

PROSIDING

Seminar Seni Media Rekam 2022

Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan



Editor:

Kathryn Widhiyanti, S. Kom., M. Cs. | Zulisih Maryani, M. A.
Agustinus Dwi Nugroho, S. I. Kom., M. Sn. | Raynald Alfian Yudisetyanto, M. Phil.
Endang Mulyaningsih, S. I. P., M. Hum. | Agnes Karina Pritha Atmani, M. T. I.

Prosiding Seminar Seni Media Rekam 2022
Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan
2-3 November 2022



BP ISI Yogyakarta
2023

Prosiding Seminar Seni Media Rekam 2022
Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan

Editor

Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
Zulisih Maryani, M.A.
Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
Raynald Alfian Yudisetyanto, M.Phil
Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I.

Reviewer

Raynald Alfian Yudisetyanto, M.Phil
Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I.

Steering Committee

Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.

Desain Sampul

Zahrina Zatadini

Layout Halaman

Tegar Andito

Penyelenggara

Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penerbit

BP ISI Yogyakarta

ISBN

978-623-5884-22-6

x + 312 hal, 21cm x 29,7cm

Cetakan I Januari 2023

Susunan Panitia Seminar Seni Media Rekam 2022, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Steering Committee	: Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
Ketua	: Agustinus Dwi Nugroho., S.I.Kom., M.Sn
Sekretaris	: Giyanto, S.I.P.
Bendahara	: Edi Supiyarto, S.Sos.
Koordinator Acara	: Adya Arsita, S.S., M.A.
Staf Acara/MC	: Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn. Rosmini, S.Sos., M.M
Moderator	: Pamungkas Wahyu Setiyanto, S.Sn., M.Sn. Pitri Ermawati, M.Sn. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. Agnes Karina Pritha A. M.T.I.
Koordinator Sekretariat	: Semi Lestari, S.Sn
Staf Sekretariat	: Purwanti, A.Md. Rahmat Aditya Warman, M.Eng
Koordinator Tim Kreatif	: Zahrina Zatadini, S.Sn., M.A.
Tim Kreatif	: Achmad Oddy Widyantoro, M.Sn. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn
Koordinator Prosiding	: Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
Reviewer	: Raynald Alfian Yudisetyanto, M.Phil Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I.
Editor	: Zulisih Maryani, M.A. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
Koordinator Tim Teknis	: Ghalif Putra Sadewa, S.Sn., M.Sn.
Tim Teknis	: Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. Erika Sulistikno, A.Md.
Koordinator Perlengkapan	: Yustinus S. S.T
Sie. Perlengkapan	: Edy Rahmad Yusuf

Sie Konsumsi : Rikzah
Triyono

Publikasi : Raynald Alfian Yudisetyanto, M.Phil

Dokumentasi : Yuliantoro

Sambutan Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Salam sejahtera, Om Swuastiastu, Salam Budaya.

Puji syukur marilah senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Seminar Seni Media Rekam 2022 “Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan” dapat terselenggara dengan baik. Seminar akademik bertujuan meningkatkan kompetensi para dosen dalam mendiseminasikan pemikiran-pemikirannya, baik dalam pengkajian maupun penciptaan karya dalam lingkup seni media rekam. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan jaman, serta nilai strategis seminar akademik, maka luaran acara seminar akademik FSMR ISI Yogyakarta diperluas agar berdampak pada kinerja lembaga dan berdampak pada penulis/ pemakalah yang mengikuti seminar.

Acara Seminar Seni Media Rekam 2022 terbuka bagi pemakalah dan peserta yang merupakan dosen, peneliti, seniman, mahasiswa, praktisi seni, penggiat seni, dan pemerhati seni yang berkecimpung dalam dunia seni, budaya, media, dan humaniora secara nasional, bahkan internasional. Mereka semua diberi kesempatan untuk bergabung, mempresentasikan hasil kajian dan buah pikir serta ciptanya. Hal ini tak terlepas dari target kinerja yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, konsekuensi perkembangan situasi, dan budaya virtual yang semakin berkembang dewasa ini.

Tercatat, bahwa seminar kali ini terseleksi 36 judul artikel yang berasal dari berbagai kampus, yaitu, Badan Riset Inovasi Nasional, Universitas Nusa Putra, Univeristas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Universitas Jambi, Universitas Pendidikan Indonesia, Universitas Teknologi Yogyakarta, Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Bunda Mulia, Matana University, Universitas Tri Sakti, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Universitas Indonesia. Hal ini tentu sangat menggembirakan, serta menunjukkan antusiasme masyarakat akademik pada acara ini. Seluruh makalah akan dimuat dalam prosiding dan makalah terpilih dipresentasikan tanggal 2-3 November 2022. Sebagai informasi, seminar seni Media Rekam 2022 FSMR ISI Yogyakarta dihadiri oleh ratusan peserta.

Ucapan selamat dan terima kasih disampaikan kepada para penulis/ pemakalah dalam seminar kali ini, semoga seminar ini dapat memberi manfaat yang signifikan bagi pengembangan kompetensi sebagai insan akademik, juga dapat menjadi kontribusi penting dalam ranah seni media. Tak lupa, rasa terima kasih kepada Dr. Sukarni Suryaningsih, S.S., M.Hum. dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T. dari Fakultas Seni Media Rekam ISI

Sambutan Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yogyakarta selaku *keynote speaker*, segenap panitia atas kerja keras dan inovasi yang telah dilakukan, serta kepada seluruh hadirin Seminar Seni Media Rekam 2022, “Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan”.

Wassalamu’alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Om Santi, Santi Santi Om,
Salam Budaya

Yogyakarta, 23 November 2022

Dekan FSMR, ISI Yogyakarta
Dr. Irwandi, M.Sn.

Sambutan Ketua Panitia

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Seminar Seni Media Rekam 2022 bisa berlangsung secara luring dan daring. Perjumpaan dalam bingkai seminar ini mengobati kerinduan untuk merasakan suasana akademik secara langsung. Serta sebagai sebuah penanda untuk bangkit dan pulih dari pandemi. Kami juga mewadahi ruang-ruang virtual melalui media daring, sehingga suasana akademik ini bisa dirasakan dalam lingkup lebih luas walau melalui teknologi virtual. Pandemi membangun sebuah budaya perjumpaan virtual yang mampu menembus batas-batas keruangan. Maka dari itu tema dari seminar kali ini adalah **Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan**.

Topik-topik penelitian yang muncul diharapkan mampu memiliki sumbangsih pengetahuan terhadap perkembangan keilmuan media rekam itu sendiri. Dengan demikian, kebangkitan serta pemulihan di bidang pendidikan media rekam di bidang fotografi, animasi, film dan Televisi pun mulai bergeliat. Dalam Seminar Seni Media Rekam 2022 ada 46 pendaftar yang telah mengirimkan abstrak dari berbagai kampus. Dari pendaftar yang masuk ada 36 abstrak, lolos seleksi. Dari 36 peserta yang mengumpulkan *full paper* sebanyak 31 pemakalah. Adapun pemakalah selain dari internal ISI Yogyakarta yang turut meramaikan seminar ini terdiri dari,

1. Badan Riset Inovasi Nasional
2. Universitas Nusa Putra
3. Univeristas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
4. Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya
5. Universitas Jambi
6. Universitas Pendidikan Indonesia
7. Universitas Teknologi Yogyakarta
8. Universitas Multimedia Nusantara
9. Universitas Bunda Mulia
10. Matana University dan Universitas Tri Sakti
11. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
12. Universitas Indonesia

Tidak hanya pemakalah, peserta yang telah mendaftar sebanyak 332 dari berbagai instansi pula. Kami memfasilitasi pemakalah dan peserta secara daring melalui panel-panel presentasi yang telah dikelompokkan sesuai dengan bidang dan topiknya, Seni Media Rekam, baik fotografi, animasi, maupun film dan televisi. Dalam prosesnya, para presenter mempresentasikan wacana-wacana serta berdiskusi, sehingga menumbuhkan pemikiran kritis dan pembelajaran bagi semua kalangan. Tak lupa, pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan FSMR, ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar Seni Media Rekam 2022 ini

Sambutan Ketua Panitia

2. Pembantu Dekan I FSMR, ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. yang telah mengarahkan semua kegiatan seminar Seni Media Rekam 2022 ini;
3. Bapak/Ibu segenap panitia seminar yang telah menyumbangkan waktu, tenaga, dan pemikiran di sela kesibukan banyaknya kegiatan akhir tahun; dan
4. Bapak/Ibu penyaji yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran dalam kegiatan seminar Seni Media Rekam 2022 ini.
5. Terima kasih kepada Keynote Spiker, Ibu Dr. Sukarni Suryaningsih, S.S., M.Hum (UNDIP) dan Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T.
6. Terima kasih kepada Moderator, Bapak Pamungkas Wahyu Setianto, M.Sn.

Semoga kumpulan *prosiding* dalam seminar akademik Fakultas Seni Media Rekam tahun 2022 ini bisa menjadi sebuah buku yang bermanfaat untuk mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum.

Ketua Panitia

Agustinus Dwi Nugroho. S.I.Kom., M.Sn

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Salam sejahtera, Om Swuastiastu, Salam Budaya.

Ucapan syukur yang tak terkira kepada Tuhan yang Maha Esa, yang atas berkatnya sehingga Prosiding Seni Media Rekam tahun 2022 dengan tema “Memulihkan dan Membangkitkan” dapat terwujud dengan baik. Seni media rekam memberikan manfaat untuk memulihkan dan membangkitkan seni media rekam dalam lingkup yang lebih luas. Pemulihan dan pembangkitan seni media rekam ini tertuang dalam penelitian-penelitian dari civitas akademik baik dari internal Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan juga dari para peneliti lainnya. Penelitian yang dihasilkan dan kemudian dituliskan dalam prosiding seni media rekam ini memberikan sumbangan terhadap perkembangan pengetahuan dan keilmuan di bidang seni media rekam. Harapan kedepan, hasil penelitian-penelitian yang dilakukan oleh para dosen, peneliti dan mahasiswa yang diterbitkan pada prosiding ini memberikan semangat untuk pemulihan dan kebangkitan di bidang pendidikan dan seni media rekam.

Pada tahun 2022 ini ada 32 makalah penelitian yang dipublikasikan melalui prosiding seni media rekam. Seluruh makalah yang diterbitkan sudah melalui proses seleksi, review dan perbaikan baik dari sisi penulisan maupun materi yang disampaikan. Makalah-makalah penelitian yang diterbitkan berasal dari bidang keilmuan seni media rekam, yaitu fotografi, film, televisi serta animasi. Bidang-bidang lain seperti musik, batik, teater, teknologi digital dan bidang lainnya juga turut serta memberikan manfaat yang luar biasa terhadap kebangkitan ilmu pengetahuan. Makalah dengan judul “Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film” oleh Dr. Sukarni Suryaningsih, S.S., M.Hum dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan artikel “Menyikapi Sistem Pembelajaran Blended Learning di Era New Normal” oleh Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT dari Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, memberikan gambaran bagaimana seni media rekam menjadi bagian dan memberikan manfaat pemulihan dan kebangkitan pengetahuan di era new normal pasca pandemi Covid-19. Kedua makalah tersebut dikuatkan oleh 20 hasil penelitian lainnya.

Kami mengucapkan terimakasih kepada Dr. Sukarni Suryaningsih, S.S., M.Hum dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dan Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT dari Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah menyampaikan makalah dan sebagai *keynote speaker* pada kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh penulis makalah yang telah menuangkan pemikirannya. Tidak lupa terima kasih kepada segenap panitia kegiatan, sehingga prosiding ini dapat terwujud dan diterbitkan. Semoga Prosiding Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan, tahun 2022 menjadi buku

Kata Pengantar

yang dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, dosen, peneliti serta masyarakat secara luas.

*Wassalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Om Santi, Santi Santi
Om, Salam Budaya*

Yogyakarta, 23 November 2022

Tim Editor

Daftar Isi

<i>Susunan Panitia Seminar Seni Media Rekam 2022, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta</i>	i
<i>Sambutan Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta</i>	iii
<i>Sambutan Ketua Panitia</i>	v
<i>Kata Pengantar</i>	vii
<i>Daftar Isi</i>	ix
Berkaca Dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah <i>New Historicism</i> Great Depression 1930) Sukarni Suryaningsih	1
Menyikapi Sistem Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Di Era <i>New Normal</i> Samuel Gandang Gunanto	15
Media Rekam Sebagai Penyelamat Seni Pagurageungan di Kabupaten Tasikmalaya Asep Supriadi	25
Fotografi Konseptual “Udan Salah Mangsa” Sebagai Literasi Visual Isu Perubahan Iklim Kusrini, Aji Susanto Anom Purnomo, Vanesha Febby Astuti	37
Menyulih Trauma, Memulih Daya: Membangkit Batang Terendam Melalui Media Rekam Ken Miryam Vivekananda	47
Refleksi Teknik Sebagai Konsep: Pameran <i>I Loved You for So Many Fucking Years</i> Akiq AW Aji Susanto Anom Purnomo	67
Upaya Pelestarian Permainan Tradisional “Cublak-Cublak Suweng” Melalui Media Animasi 2D Nurlaila	77
Kajian Semiotika Fotografi <i>Double Exposure</i> Relasi Alam dan Manusia dalam Seri “365 <i>Days of Double Exposure</i> ” Karya Christoffer Relander Achmad Oddy Widyantoro	87
Bodies on Social Phenomena: Implementasi Penciptaan Karya Berbasis Fotogram Cyanotype dan Cat Minyak Irwandi, Agni Saraswati, Anjanita Nanda Phitaloka	109
Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas Ady Santoso	123
Analisis Penceritaan Terbatas dalam <i>Setting</i> Terbatas di Film <i>Shut In</i> (2022) dan <i>No Exit</i> (2022) Agustinus Dwi Nugroho, Ahmad Dafa’ Asyaddad	133
Wayang Kancil Sebagai Ide Penciptaan Film Anak pada Era Pandemi Covid-19 Philipus Nugroho Hari Wibowo, Surya Farid Sathotho	145
Membaca Dokumenter: Bentuk dan Gaya Bertutur <i>Jakarta Kota Air</i> Firdaus Noor	157
Diksi Kata Sapaan Antar Tokoh Utama dalam Drama Jepang <i>Shanai Marriage Honey</i> Suhartini	171

Daftar Isi

Bahasa Tulis dan Bahasa Suara Rupa dalam Video Ekranisasi <i>Layar Kata</i> “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” Endang Mulyaningsih, Dyah Arum Retnowati, Falih Fairuz Sirajuddin	179
Komikalisasi Lagu <i>Putih</i> (Efek Rumah Kaca): Suatu Konsep Alih Wahana dan Permaknaannya Umilia Rokhani	195
Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad Ke-19 Pitri Ermawati	207
Dokumentasi Karya Seni: Memulihkan Enigma Sejarah, Membangkitkan Historisisme Estetika Sosial Arif Eko Suprihono, Antonius Janu Haryono	223
Kondisi Industri Film Indonesia pada Tiga Periode (Masa, Transisi dan pasca covid-19) Tulus Rega Wahyuni E, Agus Darmawan, Muhammad Muttaqien	241
Pola Struktur Narasi Film Biopik Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19 Zuhdan Aziz	253
Kolaborasi Virtual Melalui Keroncong Kemayoran Dengan Penyesuaian Lirik Lagu pada Masa Awal Pandemi Covid-19 Fortunata Tyastinestu	269
Representasi Diri Melalui Unggahan Foto di Instagram pada Masa Pandemi Covid-19 Adya Arsita, Siti Sholekhah	277
Batasan Produk Foto Jurnalistik antara Foto Berita dan Foto Infotainment Sebagai Informasi Masyarakat Nico Kurnia Jati	287
Disrupsi Profesi Era Metaverse dalam Perspektif Desain Interior Berkelanjutan Setya Budi Astanto, Mahdi Nurcahyo, Pradnya Paramytha, Karine Wangsaputra	301

**BERKACA DARI LAYAR KACA:
MEMULIHKAN MASYARAKAT MELALUI FILM
(Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)**

Sukarni Suryaningsih

Sastra Inggris, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

E-mail: sukarnisuryaningsih@gmail.com

ABSTRAK

Tahun 1930-an Amerika Serikat mengalami resesi ekonomi terbesar-*The Great Depression*- sepanjang sejarah bangsa, yang membuat aneka sektor masyarakat mengalami perubahan yang signifikan. Sebagai bangsa yang berperspektif optimistis akan keberhasilan dan kesuksesan, peristiwa *Great Depression* membuka kesadaran akan strategi dan tindakan yang harus diambil untuk memulihkan diri dan bangkit kembali. Termasuk di dalamnya sektor industri kreatif seperti film. Melalui perspektif historisme baru (*new historicism*) dalam kerangka *American Studies*, tulisan ini dimaksudkan untuk menjelaskan film Hollywood dalam lingkup sosial politik yang menyertainya pada masa *Great Depression* tersebut. Muara tulisan ini menunjukkan bahwa untuk menjalankan perannya menjadi salah satu suluh sosial di tengah masyarakat yang sedang terpuruk, keberadaan film Hollywood membutuhkan dukungan pemerintah dan kreativitas.

