan atau ornamen, melainkan digunakan dimana-mana pada bahasa sehari-hari (Carter, 2004:70).

Levinson (1983) juga berpendapat bahwa metafora bukan hanya sekadar atribut yang digunakan di dalam puisi, melainkan mempunyai proporsi yang sangat besar dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Percakapan sehari-hari yang menggunakan majas contohnya adalah ketika seorang teman berbicara pada temannya, *"today is so hot,"* dan temannya menjawab, *"yeah, you're right. I'm sweating like a pig. The hell's door is opened."* Jika melihat arti literal kalimat tersebut, percakapan tersebut menjadi tidak masuk akal. Namun, kedua orang teman ini memiliki pemikiran atau pengetahuan yang sama sehingga mereka dapat mengerti maksud kalimat tersebut. Selain itu, konteks juga penting untuk diperhatikan agar metafora yang digunakan dapat dimengerti maknanya. Pemahaman tersebut menjadikan landasan bagi pengkarya untuk menerapkan metafora pada karya film eksperimental "Metafora Kehidupan".

Dari sekian banyak majas yang ada, metafora adalah majas yang paling sering didiskusikan dan dikaji (Perrine, 1982). Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Figurative Language*, Sam Glucksberg (2001) bahkan menyebut metafora sebagai pusat dari majas. Pengertian dari metafora sangat beragam. Bahkan ahli linguistik, psikologi, dan filosofis mempunyai definisi yang berbeda untuk metafora. Namun, Glucksberg mencoba untuk merangkum definisi dari berbagai pendapat dari ahli bahasa, dan menurut Glucksberg, metafora memiliki dua pengertian, yaitu metafora sebagai bentuk ekspresi dan komunikasi secara linguistik, dan metafora sebagai bentuk representasi dan simbolisasi konseptual.

Dalam bahasa Yunani, metafora mempunyai arti "transfer." Dengan kata lain, makna suatu kata dialihkan sehingga memiliki makna lain. Sebagai contoh, dengan mengucapkan rumah ini adalah penjara, pembicara mengasosiasikan makna penjara

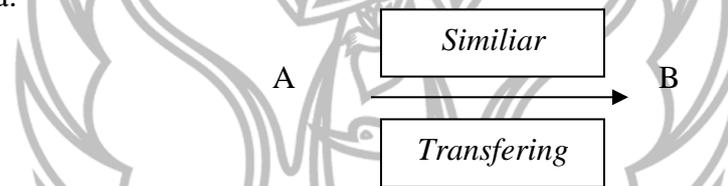
melampaui makna aslinya. Penjara dianggap memiliki nilai sebagai tempat yang menyedihkan, tempat yang terbatas, dan tempat yang tidak ingin ditinggali oleh semua orang karena hal-hal negatif yang ada di dalamnya. Contoh seperti ini yang membuat Glucksberg menyatakan bahwa metafora dapat dikatakan sebagai substitusi. “Penjara” dijadikan substitusi dari “rumah” agar dapat merepresentasikan maksud pembicara dengan lebih baik dibandingkan mendefinisikan “rumah” dengan kata-kata sifat, seperti menyedihkan. Penggunaan metafora “penjara” tersebut menimbulkan kesan dan efek yang lebih dalam. Berdasarkan pendapat ahli bahasa dan contoh yang telah dijelaskan, pengkarya berpendapat bahwa metafora adalah salah satu bentuk majas yang menggunakan perumpamaan untuk menyiratkan atau menyembunyikan makna yang sesungguhnya ingin disampaikan.

Metafora membutuhkan proses interpretasi yang lebih besar dibandingkan dengan jenis majas yang lain, serta menimbulkan implikasi yang lebih besar juga (Carter, 2004). Metafora memiliki tingkat kesulitan dan usaha yang berbeda dalam prosesnya. Metafora tidak hanya sekedar menjadi alat untuk menggabungkan persamaan dari dua hal yang berbeda, tapi metafora juga dapat membuat kita melihat sesuatu dari pandangan yang berbeda dengan memasukan atau memanifestasikan suatu konsep tertentu ke dalam konsep lainnya sehingga menghasilkan konsep yang baru.

Menurut Ferdinand De Saussure, semua tanda adalah kesepakatan sosial atau konvensi yang bersifat semena-mena (*arbitrer*) dan diada-adakan oleh suatu komunitas masyarakat. Misalnya: tidak ada hubungan logis antara kata pohon dengan realitas pohon yang nyata (Piliang, 2003:175). Demikian pula dengan metafora (perumpamaan/kiasan). Sebuah tanda metaforis pada hakikatnya *arbitrer* dan konvensional. Kita lihat misalnya dalam metafora “Kepala Batu”. Makna lateral “Kepala Batu” sebenarnya menyalahi konvensi bahasa (Kepala yang terbuat dari batu atau batu yang berkepala?), namun sebagai metafora, istilah “Kepala Batu” telah disepakati bersama (menjadi konvensi sosial) yakni ditujukan pada sifat seseorang yang sulit merubah pendirian. Namun dalam ilmu semiotik, metafora adalah proses *transferring* (pemindahan) satu sistem tanda di alam ke satu sistem tanda lainnya. Metafora juga memiliki ciri *similarity* (ada kesamaan dengan realitas) yang bersifat ikonis, analogis, dan *likeness* (serupa/mirip).

Unsur *Sintagmatik* (aturan main kode) dalam film tidak memiliki batas, tidak seperti dalam *linguistik*. Satu kalimat dalam *linguistik* maksimum hanya mampu menampung dua puluh kata (jika lebih, kalimat tersebut akan sulit dimengerti), sedangkan dalam film, *shot-shot* dapat digabungkan terus menerus. Gabungan *shot* dinamai *sequence*. Tidak ada aturan yang membatasi berapa *shot* dalam satu *sequence* selain faktor teknis (lamanya durasi yang kita inginkan). Hal ini sejalan dengan teori Christian Metz, berbeda dari permasalahan “tanda” dalam linguistik di mana hubungan bersifat *arbitrer/* semena antara tanda dan benda yang dirujuk (misal: kata ‘pohon’ tidak ada sangkut pautnya dengan realitas pohon yang nyata). Penanda (*signifier*) dalam film selalu memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” (*motivation*) dengan petanda (*signified*) yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk (Sobur, 2003:131).

Metafora sudah menjadi bagian dari keseharian kita. Sebagai contoh dalam penggunaan bahasa sehari-hari untuk frase “kepala batu”, maknanya simbolik, yakni: orang yang susah dirobah pendiriannya. Sifat batu (keras) dipindahkan sehingga menjadi sifat manusia.



Berdasarkan tingkat kesemena-menaannya (*arbitrariness*), metafora secara berurutan terbagi menjadi empat jenis :

- a. *Creative Metaphor*, yakni metafora yang baru sama sekali, belum pernah ada sebelumnya. Contoh istilah Ngebor untuk goyangan penyanyi dangdut Inul Daratista. Istilah turunan dari kata Ngebor semacam Ngecor, Goyang Patah-patah, tidak termasuk kreatif, karena hanya pengembangan saja.
- b. *Lexical Metaphor*, metafora yang sudah umum dipakai di masyarakat, contoh frase “Kepala Batu”.
- c. *Opaque Metaphor*, yakni metafora yang samar-samar. Misalnya kata : Radikal, sebetulnya adalah metafora untuk kata *Radic* yang berarti akar. Radikal berarti mengakar. Karena terlalu sering digunakan sehingga orang lupa bahwa kata tersebut adalah metafora.

- d. *Death Metaphor*, yakni metafora yang sudah tidak dianggap metafora. Misalnya kata Magazine yang sudah dipahami sekian lama sebagai majalah, padahal arti sebenarnya adalah gudang. Orang sudah tidak bisa lagi mengaitkan kata tersebut dengan metafora tertentu.

Dari keempat tingkatan metafora tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa semakin sering sebuah metafora digunakan dalam kehidupan sehari-hari, semakin ia tidak berkualitas, karena makin lama ia makin umum, konvensional, makin sulit berfungsi sebagai metafora, atau lebih tepatnya : metafora yang makin menuju kematian (*death metaphor*).

Asrul Sani, tokoh senior perfilman Indonesia, menerjemahkan metafora dalam film dengan istilah simbolisme (Sani, 1992:40). Istilah ini sebenarnya merupakan padanan untuk kata ikonis dalam semiotika. Dalam setiap bentuk cerita dalam film, sebuah ikon adalah sesuatu yang kongkret (sebuah objek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian, ataupun tempat) yang mewakili atau melambangkan suatu kompleks ide, sikap- sikap, atau rasa-rasa sehingga memperoleh arti yang lebih besar dari yang tersimpan alam dirinya sendiri. Oleh karena itu sebuah metafora dalam film adalah semacam satuan komunikasi yang memiliki “beban” atau bobot (dalam istilah semiotika sepadan dengan istilah “tenor” atau muatan) yang khusus sifatnya, yang fungsinya kira-kira seperti sebuah batu baterai. Jadi, jika sebuah ikon diberi “beban” seperangkat asosiasi (ide, sikap, ataupun rasa), maka ia dapat menyimpan asosiasi tersebut dan mengkomunikasikannya setiap ia dipakai atau digunakan (Sani, 1992:40).

### C. Interpretasi

Bagi pengkarya videografi atau sutradara film melakukan interpretasi terhadap scenario adalah kewajiban kepada audiens agar dapat menafsirkan dan memaparkan maksud dari karya seni yang diciptakan. Pengkarya menginterpretasi teks Kejadian 3:1-7 untuk menyingkap makna yang tertulis agar menjadi sebuah kejelasan informasi pada penonton. Interpretasi merupakan buah pikir yang mengajak audience untuk memberikan kesempatan pada karya seni menyingkap makna dan tafsirnya sendiri (Marianto, 2015:113). Hasil dari interpretasi menjadi suatu proses penguraian untuk memunculkan arti dan makna yang keadaan awalnya tersembunyi. Menginterpretasi tidak merekonstruksi makna dan maksud dari karya seni melainkan aktivitas intelektual

yang kreatif. Hasil interpretasi pengkarya memunculkan sudut pandang baru dari periskop alkitab yang digunakan. Sudut pandang pengkarya diaplikasikan kedalam kesimpulan berupa premis dalam setiap scene. Kesimpulan tersebut menjadi landasan untuk diwujudkan pengkarya kedalam adegan untuk divisualisasikan melalui gerak tubuh secara teatral.

#### **D. Montase**

Pakar teori film asal Prancis André Bazin mendefinisikan montase sebagai “penciptaan akal atau artinya tidak sesuai dengan gambar itu sendiri tetapi diturunkan secara eksklusif dari penjabaran mereka.” Pada susunan Uni Soviet di masa lampau tahun 1920-an, montase mengacu pada berbagai bentuk editing yang mengungkapkan ide-ide, konsep ini dikembangkan oleh Eisenstein, Kuleshov, Vertov, Pudovkin, dan lainnya. Sejak tahun 1930-an di Hollywood, montase menunjukkan urutan atau rangkaian shot, seringkali dengan superimposisi dan efek optis, yang menunjukkan serangkaian peristiwa yang diringkas (Barsam, Monahan, 2009).

Montase merupakan teori yang paling krusial dari teori-teori lain. Hal ini dikarenakan dalam teori montase merupakan teknik penggabungan dan penyusunan elemen seperti gambar, suara, grafik sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dalam film. Hal ini didukung dengan pernyataan dalam buku *Aesthetics of Film* sebagai berikut:

Montase adalah prinsip suatu organisasi dari elemen film yang diatur, yaitu ada visual dan audio atau kombinasi dari keduanya, kedua elemen tersebut disejajarkan, digabungkan atau dikontrol durasinya (Aumont, 1992: 45).

Montase Sergei Eisenstein disebut dengan atraksi montase. Hal ini dikarenakan Sergei Eisenstein melakukan pendekatan teater dan pendekatan tersebut mempengaruhi teorinya

Baginya, pendekatan teater memiliki keterkaitan dengan film. Teori montasenya disebut dengan atraksi montase. Tahun 1923, sebuah artikel yang diterbitkan dalam *Jurnal Lef* diedit oleh Vladimir Mayakovsky. Sergei Eisenstein menyatakan bahwa istilah ‘bahan dasar’ teater ‘berasal dari penonton’ dan dia memberikan definisinya sebagai atraksi montase.

Setiap saat ada momen agresif dalam teater, yaitu setiap elemen itu mempengaruhi subyek penonton baik secara emosional maupun psikologis, berdasarkan pengalaman dan perhitungan matematis untuk menghasilkan guncangan emosional tertentu dalam penonton dalam urutan yang benar dalam guncangan *whole*. *These* memberikan satu-satunya kesempatan mempersepsi aspek ideologis dari apa yang ditunjukkan, konklusi ideologi akhir.

Lebih dari satu tahun kemudian, di tahun 1924, artikelnya *The Montage of Filmed Attraction*, Eisenstein menyatakan bahwa teater terkait dengan film berdasarkan sebuah dasar material-penonton berdasarkan tujuan-mempengaruhi penonton ini diarahkan melalui serangkaian tekanan kalkulasi pada *psyche*.

Ide dari sebuah ‘emosi atau pengaruh psikologi berdasarkan pengalaman’ (Robertson, 2009: 3).

Sergei Eisenstein menyatakan sebagai berikut.

Frame menjadi batasan dari gambar dan digambarkan objek yang berdiri di dalam sebuah produktifitas ketegangan pada masing-masing gambar yang lain. Posisi dari kamera menghadirkan kembali materi dari konflik antara pembentukan logika sutradara dengan logika dari fenomena tabrakan, membentuk dialektika dari angle kamera (Elsaesser & Hagener, 2010:23).

Selain itu, Sergei Eisenstein juga menganggap bahwa *shot* seperti sebuah sel yang hidup dalam kehidupan organisme. Sel merupakan individu yang mandiri tetapi sel tetap harus memenuhi fungsi tertentu sebagai sebuah sel di dalam satu kesatuan organisme yang lebih besar. Artinya *shot* tidak memiliki makna di dalam elemen montase (Elsaesser & Hagener, 2010:25).

Dari pernyataan Sergei Eisenstein di atas dapat diinformasikan bahwa frame satu dengan yang lain merupakan batasan sebuah gambar. Masing-masing frame memiliki ketegangan sendiri yang dipengaruhi oleh posisi kamera. Posisi kamera dengan frame memiliki konflik. Sehingga, fenomena tabrakan antara *shot* A dan *shot* B membentuk dialektika dari angle kamera. Selain itu, montase tidak dapat berdiri sendiri dalam film. Artinya, montase tidak memiliki makna dalam film jika berdiri sendiri. Hal ini disebabkan montase seperti sebuah sel seperti yang telah disebutkan Sergei Eisenstein di atas.

Sergei Eisenstein membuat sebuah model, dari tahap pertama sampai tahap kelima dari montase. Adapun kelima tahap montase itu sebagai berikut:

a. Montase Metrik (*Metric Montage*)

Montase metrik adalah panjang dari *shot-shot* relatif antara satu sama lain (Dancyger, 2011:18).

Tipe dari isi metrik montase dalam frame dari potongan adalah subordinasi panjang dari potongan. Oleh karena itu, hanya isi karakter dominan secara luas dari potongan yang dianggap mereka akan menjadi shot yang identik (Eisenstein, 1957:73).

Dapat diinformasikan bahwa melalui montase metrik, dapat diketahui durasi antara shot satu dengan yang lain. Melalui durasi dari masing-masing shot maka dapat diketahui isi karakter yang dominan pada shot-shot tersebut.

b. Montase Ritmik (*Rhythmic Montage*)

Montase ritmik terbangun dari panjangnya shot dengan isinya (Eisenstein, 1957: 73).

Ritmik montase digunakan untuk menentukan panjang dari shotshot, isi di dalam frame memiliki faktor yang sama pentingnya sebagai pertimbangan. Selain itu, panjang diperoleh dari shot-shot yang spesifik dan dari panjang yang telah direncanakan berdasarkan struktur sekuen (Dancyger, 2011:18-20).

Dapat diinformasikan bahwa melalui montase ritmik dapat diketahui panjang shot dengan isinya. Artinya, ada konflik antara panjang shot dengan isi shot sehingga dapat menimbulkan efek tertentu pada shot-shot tersebut.

c. Montase Tonal (*Tonal montage*)

Perpindahan dalam montase tonal dirasakan di dalam sebuah arti yang lebih luas. Konsep perpindahan meliputi seluruh aspek dari montase. Montase tonal berdasarkan karakter emosi suara sebagian atau dominan (Eisenstein, 1957: 75).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa montase tonal adalah teknik editing yang dilakukan bertujuan untuk membangun karakter emosi adegan, dan karakter emosi adegan itu dapat berubah sepanjang perjalanan di dalam adegan. Ketika emosi berubah secara otomatis nada juga ikut berubah dari adegan (Dancyger, 2011: 20).

d. Montase Overtonal (*Overtonal Montage*)

Montase overtonal adalah pengembangan terjauh sepanjang garis montase tonal. Seperti yang saya sebutkan, itu dibedakan dari montase tonal dengan perhitungan kolektif dari semua potongan ini. Langkah karakteristik ini impresi dari sebuah melodi warna emosi untuk mengontrol sebuah persepsi psikologi.

Transisi dari metrik ke ritmik muncul konflik antara panjang dari shot dan perpindahan dalam frame. Montase tonal tumbuh atau muncul dari konflik antara ritmik dan prinsip-prinsip dan potongan tonal. Terakhir, montase

overtonal, dari konflik antara prinsip potongan tonal yang dominan dan overtone (Eisenstein, 1957: 78).