Kata kunci: *Great Depression*, *new historicism*, film Hollywood

Pendahuluan

Pandemi Covid -19 yang melanda seluruh dunia sejak awal 2020 telah membawa dampak yang sangat signifikan terhadap kehidupan manusia, baik kesehatan, politik, ekonomi, maupun sosial. Pembatasan dan penutupan wilayah menyebabkan dampak besar terhadap penurunan aktivitas dan mobilitas kehidupan manusia. Berbagai industri mengalami penurunan produktivitas bahkan sampai berhenti sama sekali. Hal ini tentu saja mengakibatkan penurunan pendapatan dari segi ekonomi baik bagi dunia industri maupun masyarakat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pandemi Covid-19 tidak hanya menyebabkan krisis kesehatan global, tetapi juga krisis ekonomi secara global. Industri kreatif merupakan salah satu industri yang mengalami pukulan yang sangat berat disebabkan oleh pandemi Covid-19. Industri film merupakan sektor dalam dunia industri kreatif yang mengalami tekanan cukup berat.

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

Bioskop dapat dikatakan merupakan salah satu mata rantai di industri perfilman yang paling terpukul. Jaringan bioskop *box office* di Amerika Serikat telah kehilangan lebih dari \$ 5 miliar dolar pada tahun 2020. Beberapa jaringan bioskop besar di Amerika Serikat seperti Cinemax terpaksa ditutup secara permanen, demikian juga halnya dengan AMC Entertainment Holdings Inc, salah satu industri jaringan bioskop terbesar di Amerika Serikat, pernah mengajukan kebangkrutan pada saat pandemi Covid-19 (CNN Indonesia, 2020).

Di bagian hilir industri perfilman pada awal pandemi Covid-19, banyak rilis film baru ditunda sementara tanpa batas waktu karena perusahaan produksi film telah terbiasa menayangkan pemutaran perdana film mereka di bioskop. Di samping itu, produksi film juga terhenti. Sebelum pandemi Covid-19, Box Office Global memperoleh lebih dari 40 miliar dolar AS di seluruh dunia. Industri film di seluruh dunia dalam pendapatan *box-office* diperkirakan mengalami kerugian mencapai \$10 miliar akibat pandemi Covid-19 pada paruh pertama tahun 2020 (Yaqoub, 2020). Menurut serikat industri hiburan AS Aliansi Internasional Karyawan Panggung Teater (IATSE), lebih dari 120.000 pekerja industri film telah kehilangan pekerjaan mereka di Hollywood disebabkan Covid-19 (Pulver, 2020; Whitten, 2020).

Indonesia mengalami hal yang tidak jauh berbeda. Sejak pemerintah Indonesia secara resmi menyatakan bahwa Covid-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat melalui Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 yang ditandatangani pada tanggal 31 Maret 2020, hampir seluruh kegiatan masyarakat yang dilakukan mengalami gangguan atau bahkan berhenti sama sekali. Penyebaran Covid-19 dipandang sebagai sebuah peristiwa yang bersifat luar biasa dengan ditandai meningkatnya jumlah kasus dan/atau jumlah kematian serta meluas lintas wilayah dan negara juga berdampak pada aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan, serta kesejahteraan masyarakat di Indonesia.

Industri film Indonesia dalam dunia hiburan mulai menunjukkan peningkatan pertumbuhan 20%, tetapi pandemi Covid-19 yang mendorong diberlakukannya kebijakan pembatasan sosial berskala besar menyebabkan aktivitas produksi film nasional terhenti, termasuk aktivitas promosi. Pandemi juga membawa dampak kepada banyak pihak yang terlibat langsung dalam industri film, seperti produser, para pemain, distributor film, dan pemain lepas serta pekerja lepas.

Meskipun dengan latar penyebab yang berbeda, situasi keterpurukan dunia film Amerika Serikat pernah juga dialami pada tahun 1930-an saat Amerika Serikat dilanda resesi ekonomi besar yang disebut era *Great Depression*. Peristiwa yang sering disebut dengan *Black Tuesday* ini memengaruhi semua elemen masyarakat termasuk di dalamnya dunia film Hollywood. Paper ini hendak menjelaskan bagaimana film yang juga sebuah industri melakukan terobosan strategi agar keluar dari situasi yang secara nasional tidak menguntungkan, khususnya dalam upaya mulia film sebagai sarana seni yang menawarkan alternatif psikologis yang mendukung untuk membantu masyarakat mengelola tekanan selama musibah nasional berlangsung.

Teori dan Metodologi

Paper ini bersifat deskriptif kualitatif dan menggunakan kajian interdisipliner American Studies yang pada dasarnya menekankan pada perspektif kesejarahan baru (*new historicism*) untuk melihat pengalaman Amerika, yang dalam paper ini berupa pengalaman industri film saat periode *Great Depression* (Resesi Ekonomi) tahun 1930-an. Perspektif *new historicism* menempatkan karya seni bukan lagi sebagai kesatuan estetika yang otonom melainkan memiliki keterkaitan dengan aspek sosial, politik, ekonomi yang melingkupinya (Greenblatt, 1989). Hal ini sekaligus juga menempatkan pemahaman bahwa makna sosial seni merupakan konstruksi yang tidak lepas dari konteksnya. Ia bergerak dalam konteks tertentu dan mengungkapkan kondisinya baik eksplisit maupun implisit, baik untuk menegaskan maupun menyangkal (Zolberg, 1990; Hennon & Grennier, 2000).

Hasil dan Pembahasan

Campur Tangan Pemerintah dalam Stagnasi Sosial Ekonomi

Ketika ekonomi Amerika Serikat jatuh pada tahun 1929 dan terus memburuk selama tiga setengah tahun berikutnya, sektor budaya juga jatuh dan mengalami perubahan yang dahsyat. Pendapatan studio film, penyiar, klub malam, perusahaan rekaman, tur, dan penerbit merosot, bersama dengan perusahaan komersial lainnya, membuat beberapa dari mereka mengalami kebangkrutan. Semangat dan substansi seni mengalami pergeseran secara drastis daripada tahun-tahun sebelumnya. Strauss dalam

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

Mattacheo (2014:169) mengatakan bahwa sebelum *Great Depression* cerita kesuksesan dan kemajuan merupakan *American psychological default* yang secara luas tertanam dalam alam bawah sadar masyarakat Amerika. Alam bawah sadar ini menggerakkan setiap individu Amerika yang memercayai bahwa mereka tidak mungkin gagal.

Hadirnya krisis ekonomi yang sistemik pada awal 1930-an menghancurkan kepercayaan diri dan menghadirkan kemungkinan akan kegagalan. Situasi sosial kemasyarakatan yang sedang dilanda depresi melahirkan juga ketakutan yang meluas dalam dimensi kognitif dan psikologi. Susman (1998:22-30) menyampaikan: *the (Great) Depression taught Americans of being afraid of desires- which are the engine of a plastic society- as they became dangerous and unattainable and inevitably led to ruin*. Ketakutan akan hasrat ini ditangkap oleh pemerintahan Presiden Franklin Delano Roosevelt yang kemudian menerbitkan politik kebudayaan. Keikutsertaan pemerintahan Presiden Roosevelt adalah dalam bentuk *Works Progress Administration* (WPA) di bawah Kementrian Keuangan. Tujuan dari WPA adalah membantu para seniman, penulis, musisi dan masyarakat film di negara-negara bagian agar tetap bisa berkarya. Diskstein (2009:92) menjelaskan melalui WPA pemerintah juga mengerahkan pekerja seni fotografi bekerja sama dengan *Farm Security Administration* untuk mendokumentasikan kehidupan masyarakat Amerika Serikat pada masa *Great Depression* khususnya mereka yang tinggal di pedesaan. Lebih mendalam Diskstein (2009:93) mengatakan: *The government projects were serious and instructive but also uplifting and, significantly, they provided an economic stimulus in the form of jobs for artist*.

Berkaca melalui Genre Film Musikal dan Film Biografi

Selain partisipasi pemerintah, secara internal dunia film Hollywood saat *Great Depression* menciptakan formulanya sendiri dalam menarasikan situasi masyarakat pada era resesi tersebut. Kemampuan untuk menciptakan narasi visual merupakan kemampuan kreatif untuk menghadirkan replika dari kehidupan baik dalam bentuk narasi fiksi maupun nonfiksi. Pippin dalam *Filmed Thought: Cinema as Reflective Form* (2020) mengeksplorasi bahwa film merupakan sebuah kemampuan untuk merefleksikan atau kemampuan untuk memberi arahan model reflektif bagi penonton. Pandangan ini menggambarkan bahwa sebuah film harus memiliki kemampuan reflektif bagi para penontonnya. Kemampuan reflektif ini merupakan keharusan moral atau *moral*

imperative yang membuat sebuah film menjadi bernilai atau tidak. Bagi Pippin persoalan dalam nilai sebuah film bukan terletak pada genre film yang diproduksi, melainkan pada solusi khas atau unik yang ditawarkan dalam sebuah film. Dengan demikian, sebuah film merupakan sebuah narasi filosofis yang diimpor atau diadopsi dari kehidupan manusia yang umum terjadi dan kemudian mewujudkannya dalam narasi secara lebih umum:

Films perform a reflective function when they take steps to deviate from their genre's conventions, or alternately, when they proffer a unique solution to/perspective on their genre's central concerns...In brief, films show the philosophical import embedded in ordinary life, "illuminating at a level of generality, but in a way not incorporable in a 'theory'" (2020:90).

Kemampuan untuk menyampaikan pesan moral dalam narasi visual sebuah film sehingga memiliki makna reflektif filosofis merupakan sebuah kemampuan filosofis yang bermuara pada kemampuan menerjemahkan kehidupan sehari-hari manusia ke dalam sebuah narasi visual yang bermakna. Argumentasi reflektif mengenai nilai film ini juga mencuat dalam produk-produk film Hollywood pada masa *Great Depression* meskipun ia dibalut dalam formula tema yang cenderung menghibur mengingat situasi sosial kemasyarakatan yang pada saat itu lebih membutuhkan hiburan daripada pemikiran. Pelajaran terpenting dari resesi ekonomi Amerika Serikat pada era 1930-an ini adalah bahwa dalam kondisi yang stagnan, ketakutan merajalela, harapan yang menipis, seni menjadi kekuatan yang menguatkan dan membuat masyarakat bergerak kembali. Film-film bergenre musikal, film komedi, film biografi cukup menarik perhatian Hollywood untuk memproduksinya.

Bila pada era sebelumnya pembicaraan mengenai film Hollywood berada dalam domain pembeda antara yang bertema serius dan bertema populer, era 1930-an hal ini bergeser tidak lagi pada pembedaan seperti itu, tetapi pada tingkatan seberapa cepat atau seberapa kritis film bereaksi terhadap situasi sosial yang belum pernah terjadi sebelumnya pada era resesi ekonomi tersebut. Sebagai contoh adalah hadirnya film bergenre musikal yang dibintangi artis Shirley Temple berjudul *Stand Up and Cheer!* dan film biografi berjudul *Young Mr. Lincoln* yang dibintangi oleh Henry Fonda. Film musikal dalam industri film Hollywood telah hadir sebelum *Great Depression* berlangsung, tetapi film musikal yang memuat pesan-pesan pemerintah tentang masa tersebut *Stand Up and Cheer!* menjadi yang pertama.

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)



Gambar 1-2 Poster Film *Young Mr. Lincoln* dan film *Stand Up and Cheer!*

Sumber : [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Young Mr. Lincoln \(1939 poster - Style B three-sheet\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Young_Mr._Lincoln_(1939_poster_-_Style_B_three-sheet).jpg) dan <https://m.imdb.com/title/tt0025829/mediaviewer/rm2963812352/>

Film *Stand Up and Cheer!* menceritakan Presiden Roosevelt yang menunjuk Secretary of Amusement untuk memimpin U.S. Department of Entertainment. Tujuan lembaga ini adalah untuk menghibur publik Amerika yang masih terdampak akibat *Great Depression* dan hal ini ditunjukkan dengan lagu-lagu yang sejak awal muncul dalam film ini. Lirik lagu-lagu tersebut meminta masyarakat untuk berhenti mengeluh dan tetap bergembira. Sebagai film yang akhirnya bersifat propaganda, kehadiran koreografi dalam film musikal menjadi sama pentingnya dengan sinematografi yang oleh Dickstein (2009:95-97) dikatakan:

The arts packed a charge of physical energy translated into the kind of psychological energy that stimulated Depression audiences and consumers...Besides conveying the joy and superlative grace of movement, dance in films became a metaphor for the need of beleaguered people to link up and hang togethe.

Unsur gerak tari menjadi sarana membangun plot film sehingga diharapkan mampu menggerakkan para penonton Amerika yang sedang mengalami stagnasi dan kegelapan. Kehadiran aktris cilik Shirley Temple yang sebelumnya telah populer membintangi film-film pendek, menjadi kekuatan film musikal *Stand Up and Cheer!* Bahkan dikatakan oleh para kritikus film bahwa kehadiran tokoh Shirley Dugan yang diperankannya dalam adegan menyanyi dan menari bersama tokoh ayah yang berlangsung dalam durasi lima menit merupakan bagian terbaik dalam film tersebut. Sebagai film musikal yang pada dasarnya berfungsi sebagai hiburan, kehadiran film *Stand Up and Cheer!* tidak mampu melepaskan diri dari pesan propoganda yang ditunjukkan dengan munculnya tokoh President Roosevelt dalam adegan awal film:



Gambar 3-4 Pertemuan Presiden USA dengan Cromwell di Gedung Putih
Film *Stand Up and Cheers!*, 1934

*President: Mr. Cromwell, our country is bravely passing through a serious crisis. Many of our people's affairs are in the red...and, figuratively, their nerves are in the red. But thanks to ingrained sturdiness...their faith is not in the red. Any people blessed with a sense of humor...can achieve success and victory. We are endeavoring to pilot the ship past the most treacherous of all rocks- fear. The government now proposes to dissolve that destructive rock...in a gale of laughter. To that end, it has created a new cabinet office-that of secretary of amusement-whose duty it shall be to amuse and entertain the people...to make them forget their troubles (Film *Stand Up and Cheer!*, 1934:04.02-04.55)*

Pesan yang disampaikan oleh tokoh presiden dalam film *Stand Up and Cheer!* merupakan resonansi pesan pemerintahan Presiden Roosevelt di dunia nyata, yang keduanya terkait dengan situasi sosial yang sama, yakni masyarakat Amerika Serikat yang sedang berusaha pulih dari peristiwa *Great Depression*. Berkelindannya fiksi dan nonfiksi dalam film musikal *Stand Up and Cheer!* menjadi alternatif strategi Hollywood untuk menanggapi semangat zaman saat film ini dibuat dan dirilis.