Berdasarkan pernyataan Eisenstein, overtonal montase berasal dari tonal. Montase overtonal dipengaruhi metrik, ritmik, dan montase tonal. Pengaruh kecepatan, ide dan emosi menyebabkan efek yang diinginkan untuk mempengaruhi penonton. Montase overtonal timbul dikarenakan adanya montase tonal, sebagai akibat dari adanya montase tonal.

Empat tahap montase menjadi konstruksi montase ketika di dalamnya memiliki hubungan dari konflik 5 satu sama lain (Eisenstein, 1957: 78). Pembentukan ataupun pembangunan montase dikarenakan adanya konflik. Shot A ditabrakan dengan shot B akan menghasilkan shot AB.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa empat tahap pertama merupakan pemicu dalam stimulus respon untuk menciptakan emosi sehingga menciptakan tahapan montase sampai pada tahap kelima.

e. Montase Intelektual (*Intellectual Montage*)

Montase intelektual adalah montase bukan dari suara-suara overtonal secara psikologis umum, tetapi dari suara-suara dan overtone dari sebuah intelektual, yakni: konflik-penyejajaran dari pengaruh intelektual. Membangun sebuah bentuk baru dari sinematografi, yakni realisasi dari revolusi dalam sejarah umum dari budaya; membangun sebuah sintesis dari ilmu pengetahuan, seni dan kelas militansi (Eisenstein, 1957: 82).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari montase intelektual adalah menggiring penonton untuk mengikuti cerita yang dipersembahkan melalui gambar untuk mendapatkan sebuah bentuk baru atau sintesisnya

## **E. Koreografi**

Karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” yang menceritakan tokoh Hawa dan Ular sebagai makhluk ciptaan Allah pertama, yang merupakan visualisasi kitab Kejadian 3:1-7 menggunakan koreografi sebagai cara untuk memanifestasikan situasi kejatuhan manusia pertama dalam dosa melalui tari. Oleh karena itu, karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” ini melibatkan seorang koreografer yang membantu pengkarya untuk mewujudkan interpretasi terhadap kisah kitab Kejadian 3:1-7 dalam bentuk tarian. Koreografi menurut Sumandiyo (2003:1) dapat diartikan sebagai seni yang

*cooperative* dari sesama penari atau yang biasa disebut dengan komposisi kelompok. Kelompok tersebut dapat berjumlah dua atau lebih penari, dimana masing-masing penari memiliki perannya sendiri dalam pendelegasian tugas dan fungsi sebagai bagian dari keutuhan kerjasama dalam bentuk tari.

Koreografi berhubungan dengan gerak, sehingga tubuh yang menjadi alat dalam perwujudannya bersifat substansial (Hidajat, 2011:1). Kesimpulannya, koreografi dapat dikatakan pula sebagai seni mengubah atau mencipta tari. Koreografi dalam karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” merupakan salah satu konsep utama sebagai cara untuk memanasifasikan peristiwa kejatuhan manusia pertama ke dalam dosa. Sehingga keterlibatan tari dan penari pada karya film eksperimental ini merupakan upaya untuk mengungkapkan emosi atau gagasan, menerjemahkan konsep koreografi yang dibuat dalam bentuk gerakan tari. Ungkapan emosi hadir dari gerak dan *gesture* HAWA sebagai tokoh utama dalam karya film eksperimental ini. Gerak tari yang menghasilkan *gesture* tubuh tersebut memvisualisasikan psikologi dan emosi HAWA yang mewakili sifat hasrat serta keinginan sehingga membawanya pada perlawanan terhadap Allah.

#### **F. Sudut Pandangan Subyektif**

Sudut pandangan subyektif memberikan pada kita sudut pandangan visual dan intensitas emosional yang dirasakan oleh suatu tokoh yang terlibat dalam suatu kejadian. Sutradara Alfred Hitchcock, yang memiliki filsafat kamera yang bertolak belakang dengan filsafat kamera Jhon Ford, mengkhhususkan diri dalam menciptakan suatu rasa keterlibatan yang kuat sekali dalam diri penonton dan mempergunakan gerak kamera yang rumit untuk menciptakan runtutan visual yang membuat kita berada dalam ketegangan dan memaksa kita untuk menjadi salah seorang tokoh dan menghayati emosi-emosi tokoh tersebut.

Salah satu alat penting untuk menciptakan keterlibatan subyektif ini menurut Hitchcock ialah melalui editing yang trampil sekali dan dengan mempergunakan sudut pandangan yang dekat pada kejadian, seperti ia nyatakan dengan jelas dalam nukilan berikut yang dikutip dari karangannya “Penyutradaraan” :

Secara bertahap, keeping demi keeping, kita membangun situasi psikis dengan mempergunakan kamera untuk pertama-tama memusatkan perhatian pada suatu detail, kemudian ke detail yang lain. Yang ingin kita lakukan ialah membawa penonton langsung masuk ke dalam situasi tersebut, kita tidak membiarkan dia menonton kejadian itu dari luar, dari suatu jarak yang jauh. Dan ini hanya bisa

lakukan jika kejadian itu kita pecah-pecah menjadi detail-detail dan satu demi satu kita sambungkan sehingga setiap detail masing-masing berkesempatan untuk menarik paksa perhatian penonton dan mengungkapkan arti psikologisnya. Jika kita memainkan seluruh adegan itu dengan satu kali jalan dan kamera kita tempatkan pada hanya satu posisi dan ia kita pergunakan tidak lebih dari pada sebuah alat perekam fotografik, maka kita akan kehilangan kekuasaan kita terhadap penonton. Mereka akan menonton adegan tersebut tanpa merasa terlibat, dan kita tidak akan memiliki cara-cara untuk mengarahkan perhatian mereka pada detail-detail visual khusus yang dapat membuat mereka merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh di layar putih. (Sani, 1992:129).

Membangun sudut pengambilan gambar pandangan subyektif pemuka-pemuka agama sebagai simbolis agama-agama samawi sedang mengamati hawa dan menyalahkan ular sebagai biang keladi manusia jatuh dalam dosa pada bagian pertama. Dan pada bagian kedua pengkarya membangun interpretasi pribadi dengan merepresentasikan hawa sebagai simbol nafsu manusia yang bergumul dengan keinginannya sendiri untuk dapat sama seperti Allah penciptanya. Melalui sudut pandangan subyektif yang sesuai, pengkarya dapat memasukan interpretasi pribadi dengan leluasa dan bebas dalam merepresentasikan simbolis hawa sebagai nafsu manusia. Teknik pengambilan sudut pandangan subyektif ular sebagai simbolis pergumulan hawa sebagai simbolis nafsu manusia akan memaksimalkan komposisi-komposisi *square frame* atau pembingkaiian 1:1 semakin menunjukkan bentuk metafora dari Karya Film Eksperimental “Metafora Kehidupan” ini.

## **G. Androgini**

Androgini adalah istilah dalam menunjukkan pembagian peran karakter maskulin dan feminin pada saat yang bersamaan. Berasal dari bahasa Yunani, *Andros* atau *Aner* yang merujuk pada laki-laki dan *Gyne* yang berarti perempuan (Bachtiar, 2010, hal. 95). Androgini juga dapat diartikan sebagai tingginya kehadiran karakteristik maskulin dan feminin yang diinginkan pada satu individu secara bersamaan. Individu yang androgini dapat menjadi seorang laki-laki yang tegas (maskulin) dan bersifat mengasuh (feminin), atau seorang perempuan yang dominan (maskulin) dan sensitif kepada perasaan (feminin) (Bem, 1981).

Sandra Bem juga menyatakan, secara psikologis, androgini merujuk pada individu yang memiliki perilaku melewati standar *sex-type* yang telah ditetapkan sistem sosial dan kebudayaan masyarakat. Lebih lanjut, dinyatakan bahwa orientasi seksual tidak

termasuk dalam kategori *psychological androgyny* ini. Secara tradisional, Bem berpendapat bahwa masyarakat tidak mendukung perkembangan kedua karakter maskulin dan feminin dalam satu individu. *Psychological androgyny* mengembangkan rilaku ini dengan mendefinisikan androgini sebagai individu yang menggabungkan unsur feminin dan maskulin sebagai kualitas individu tersebut (Anindya, 2016).

Psikolog Carl Gustave Jung mencoba memaparkan fenomena ini dengan konsep struktur ketaksadaran kolektifnya (*Collective Unconscious*). Tak sadar kolektif adalah gudang ingatan laten yang diwariskan oleh leluhur, baik leluhur dalam ujud manusia maupun paramanusia/binatang. Pewarisannya melalui predisposisi (kecenderungan untuk bertindak) atau potensi untuk memikirkan sesuatu dalam struktur kepribadian (Alwisol, 2018). Tak sadar kolektif berisi *image* dan bentuk pikiran yang banyaknya tak terbatas, Jung menyebutnya sebagai muatan emosi besar yang dinamakan *archetype* (arketip).