Dalam konteks film bergenre komedi, tujuan hiburan atau *entertainment* menjadi semakin menguat mengingat situasi sosial yang membutuhkan pemulihan. Dalam artikelnya mengenai film komedi Hollywood pada era *Great Depression*, Pronovost (2020) menyampaikan bahwa film-film komedi mengandalkan apa yang disebut sebagai *screwball comedy*. Istilah ini merupakan subgenre komedi romantis yang menggabungkan antara dagelan, lelucon kasar/*slapstick*, sindiran/satire. Adegan dalam film komedi jenis ini bersifat spontan dan dinamis yang biasanya bertujuan untuk mengilustrasikan pertanyaan-pertanyaan dan problem sosial.

Subgenre *screwball comedy* memasuki sejarah sinema Hollywood pada era *Great Depression* karena secara umum akibat resesi ekonomi masyarakat Amerika mengalami perubahan yang berakibat pula pada perubahan sosial kelas. Kelas menengah sebagai akibat dari resesi mengalami keterpurukan menjadi kelas menengah bawah, demikian

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

juga mereka yang sebelumnya telah ada di kelas bawah, semakin ke bawah. Sementara kelas sosial atas memiliki keistimewaan melanjutkan kehidupan yang nyaman dan berlimpah. Ketimpangan ini menjadi materi alat kritik para pembuat film komedi Hollywood pada era *Great Depression*, yang ditujukan untuk hiburan bagi masyarakat kecil (Sharot, 2013:89-90).



Gambar 5-6 Film *screwball comedy* Platinum Blonde dan Bombshell
Sumber : https://rateyourmusic.com/film/platinum_blonde/ dan Pacifica Island Art

Upaya Hollywood untuk menghibur masyarakat seperti yang selalu didesakkan dan didengarkan oleh pemerintahan Roosevelt dengan jargonnya *how dissonance could be resolved into harmony, how stagnation could give way to action, and how fear could be turned into hope* (Dickstein, 2009:97) pada saat yang sama akhirnya menghasilkan produk-produk budaya populer yang bersifat ringan dan picisan. Dengan kata lain, pada saat masyarakat yang secara psikologis sedang dalam situasi yang paling lemah, tidak aman dan tidak stabil budaya populer Amerika Serikat secara paradoks melahirkan produk-produk film yang tidak menguatkan secara filosofis karena muatan hiburan yang lebih kental (Dickstein, 2009; Mattacheo, 2014; Pronovost 2020).

Selain subgenre film musikal dan *screwball comedy* yang khas keberadaannya dalam masa *Great Depression*, dunia film Hollywood juga tetap memproduksi subgenre film biografi presiden, yakni film *Young Mr. Lincoln* (1937) yang disutradarai oleh John Ford. Custen (1992) menggarisbawahi film biografi sebagai film yang merujuk pada sosok bersejarah, baik di masa lalu maupun sekarang, yang nama aslinya digunakan. Film tentang tokoh sejarah nasional menginterpretasikan sejarah untuk suatu ingatan publik yang luas, yang bukan hanya menggantikan pengalaman sejarah melainkan juga imajinasi sejarah (Kaes, 1990). Sebagai sebuah subgenre yang menyuguhkan tokoh bersejarah, film biografi memiliki keterkaitan pula dengan mitos.

Menurut Cucca (2011), film biografi memiliki yang ia sebut sebagai *mythical ability*, yakni kandungan nilai-nilai yang memungkinkan dielaborasi dalam dialog budaya dengan mengikutkan penonton untuk menguji, mengubah, atau menguatkan kembali identitas dan nilai-nilai budaya suatu masyarakat (2011:176). Dengan kata lain film biografi menyajikan nilai-nilai yang tak habis dipakai dalam sebuah dialog budaya karena kandungan mitos yang ada di dalamnya.

Hadirnya film biografi *Young Mr. Lincoln* yang berisi mengenai kehidupan Abraham Lincoln pada masa muda dapat dimaknai sebagai upaya untuk meresonansikan Amerika pada masa lalu ke dalam masa kekinian Amerika Serikat pada 1930-an. Menghadirkan tokoh legendaris Bapak Bangsa yang bahkan telah menjadi mitos Amerika ini bertujuan sebagai *public reminder* (peringat publik) tentang perjuangan pada masa lalu yang dipersonifikasikan melalui capaian seorang Abraham Lincoln muda. Mitos tokoh besar Lincoln direpresentasikan dengan cara yang berbeda oleh John Ford selaku sutradara karena ia lebih menyorot kiprah Lincoln saat ia masih seorang anggota partai biasa, artinya ia adalah seorang penghuni rumah bambu dari keluarga sederhana yang juga harus berjuang untuk memperbaiki hidup dan memajukan dirinya. Morgan (2014: 273-276) lebih lanjut mengatakan:

Young Mr. Lincoln was a movie that consciously avoided focus on the mythologised Civil War president, manifest in the public memorialisation of the Lincoln Monument (consecrated in 1922) and the carved visage on Mount Rushmore (completed in 1937)...In a further rejection of iconography, Young Mr. Lincoln's first sequence is centred not on the near-mythic log cabin but on his unsuccessful first campaign for election to the Illinois General Assembly in 1832. A rather shabbily dressed, coatless and diffident candidate standing on the porch of his New Salem store, nervously unsure what to do with his hands, is introduced as a fellow member of the 'incorruptible' Whig party challenge political corruption.

Pilihan penarasian tokoh bersejarah dengan mengambil pilihan periode kariernya saat masih belum mencapai kesuksesan seperti terlihat dalam *Young Mr. Lincoln* merupakan formula yang disesuaikan dengan semangat zaman saat film biopik ini dibuat, sebagai bagian dari mendekatkan Lincoln pada masalah-masalah kerakyatan yang dihadapi hampir seluruh masyarakat Amerika Serikat saat *Great Depression*. Ketekunan dan rasa humanisme yang diatributkan pada tokoh Lincoln versi era *Great Depression*, yang pada akhirnya berhasil memenangkan kasus hukum membela tersangka Abigail Clay, mengubah makna yang awalnya dari seorang *common man* menjadi *uncommon figure*. Determinasi sutradara untuk melihat dimensi perjuangan Lincoln muda bermakna menggaungkan nilai-nilai progresivitas yang diharapkan tetap dimiliki oleh masyarakat

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

Amerika Serikat meskipun mereka tengah berada dalam keterpurukan ekonomi. Oleh karena itu, film biografi Lincoln menyuarakan keadilan bagi yang tertindas, identifikasi emosional dengan masyarakat kecil dengan tanpa mengabaikan kekurangan mereka, dan kuatnya pemilahan mana yang benar dan mana yang salah, yang diharapkan nilai-nilai itu tidak luntur meski situasi sosial ekonomi pada masa film itu dibuat sedang tidak menentu (Custen, 1992:199-200).

Berkaca Film Indonesia pada Masa Covid

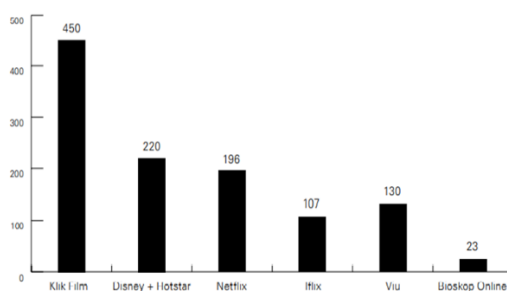
Situasi masyarakat Amerika Serikat saat *Great Depression* tahun 1930-an kurang lebih sama dengan situasi Indonesia pada masa pandemi Covid-19 tahun 2020. Pandemi Covid-19 menciptakan ketidakpastian, melahirkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang bisa saja berlangsung luas dan dalam jangka lama. Semua sektor masyarakat menghentikan aktivitasnya berkaitan dengan berbagai larangan dan aturan pemerintah yang membatasi kegiatan fisik secara langsung. Industri film Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang signifikan saat menjelang tahun 2020. Pertambahan jumlah layar mencapai ribuan dalam satu dasawarsa terakhir, perolehan penonton yang mencapai angka 51,2 juta pada tahun 2018, serta semakin banyaknya film Indonesia yang menembus perolehan *box office*, menjadi pertanda semakin baiknya perfilman Indonesia. Tahun 2019 produksi film berjalan dengan pertumbuhan yang positif walaupun tidak ada lonjakan drastis dari sisi jumlah produksi film bioskop, perkembangan jumlah layar dan penonton, dibandingkan dengan tahun 201 (Levriana dan Lisabona, 2019).

Pada kuartal pertama dari Januari sampai Maret 2020, lebih dari 12,5 juta penonton membeli tiket bioskop. Walau turun 5 juta penonton dibandingkan kuartal pertama 2019, yaitu bioskop memperoleh 17,5 juta pembeli tiket, tetapi jumlah film beredar pada awal 2020 lebih sedikit. Pada kuartal pertama tahun 2020 ada 28 judul film Indonesia yang tayang di bioskop, sementara pada kurun yang sama tahun 2019 ada 36 judul. Jika dibuat perkiraan pendapatan kotor, tiap tiket bisa menghasilkan 40 ribu rupiah. Jadi, pada tahun 2019 film Indonesia mengumpulkan pendapatan kotor sebesar 2,08 triliun. (Redaksi Film Indonesia, 2021).

Sejak April 2020 sektor film di seluruh dunia termasuk Indonesia mengalami pukulan berat karena pembatasan aktivitas sosial yang diterapkan dalam kondisi pandemi Covid-19. Dampaknya terhadap produksi film nasional dan penayangan di bioskop

terhenti sehingga pertumbuhan sektor film di tingkat nasional menurun. Tahun 2020, PDB Film, Animasi, dan Video, diestimasi tumbuh negatif di angka 0,03 persen dan ini berdampak langsung pada sekitar 42 ribu tenaga kerja yang terlibat di industri film nasional (Rusiawan, 2021).

Pengaruh pandemi Covid-19 yang paling terasa bagi masyarakat penonton Indonesia adalah dalam hal pergeseran moda menonton film di bioskop berpindah ke moda menonton melalui platform daring (*online*). Platform-platform seperti Netflix, Hooq, Iflix, Viu, dan terakhir Klikfilm merajai layar-layar kecil pesawat telepon genggam di hampir semua lapisan masyarakat. Bioskop *online* mulai beroperasi bulan Juli 2020, sementara bulan September 2020, platform daring Disney Hotstar merilis aplikasi di Indonesia dan menyediakan film-film Indonesia dalam katalognya (Redaksi Film Indonesia, 2021).



Grafik Jumlah judul film Indonesia di platform menonton daring tahun 2020
Sumber: Redaksi Film Indonesia, 2021

Alternatif moda platform untuk menikmati film seperti yang terlihat dalam grafik tersebut dikuatkan dengan penjelasan dari situs Kominfo yang mengunggah data statistik pendapatan langganan *video on demand* Indonesia yang sepanjang tahun 2021 telah menghasilkan di kisaran 400 juta US dollar, sebuah angka yang fantastis dan akan semakin fantastis pada tahun-tahun mendatang seiring dengan teknologi digital yang semakin berkualitas. Perkembangan ini menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi dunia seni rekam khususnya film dan animasi karena potensi untuk menjangkau pasar yang lebih luas bagi para sineas Indonesia dan pelaku seni. Sekaligus juga menciptakan tantangan mengingat keberagaman pada akhirnya membutuhkan filterisasi yang memadai yang bertujuan untuk melindungi norma, budaya, dan religi bangsa. Dalam perspektif sejarah perfilman Amerika Serikat filterisasi semacam ini pernah juga diberlakukan pada masa *Great Depression*, yang disebut sebagai *Hays Code*. *Hays Code* adalah seperangkat aturan dan pedoman yang dibuat untuk diikuti oleh film-film Hollywood antara awal

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

1930-an dan akhir 1960-an. Secara resmi bernama *Motion Picture Production Code*, *Hays Code* dimaksudkan untuk membuat gambar-gambar Hollywood "layak" dan "aman" untuk publik secara luas, yang berarti tidak mencakup atau menampilkan topik, tema, atau hal-hal kontroversial tertentu, termasuk seks dan kejahatan.

Sementara itu, dari sisi genre film yang muncul dalam perfilman Indonesia masa pandemi masih pada genre-genre yang memang paling banyak mendapat animo penonton, yakni genre film horor, film *romance*, dan film komedi. Dengan kata lain, di tengah situasi yang tidak menentu sebagai akibat dari pandemi Covid-19 para sineas Indonesia belum membuat alternatif genre film lain yang memungkinkan penonton memiliki lebih banyak pilihan untuk dinikmati.

Simpulan

Melalui perspektif *new historicism*, memulihkan masyarakat Amerika Serikat pascareseksi ekonomi 1930 bisa ditelaah melalui produk kebijakan pemerintahan dan film-film yang diproduksi saat resesi berlangsung. Program *Works Progress Administration* yang ditujukan sebagai dukungan pemerintahan Roosevelt terhadap para sineas dan pekerja seni yang terdampak resesi, berjalan beiringan dengan produk-produk fiksi yang hadir dalam dunia imajinasi film. Keduanya merepresentasikan semangat zaman yang berlatar keterpurukan ekonomi sehingga dari *text* dan *co-text* yang tampaknya tidak bersinggungan menjadi saling berkaitan satu dengan yang lain. Keduanya hadir untuk mendukung semangat masyarakat agar pulih dari dampak resesi.

Referensi

- CNN Indonesia. Bioskop Terbesar AS Terancam Bangkrut di Akhir 2020. CNN Indonesia dot com. Rabu, 14 Okt 2020. Retrieved on October 20, 2022 from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201014144412-220-558341/bioskop-terbesar-as-terancam-bangkrut-di-akhir-2020>.
- Cucca, V. (2011). Biopics as Postmodern Mythmaking. *Academic Quarter*, 2. <https://doi.org/10.5278/ojs.academicquarter.v0i02.3119>
- Custen, G.F. (1992). *Bio/Pics How Hollywood Constructed Public History*. New Jersey: Rutgers University Press.

- Dickstein, M. (2009). Depression: Facing the Music: What 1930s pop culture can teach us about our own hard times. *The American Scholar*, Vol. 78 (4), 91-95.
- Greenblatt, S. (1989). *Toward a Poetic of Culture*. In *The New Historicism* (H Aaram Vesser ED.). New York: Routledge.
- Hennon, A & Grenier, L. (2000). *Sociology of Art New Stakes in a Post Critical Time*. The International Handbook of Sociology. London: Sage Publications.
- Kaes, A. (1990). History and Film: Public Memory in the Age of Electronic Dissemination. *History and Memory*, Vol 2 (1), 111-129.
- Levriana, Y dan Lisabona, R. (2019) Pemandangan Umum Industri Film Indonesia 2019. Jakarta: Film Indonesia. Retrieved 22 Oktober 2022 from http://filmindonesia.or.id/public/upload/doc/fi_pemandangan-umum-industri-film-2019_ralat.pdf
- Mattacheo, A. (2014). Shadows of Forgotten Men. Film “Noir” and The Great Depression’s Imagination: “Murder, My Sweet”. *History of Economic Ideas*, Vol. 22(3), 167-177.
- Morgan, I & Davies, PJ. (2014). *Hollywood and the Great Depression: American Film, Politics and Society in the 1930s*. Edinburg University Press.
- Pippin, R. (2020). Filmed Thought: Cinema as Reflective Form. *Film-Philosophy*. Volume 26 (3), 88-98.
- Pronovost, V. (2021). “Screwball”: A Genre for the People Representing Social Classes in Depression Screwball Comedy (1934-1938). The University of Stockholms.
- Pulver, A., (2020). At least 170,000 lose jobs as film industry grinds to a halt due to Coronavirus. Retrieved on October 17, 2020 from <URL:https://www.theguardian.com/film/2020/mar/19/loss-of-jobs-income-film-industry-hollywood-coronavirus-pandemic-covid-19>
- Redaksi Film Indonesia. (2021). Pemandangan Umum Industri Film Nasional. Film Indonesia. Retrieved on October 22, 2022 from <http://filmindonesia.or.id/article/pemandangan-umum-industri-film-indonesia-2020#.Y1PlkvxBy02>
- Rusiawan, W. (2021). Kata Pengantar dalam Pemandangan Umum Industri Film Nasional 2020. Jakarta: Film Indonesia. Retrieved on Oktober 22, 2022 from <http://filmindonesia.or.id/public/upload/doc/Pemandangan-Umum-Industri-Film-2020-u-publikasi.pdf>
- Sharot, S. (2013) “Wealth and/or Love: Class and Gender in the Cross-class Romance Films of the Great Depression,” *Journal of American Studies*, Vol. 47 (1), 89 – 101. doi: 10.2307/23352508

Sukarni Suryaningsih

Berkaca dari Layar Kaca: Memulihkan Masyarakat Melalui Film (Telaah *New Historicism* Great Depression 1930)

Susman W. (1988). “Did Success Spoil the United States”, in L. May (ed.), *Recasting America: Culture and Politics in the Age of Cold War*. Chicago : Chicago University Press

Whitten, S. (2020). More than a third of US adults say movie theaters should close amid coronavirus outbreak. Retrieved on November 03, 2020 from URL: <https://www.cnn.com/2020/03/11/hollywood-sales-threatened-as-coronavirus-pandemic-worsens.html>.

Yaqoub, M. (2020). Post-pandemic Impacts of COVID-19 on Film Industry Worldwide and in China. *Global Media Journal* Vol. XIII, Issue 02, Fall 2020. Retrieved October 20, 2022 from https://www.researchgate.net/figure/Estimated-revenue-of-global-film-industry-losses-Source-Statista-2020-Watson-Jun-18_fig1_355190747

Zolberg, V.L. (1990). *Constructing a Sociology of the Arts*. Cambridge: Cambridge University Press.

MENYIKAPI SISTEM PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA ERA *NEW NORMAL*

Samuel Gandang Gunanto

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
E-mail: gandang@isi.ac.id

ABSTRAK

Sistem pembelajaran model *blended learning* menjadi viral di kalangan dunia pendidikan sejak seluruh dunia mengalami pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 hingga akhir tahun 2021. Saat dicanangkannya era *new normal* sebagai era pascapandemi, banyak penelitian dilakukan untuk membuktikan secara empiris keefektifan dan keunggulan sistem pembelajaran ini dengan mempertimbangkan kontrol preventif sebagai kebijakan yang dipilih dalam dunia pendidikan. Menyikapi hal tersebut, peneliti mencoba untuk mengumpulkan data dan melakukan analisis tentang sistem pembelajaran *blended learning* yang dihimpun dari hasil empiris penelitian kurun waktu 10 tahun terakhir (2013-2022) di sebuah portal rujukan ilmiah Garuda (<https://garuda.kemdikbud.go.id>). Data dikumpulkan, diidentifikasi, disaring, dan dianalisis terstruktur menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) untuk menjawab beberapa pertanyaan peneliti tentang *blended learning* dan karakteristiknya guna pembelajaran vokasi pada era *new normal*. Hasil pengumpulan data menunjukkan puncak data empiris terdapat pada tahun 2021, yaitu sebanyak 651 data penelitian dan menyimpulkan bahwa sistem belajar *blended learning* sangat adaptif untuk dilakukan modifikasi dan selaras dengan pembelajaran model vokasional.

Kata kunci: *blended learning*, *systematic literature review*, portal Garuda, adaptif, vokasional

Pendahuluan

Kejenuhan anak dalam proses belajar mengajar daring semasa pandemi COVID-19 mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk belajar atau memperoleh informasi. Pembelajaran sistem *blended learning* diprediksi akan menjadi sistem pembelajaran yang efektif dan mudah diterima oleh generasi *digital native* saat ini dibandingkan model pembelajaran sistem tatap muka/konvensional yang cenderung mengandalkan teknik penyajian ceramah. Generasi digital yang saat ini sedang berada di sistem pendidikan dasar, menengah pertama, dan menengah atas memiliki tingkat pemikiran yang kritis dan berperilaku *multitasking* dalam kesehariannya. Tidak menutup juga dalam perilaku belajar.

Fenomena ini dalam waktu dekat juga akan dihadapi oleh pendidikan tinggi. Sistem pembelajaran dalam pendidikan tinggi harus mampu memberikan ragam alternatif dalam belajar. Sumber informasi dapat dijumpai dalam beragam media informasi, baik yang didapatkan secara cetak maupun digital. Pengajar dan buku acuan perkuliahan bukan satu-satunya sumber utama dalam belajar. Kedudukan pengajar sebagai fasilitator akan tampak sebagai teman diskusi dalam proses interaksi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih dalam mengenai pembelajaran *blended learning* ini untuk menjawab beberapa pertanyaan peneliti: (1) Apakah sistem pembelajaran ini mampu untuk adaptif dengan perilaku belajar generasi digital saat ini atau hanya alternatif sesaat saja semasa pemulihan di era *new normal*? (2) Berdasarkan data empiris penelitian terdahulu; apakah model *blended learning* mampu untuk dilakukan modifikasi pengembangan, terutama yang bersesuaian dengan pembelajaran vokasional?

Penelitian ini dilakukan dengan metode *systematic literature review* (SLR) yang mengambil data sumber dari portal karya ilmiah Garuda (<https://garuda.kemdikbud.go.id>) dalam rentang 10 tahun terkini, yaitu tahun 2013 sampai tahun 2022. Kedua pertanyaan penelitian dijadikan sebagai acuan dalam mengumpulkan, mengidentifikasi, menyaring, dan menganalisis data empiris secara terstruktur yang akan dipergunakan untuk mencari jawaban. Harapannya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara empiris dapat ditemukan peluang pengembangan model *blended learning* yang dapat menunjang pembelajaran vokasional, secara khusus di bidang ilmu animasi.

Teori dan Metodologi

Pandemi Covid-19 memberikan dampak perubahan yang sangat besar di semua lini kehidupan. Dunia pendidikan pun mulai memikirkan strategi dan pengembangan teknologi guna mengurangi dampak putusnya rantai pembelajaran yang selama ini sangat intens dengan sistem tatap muka. Dampak paling terasa adalah di sistem pendidikan dasar hingga menengah karena sebelum pandemi hampir semua kegiatan dilakukan secara tatap muka dan berinteraksi sosial secara langsung. Beda halnya dengan sistem pendidikan tinggi karena ada beberapa sistem pendidikan yang sudah menggunakan sistem pembelajaran dengan minim pertemuan fisik dan berbasiskan media *online* seperti halnya

penyelenggaraan pendidikan di sistem Universitas Terbuka (<https://www.ut.ac.id>). Kampus-kampus pendidikan tinggi lainnya juga sudah banyak yang memiliki sistem penyelenggaraan pendidikan yang serupa, bahkan ada kampus dari luar negeri yang bisa menawarkan pendidikan bergelar tanpa kita harus berada di sana secara fisik. Sistem perkuliahan hingga lulus diatur secara sistem elektronik yang terintegrasi.

Teknologi media dalam dunia pendidikan berkembang dari media yang hanya hadir sebagai alat bantu mengajar merambah ke metode, strategi, teknologi, hingga sistem yang mampu menyinergikan beragam aspek pembelajaran. Semua komponen pancaindera mampu direspons dengan perkembangan media pembelajaran yang ada, hingga yang terkini sudah meluas ke ranah pengalaman di dunia virtual yang bercampur dengan realitas nyata atau sering dikenal dengan teknologi *mixed reality*.

Generasi pembelajar saat ini yang didominasi oleh generasi *digital native* cenderung memilih media belajar yang sesuai dengan perilaku belajarnya. Pengaruh yang sangat signifikan terasa adalah kecenderungan lebih cepat bosan jika melakukan sistem pembelajaran konvensional, baik berupa tatap muka maupun tatap maya (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran akan efektif berperan jika sesuai dengan perilaku belajar yang dimiliki oleh si pembelajar sehingga kebiasaan-kebiasaan baru akan terbentuk secara mandiri tanpa paksaan dan memunculkan aspek interaksi belajar yang aktif. Jika ekosistem ini terbentuk, kehadiran pengajar akan berperan sebagai faktor penguatan dan *monitoring* atas pencapaian yang diperoleh.

Blended learning tidak hanya mengombinasikan sistem pembelajaran *online* atau daring dan *offline* atau luring dalam sebuah penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, namun juga perlu mengintegrasikannya agar terstruktur dan menjadi lebih bermakna (Rahman et al., 2020). Berdasarkan pengembangan sistem sebelum era pandemi, metode *blended learning* dianggap mampu memadukan secara efektif pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online* dan menunjukkan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal (Kaur, 2013; Sihabudin, 2018). Tidak hanya meningkatkan daya tarik, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran (Wardani et al., 2018), namun juga memengaruhi motivasi dan kemandirian (Al Aslamiyah et al., 2019; Haryadi et al., 2021). Sistem ini tidak meniadakan interaksi tatap muka, namun meminimalkannya sehingga bagi penyelenggaraan pendidikan vokasional, model *blended learning* sangat direkomendasikan sebagai metode penyelenggaraan sistem pembelajaran yang paling

optimal dilakukan semasa pandemi Covid-19 atau pada masa *new normal* sebagai upaya preventif.

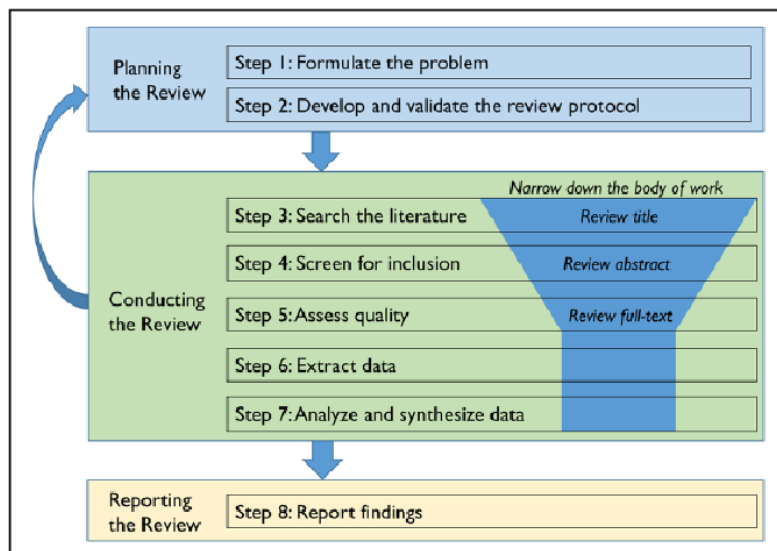
Penerapan *blended learning* memungkinkan terjadinya modifikasi dalam proses pelaksanaannya. Bisa digabungkan dengan pendekatan konstruktivisme (Erita et al., 2020) dengan penguatan pada pemahaman konsep dan kemandirian belajar (Wahyuningsih & Budiningsih, 2014), kemampuan berpikir kritis (Bahtiar, 2021), strategi konflik kognitif terhadap kemampuan resiliensi matematis (Fitri et al., 2020), model *flipped classroom* (Basori, 2018), model *project-based blended learning* (Wahyudi & Winanto, 2018), modifikasi dengan model *inquiry* (Saekawati & Nasrudin, 2021), dan model *community of Inquiry* (Asalla, 2010) yang mampu meningkatkan kualitas *blended learning* yang dilakukan selama pembelajaran.

Manfaat *blended learning* yang dirasakan oleh peserta didik selama proses belajar dapat dijabarkan seolah-olah berada dalam kondisi lingkungan/ekosistem belajar yang nyaman, proses pembelajaran terjadi secara interaktif, munculnya kesadaran belajar, keterlibatan pembelajar yang lebih besar dan aktif, pemahaman yang lebih baik dan menghasilkan analisis lebih terperinci terhadap sebuah pembahasan. Melihat manfaat tersebut, peneliti mempunyai dua buah pertanyaan menggugah yang membutuhkan simpulan hasil analisis data empiris penelitian dan penerapan *blended learning* di sistem penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pertanyaan tersebut adalah (1) Apakah sistem pembelajaran model *blended learning* mampu untuk adaptif dengan perilaku belajar generasi digital saat ini atau hanya alternatif sesaat saja semasa pemulihan pada era *new normal*? (2) Berdasarkan data empiris penelitian terdahulu, apakah model *blended learning* mampu untuk dilakukan modifikasi pengembangan, terutama yang bersesuaian dengan pembelajaran vokasional.

Metode yang akan digunakan untuk menghimpun data, menyaring, dan menganalisis penelitian ini adalah *systematic literature review* (SLR). Tinjauan literatur adalah fitur penting dari penelitian akademis. Pada dasarnya, kemajuan pengetahuan harus dibangun di atas pekerjaan yang sudah ada sebelumnya. Untuk mendorong batas pengetahuan, kita harus tahu di mana batasnya. Dengan meninjau literatur yang relevan, dapat dipahami keluasan dan kedalaman kerangka kerja yang ada dan mengidentifikasi peluang untuk dijelajahi. Dengan meringkas, menganalisis, dan menyintesis sekelompok literatur terkait, peneliti dapat menguji hipotesis tertentu dan/atau mengembangkan teori

baru. Pada proses ini juga dapat dilakukan evaluasi validitas dan kualitas penelitian yang ada terhadap kriteria tertentu untuk mengungkapkan kelemahan, inkonsistensi, dan kontradiksi (Templier & Paré, 2015).

SLR yang akan dilakukan merujuk pada metode Xiao & Watson yang menambahkan tahapan untuk meningkatkan ketelitian dalam melakukan tinjauan literatur. Beragam prosedur telah dihasilkan tentang cara melakukan SLR, namun secara bertahap dapat dijabarkan dalam delapan langkah, yaitu: (1) perumusan masalah riset; (2) pengembangan dan validasi tata cara tinjauan; (3) pencarian literatur; (4) penyaringan; (5) penilaian kualitas; (6) ekstraksi data; (7) analisis dan sintesis data; dan (8) menuliskan temuan (Xiao & Watson, 2017), yang secara gambar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Proses *Systematic Literature Review* (SLR)

Hasil dan Pembahasan

Sesuai tahapan SLR menggunakan metode Xiao & Watson, maka pada penelitian ini dapat dijabarkan sesuai langkah-langkah sebagai berikut.

1. Perumusan masalah riset

Pada tahap ini, peneliti mengambil dua pertanyaan riset sebagai dasarnya, yaitu:

P1 - Apakah sistem pembelajaran model *blended learning* mampu untuk adaptif dengan perilaku belajar generasi digital saat ini atau hanya alternatif sesaat saja semasa pemulihan di era *new normal*?