Menurut Psikolog Carl Gustave Jung juga, Allah merupakan kesatuan dari unsur unsur yang bertentangan. Allah menurutnya bersifat androgen, kesatuan antara unsur maskulin dan feminin. Allah itu berunsur hemaprodit sehingga tentunya manusia yang merupakan gambarannya memiliki unsur-unsur yang serupa. Seperti penjelasan pada periskop kitab Kejadian yang menjelaskan kisah penciptaan Adam dan Hawa merupakan bukti kuat bahwa pada dasarnya manusia bersifat androgen seperti Allah sendiri. Adam yang merupakan asal dari semua manusia memiliki jenis kelamin pria dan wanita sekaligus. Pandangan ini menjadi salah satu rujukan pengkarya untuk menampilkan sosok HAWA dalam bentuk androgini pada karya film eksperimental “Metafora Kehidupan”.

Selain itu, pengkarya juga menempatkan teori *queer* dari Judith Butler untuk digunakan sebagai landasan penciptaan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” ini. Teori *queer* berakar dari materi bahwa identitas tidak bersifat tetap dan stabil. Identitas bersifat historis dan dikonstruksi secara sosial. *Queer* juga dapat digolongkan sebagai sesuatu yang anti identitas. Ia bisa dimaknai sebagai sesuatu yang *non normative* atau *non esensialis*. Secara harfiah, *queer* adalah istilah yang berarti aneh, menyimpang. Dari teori *queer* dapat dikatakan bahwa sah-sah saja apabila seseorang dapat berperilaku

secara maskulin dan feminin secara bersamaan atau feminin dan maskulin di waktu yang berbeda.

Pandangan ini dapat ditujukan terhadap tokoh HAWA pada karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” yang pengkarya tampilkan menjadi androgini atau tidak menjustifikasi kepada gender pria atau wanita. Penempatan karakter berpenampilan androgini adalah interpretasi pengkarya untuk menempatkan representasi penonton akan tokoh HAWA sebagai manusia seutuhnya. Hal ini memudahkan pengkarya untuk menempatkan predikat “nafsu atau hasrat” pada tokoh HAWA sesuai ide dan kosep penciptaan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” ini. Proses pembongkaran identitas tersebut yang kemudian menjadi pikiran pokok dalam merubah representasi HAWA pada umumnya sebagai wanita untuk dilihat dari sudut pandang androgini tanpa mengurangi nilai utama dari makna sebenarnya yaitu penggambaran manusia pertama ciptaan Allah.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **A. Pra-Produksi**

Tahapan awal pembuatan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” melalui proses pengembangan ide penciptaan yang di dapat dan ditindaklanjuti dengan riset pustaka dan dan riset visual serta ditambahkan wawancara kepada narasumber sebagai penguat untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Riset bertujuan untuk mengumpulkan data dari narasumber untuk memahami lebih mendalam tentang bagaimana makna yang terkandung pada peristiwa yang terjadi dalam kitab Kejadian 3:1-7 untuk kemudian divisualisasikan. Didukung dengan riset literatur kepustakaan dilakukan dengan mencari sumber-sumber pustaka yang dianggap mampu memberikan data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenaran teori-teori yang mendukung penciptaan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan”.

##### **a. Sinopsis**

“Metafora Kehidupan” adalah karya film eksperimental yang memvisualisasikan kisah dosa kesombongan dari hawa dan ular dari Kejadian 3:1-7 namun bukan secara harafiah hawa seorang perempuan atau ular sebagai sosok iblis seperti tafsiran yang ada selama ini. Sesosok hawa yang hadir merepresentasikan hasrat atau keinginan manusia muncul dengan semua kebaikan kehidupan yang telah

diciptakan Allah, namun keadaan mulai berubah ketika hasrat atau keinginan tersebut menuntun kepada sosok ular sebagai representasi dari sebuah kehidupan yang lebih kekal. Simbolis hawa dengan hasrat dan keinginannya akan kehidupan kekal menjadi permulaan dosa kesombongan manusia modern yang melegitimasi dirinya sebagai makhluk tunggal penguasa alam akan membawa bencana bagi kehidupan manusia itu sendiri.

b. *Treatment*

## **BAGIAN 1**

### **SCENE 1 – OPENING dan INTRODUKSI**

*Scene 1* merupakan introduksi yang berisikan judul dan cuplikan adegan yang mewakili setiap adegan cerita sebagai pengenalan. Menghadirkan adegan ruang gelap terlihat sebuah cahaya yang berkedip-kedip atau nyala-mati seakan akan seperti mata yang sedang terbangun dari tidur, kemudian muncul gambar api yang menyala-nyala tertiuip angin dengan suara kobaran api dan suara tiupan angin.

### **SCENE 2 – VISUALISASI PERMULAAN KEHIDUPAN**

Pada *scene* kedua, adegan yang diperlihatkan adalah tarian yang memvisualisasikan kedamaian permulaan kehidupan manusia dengan segala kebutuhan yang telah disediakan seperti menampilkan footage-footage sungai, burung, awan, pegunungan. Sesosok Hawa hadir mendekati sungai yang kemudian mengambil air menggunakan tangan dan memasukkannya ke wajah. Adegan tersebut mewakili simbol kehidupan .

### **SCENE 3 – KONFLIK**

Pada *scene* yang ketiga, sosok ular datang dalam wujud manusia namun melakukan gerakan koreografi yang menggambarkan seekor ular dan sesekali muncul footage beberapa binatang. Seketika terdengar suara tembakan yang diikuti suara-suara hewan yang meraung-raung ketakutan. Hawa dan ular melakukan gerakan teatrikal sedang bercumbu dengan ular dengan gerakan kamera yang mulai mendekat ke hawa. Menampilkan ekspresi Hawa yang memakan buah kehidupan, seketika keluar cairan hitam dari mulutnya. Manusia berwujud ular yang bercumbu dengan

Hawa berubah ke wujud aslinya dan berjalan pergi menjauh. Kemudian hadir gambar-gambar kekacauan seperti gunung meletus, demo, tambang, dll.

#### ***SCENE 4 – CLOSING***

*Scene* empat merupakan adegan penutup pada bagian 1. Menampilkan point of view dari lima orang dengan berbagai karakter religiusitas sedang menonton tayangan proyektor dari sosok hawa tersebut. Pada bagian ini, pengkarya hendak menghadirkan beberapa tafsir-tafsir keagamaan yang ada saat ini selalu menempatkan manusia sebagai makhluk ciptaan paling sempurna dan dosa yang dilakukan oleh Hawa pun bukan atas dasar dirinya namun atas godaan dari ular yang merupakan representasi iblis. Koreografi tarian Hawa dan Ular penuh hasrat dan keinginan di hadirkan dengan penggabungan-penggabungan *footage-footage* kehancuran sebagai sebuah montase visual.

### **BAGIAN 2**

#### ***SCENE 1 – OPENING dan INTRODUKSI***

*Scene* 1 merupakan introduksi yang berisikan judul dan cuplikan adegan yang mewakili setiap adegan cerita sebagai perkenalan. Menghadirkan adegan ruang gelap terlihat sebuah cahaya yang berkedip-kedip atau nyala-mati seakan akan seperti mata yang sedang terbangun dari tidur, kemudian muncul gambar api yang menyala-nyala tertiuip angin dengan suara kobaran api dan suara tiupan angin.

#### ***SCENE 2 – VISUALISASI PERMULAAN KEHIDUPAN***

Pada *scene* kedua, adegan yang diperlihatkan adalah tarian yang memvisualisasikan kedamaian permulaan kehidupan manusia dengan segala kebutuhan yang telah disediakan seperti menampilkan *footage-footage* sungai, burung, awan, pegunungan. Sesosok Hawa hadir mendekati sungai yang kemudian mengambil air menggunakan tangan dan memasukannya ke wajah. Adegan tersebut mewakili simbol kehidupan .

### **SCENE 3 – KONFLIK**

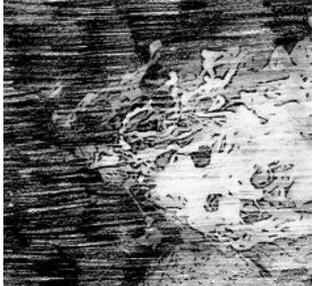
Pada *scene* yang ketiga, menampilkan konflik batin dari Hawa. Konflik batin ini memperlihatkan bagaimana gejolak hasrat pada dirinya yang terus meledak-ledak. Sosok ular datang dalam wujud hasrat hawa sendiri. Pada adegan ini, Hawa mulai berani memberontak dan kemudian mealawan larangan Tuhan mengikuti hasratnya atau simbolis ular.

### **SCENE 4 – CLOSING**

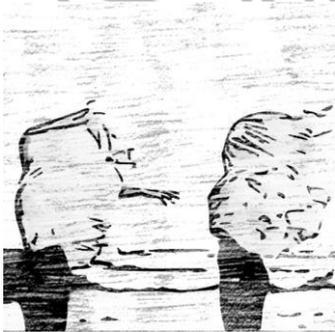
*Scene* empat merupakan adegan penutup pada bagian 2. Menampilkan interpretasi pengkarya untuk menghadirkan sosok ular yang sebenarnya bagian hasrat dari diri Hawa. Koregrafi tarian Hawa sendirian penuh hasrat dan keinginan di hadirkan dengan penggabungan-penggabungan *footage-footage* kehancuran sebagai sebuah montase visual dengan diikuti oleh musik-musik penuh semangat.