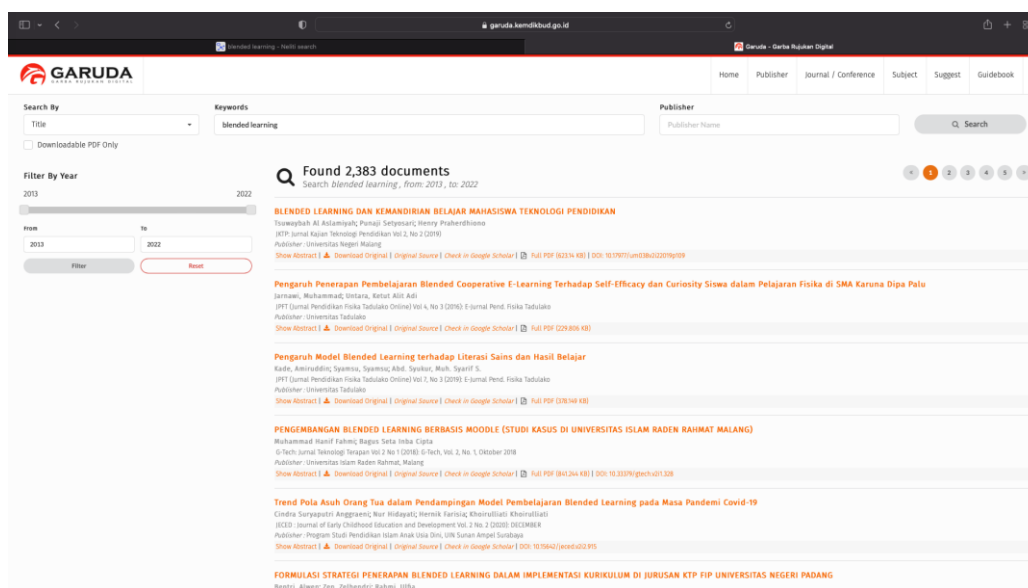
P2 - Berdasarkan data empiris penelitian terdahulu, apakah model *blended*

learning mampu untuk dilakukan modifikasi pengembangan, terutama yang bersesuaian dengan pembelajaran vokasional?

2. Pengembangan dan validasi tata cara tinjauan

Tahapan ini merupakan perencanaan peninjauan literatur yang akan dilakukan, dari sumber data, cara pengumpulan, pengelolaan data, penyaringan, dan pemilihan data akhir sebelum dilakukan analisis. Pada tahapan ini biasanya dilakukan dengan teliti dan membutuhkan validasi proses supaya tahapan dan data yang dihasilkan nantinya sesuai yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data menggunakan sumber portal ilmiah Garuda (<https://garuda.kemdikbud.go.id>) dengan kata kunci “*blended learning*” dan dibatasi pada kurun waktu 10 tahun terakhir (2013-2022). Lihat Gambar 2.



Gambar 2 Portal Garuda (<https://garuda.kemdikbud.go.id>) dengan kata kunci “*blended learning*”

Tampak bahwa dengan kata kunci pencarian “*blended learning*” ditemukan 2.383 artikel, sedangkan jika dipersempit menjadi kurun waktu 5 tahun terakhir (2018-2022) didapatkan artikel sejumlah 2.035 artikel. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penelitian mengenai *blended learning* dihasilkan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Jika ditelusuri secara detail, didapatkan penjabaran data sebagai berikut.

Tabel 1 Distribusi jumlah artikel penelitian tentang *blended learning* dalam kurun waktu 2013-2022 di portal Garuda

No.	Tahun	Jumlah artikel
1	2013	31
2	2014	32
3	2015	70
4	2016	96
5	2017	119
6	2018	185
7	2019	276
8	2020	418
9	2021	651
10	2022	505

Melihat distribusi data tersebut, dipilihlah fokus pengumpulan data pada dua tahun terakhir atau data tahun 2021 dan 2022 dengan asumsi data publikasinya dihasilkan dari periode 2020 sampai awal 2022.

3. Pencarian literatur

Setelah ditetapkan periode data yang akan dikumpulkan, tahap ini dikumpulkanlah data observasi awal dari sejumlah 1.156 artikel yang dipublikasi tahun 2021 dan 2022.

4. Penyaringan

Penyaringan awal adalah pemisahan berjenjang dari sumber artikel (jurnal/konferensi), jenjang implementasi (pendidikan dasar/menengah/PT), dan model *blended learning* (kombinasi/tidak). Selain itu, disaring juga jika ada duplikasi data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

5. Penilaian kualitas

Pada tahapan ini dipilihlah yang berpotensi menjawab pertanyaan penelitian terkait, yaitu yang artikelnya bersumber dari jurnal, implementasi pada jenjang pendidikan tinggi/PT, dan merupakan implementasi yang mampu mengombinasikan *blended learning* dengan model atau metode lainnya. Pada akhirnya menyisakan 55 artikel yang akan ditelusuri lebih dalam.

6. Ekstraksi data

Pada tahap ini artikel dibaca secara saksama untuk diekstraksi informasi yang mampu menjawab pertanyaan penelitian P1 dan P2.

7. Analisis dan sintesis data

Setelah data diekstraksi dan dikaitkan dengan pertanyaan penelitian, mulailah dilakukan analisis keterkaitan data-data yang ada guna membangun sebuah sintesis yang akan menjadi simpulan dari penelitian. Dari 55 artikel didapati mayoritas atau sebanyak 47 artikel menyarankan *blended learning* sebagai metode pengajaran yang mampu adaptif terhadap perilaku belajar generasi saat ini dan memiliki manfaat yang optimal dalam pembelajaran, sesuai dengan pertanyaan P1. Jika dilihat dari kedinamisannya, variasi juga ditemukan beragam gabungan dengan metode belajar lainnya dan secara teoretis memiliki setidaknya 12 model pengembangan *blended learning* hingga saat ini dan mayoritas memungkinkan untuk diterapkan pada pendidikan vokasional, sesuai dengan pertanyaan P2.

8. Menuliskan temuan

Simpulan telah dirumuskan guna menjawab pertanyaan penelitian, sekarang saatnya menuliskannya sesuai tahapan yang dilakukan dan temuan yang diperoleh di setiap tahapan hingga menjadi simpulan akhir secara runut dan sistematis.

Simpulan

Setelah melakukan kedelapan tahapan SLR dan diperoleh 55 artikel yang menjadi bahan tinjauan, didapati simpulan *blended learning* sebagai metode pengajaran mampu adaptif terhadap perilaku belajar generasi saat ini dan diyakini akan terus berkelanjutan (P1) dan ragam variasi pengembangannya memungkinkan untuk diterapkan pada pendidikan vokasional (P2). Selain itu, berdasarkan data empiris juga dijumpai manfaat yang optimal dalam semua siklus pembelajaran yang telah diterapkan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan kepada segenap sivitas akademika Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk berbagi diseminasi luaran kegiatan penelitian dalam forum ilmiah Seminar Akademik 2022.

Referensi

- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended learning dan kemandirian belajar mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p109>
- Asalla, L. K. (2010). Meningkatkan kualitas blended learning: Case study Menggunakan coi model. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 1(2), 770. <https://doi.org/10.21512/comtech.v1i2.2585>
- Bahtiar, B. (2021). The effectiveness of blended learning model to promote physics students' critical thinking skill. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(3), 441. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i3.29619>
- Basori, B. (2018). Blended Learning With Flipped Classroom Type for Enhancing Quality of Learning in Vocational High School: A Review. *Vanos Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/vanos.v3i1.3225>
- Erita, Y., Hevria, S., Eliyasni, R., & Wirda, W. (2020). Blended Constructive Learning Model for Facing the Fourth Industrial Revolution. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 680. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8013>
- Fitri, S., Syahputra, E., & Syahputra, H. (2020). Blended Learning Rotation Model Strategi Konflik Kognitif untuk Meningkatkan Resiliensi Matematis pada Siswa SMA. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 68–76. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22948>
- Haryadi, R., Situmorang, R., & Khaerudin, K. (2021). Enhancing students' high-order thinking skills through stem-blended learning on kepler's law during covid-19 outbreak. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 7(2), 168. <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i2.12029>
- Kaur, M. (2013). Blended learning - Its challenges and future. *Procedia - Social and*

- Behavioral Sciences*, 93, 612–617. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>
- Rahman, Z., Rijanto, T., Basuki, I., & Sumbawati, M. S. (2020). The implementation of blended learning model on motivation and students' learning achievement. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.2694>
- Saekawati, R., & Nasrudin, H. (2021). Effectiveness of guided inquiry-based on blended learning in improving critical thinking skills. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 53–68. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.36947>
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 470–477.
- Sihabudin, S. (2018). Pengaruh Strategi Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Sejarah Pendidikan Islam Pada Mahasiswa yang Memiliki Locus of Control Berbeda. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 72–89. <https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p072>
- Templier, M., & Paré, G. (2015). A framework for guiding and evaluating literature reviews. *Communications of the Association for Information Systems*, 37. <https://doi.org/10.17705/1cais.03706>
- Wahyudi, W., & Winanto, A. (2018). Development of project-based blended learning (pjb2l) model to increase pre-service primary teacher creativity. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 91–102. <https://doi.org/10.26858/est.v4i2.5563>
- Wahyuningsih, D., & Budiningsih, C. A. (2014). Implementasi Blended Learning by the Constructive Approach (BLCA) dalam Pembelajaran Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 15–27. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2456>
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13–18.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2017). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456x17723971>

MEDIA REKAM SEBAGAI PENYELAMAT SENI *PAGERAGEUNGAN* DI KABUPATEN TASIKMALAYA

Asep Supriadi

Badan Riset Inovasi Nasional (BRIN), Jakarta, Indonesia
E-mail: asepsupriadi67@yahoo.co.id

ABSTRAK

Keberadaan seni-seni tradisional di Kabupaten Tasikmalaya, seperti seni *tarawangsa*, *beluk*, *buncis*, *cianjuran*, dan *cisayongan*, sangat mengkhawatirkan. Bahkan, tembang *cisayongan* sekarang telah mengalami kepunahan. Berbeda dengan seni tembang *pagerageungan* yang berada di Kecamatan Pagerageung keberadaannya sangat menggembirakan karena kesenian tersebut menggeliat dan berkembang. Untuk menelusuri mengapa tembang *pagerageungan* tersebut dapat berkembang, dalam tulisan ini digunakan metode deskriptif. Berdasarkan hasil temuan tembang *pagerageungan* dapat berkembang disebabkan adanya kepedulian dan pengelolaan tembang *pagerageungan* secara intensif yang dilakukan oleh Padepokan Seni Bumi Ageung, pemerintah, dan masyarakat, yang di antaranya (1) mengadakan pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama, (2) mengadakan kegiatan pelatihan tembang *pagerageungan* kepada guru-guru seni se-Kabupaten Tasikmalaya, (3) mengadakan festival tembang *pagerageungan* tingkat sekolah se-Kabupaten Tasikmalaya yang bekerja sama dengan Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat, Badan Bahasa, seniman, serta masyarakat, (4) mengadakan pentas baik di Padepokan Seni Bumi Ageung Kabupaten Tasikmalaya maupun ke luar daerah, (5) menyebarkan informasi kegiatan tembang *pagerageungan* melalui media sosial, dan (6) penggunaan media rekam dalam pementasan tembang *pagerageungan*. Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media rekam dapat menyelamatkan seni *pagerageungan* dari kepunahan.

Kata Kunci: seni, *pagerageungan*, media rekam

Pendahuluan

Kabupaten Tasikmalaya kaya dengan seni ragam budaya atau tradisi seperti seni tari, seni musik, permainan, dan adat-istiadat antargenerasi. Tradisi adalah kebiasaan yang turun-menurun yang mencerminkan keberadapan para pendukungnya. Tradisi memperlihatkan bagaimana anggota masyarakat bertingkah laku baik dalam kehidupan bersifat duniawi maupun gaib serta kehidupan keagamaan. Tradisi mengatur bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lainnya, atau satu kelompok dengan kelompok lainnya. Tradisi juga menyarankan bagaimana hendaknya manusia memperlakukan lingkungannya berhubungan dengan manusia lainnya, atau satu kelompok dengan kelompok lainnya. Tradisi juga menyarankan bagaimana hendaknya manusia memperlakukan lingkungannya.

Sastra tradisional lahir dari dunia tradisional yang di dalamnya terdapat hubungan yang sangat erat antara sastra serta masyarakat tempat sastra itu lahir. Rosidi (1995) menyatakan bahwa sastra daerah itu ialah karya sastra yang lahir dalam bahasa wilayah yang ada di seluruh daerah Indonesia, baik yang berupa lisan maupun tulisan. Lewat karya sastra kita bisa mengenal sebuah entitas masyarakat tertentu dengan berbagai keunikannya.

Globalisasi serta reformasi semakin membuka wawasan masyarakat dalam bersosialisasi diberbagai belahan dunia. Kemajuan di bidang iptek tidak hanya membuat masyarakat semakin melek terhadap situasi dan kondisi masyarakat global, tetapi sudah mampu mengubah cara pandang masyarakat terhadap nilai-nilai serta norma yang berlaku di masyarakat. Laju pertumbuhan yang semakin pesat mampu melahirkan sebuah tatanan baru yang mengikis originalitas budaya daerah sehingga nilai dan karakteristik kedaerahan semakin memudar dipecundangi nilai budaya baru sebagai dampak kemajuan zaman. Begitu pun dengan eksistensi seni tradisi lisan daerah yang semakin hari semakin mengkhawatirkan keberadaannya. Sastra lisan sebagai salah satu kekayaan budaya daerah yang sekaligus memperkaya khazanah budaya nasional harus tertatih-tatih mempertahankan pesonanya di hati masyarakat pendukungnya. Peralihan budaya lokal terhadap kuatnya arus budaya global ini tidak hanya membuat keberadaan seni budaya lokal termarginalkan, tetapi sudah pada ambang batas kepunahan.

Pemerintah sebagai regulator wajib berperan aktif untuk berupaya menginventarisasi dan sekaligus merevitalisasi tumbuh kembangnya seni budaya masyarakat sebagai kekayaan bangsa. Selain itu, masyarakat pun diharapkan berperan serta dalam mendukung pelestarian seni budaya daerah. Di tengah perubahan sosial yang serba digital, upaya pemertahanan seni tembang *pagerageungan* harus dilakukan dengan cara-cara yang tepat. Salah satunya adalah dengan pemanfaatan teknologi digital melalui dokumentasi digital dan *website*. Dengan inovasi tersebut, keberadaan seni tembang *pagerageungan* diharapkan lebih berkembang dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas.

Teori dan Metodologi

Pembagian sastra lisan atau cerita rakyat ke dalam tiga kategori itu hanya merupakan tipe ideal (*ideal type*) karena dalam kenyataannya banyak cerita yang

memiliki ciri lebih dari satu kategori sehingga sulit digolongkan ke dalam salah satu kategori. Jika ada suatu cerita mempunyai ciri-ciri mite dan legenda sekaligus, harus dipertimbangkan ciri mana yang lebih kuat. Jika ciri mite yang lebih kuat, cerita itu digolongkan ke dalam mite. Demikian pula sebaliknya, jika ciri legendanya lebih kuat, cerita itu digolongkan ke dalam legenda (Danandjaja, 1991:50).

Adapun cerita rakyat pada dasarnya mengandung suatu kepercayaan, legenda, dan adat istiadat suatu bangsa yang sudah ada sejak lama. Bentuk cerita rakyat tersebut dapat berupa nyanyian, cerita, peribahasa, teka-teki, ungkapan, bahkan permainan anak-anak (Sudjiman, 1986:29). Dengan demikian, seni *pagerageungan* merupakan salah satu sastra lisan jenis nyanyian (seni). Seni *pagerageungan* selain termasuk jenis nyanyian, juga dalam pementasannya menggunakan media rekam. Berdasarkan kategori media, Paul dan David (1999) melalui Rische (2007) berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media berbasis komunikasi. Sementara, menurut Schramm mengategorikan media dari dua segi: kompleksitas serta besarnya biaya dan menurut kemampuan daya liputannya.