#### c. Pembuatan *Storyboard*

Proses pembuat *storyboard* berfungsi sebagai pengembangan *treatment* dalam bentuk visual yang nantinya mencerminkan struktur ini secara keseluruhan. *Storyboard* akan menjadi patokan dalam proses produksi karya seni akan tetapi *storyboard* tidak menutup kemungkinan untuk dapat berkembang.

No.	Deskripsi	Visual	Audio	Ket
1.	<b>SCENE 1 – OPENING dan INTRODUKSI</b> 	Menghadirkan adegan ruang gelap terlihat sebuah cahaya yang berkedip-kedip atau nyala-mati seakan akan seperti mata yang sedang terbangun dari tidu, kemudian muncul gambar api yang menyala-nyala.	Suara kobaran api yang semakin membesar.	10”

2.	<p><b>SCENE 2 - VISUALISASI PERMULAAN KEHIDUPAN</b></p> 	<p>Menampilkan tarian yang memvisualisasikan kedamaian permulaan kehidupan manusia dengan segala kebutuhan yang telah disediakan seperti menampilkan footage-footage sungai, burung, awan, pegunungan. Sesosok Hawa hadir mendekati sungai yang kemudian mengambil air menggunakan tangan dan memasuhkannya ke wajah. Adegan tersebut mewakili simbol kehidupan .</p>	<p>Suara burung burung berkicau, angin, dan gemericik air yang mengalir</p>	15''
3.	<p><b>SCENE 3 – KONFLIK</b></p> 	<p>sosok ular datang dalam wujud manusia namun melakukan gerakan koreografi yang menggambarkan seekor ular dan seskali muncul footage beberapa binatang. Seketika terdengar suara tembakan yang diikuti suara-suara hewan yang meraung-</p>	Musik Ilustrasi	15''

		<p>raung ketakutan. Hawa dan ular melakukan gerakan teatrikal sedang bercumbu dengan ular dengan gerakan kamera yang mulai mendekat ke hawa. Menampilkan ekspresi Hawa yang memakan buah kehidupan, seketika keluar cairan hitam dari mulutnya. Manusia berwujud ular yang bercumbu dengan Hawa berubah ke wujud aslinya dan berjalan pergi menjauh</p>		
4	<p><b>SCENE 4 – CLOSING</b></p> 	<p>Menampilkan point of view dari lima orang dengan berbagai karakter religiusitas sedang menonton tayangan proyektor dari sosok hawa tersebut. Pada bagian ini, pengkarya hendak menghadirkan beberapa tafsir-tafsir keagamaan yang ada saat ini selalu menempatkan manusia</p>	<p>Suara burung burung berkicau, angin, dan gemericik air yang mengalir</p>	10”

		sebagai makhluk ciptaan paling sempurna dan dosa yang dilakukan oleh Hawa pun bukan atas dasar dirinya namun atas godaan dari ular yang merupakan representasi iblis		
--	--	--	--	--

## 1. Casting

Pengkarya dalam proses penciptaan film eksperimental “Metafora Kehidupan” mempunyai gagasan sebagai *auteur*, di mana sutradara menguasai proses pembuatan film dari menciptakan ide, membuat struktur cerita, melakukan riset, memilih pemain, mencari lokasi yang tepat, hingga tahap penyuntingan selesai. Konseptual di dalam kisah kejatuhan manusia pertama dalam dosa diolah guna mendapatkan persoalan tematik yaitu membangun karakter seorang HAWA sebagai sosok androgini untuk menggambarkan hasrat atau keinginan. Pengkarya melakukan dua proses *casting* untuk mendukung konsep perwujudan film eksperimental “Metafora Kehidupan” terutama karakter HAWA sebagai sosok androgini. Proses *casting* merupakan langkah pengkarya untuk mendapatkan aktor yang dapat membuat penonton meyakini betul akan visi merubah *mindset* sosok Hawa yang selama ini disepakati sebagai manusia pertama dengan gender perempuan menjadi sosok HAWA sebagai androgini atau manusia yang tidak terikat oleh gender.

### a. *Casting by type*

Pengkarya melakukan *casting* pemain yang akan memerankan tokoh HAWA sebagai androgini berdasarkan kondisi kesesuaian fisik pemain untuk dapat tetap menawan sebagai laki-laki dan juga tetap menarik sebagai perempuan. Pengkarya memilih Babams yang akhirnya menjadi pemain dipilih memerankan tokoh HAWA setelah mencari dari bank data talent-talent di Yogyakarta yang sudah sering menjadi pemain teater, film, atau music video milik *Saturday Acting Club*. Pemilihan Babams sebagai pemain yang memerankan HAWA karena dia

memiliki kesesuaian fisik klasifikasi sebagai seorang androgini menurut pengkarya, yaitu mempunyai badan yang proporsional dengan tinggi 175 cm, berat badan yang ideal 70 kg, serta memiliki rambut yang indah, dan kontur wajah dengan dagu yang tegas.

b. *Casting by ability*

Pengkarya juga melakukan *casting* pemain yang akan memerankan tokoh HAWA sebagai androgini berdasarkan kecakapan dalam berakting membawakan karakter androgini dan kemampuannya dalam melakukan gerakan-gerakan koreografi tari. Pengkarya memilih Babams menjadi pemain pemeran tokoh HAWA karena telah banyak karya atau pengalamannya memerankan sosok androgini seperti pada pertunjukan Raminten *Cabaret Show* dan project foto *the Freak Show Men*. Selain itu kemampuannya dalam melakukan gerak tubuh koreografi tari memerankan sosok androgini dan manifestasi HAWA sebagai metafora hasrat. Pengkarya melihat Babams cukup ideal sebagai sosok HAWA dengan melakukan rangkaian sesi latihan dan *rehearsal* untuk membawa karakter tersebut ke dalam koreografi tari.

2. Koreografi

Karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” menghadirkan koreografi tari dimana kedua objek berinteraksi dalam beberapa *setting* dan adegan menyesuaikan treatment naskah film yang telah dibuat. Karakter HAWA yang dihadirkan dalam setiap koreografi tari merupakan sosok androgini, sehingga dalam penampilan tata busana serta riasan wajah memiliki makna yang mewakili realitas manusia secara utuh. Konsep gerakan tari yang digunakan mengacu pada gerakan yang merefleksikan objek dan fenomena kehidupan sehari-hari.

Realitas gerakan pada Kejadian 3:1-7 sebetulnya sudah ada dan memiliki ciri khasnya, yaitu spontanitas mengikuti gerakan lawan. Berkaitan dengan proses perekaman gambar maka diperlukan koreografi. Hal ini berfungsi guna mengatur *blocking* pemain maupun kamera. Kedinamisan adegan bisa digambarkan melalui pergerakan pemain di dalam pemingkaiian, sudut kamera, ataupun pergerakan keduanya secara bersamaan. Koreografi Kejadian 3:1-7 lebih mementingkan saat kedua pelaku saling adu cambuk. Adu ketangkasan di area ritual di rekam dari berbagai sudut untuk memperoleh ekspresi mikro terbaik. Di mana gerakan keduanya bisa menunjukkan adegan yang selama ini belum terlihat jelas menjadi tampak

sebagai pesan. Selain hal itu, pada proses ini ada satu hal yang dirasa cukup memiliki porsi berat, membiasakan hadirnya kamera beserta operator di antara kedua pelaku ritual saat kejatuhan dosa.

### 3. Tata Rias dan Kostum

Perencanaan unsur visual sebagai pendukung pada sinematografi akan menambah kesan pemaknaan dan informasi yang mendalam. Terlebih dalam hal tata rias dan kostum yang akan dikenakan oleh tokoh dalam karya film eksperimental ini. Kostum Hawa menggunakan kain terusan putih panjang yang akan dililitkan bagian tubuhnya bergaya *aphordite*. Perencanaan kostum yang sudah digambar sesuai konsep visual adalah bentuk perwujudan karakter yang diangkat untuk pemain berperan. Kemudian tata rias pada proses penciptaan menggunakan tata rias efek karakter. Sehingga akan banyak berubah di bagian wajah pemain. Beberapa hal yang nantinya ditambahkan sebagai penunjang adegan di bagian tata rias salah satunya adalah keringat *make-up character* ular, dan cairan hitam dari mulut setelah keluar. Uji coba efek tata rias khusus dilakukan beberapa hari sebelum shooting untuk melihat kemiripan pola, warna, dan memperhitungkan waktu yang dibutuhkan oleh tim tata rias dalam sekali pembuatan.

## B. Produksi

Tahap produksi ini adalah proses eksekusi dari konsep penciptaan yang sudah dibuat serta visualisasi dari *treatment* dan *storyboard* dengan menggunakan piranti-piranti pendukung pada saat produksi, seperti kamera video, *lighting*, *setting*, dan lain-lain. Proses pengambilan gambar, menggunakan studio indoor yang telah ditata sesuai kebutuhan untuk mendukung realitas baru peristiwa Kejadian 3:1-8. Teknis produksi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu persiapan teknis dan tahap eksekusi yang dilaksanakan selama dua hari. Tahap persiapan difungsikan untuk menyiapkan *setting* dan property yang dikehendaki. Selain mempersiapkan kebutuhan *setting*, pengkarya bersama tim mempersiapkan kebutuhan teknis pemasangan kamera dan pencahayaan.

Hal ini dilakukan pengkarya untuk mencari perwujudan koreografi penari yang maksimal dan sesuai dengan montase visual yang ingin disampaikan. Pada proses ini pengkarya mengarahkan pemain untuk melakukan gerakan koreografi sesuai dengan persiapan yang disepakati pada proses Latihan. Perekaman gambar dimulai dengan *scene* dua dan *scene* tiga terlebih dahulu. Metode ini dilakukan pengkarya karena pada

*scene* tersebut pemain membutuhkan tingkatan energi dan emosi yang cukup besar dibandingkan *scene* empat. Pengambilan gambar pada setiap *scenanya* direkam secara utuh sesuai koreografi yang telah di rancang, setelah itu penyusunan gambar akan dilakukan pada proses *editing*.

Pada proses teknis penciptaan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan melakukan pengambilan gambar di dalam studio dengan *output* 4K atau 3840p x 2160p. Proses pengambilan gambar dilakukan sebanyak tiga kali dalam setiap *scenanya* menggunakan kamera *Lumix SIH* dan lensa 24-70 mm dengan *focal length* 24 mm. Kamera *Lumix SIH* menjadi pilihan pengkarya sebagai media perekaman gambar karena kamera tersebut mampu merekam dengan kualitas 4K, memiliki sensor 24MP, dan terdapat beragam format mode perekaman seperti *anamorphic* sehingga pengkarya dapat memperoleh hasil gambar yang mempunyai ketajaman baik untuk nantinya diolah dalam proses pewarnaan gambar sebagai salah satu capaian karya.

Sedangkan penggunaan lensa *Canon L Series 24-70* mm sangat mendukung teknis pengambilan gambar pengkarya dalam menghasilkan gambar yang tajam dan warna yang tetap *soft* serta *focal length* lebar di 24 mm menjadikan keseluruhan *setting* dapat di *cover*. Secara teknis dengan penggunaan *focal length* 24 mm pada lensa *Canon L Series 24-70* mm, pengkarya dapat memanfaatkan *aperture* maksimum yang dimiliki pada *f/2.8* sehingga ketika menggunakan konsep *low light* dalam beberapa adegan film, pencahayaan yang di rekam tetap kuat. Kemudian dalam kaitannya dengan konsep estetika, *blocking* koreografi tarian dapat diperoleh secara utuh ketika harus bergerak ke sudut lebar *setting* lokasi, meskipun pada proses editing pengkarya akan mencari adegan yang sesuai untuk di *cropping* dari aspek *ratio* 16:9 ke dalam aspek *ratio* 1:1.

### C. Paska Produksi

Pada tahapan ini rangkaian-rangkaian gambar pada materi mentah setelah proses *video shooting* digabungkan dan disusun sesuai treatment dalam proses editing. Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan *editing offline* atau *rough cut* pada *software* Adobe Premiere Pro dengan Menyusun materi menjadi video *offline* yang merupakan untuk melihat gambaran alur dan ceritanya. Proses ini merupakan tahap akhir atau penyempurnaan dalam memproses hasil pengambilan gambar untuk diolah. Penyusunan gambar pada setiap *scene* disusun dengan teknik *cut to cut* namun tetap

diberikan *effect dissolve*, *fade in/ fade out*, dan *overlay*. Teknik penyusunan gambar menerapkan montase untuk menggabungkan koreografi dengan *footage-footage* untuk mencapai interpretasi baru. Secara teknis, editing montase adalah perikatan gambar dan suara ke dalam hubungan yang menghasilkan irama, ide-ide, dan pengalaman keseluruhan.

Untuk menyempurnakan capaian suasana pada gambar, pengkarya menambahkan proses *coloring* pada bagian *editing online*. Proses ini dilakukan untuk menyempurnakan keseluruhan warna pada gambar terutama adegan-adegan dengan pembangunan suasana tertentu seperti warna panas. Pada tahapan paska produksi, pengkarya merasa proses *coloring* wajib dilakukan karena kaitannya unsur pencahayaan dan warna dapat memberikan pengaruh persepsi dan suasana menonton pada karya film eksperimental “Metafora Kehidupan”.

#### 4. ULASAN KARYA

Metafora sebagai sebuah formula yang berfungsi utama mengantarkan bentuk representasi dan simbolisasi konseptual kisah kitab kejadian 3:1-7 tentang kejatuhan manusia dalam dosa kaitannya dengan bentuk kontekstual superioritas manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan. “Metafora Kehidupan” adalah judul penciptaan karya film eksperimental dengan objek utama kisah kitab kejadian 3:1-7. Kisah kejatuhan manusia pertama ini dipilih sebagai objek penciptaan karena pada realitasnya, alkitab juga memiliki makna metaforik yang selama ini pembacaan periskop ini ditempatkan ke dalam arti harafiah. Maka “Metafora Kehidupan”, merupakan bentuk pernyataan visual guna menunjukkan interpretasi baru tentang kisah kejatuhan manusia pertama ini.

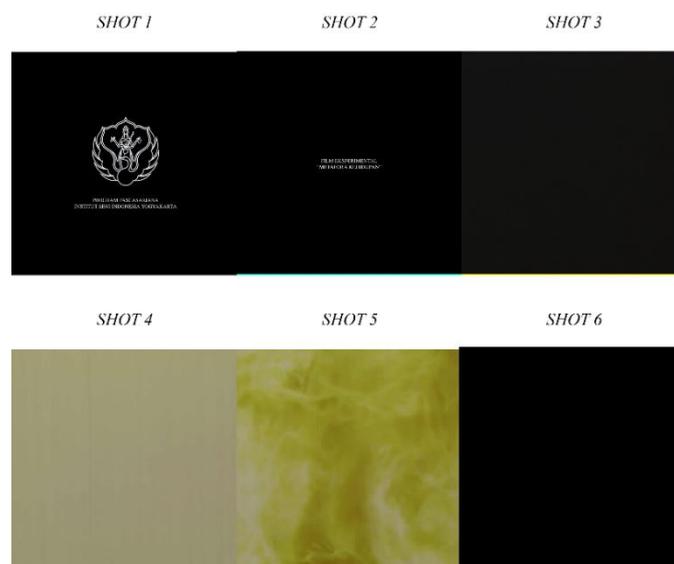
. Karya ini mengetengahkan metafora sebagai manifestasi sekaligus eksperimentasi perwujudan tokoh Hawa sebagai representasi “hasrat atau keinginan” manusia itu sendiri. Membangun beragam muatan metafora melalui asosiasi-asosiasi yang ditimbulkan, yaitu : hubungan dengan objek visual lain dalam *frame* yang sama, hubungan yang dihasilkan oleh penjajaran satu shot dengan shot lain yang dilakukan pada saat editing film, dan melalui tekanan khusus visual, aural, atau musikal. Pada film ekperimental ini juga pengkarya melakukan eksperimentasi penggunaan sudut pandangan subyektif kamera serta penyajian film menggunakan aspek ratio 1:1 atau *square*. Pada karya film eksperimental “Metafora

Kehidupan” ini montase menjadi unsur pembangun utama untuk mengadirkan bentuk-bentuk metaforik pada film.

Pengkarya melalui montase mencoba merepresentasikan ikonik yang timbul atas interpretasi kisah kitab Kejadian 3:1-7 yang diwujudkan dalam koreografi tari dan disamakan dengan potongan-potongan gambar *footage* realitas kehidupan manusia modern. Penggabungan gambar tersebut tetap memiliki kesamaan ide, namun tidak terpaku pada konsep sebab-akibat. Melalui penjelasan tersebut, pengkarya memilih *Overtonal Montage* Sergei Eisenstein menjadi pilihan yang tepat untuk mewujudkan metafora dalam film eksperimental “Metafora Kehidupan”. Penerapan teknik *Overtonal Montage* membantu pengkarya merangkai gambar-gambar sedemikian rupa untuk dapat menyingkat ruang, waktu, dan emosi sehingga melahirkan makna intelektual baru dalam bentuk metafora. Berikut ini merupakan beberapa capaian makna intelektual baru yang diperoleh melalui penerapan teknik *Overtonal Montage* pada karya film eksperimental “Metafora Kehidupan”:

#### A. Scene Pertama

Montase yang ada pada *scene* pertama memperkenalkan penonton dengan situasi kehadiran Tuhan dan eksistensinya melalui rangkaian gambar *blank* video dan *footage* api yang berkobar-kobar. Montase disusun berdasarkan jukstaposisi tiga *shot* dalam durasi 15 *second* yang menampilkan situasi manusia bangun tidur, kekosongan alam semesta, dan perwujudan Tuhan.