Teknik pengambilan data dilakukan langsung di lapangan dan melalui daftar pustaka. Teknik pengambilan data dilakukan di Bumi Ageung Tasikmalaya yang merupakan tempat latihan dan pentas seni *pagerageungan*. Kemudian dari daftar pustaka yang berhubungan dengan perkembangan seni *pagerageungan*. Teknik catat, dilakukan untuk mempermudah penulis melakukan analisis data. Kemudian teknik analisis data dilakukan untuk merepresentasikan dan menginterpretasikan data yang berhubungan dengan seni *pagerageungan*. Selanjutnya, mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan dan terakhir membuat simpulan analisis data seni *pagerageungan*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Kabupaten Tasikmalaya adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Terletak di tenggara kawasan Priangan. Pada awalnya, nama yang menjadi cikal-bakal Tasikmalaya terdapat di kawasan Sukapura. Sukapura dahulunya bernama Tawang atau Galunggung, sering juga disebut Tawang-Galunggung. Tawang merupakan sawah atau tempat yang lapang. Penyebutan Tasikmalaya muncul setelah Gunung Galunggung meletus sehingga wilayah Sukapura berganti menjadi tasik (danau, laut) dan malaya dari (ma)layah yang bermakna *ngalayah* (bertebaran) atau deretan pegunungan di Pantai Malabar (India). Tasikmalaya mengandung arti *keusik ngalayah*, bermakna banyak pasir di mana-mana.

Kabupaten Tasikmalaya terdiri atas 39 kecamatan, yang dibagi lagi atas 351 desa dan kelurahan. Kota Tasikmalaya sempat menjadi bagian dari wilayah Kabupaten Tasikmalaya, tetapi sekarang menjadi kota otonom sejak 21 Juni 2001. Sejak itu, secara bertahap pusat pemerintahan kabupaten ini dipindahkan ke Kecamatan Singaparna. Kecamatan yang ada di Kabupaten Tasikmalaya adalah Kadipaten, Pagerageung, Ciawi, Sukaresik, Jamanis, Sukahening, Rajapolah, Cisayong, Cigalontang, Sariwangi, Leuwisari, Padakembang, Sukaratu, Singaparna, Salawu, Mangunreja, Sukarame, Manonjaya, Cineam, Taraju, Puspahiang, Tanjungjaya, Sukaraja, Gununganjung, Karangjaya, Bojunggambir, Sodonghilir, Parungponteng, Jatiwaras, Salopa, Culamega, Bantarkalong, Bojongasih, Cibalong, Cikatomas, Cipatujah, Karangnunggal, Cikalong, dan Pancatengah.

Pagerageungan merupakan seni musik tradisional Sunda yang ada di Jawa Barat, khususnya di daerah Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. *Pagerageungan* termasuk dalam salah satu seni suara karena kesenian ini menggunakan tembang pupuh yang terdiri dari kinanti, sinom, asmarandana, serta dangdanggula atau biasa disebut pupuh KSAD yang termasuk ke dalam kelompok pupuh *sekar ageung*. Menurut wawancara dengan seniman *pagerageungan*, yaitu Ahmad Rifai (10 Juni 2014), istilah *pagerageungan* berasal dari kata *pagerageung*, yakni nama daerah yang berada di Kabupaten Tasikmalaya dan menjadi ibukota dari Kecamatan Pagerageung. Dahulu tempat ini merupakan pusat pemerintahan Tasikmalaya terhitung sejak berdirinya daerah ini, yaitu sekitar tahun 1812. Namun, pada tahun 1880 pemerintahan Belanda

membangun daerah baru menggantikan Pagerageung. Pusat kota baru yang menggantikan peran Pagerageung tersebut adalah Ciawi (Prawira, 2016).

Nama Pagerageung diambil dari banyaknya gunung besar yang mengelilingi daerah tersebut seperti pagar yang membentengi rumah. Jika dilihat dari istilah, nama Pagerageung mempunyai pengertian *pager* sama dengan pagar dan *ageung* artinya besar. Jadi, pengertian nama Pagerageung dalam bahasa Indonesia adalah pagar yang besar. Selanjutnya, Rifai menjelaskan bahwa istilah *pagerageungan* adalah sebutan untuk salah satu bentuk seni tradisi *buhun* yang berasal dari desa Pagerageung. *Pagerageungan* ini dulunya lahir dari tradisi warga setempat yang berfungsi sebagai penghibur bagi para istri yang telah melahirkan (*tunggu orok*) dan dibawakan oleh para suaminya. Para suami tersebut bernyanyi sepanjang malam (*ngahaleuang*) hingga fajar tiba. Pemberian nama *pagerageungan* awalnya dari sebutan orang yang berasal dari desa lain untuk menamakan jenis kesenian khas dari Desa Pagerageung. Nama atau istilah tersebut digunakan sampai sekarang. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Ischak dalam Fauzi (2014) bahwa pada tahun 1932 muncul gagasan dari M.A. Salmun untuk (1) memberi istilah bagi nama seluruh seni suara Sunda yang ada di Sunda dan (2) memberi nama jenis seni suara berdasarkan tempat lahirnya. Gagasan tersebut disampaikan kepada Netherlands Indische Radio Omreep Matschapy (NIROM) Bandung. Gagasan tersebut antara lain sebagai berikut: Sebutan “Tembang Sunda untuk seluruh warna tembang yang ada di Pasundan. Jadi, Bantenan dari Banten, Cirebonan dari Cirebon, Cianjuran dari Cianjur dan sebagainya; ini semua disebut Tembang Sunda.

Lagu yang sering dinyanyikan dalam pupuh KSAD langgam *pagerageungan* sama halnya dengan lagu-lagu *mamaos*, biasanya diambil dari pupuh *sekar ageung*, yaitu KSAD yang meliputi *pupuh kinanti*, *sinom*, *asmarandana*, dan *dangdanggula* yang berlaras *salendro* kemudian ditutup dengan lagu *lalayaran*. Rumpaka lagunya pun diambil dari *wawacan* sejarah Pagerageung. Jadi, rumpaka lagu dalam pupuh KSAD lagam *pagerageungan* bercerita tentang sejarah Pagerageung (Prawira, 2016).

Penyajian *pagerageungan* tidak memiliki *waditra* tambahan dalam menyanyikan lagu *pagerageungan* tersebut, yang berarti kesenian ini hanya menggunakan seni suara sebagai *waditra* utama. Karena termasuk dalam rumpun tembang Sunda,

pagerageungan berirama *merdika* atau tidak memiliki ketukan yang *ajeg*. *Pagerageungan* biasanya dibantu dengan *keprok* (tepek tangan) yang berfungsi sebagai pengatur tempo serta sebagai tambahan atau penghias dalam penyajiannya. Itu pun hanya digunakan dalam *alok* (*sekar tandak*). Penyajian *pagerageungan* tidak membutuhkan ruang pertunjukan yang besar karena *pagerageungan* dilakukan di halaman atau teras rumah. Menurut Uun, *pagerageungan* merupakan kesenian ritual. Ritual di sini tidak menjurus ke hal yang berbau mistis, tetapi lebih ke ritual keagamaan yang bertujuan untuk mendoakan keselamatan para istri yang sedang hamil (Prawira, 2016).

Kesenian ini juga termasuk ke dalam kesenian *kalangenan* atau kesenian hiburan. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sederhana asalkan rapi dan bersih. Pakaianya bisa berupa kaos dengan celana pangsi atau juga bisa baju koko dengan sarung. Kebetulan acaranya dimulai pada malam hari maka pakaian yang digunakan adalah pakaian seperti ini (Prawira, 2016).

Pagerageungan awalnya termasuk ke dalam seni *kalangenan*. Namun, pada perkembangannya *pagerageungan* difungsikan sebagai acara hiburan, *helaran*, ritual adat bahkan bentuknya seperti acara pertunjukan yang dicirikan dengan adanya panggung sebagai tempat pertunjukan. Waktu pertunjukan yang awalnya harus malam hari bisa diganti pada pagi atau siang hari. Berdasarkan fungsinya *pagerageungan* nampak mengalami perkembangan, namun di balik hal tersebut ada aspek yang sangat memprihatinkan, yakni masalah pewarisan atau regenerasi yang sampai saat ini seniman *pagerageungan* hanya beranggotakan tiga orang. Sementara para pewarisnya belum ada. Oleh karena itu, pertunjukan *pagerageungan* dilakukan oleh tiga orang seniman tersebut, yaitu Ahmad Rifai (Pak Amad), Uun Unara, serta Ade. Fungsi ketiga seniman itu sebagai vokal utama, sebagai *alok* (*sekar tandak*) dan *keprok* dalam pertunjukannya. Akan tetapi, karena hanya tinggal bertiga fungsi ketiganya bisa berubah tanpa ada kekhususan tersendiri. Permasalahan regenerasi menjadi aspek lain yang kiranya perlu mendapat perhatian dan dukungan dari berbagai pihak (Prawira, 2016).

Di samping keunikan tersebut, keunikan dalam teknik penyajian, *pagerageungan* juga memiliki keunikan lain dalam pembawaan syair lagu-lagunya. Syair lagu *pagerageungan* disusun dalam bentuk rangkaian pupuh serta *sisindiran*.

Sisindiran adalah bentuk puisi semacam pantun di dalam sastra Melayu. Hal ini sejalan dengan wawancara dengan Rifai bahwa *sisindiran* adalah *ngareka* bahasa yang terdiri dari *cangkang* dan *eusi* untuk menyampaikan maksud dari *sisindiran* tersebut. Bentuk syair tersebut terhimpun dalam bentuk *wawacan* yang berjudul *wawacan sejarah pagerageung*. Pupuh yang digunakan meliputi pupuh kinanti, pupuh sinom, pupuh asmarandana, serta pupuh dangdanggula. Adapun teknik membawakan pupuh dalam *pagerageungan* memiliki ciri khas apabila dibandingkan dengan penyajian pupuh pada umumnya. Ciri khas pembawaan atau penyajian pupuh tersebut dapat diamati, yakni dari melodinya yang pada umumnya berlaras *salendro* (Prawira, 2016)

Ornamen yang dibawakan dalam pupuh *pagerageungan* memasukkan unsur melodi *senggol*. Sementara beberapa ornamen lain juga dibawakan oleh seniman *pagerageungan* seperti *riak* dan *gibeg*. Aspek lain yang menjadi ciri khas dalam penyajian *pagerageungan* adalah adanya *alok* (*sekar tandak*) dalam pembawaan yang berada di awal dan di akhir pupuh dan menjadi selingan antarpupuh yang dibawakan. Bentuk *alok*-nya umumnya memiliki kesamaan dalam melodinya, kecuali dalam *alok* pupuh dangdanggula. Syair *alok* tersebut berbentuk *sisindiran*, namun para seniman mengklasifikasikan jenis *alok* berdasarkan nama sukun, salam, dan lain-lain. Jenis *alok* tersebut disajikan berdasarkan fungsinya, yakni *alok* ini sebagai pembuka dan *alok* ini sebagai penutup. Secara musikal *alok* tersebut berbentuk *sekar tandak* atau bersifat metris. Aspek tersebut tampak bahwa pembawaan pupuh KSAD dalam pembawaan *wawacan sejarah pagerageung* memiliki banyak keunikan yang menjadi ciri khas dari kesenian tersebut (Prawira, 2016).

Menurut sesepuh di Tembang Pagerageung, pencetus pertama yang menyebarkan kesenian ini adalah Raden Mas Kanduruan Argagurnita. *Pagerageungan* (yang sering disebut juga Ciawian) termasuk jenis kesenian yang kini mulai tidak jelas keberadaannya atau dalam bahasa Sunda disebut "hirup teu neut paéh teu hos". Kesenian yang berasal dari Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya ini merupakan seni suara *buhun* yang termasuk dalam jenis tembang, mirip dengan Cigawiran (Garut) dan Cianjuran (Cianjur). Berbeda dengan jenis tembang Sunda lainnya, laras yang digunakan dalam *pagerageungan* adalah laras *salendro*. Lirik lagu *pagerageungan* sangat terasa hidup karena isinya menceritakan kehidupan masyarakat

sehari-hari. Dalam penampilannya, tembang *pagerageungan* dibawakan oleh laki-laki berjumlah empat orang atau lebih, yang pada waktu sepuluh tahun lalu bisa saja delapan sampai sepuluh orang menyanyikannya. Para pria berkumpul di suatu tempat dengan suasana gembira. Mereka bernyanyi secara bergiliran satu per satu. Penyanyi yang mendapat giliran menyanyi, tidak hanya ditonton oleh para pelantun lain atau tidak hanya didengarkan, tetapi juga diiringi sambil bernyanyi. Oleh karena itu, penyanyi yang tidak dapat giliran untuk bernyanyi, sering disebut *alok* yang berasal dari kata *ngéngklokan*. Selain dari *ngéngklokan*, juga sering mengingatkan atau mengiringi ketika penyanyi utama lupa nadanya. Para penyanyi melantunkan pupuh dari bait ke bait, baris ke baris, yang penuh dengan ornamen. Bagian dari *alok* di penampilan selanjutnya disebut lagu persimpangan. Keberadaan kesenian tembang *pagerageungan* sekarang ini, rupanya tidak jauh berbeda dengan kesenian Sunda lainnya yang mulai meredup dan hampir punah (Sundha et al., 2022).

Pagerageungan kali pertama muncul sejak awal abad ke-19. Ternyata yang membuat manuskrip tersebut adalah kakeknya (Husnil Haetami). Sebenarnya kesenian tembang *pagerageungan* merupakan kesenian keluarga yang bersifat turun-temurun. Taufik menceritakan bahwa saat ia dikhitan, sebelum arak-arakan dimulai, kesenian tembang *pagerageungan* dipertunjukkan terlebih dahulu. Setelah itu, kesenian ini tidak lagi dipertunjukkan. Pada tahun 1983, ia memiliki anak pertamanya. Ia memiliki keinginan saat tradisi mencukur rambut anaknya ia akan menunjukkan tembang *pagerageungan* (Sundha et al., 2022).

Berdasarkan kategori media, Paul dan David (1999) melalui Rishe (2007) berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media berbasis komunikasi. Sementara, menurut Schramm mengategorikan media dari dua segi: dari segi kompleksitas dan besarnya biaya dan menurut kemampuan daya liputannya. Briggs mengidentifikasi tiga belas macam media pembelajaran, yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi, dan film gambar. Gagne menyebutkan tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemostrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film

bersuara, dan mesin belajar. Menurut Edling, ada enam macam media pembelajaran, yaitu kodifikasi subjektif visual, dan kodifikasi objektif audio, kodifikasi subjektif audio, dan kodifikasi objektif visual, pengalaman langsung dengan orang, dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Soeparno (1988) berpendapat bahwa klasifikasi media dilakukan dengan menggunakan tiga unsur berdasarkan karakteristiknya, berdasarkan dimensi presentasinya, dan berdasarkan pemakaiannya (Muhson, 2010).

Bret dalam Hujair (2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual diam, (3) media audiovisual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak (Muhson, 2010).

Seni pertunjukan bagi masyarakat pendukungnya adalah sebuah produk kreativitas, identitas diri, dan bahkan tingkat kualitas peradaban. Seni pertunjukan selalu memerlukan penonton. Jenis dan karakteristik penonton akan senantiasa menjadi pokok orientasi kreatif bagi penanggung jawab seni. Dalam komunitas seni pertunjukan tradisional, penonton adalah masyarakat pendukung. Masyarakat yang menghidupi dan memberikan waktu untuk berolah fungsi kultural (Arif & Andri, 2011).

Kesenian merupakan bagian dari kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Seni pertunjukan adalah salah satu bagian dari seni yang lahir dan berkembang di masyarakat. Seni pertunjukan diciptakan bukan tanpa kesengajaan, tetapi ia diciptakan berdasarkan nilai-nilai, pandangan dunia, serta kepercayaan seniman dan publiknya sebagai bagian dari suatu aktivitas sosiokultural.