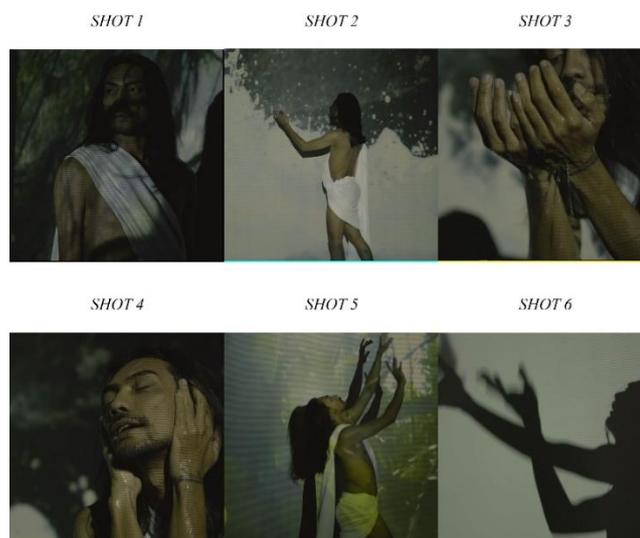


Gambar 1. Ikonik kegelapan menggunakan *effect lighting strobo* dan simbolis api sebagai Tuhan

*Scene* pertama hadir dengan pengenalan logo Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, judul karya “Metafora Kehidupan”, kemudian disambung dengan ikon *blank video* dengan sesekali muncul kilau cahaya yang berkedip dengan tempo cepat. Pada *shot* pertama ini menghadirkan visual kegelapan yang mengasosiasikan kegelapan penciptaan bumi mula-mula yang belum berbentuk dan kosong. Sedangkan pada *shot* kedua film pengkarya menghadirkan dengan ikonik api yang berkobar-kobar di ikuti suara *atmosphere* api yang terbakar oleh angin. Api disebutkan dalam beberapa periskop alkitab sebagai perwujudan Tuhan, seperti kisah saat Nabi Musa berdoa di atas bukit seketika Tuhan hadir dalam bentuk semak belukar yang terbakar. Perwujudan metafora pada *scene* pertama ini menghadirkan muatan simbolik ketuhanan yang kekal atau *absolut* ini dengan menyusun ikonik kegelapan dan cahaya api yang berkobar-kobar. Ikonik kegelapan menggunakan ruang studio yang disorot oleh lighting sehingga menciptakan kesan *strobo* dan unsur suara *ambience* menjadi pendukung suasana. Ikonik cahaya api yang berkobar-kobar menggunakan *stock footage* api unggun dengan ditambahkan suara *sound effect* untuk menambah kesan dramatis. Melalui ikon-ikon yang hadir tersebut, *scene* pertama telah membentuk *Creative Metaphor*. Metafora yang baru sama sekali, belum pernah ada sebelumnya.

### B. *Scene* Kedua

Montase yang ada pada *scene* kedua memperkenalkan situasi HAWA dengan segala kelimpahann melalui rangkaian gambar dan footage. Montase disusun berdasarkan jukstaposisi lima *shot* dalam durasi 20 *second* yang menampilkan situasi manusia bangun tidur, ikon simbolik air sebagai sumber segala kehidupan di bumi.



Gambar 2. Ikonik sosok Hawa yang membasuhkan air ke wajahnya

Bagian *scene* kedua merupakan visualisasi permulaan kehidupan yang menghadirkan ikon simbolik air sebagai sumber segala kehidupan di bumi. Pada *shot* ini merupakan asosiasi realitas bumi ciptaan Tuhan yang melimpah dan baik adanya sebelum manusia mengadakan perlawanan dengan penciptanya. Perwujudan metafora pada *scene* kedua ini menghadirkan muatan simbolik kehidupan kekal manusia dengan adegan sosok Hawa yang membasuhkan air ke wajahnya. Ikonik ini melibatkan : pertama koreografi sosok hawa, kedua perwujudan montase dari *stock footage* keindahan-keindahan alam, ketiga alunan musik ilustrasi kontemporer, keempat *lighting* warna *daylight* membentuk suasana dingin. Melalui ikon-ikon yang hadir tersebut, *scene* kedua membentuk *Lexical Metaphor*. Metafora yang sudah umum dipakai di masyarakat.

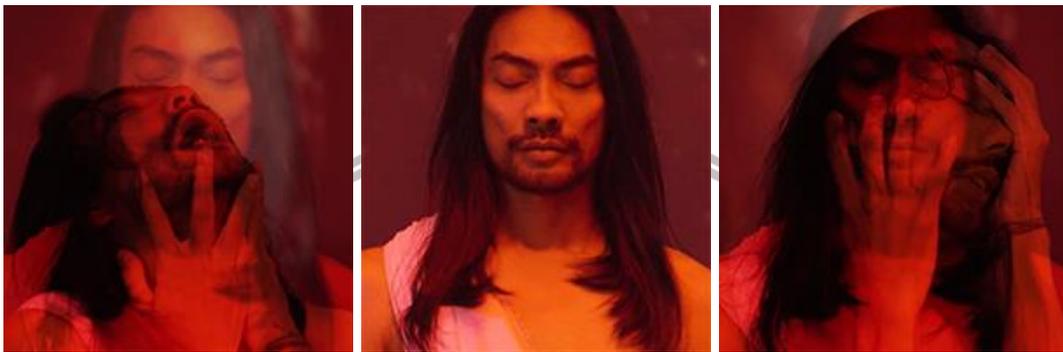
### C. Scene Ketiga

Bagian *scene* ketiga ini terdapat dua bagian kisah. Kisah pertama merupakan asosiasi realitas tafsir dari agama sebagai sebuah lembaga dalam memberikan doktrin peristiwa kejatuhan dosa manusia pertama atas pengaruh dari iblis yang menjelma menjadi ular. Kisah kedua merupakan asosiasi realitas interpretasi pengkarya dalam memanifestasikan peristiwa kejatuhan dosa manusia pertama tersebut merupakan dasar atas upaya perlawanan mereka kepada sang pencipta karena telah merasa diciptakan sesuai gambar-Nya. Perwujudan metafora pada *scene* ketiga bagian pertama ini menghadirkan muatan ikonik ular yang hadir membelenggu sosok HAWA dengan rayuan. Ikonik ini melibatkan : pertama koreografi sosok hawa yang memberikan respon-respon kepada ular, kedua perwujudan montase dari *stock footage* ular nyata dan buah ukuran besar, ketiga alunan musik ilustrasi kontemporer, kelima *lighting* warna *warm* membentuk suasana bergairah atau bersemangat.



Gambar 3. Ikonik Scene 3 Bagian Pertama : Ikonik Ular Sebagai Salah Satu Perwujudan Hasrat HAWA

Sedangkan perwujudan metafora pada *scene* ketiga bagian kedua ini menghadirkan sosok HAWA dengan hasratnya yang terus berkecamuk dalam batin. Ikonik ini melibatkan : pertama koreografi sosok HAWA yang sendiri namun sangat bergairah sosok ikonik ular yang merupakan perwujudan dirinya sendiri, kedua perwujudan montase dari *stock footage* sunset dan buah ukuran besar, ketiga alunan musik ilustrasi kontemporer, kelima *lighting* warna *warm* membentuk suasana bergairah atau bersemangat. Melalui ikon-ikon yang hadir tersebut, *scene* ketiga membentuk *Creative Metaphor*. Metafora yang baru sama sekali, belum pernah ada sebelumnya.



Gambar 4. Ikonik Scene 3 Bagian Kedua : sosok hawa dengan hasratnya yang terus berkecamuk dalam batin

#### **D. Scene Keempat**

Bagian *scene* keempat merupakan visualisasi hasrat yang membawa perlawanan kepada pencipta menjadi bencana untuk mereka sendiri yang menghadirkan ikon munculnya cairan hitam dari buah larangan tersebut. Pada *scene* keempat bagian pertama ini terdapat dua bagian kisah. Pada *shot* bagian pertama ini merupakan asosiasi realitas dosa-dosa akibat hasrat atau keinginan manusia yang menjadi hitam kelam karena pengaruh sosok ular. Perwujudan metafora pada *scene* keempat ini menghadirkan muatan simbolik dosa kesombongan kekal manusia dengan adegan sosok Hawa yang memakan buah kehidupan. Ikonik ini melibatkan : pertama koreografi sosok hawa yang masih dibelenggu sosok ular, kedua perwujudan montase dari *stock footage* kekacauan alam maupun sosial, ketiga alunan musik ilustrasi kontemporer yang megah, kelima *lighting* warna *merah* yang membentuk suasana penuh gairah.



Gambar 5. Menghadirkan ikonik dosa kesombongan kekal manusia dengan adegan sosok Hawa dalam belunggu ular yang memakan buah kehidupan pada bagian pertama.