Pertunjukan seni tembang *pagerageungan* merupakan jenis kesenian pertunjukan tradisional yang menampilkan laras *salendro* dan biasanya dipentaskan dalam bentuk pagelaran *beluk* dalam acara lahiran atau khitan.

Eksistensi seni tembang *pagerageungan* saat ini tidak jauh berbeda dengan seni tradisional lainnya. Bisa dikatakan hampir punah dan hilang dari peredaran. Kondisi ini

antara lain disebabkan oleh jarangnyanya masyarakat yang menggunakan jasa para seniman tembang *pagerageungan* untuk mementaskannya. Hal ini berakibat pada kondisi perekonomian para senimannya sehingga secara tidak langsung peran mereka dalam berkesenian mulai tersisihkan oleh kegiatan memenuhi kebutuhan masing-masing di luar aktivitas panggung (Faturohman & Setiawan, 2018).

Diperlukan peran aktif pemerintah dan masyarakat untuk berupaya mempertahankan atau menjaga kelestarian seni *pagerageungan*. Berbagai kesenian tradisional yang sesungguhnya menjadi aset kekayaan kebudayaan nasional jangan sampai hanya menjadi alat atau slogan para pemegang kebijaksanaan, khususnya pemerintah, dalam rangka keperluan turisme, politik, dan sebagainya. Selama ini pembinaan dan pengembangan kesenian tradisional yang dilakukan lembaga pemerintah masih sebatas pada unsur formalitas, tanpa menyentuh esensi kehidupan kesenian yang bersangkutan. Akibatnya, kesenian tradisional tersebut tidak berkembang dan lestari (Surahman, 2016).

Derasnya arus budaya pop yang menerpa kehidupan budaya masyarakat secara umum memaksa seni pertunjukan tradisi sebagai bagian dari budaya tradisi masyarakat harus tergeser. Bahkan tidak sedikit dari kesenian tradisi yang punah karena tidak lagi menjadi pilihan utama masyarakat umum, terlebih lagi oleh masyarakat pendukungnya sendiri. Sebagian dari kesenian yang masih hidup dipaksa untuk mengadopsi budaya populer tersebut, meskipun terkadang tidak pas dengan muatan awalnya sebagai seni tuntunan yang menawarkan nilai-nilai yang diajarkan untuk hidup dan bermasyarakat. Ukuran-ukuran kepatutan budaya pun bergeser menjadi ukuran-ukuran budaya populer yang terkesan lebih bebas, dan seolah tanpa mempertimbangkan unsur-unsur seperti etika, estetika, dan nilai filosofi yang dimiliki pada awalnya. Jika hal ini dibiarkan berlanjut tanpa ada fungsi kontrol kuat dari pihak-pihak yang memiliki kepentingan (dalam hal ini pemerintah dan institusi pendidikan seni dan budaya), sebuah kecincaan bahwa seni tradisi dan lebih luas budaya masyarakat tradisi akan punah.

Pada kenyataannya kesadaran akan pendokumentasian sastra lisan belum terbangun termasuk pemerintah daerah. Pendokumentasian yang dimaksud adalah pendokumentasian berbasis digital. Oleh karena itu, penulis merasa berkepentingan untuk melakukan sesuatu yang dapat menjaga keberlangsungan kehidupan kesenian ini. Salah satunya dengan menggunakan media rekam sebagai media yang nantinya dapat

dimanfaatkan oleh masyarakat pendukung dan seniman di kelompok kesenian ini sebagai wahana untuk mengembangkan diri.

Adapun upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga atau mempertahankan eksistensi seni *pagerageungan* antara lain (1) mengajak para seniman *pagerageungan* yang masih aktif untuk mengajarkan keahliannya kepada generasi muda supaya tidak kehilangan jejak seninya, (2) pemerintah diharapkan membuat materi pelajaran *pagerageungan* untuk diajarkan di sekolah melalui pendidikan muatan lokal, (3) pemerintah diharapkan mengadakan Pasanggiri Tembang Pagerageungan, (4) pemerintah diharapkan mengagendakan pentas *pagerageungan* dalam acara-acara resmi, dan (5) masyarakat diharapkan mementaskan tembang *pagerageungan* terutama saat acara lahiran dan khitan (Faturrohman & Setiawan, 2018).

Awalnya, seni *pagerageungan* dipentaskan secara sederhana. Seiring perkembangan zaman, seni *pagerageungan* dipentaskan dengan gending *karesmen* yang menggunakan gabungan alat seni tradisional dan alat seni modern. Dalam pementasan *pagerageungan* secara gending *karesmen* awalnya pengiring musik menggunakan *calung renteng*, kemudian *calung renteng* diganti dengan menggunakan gamelan. Ternyata penggunaan *calung renteng* dan gamelan tersebut dirasa tidak praktis karena membutuhkan banyak personil, biaya, transportasi dan akomodasi alat musik, dan durasi persiapan sebelum tampil yang cukup lama.

Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan media rekam sebagai pengganti personil pengiring pementasan gending *karesmen* seni *pagerageungan*. Pembuatan rekaman pengiring tersebut dilakukan di studio rekaman. Penggunaan media rekam ini dapat memangkas biaya, personel, tidak perlu memikirkan perihal transportasi dan akomodasi alat musik, serta tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan sebelum tampil. Dengan demikian, media rekam ini terbukti dapat memudahkan pementasan seni *pagerageungan*, terutama untuk pertunjukan di luar kota, yang sampai saat ini sudah lebih dari 100 kali pementasan di berbagai kota di Jawa Barat. Bahkan seni *pagerageungan* dengan menggunakan media rekam tersebut, pernah pentas di hadapan Presiden Megawati ketika memperingati Hari Buku Nasional yang dilaksanakan di Sabuga, Bandung. Dengan demikian, penggunaan media rekam dalam pementasan gending *karesmen* seni *pagerageungan* bisa dikatakan sebagai penyelamat seni tersebut dari kepunahan.

Simpulan

Seni tembang *pagerageung* merupakan peninggalan nenek moyang masyarakat Pagerageung. Pada awalnya, kesenian merupakan sebuah seni tradisi yang dipentaskan dalam acara selamatan lahiran anak dan khitanan. Perubahan zaman yang semakin cepat dan serba digitalisasi sebagai dampak dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi sehingga budaya pop semakin digandrungi oleh masyarakat luas. Hal itu berdampak pada seni tradisi semakin ditinggalkan dan bahkan tidak sedikit seni tradisi yang punah karena sudah tidak diminati oleh masyarakat pendukungnya. Akan tetapi, sebaliknya seni *pagerageungan* dengan bantuan media rekam, berkembang pesat. Jadi, media rekam dapat menyelamatkan seni *pagerageungan* dari kepunahan.

Referensi

- Arif, S. E., & Andri, P. N. (2011). Menemukan Formula Sinematografi Seni Pertunjukan. *Resital*, 12(1), 31--45.
- Danandjaja, James. (1991). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Faturohman, T., & Setiawan, I. (2018). Tembang Pagerageungan. In Geger Sunten. Geger Sunten.
- Hujair, S. (2009). Media Pembelajaran. In *Safiria Insania Press*. Safiria Insania Press.
- Moleong, L. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Remaja Rosda Karya*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, III(2).
- Prawira, R. T. (2016). Pupuh KSAD Lagam Pagerageungan dalam Wawancara Sejarah Pagerageungan. In *Departemen Pendidikan Musik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjiman, Panuti. (1986). *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Sundha, W. M., Milyartini, R., & Latifah, D. (2022). The Existence of Tembang Sunda Pagerageungan Tasikmalaya Regency. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 324–326.
- Surahman, S. (2016). Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 12(1), 31--42. <https://doi.org/10.24821/rekam.v12i1.1385>
- http://p2kp.stiki.ac.id/id3/2-3060-2956/Tasikmalaya_28506_p2kp-stiki.html diakses pada tanggal 20 Oktober 2022

FOTOGRAFI KONSEPTUAL “UDAN SALAH MANGSA” SEBAGAI LITERASI VISUAL ISU PERUBAHAN IKLIM

Kusrini

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: kusrini@isi.ac.id

Aji Susanto Anom Purnomo

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: ajisusantoanom@gmail.com

Vanesha Febby Astuti

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: vanesaastuti29@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan bagian dari penelitian yang berjudul “Fotografi Konseptual “udan salah mangsa” Sebagai Visualisasi Fenomena Perubahan Iklim”. Penelitian dilakukan untuk melihat peran fotografi dalam menyikapi fenomena perubahan iklim sehingga kemudian dapat menjadi media literasi visual terhadap isu perubahan iklim. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, studi literatur, dan studi arsip/dokumen. Dalam upaya mencapai tujuan penelitian langkah-langkah yang dilakukan menggunakan cara berpikir kreatif dari Wallas, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) pemecahan masalah atau iluminasi, (4) evaluasi, dan (5) revisi. Sifat fotografi konseptual yang memungkinkan fotografer mengekspresikan ide, tema, serta pesan kepada pemirsa menjadikan posisi karya foto konsep menarik untuk dijadikan media penyampai pesan tentang fenomena “udan salah mangsa” yang dikaitkan dengan isu perubahan iklim. Foto konsep “udan salah mangsa” dapat menjadi pesan yang berisi isu perubahan iklim.

Kata kunci: foto konsep, “udan salah mangsa”, perubahan iklim

Pendahuluan

Fotografi konseptual merupakan salah satu genre dalam fotografi yang mengungkap ide sebagai unsur utama dalam foto sehingga fotografer dapat lebih leluasa dalam menuangkan ide dan menggambarkan pemikiran dengan lebih mendalam. Eksplorasi tema dan gaya visual serta simbol yang digunakan pada imaji foto lebih bebas. Fotografi konseptual memungkinkan pengiriman pesan kepada publik menggunakan media foto dengan ragam ide dan konsep. Pemirsa foto juga diajak untuk memikirkan simbolisme yang disampaikan fotografer melalui karyanya. Konten visual yang ditawarkan menjadikan publik yang melihat karya menafsirkan sendiri apa yang dilihat dari karya foto. Irwandi (2019:15) mengungkapkan jika foto konseptual menempatkan fotografi dengan segala sifatnya sebagai sarana untuk mengartikulasi ide, pandangan sosial, serta persoalan kehidupan yang ada di luar media fotografi.

Fotografi konseptual mulai mengemuka pada akhir 1960-an bersamaan dengan gerakan seni konseptual (*conceptual art*) yang berada di ranah seni visual. Beberapa nama seniman dan fotografer yang dikenal dengan karya fotografi konseptual antara lain John Hilliard, Yoko Ono, dan Cynthia Morris Sherman yang lebih dikenal sebagai Chindy Sherman. Foto karya John Hilliard menggunakan pendekatan konseptual dalam melihat penggunaan media fotografi dalam mewakili realitas. Selain itu, juga menyoroti bagaimana teknikal fotografi dapat memengaruhi pemahaman pemirsa tentang konten naratif gambar. Konsep berbeda diusung Yoko Ono yang menggunakan media foto untuk menyoroti masalah kemanusiaan dan peristiwa di dunia. Chindy Sherman menggunakan konseptual fotografi untuk menggambarkan foto diri. Jenis foto diri dalam fotografi konseptual tidak sekadar swafoto, namun memuat pemikiran dan ide seniman tentang sebuah isu tertentu ataupun kegelisahan diri.

Karya-karya para fotografer tersebut memiliki relasi pada kuatnya ide yang disampaikan, baik tentang personal maupun permasalahan sosial, lingkungan, hingga politik. Kemampuan untuk memadukan konsep dan keterampilan fotografi untuk menyampaikannya merupakan dua bangunan utama dalam menciptakan fotografi konseptual yang kuat. Dalam fotografi konseptual terdapat satu hal penting, yaitu menciptakan ide dan menjadikannya sebagai kenyataan. Dalam proses pembuatan foto konsep, meskipun teknik dan pemotretan berjalan sempurna tetapi apabila miskin ide, foto yang dihasilkan pun tetap menjadi karya fotografi yang buruk. Seperti disampaikan oleh seniman Misha Gordin, “*Creating an idea and transforming it into reality is an essential process of conceptual photography* (Gordin, 2013:77). Sifat-sifat foto konsep menjadikan pencetus ide memiliki keleluasaan menggunakan pemikiran-pemikiran dalam fotografi “udan salah mangsa”.

Anomali hujan atau fenomena hujan yang berbeda dari musimnya semakin sering terjadi beberapa tahun terakhir. Masyarakat Jawa menyebutnya sebagai “udan salah mangsa” (hujan salah musim). Bentuk “udan salah mangsa” ini antara lain masih tingginya curah hujan pada bulan-bulan yang harusnya sudah memasuki musim kemarau. Secara umum, di Indonesia terdapat dua musim karena berada di daerah khatulistiwa. Musim hujan terjadi pada bulan Desember, Januari, Februari kemudian musim pancaroba pertama pada Maret, April, dan Mei. Sementara itu, musim kemarau

terjadi pada bulan Juni, Juli, dan Agustus, selanjutnya musim pancaroba kedua pada bulan September, Oktober, dan November (Gischa, 2021). Namun, periode musim tersebut mengalami penyimpangan atau anomali curah hujan.

Badan Meteorologi Klimatologi Geofisika (BMKG) dalam buku “Prakiraan Musim Kemarau di Indonesia 2022” memaparkan jika dibandingkan rata-rata awal musim kemarau periode 1991-2020, pada awal musim kemarau 2022 sebagian besar (47,7%) wilayah Indonesia diprakirakan mundur (BMKG, 2022). Koordinator Bidang Analisis Variabilitas Iklim BMKG, Supari Ph.D, seperti dipublikasikan Kompas.com (Pranita, 2021), bahwa musim hujan 2020-2021 termasuk dalam lima besar tahun terbasah dihitung sejak tahun 1981. Data curah hujan rata-rata bulanan yang dipublikasikan oleh Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) menyebutkan jika pada grafik periode tahun 1980-2010 di Indonesia memperlihatkan adanya perubahan atau penyimpangan pola curah hujan dari normalnya pada 10 tahun terakhir di Indonesia.

Buletin Informasi Iklim Mei 2022 BMKG menyebutkan jika pada bulan April 2022, sejumlah 83,11% wilayah Indonesia mengalami curah hujan kategori menengah. Sementara itu, pada Juni hingga Agustus diprakirakan jika 13 wilayah Indonesia umumnya mengalami curah hujan kategori menengah. Dari data-data tersebut dapat diketahui jika hujan masih terjadi dalam intensitas sedang meskipun sudah memasuki musim kemarau atau di pancaroba pertama (<https://www.bmkg.go.id/berita/?p=buletin-hujan-bulananupdated-mei2022&lang=ID&s=detil>, diakses Kamis, 12 Mei 2022, pk. 15.00 WIB).

Pemahaman terhadap isu perubahan iklim melalui perspektif masyarakat lokal dapat dilakukan melalui literasi visual, yang merupakan kemampuan dalam menginterpretasikan pesan visual dan menciptakan pesan dalam sebuah komunikasi. Literasi visual termasuk dalam daftar keterampilan abad ke-21, yaitu bahwa seorang pembelajar harus memiliki kemampuan untuk menafsirkan, mengenali, menghargai, dan memahami informasi yang disajikan melalui tindakan, objek, dan simbol yang terlihat, alami atau buatan manusia. Terdapat dua kemampuan dalam literasi visual, yaitu (1) kemampuan mengurai makna (menafsirkan) visual dan (2) kemampuan menyandikan (membuat) visual. Kesadaran dan pengetahuan akan literasi visual sangat berkaitan dengan proses berpikir. Kemampuan tersebut hanya dapat dilakukan

jika memahami gambar dalam kaitan dengan lingkungan, serta mengaktifkan kemampuan berpikir dan berimajinasi (Nurannisaa P.B., 2017: 53).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana fotografi konseptual “udan salah mangsa” (hujan salah musim) menggambarkan fenomena anomali hujan yang dikaitkan dengan isu perubahan iklim. Selain itu, juga memahami bagaimana foto konsep menyajikan fenomena “udan salah mangsa” dalam perspektif masyarakat lokal. Selain itu, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam penyadaran tentang kondisi lingkungan melalui anomali hujan serta dapat menyentuh kognitif masyarakat tentang isu perubahan iklim yang berkaitan dengan peristiwa hujan. Fotografi konseptual “udan salah mangsa” dapat menjadi salah satu bentuk literasi visual tentang isu perubahan iklim di Bumi. Sebagai salah satu media visual, foto juga menempati peran sebagai sarana komunikasi. Namun, penempatan foto sebagai media komunikasi visual harus dibarengi dengan kemampuan literasi sehingga produk pesan yang dihasilkan dan dampak dari pemakaian foto tidak menimbulkan dampak buruk atau bias makna.