Pada *shot* bagian kedua ini juga tetap memiliki asosiasi realitas dosa-dosa akibat hasrat atau keinginan manusia atas dasar kesombongan mereka sendiri tanpa ada godaan ular yang mempengaruhi. Perwujudan metafora pada *scene* keempat bagian kedua ini menghadirkan interpretasi pengkarya akan dosa kesombongan kekal manusia dengan adegan sosok Hawa yang memakan buah kehidupan atas dasar ingin melakukan perlawanan kepada penciptanya. Ikonik ini melibatkan : pertama koreografi sosok hawa yang hadir seorang diri, kedua perwujudan montase dari *stock footage* kekacauan alam maupun sosial, ketiga alunan musik ilustrasi kontemporer yang megah, kelima *lighting* warna merah yang membentuk suasana penuh semangat. Melalui ikon-ikon yang hadir tersebut, *scene* keempat membentuk *Creative Metaphor*. Metafora yang baru sama sekali, belum pernah ada sebelumnya.



Gambar 6. Menghadirkan ikonik dosa kesombongan kekal manusia dengan adegan sosok Hawa sedang sendirian yang memakan buah kehidupan pada bagian kedua.

## 5. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Metafora pada film eksperimental memberikan sumbangan interpretasi pengkarya membagikan pengalaman batin kepada penonton sebagai representasi dan simbolisasi konseptual kisah kitab kejadian 3:1-7 tentang kejatuhan manusia dalam dosa kaitannya dengan bentuk kontekstual superioritas manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Setiap unsur atau kombinasi yang dilakukan seperti montase, warna, koreografi, dan musik ilustrasi sangatlah penting diperhatikan dalam mengungkapkan suatu bahasa visual kreatif dan unik pada film. Metafora membawa rasa penasaran atau penafsiran tentang kisah kejatuhan manusia pertama kedalam dosa untuk menggiring penonton mengungkapkan pengalaman batin mereka. Kombinasi montase, warna, koreografi, dan musik ilustrasi kemudian menciptakan rasa dan irama yang sangat mempengaruhi bagian menyeluruh metafora pada film eksperimental.

Karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” menyajikan motase, warna, koreografi, dan musik ilustrasi sebagai proses penciptaan komunikasi kepada penonton. Pengkarya memilih periskop kitab Kejadian pasal 3, ayat 1-7 yang diinterpretasi melalui teks dari alkitab ke dalam 4 *scene* dengan bentuk treatment visual. Hasil interpretasi pengkarya yang melahirkan 4 *scene* adalah bagian kisah Hawa yang digoda ular untuk memakan buah pengetahuan untuk diwujudkan pada karya film eksperimental. Melalui 4 *scene* tersebut metafora secara simbolik HAWA gagasan pengkarya untuk menginformasikan tentang hasrat atau keinginan dari manusia itu sendiri. Karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” adalah salah satu perwujudan bentuk metafora yang berhasil mewujudkan interpretasi teks kitab Kejadian 3:1-7.

Penyampaian cerita menggunakan visualisasi montase yang diwujudkan akan lebih baik apabila dibentuk secara matang dengan footage-footage realitas masa sekarang yang kuat. Perwujudan koreografi gerak tubuh teatrikal sosok HAWA sebagai androgini menambah kesan estetis apabila direkam dengan aspek rasio 1:1. Aspek rasio 1:1 pada konsep penyajian film dirasa mampu mewakili informasi secara mendalam terhadap kisah kitab kejadian 3:1-7 dalam relasi hubungan manusia, alam, dan Tuhan. Perwujudan bentuk aspek rasio 1:1 tersebut menjelaskan bahwa keterbatasan atau sempitnya kemampuan manusia memandang aspek realitas kehidupan. Tayangan yang

dikemas pengkarya dengan cara menyajikan montase yang digabungkan dengan warna, koreografi dan musik ilustrasi sebagai sebuah bentuk metafora. Melalui kesimpulan tersebut karya ini menemukan capaiannya yakni memberikan wacana hasrat atau keinginan dari sosok HAWA atau manusia itu sendiri yang membuat jatuh dalam dosa.

Konseptual wacana hasrat atau keinginan dari sosok HAWA atau manusia itu sendiri tentang kejatuhan manusia dalam dosa kaitannya dengan bentuk kontekstual superioritas manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan menjadikan representasi dan simbolisasi bentuk metafora hadir. Pada film eksperimental “Metafora Kehidupan” pengkarya lebih menggali unsur montase yang terkenal dengan fenomena tabrakan antara shot A dan shot B membentuk dialektika dari angle kamera. Kombinasi montase film eksperimental ini berupa koreografi gerak tubuh dibenturkan dengan *footage-footage* khusus, suasana warna dari *lighting*, dan sentuhan musik ilustrasi yang memiliki rimik religius.

## B. Saran

Karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” adalah perwujudan interpretasi pengkarya dari teks kitab Kejadian 3:1-7 menjadi film. Proses interpretasi adalah proses dasar pengembangan ide untuk menciptakan gagasan dalam perumusan ide cerita. Riset yang mendalam terhadap isi dari kitab Kejadian 3:1-7 tersebut hendaknya tetap penting dilakukan agar tidak menjadi perwujudan kesalah pemaknaan dan memunculkan patahan informasi baru. Melalui riset tersebut interpretasi dapat dipadukan sehingga proses penciptaan konsep metafora akan berjalan dengan baik. Secara teknis dalam pembuatan karya film eksperimental hendaknya benar-benar mempersiapkan materi produksi yang matang. Komunikasi dan koordinasi antar tim dan tokoh menjadi peranan penting dalam mewujudkan konsep-konsep agar sesuai dengan harapan.

Unsur montase, warna, koreografi, dan musik ilustrasi dalam pembuatan karya film eksperimental “Metafora Kehidupan” secara teknis menjadi perhatian khusus. Hal ini sangat menentukan proses penyampaian informasi, rasa, tampilan visual, dan suasana visual yang dibangun kepada penonton. *Setting*, *angle* kamera, pencahayaan, pengadeganan, dan kostum dalam membangun *mise-en-scene* sangatlah penting diperhatikan karena citra visual akan sangat berpengaruh untuk membangun ketertarikan penonton. Bentuk tampilan atau penayangan karya film eksperimental tidak

luput dari perhatian. Pada umumnya proses ini sering diabaikan karena menikmati tayangan video hanya berhenti pada aspek standart 16:9. Cara menonton film eksperimental ini menjadi pemicu untuk menarik minat penonton agar lebih terbawa suasana dalam penayangan aspek rasio 1:1. Pengukuran aspek teknis pengkarya film eksperimental hendaknya memperhatikan karena aspek tersebut sangat mempengaruhi karya film eksperimentalnya.



## KEPUSTAKAAN

Aumont, Jaques, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. (1992). *Aesthetics of Film*. University of Texas Press.

Baru, PBIK, and Baru PBIK Jilid II. (2008). *The New Testament Recovery Version*. Yayasan Perpustakaan Injil,

Balz, H. R., & Gerhard, S. (1994). *Exegetical Dictionary of the New Testament*. Grand Rapids, MI: William B. Eerdmans Publishing Company.

Boggs, Joseph. M. (1992). *The Art of Watching Film (Diterjemahkan Asrul Sani : Cara Menilai Sebuah Film)*. Yayasan Citra,

Bordwell, David., Thompson, Kristin. (2006). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Carter, Ronald. (2004). *Language and Creativity: The Art of Common Talk*. Routledge.

Dancyger, Ken. (2011). *The Technique of Film and Video Editing. Theory and Practice*. Focal Press.

Elsaesser, Thomas & Malte Hagener. (2010). *Film Theory, An Introduction Through The Senses*. New Routledger.

Eisenstein, Sergei. (1957). *Film Form and The Film Sense*. Meredian Books,

Glucksberg, Sam. (2001). *Understanding Figurative Language: From Metaphor to Idioms*. Oxford University Press.

Halliday, M.A.K. (1978). *Language as a Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold.

Himawan, Pratista. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.

Jaidu, M. Ahmad (2010). *Rahasia Akting Sempurna : Panduan Calon Aktor Film dan Teater*. Garudhawaca.

Lakoff, George. and Mark Johnson. (1980). *Metaphors We Live By*. IL: University of Chicago Press.

Levinson, Stephen. (1983). *Pragmatics*. Cambridge University Press

Mays, J. L. (1991). *Harper's Bible Commentary*. Journal of the American Oriental Society.

Mariato, M. Dwi. (2015). *Art & Levitation Seni dalam Cakrawala*. Pohon Cahaya

Perrine, L. (1982). *Sound and Sense. An Introduction to Poetry. Sixth Addition*. Harcourt Brave Jovanovich.

Prakoso, Gatot. (2008). *Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter)*. Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.

Sobur, Alex. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Rosda Karya.

Sugiharto, Bambang. (2002), "Film-Film Garin Nugroho dan Transformasi Masyarakat", dalam Membaca Film Garin. Pustaka Pelajar.

Robertson, Robert. Eisenstein on The Audiovisual, *The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*.(2009). I.B Tauris Publisher.