Messariss & Sandra Moriarty (2005:499) menyebutkan jika literasi visual selain tentang kemampuan khalayak memahami apa yang mereka lihat, juga berfokus pada produksi makna visual melalui berbagai bentuk dan media. Dari sini dapat dipahami jika kemampuan literasi tidak hanya tentang mengerti apa pesan yang disampaikan oleh media visual, tetapi juga memahami makna yang ada dalam pesan, serta di sisi lain mampu memproduksi makna hingga pesan visual. Avgerinou (2011) seperti dikutip Widiatmojo (2020: 118) menyebutkan terdapat lima komponen dalam konsep literasi visual, yaitu bahasa visual, berpikir secara visual, mempelajari visual, komunikasi visual, dan persepsi visual. Dengan pengertian-pengertian tersebut, hasil penelitian fotografi konseptual “udan salah mangsa” ini nantinya dapat menjadi salah satu bentuk material media literasi visual tentang perubahan iklim.

Karya-karya seni yang pernah dibuat menyikapi anomali hujan dilakukan oleh sekelompok seniman yang menggelar kegiatan seni bertajuk “Udan Salah Mongso” pada 2020 pada 8 wilayah di Semarang. Kegiatan ini menjadi bingkai kuratorial Art dari kegiatan dua tahunan (Biennale) Kolektif Hysteria yang didukung oleh Galeri Nasional. Selain itu terdapat karya dari Will Rogan (2018) berjudul “Albatros” yang dipamerkan pada 28 Juni-24 Agustus 2018 di Galeri Altman Siegel, San Francisco. Karya yang

dipamerkan antara lain patung dan foto. Karya-karyanya berfokus pada alam, elemen organik, dan proses ekologi (<http://altmansiegel.com/artists/will-rogan/#selected-work>).

Teori dan Metodologi

Penelitian ini bersifat menggambarkan, menguraikan suatu hal dengan apa adanya, Data yang dikumpulkan berupa kata-kata atau penalaran, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2000). Metode penelitian merujuk pada langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mewujudkan tujuan penelitian. Foto konsep dalam penelitian ini menempatkan ide dan pemikiran sebagai bagian dari karya seni itu sendiri. Hal ini dipandang sejalan dengan Djatiprambudi (2017:27) yang mengutip Sullivan (2010) untuk menguatkan pernyataannya bahwa penciptaan seni sebagai aktivitas penelitian. Seni dapat dipahami sebagai hasil pengumpulan intelektualitas seorang seniman pencipta. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, studi literatur, dan studi arsip/dokumen.

Metode untuk mencapai tujuan penelitian dilakukan melalui cara berpikir kreatif yang terdiri dari beberapa tahap hingga seseorang dapat mencapai sesuatu yang baru atau pemecahan masalah. Wallas dalam Rusdi (2017-2018:263) menyebutkan tahap-tahap dalam proses berpikir kreatif terdiri dari: (1) persiapan atau *preparation*, (2) tingkat inkubasi atau masalah mengeras dalam jiwa seseorang, (3) tingkat pemecahan masalah atau iluminasi, yaitu tingkat mendapatkan pemecahan masalah saat mendapatkan “Aha” atau *insight* yang seolah secara tiba-tiba memperoleh pemecahan masalah tersebut dalam bentuk pengekspresian ide, (4) tingkat verifikasi, yaitu mengecek apakah pemecahan yang diperoleh pada tingkat iluminasi cocok atau tidak. Walgito (2010:208) menyebutkan selain empat langkah tersebut, terdapat satu tahap lagi, yaitu tingkat revisi. Pengadaan revisi terhadap pemecahan yang diperoleh, apabila hasil evaluasi di tingkat sebelumnya tidak cocok untuk menyelesaikan masalah.

Hasil dan Pembahasan

Fotografi konseptual “udan salah mangsa” yang menjadi tema dalam penelitian ini menerapkan langkah-langkah berpikir kreatif untuk mendapatkan tujuan penelitian. Pada tahap pertama persiapan adalah mencari referensi literatur dengan materi tentang fotografi konseptual, “udan salah mangsa” (hujan di musim salah) dan anomali hujan, isu

perubahan iklim (*climate changes*), serta sudut pandang masyarakat lokal dalam memahami “udan salah mangsa”. Literatur ilmiah tentang “udan salah mangsa” dalam perspektif lokal masyarakat termasuk sulit ditemukan karena biasanya berupa seloroh yang diucapkan saat anomali hujan terjadi. Penelitian atau informasi yang diperoleh masih terbatas pada pendapat subjektif masyarakat yang diperoleh karena sekitarnya menggunakan istilah-istilah tertentu.

Tanda-tanda alam yang dahulu diajarkan keluarga ataupun masyarakat, yang juga dapat ditelaah secara ilmiah, tidak lagi ada. Masyarakat hanya melihat bahwa seakan alam tidak lagi bisa dibaca seperti zaman dahulu, masa ketika musim penghujan dapat dipastikan terjadi pada Oktober-Maret, musim kemarau pada April-September. Baik masyarakat petani maupun nelayan juga pernah menggunakan rasi bintang serta patokan musim tersebut sebagai penanda untuk aktivitas perekonomian, seperti bertanam, melaut, dan saat harus berganti jenis tanaman. Bahkan kemunculan binatang hingga suara binatang yang muncul di sekitar lingkungan alam pun menjadi salah satu penanda musim yang sedang berlangsung. Kondisi-kondisi lingkungan tersebut kini terasa mulai terabaikan.

Pada tahap persiapan ini juga dilakukan observasi. Saat mulai penelitian ini, beberapa fenomena yang semula tidak terpikirkan menjadi muncul kembali dan kembali dilakukan observasi. Sebagai contoh saat tahun 2017-2018 ketika terjadi anomali cuaca, hujan dan panas terasa lebih berat dari biasanya. Curah hujan sangat lebat, sedangkan panas terasa lebih menyengat. Kondisi waktu itu yang kurang dipahami dalam konteks anomali cuaca, isu *climate changes*, serta dampak yang mungkin muncul menjadikan banyak pertanyaan terkait kondisi lingkungan mengemuka kembali.

Tingkat inkubasi selama beberapa tahun dan beberapa bulan terakhir menjadikan persiapan referensi dilakukan lebih intens. Pada tahap inkubasi ini muncul pemahaman-pemahaman terkait fotografi konseptual, “udan salah mangsa”, sistem iklim dan perubahan cuaca di Indonesia, isu perubahan iklim, serta dampak adanya perubahan alam di lingkungan sekitar. Pada tahap ini, pemikiran-pemikiran rumit terkait ide penelitian dilepaskan dan mengaktifkan lebih banyak sensor inderawi sehingga secara tidak langsung meningkatkan kepekaan terhadap alam serta lingkungan. Pada tahap inkubasi ini peneliti sempat terhenti dan kebingungan dalam arah penelitian sehingga terhenti pada

ide dan data. Kemudian dilakukan diskusi dengan tim peneliti dosen dan rekan sejawat, menjadikan proses kreatif bergerak menuju iluminasi.

Di tingkat pemecahan masalah atau iluminasi ini diperoleh cara mencapai tujuan penelitian. Terdapat beberapa cara pemecahan masalah, yaitu (1) memperkaya teori dan contoh karya foto konsep, terutama tentang fotografi konseptual. Hal paling mendasar dari foto konsep adalah ide atau konsep, sedangkan purwarupa atau wujud karya tidak selalu tentang keindahan atau wujud yang bagus. Namun, justru hal inilah yang memerlukan pemikiran mendalam bagaimana agar ide dan antarunsur dapat disusun menjadi sebuah konsep pemikiran; (2) menyusun data yang sudah terkumpul, baik dalam bentuk tulisan maupun visual; (3) mendiskusikan hasil pemikiran dan data yang sudah disusun; dan (4) kesimpulan yang mengarah pada jawaban rumusan masalah.

Penelitian ini tetap melaksanakan evaluasi hasil untuk melihat sinkron tidaknya hasil pemikiran dengan ide serta konsep yang dibuat sehingga sejalur dengan tema dan hasil akhir adalah jawaban dari rumusan masalah. Terakhir adalah revisi yang dilakukan setelah dilakukan penyusunan akhir dan pemaparan secara tertutup di antara para peneliti. Pada revisi ini dimungkinkan ada perbaikan minor terhadap hasil penelitian. Berikut ini beberapa istilah penting tentang fenomena anomali hujan ataupun peristiwa alam yang dapat dikaitkan dengan isu perubahan iklim dan lingkungan alam.

1. Anomali hujan sebagai salah satu indikasi “udan salah mangsa”. Sebutan anomali hujan di beberapa daerah bisa berbeda, antara lain *udan kethek*, *udan macan dede*, *srengenge ngombe*, dan *udan tekek*.
2. Dalam anomali hujan terdapat beberapa fenomena yang merupakan dampak dari anomali hujan:
 - a. hujan tidak merata (lokal),
 - b. hujan turun, tetapi matahari masih terik,
 - c. curah hujan sangat lebat sehingga banjir bisa datang lebih cepat.
 - d. longsor akibat hujan yang lebat dan tidak berhenti di daerah tertentu.
3. Isu-isu terkait peristiwa alam menjadi lebih gaduh, terutama di media sosial:
 - a. embun upas (*beku/frost*) di daerah dingin seperti di Dieng pada Juli, Agustus, dan September serta dapat mematikan tanaman kentang.
 - b. hujan dengan butiran es (air beku) di dataran rendah seperti perkotaan,

- c. *bediding* yang dikenal sebagai puncak musim kemarau terasa lebih dingin, namun panas sangat menyengat.
- d. Jangka Jayabaya, yang setelah ditelusuri ditengarai jika ramalan tersebut merupakan tulisan dari Kitab Musarar, sebutan untuk “Kitab Asrar” karangan ke-3 dari Sunan Giri. Dalam perjalanannya, terdapat gubahan dan tambahan yang berasal dari serat Mahabarata karangan Mpu Sedah & Mpu Panuluh, hingga jadilah apa yang hingga saat ini disebut sebagai Jangka Jayabaya. Secara ringkas dapat dikatakan jika Jangka Jayabaya ditulis kembali dengan gubahan oleh Pangeran Wijil I pada tahun 1675 Jawa (1749 M) bersama gubahan berbentuk puisi, yaitu Kitab Musarar (https://p2k.utn.ac.id/en6/1-3069-2966/Ramalan-Prabu-Jayabaya_188402_p2k-utn.html).

Literasi visual isu perubahan iklim dilakukan pada pembuatan pesan visual dan memahami pesan visual yang ada.

Simpulan

Sifat fotografi konseptual yang memungkinkan fotografer mengekspresikan ide, tema, serta pesan kepada pemirsa menjadikan posisi karya foto konsep menarik untuk dijadikan media pembuat ataupun penyampai pesan tentang fenomena “udan salah mangsa” yang dikaitkan dengan isu perubahan iklim. Foto konsep “udan salah mangsa” dapat menjadi pesan yang berisi isu perubahan iklim. Isu-isu yang gaduh di media sosial tentang peristiwa fenomena alam dan pesan-pesan visual yang terkait menjadi bahan pembuatan pesan visual yang dapat dibaca dan dimaknai.

Fenomena anomali hujan dapat dilihat melalui beberapa perspektif, yaitu masyarakat lokal yang mengaitkan dengan ruang fisik, ramalan Jayabaya, serta isu internasional tentang perubahan iklim. Foto konsep “udan salah mangsa” sebagai media literasi visual isu perubahan iklim diperoleh rancangan visual foto serta teknik fotografis yang dapat digunakan untuk memvisualkan fenomena anomali hujan ataupun peristiwa alam yang terkait isu perubahan iklim

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM ISI Yogyakarta sebagai pendukung pendanaan dalam penelitian. Terima kasih juga kepada semua pihak dan lembaga Fakultas Seni Media Rekam dan Program Studi Fotografi dalam dukungannya berupa motivasi, kemudahan fasilitas literatur, dan lain-lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Referensi

Artikel Jurnal

- Irwandi, (2019). Contemporary Photography Works of Ruang MES 56: Idea, Interpretation of Information, and Model of Creation. *IJCAS, International Journal of Creative and Arts Studies*, Volume 6 Number 1, June 2019, 15.
- Gordin, Misha, (2013). Conceptual Photography: Idea, Process, Truth. *World Literature Today*, Vol. 87, No. 2 (March/April 2013), pp. 76-81.
- Nurannisa P.B., Siti, (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimuli Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 1 (No. 2a Desember 2017), 52-53.
- Rusdi, (2017-2018). Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, Vol. 2, (No. 2, November 2017 – April 2018), 263.
- Widiatmojo, Radityo (2020). Literasi Visual Sebagai Penangkap Hoax Covid-19. *Sospol: Jurnal Sosial Politik*, Vol. 6, (No. 1, 2020), 114-127.

Buku

- Messaris, Paul & Sandra Moriarty. 2005. "Visual Literacy Theory" dalam *Handbook of Visual Communication*, Edt. Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, Keith Kenney. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Moleong, Lexi (2000). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Penerbit ANDI Yogyakarta: Yogyakarta.

Pustaka Laman

- @al-quran. utn.ac.id. (2022). Ramalan Jayabaya. https://p2k.utn.ac.id/en6/1-3069-2966/Ramalan-Prabu-Jayabaya_188402_p2k-utn.html.
- Altman Siegel. 2018. Artist, Will Rogan. San Francisco. <http://altmansiegel.com/artists/will-rogan/#selected-work>
- Gischa, Serafica. (2021). Penyebab Terjadinya Perbedaan Musim di Bumi. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/03/01/150734469/penyebabterjadinya-perbedaan-musim-di-bumi>. https://p2k.utn.ac.id/en6/1-3069-2966/Ramalan-Prabu-Jayabaya_188402_p2k-utn.html
- Pranita, Ellyvon. (2021). Musim Hujan 2020-2021, Indonesia Jadi Terbasah Ke5 Sepanjang 40 Tahun. <https://www.kompas.com/sains/read/2021/02/25/073600923/musim-hujan2020-2021-indonesia-jadi-terbasah-ke-5-sepanjang-40-tahun?page=all>.

Kusrini, Aji Susanto Anom Purnomo, Vanesha Febby Astuti

Fotografi Konseptual “Udan Salah Mangsa” Sebagai Literasi Visual Isu Perubahan Iklim

Warsudi, Edi. (2022). Prakiraan Musim Kemarau Tahun 2022 di Indonesia.
<https://www.bmkg.go.id/iklim/prakiraan-musim.bmkg>.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Djatiprambudi, Djuli. (2017). Penciptaan Seni Sebagai Penelitian. Seminar Nasional Seni dan Desain: “Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain”. FBS Unesa, 28 Oktober 2017.

MENYULIH TRAUMA, MEMULIH DAYA: MEMBANGKIT BATANG TERENDAM MELALUI MEDIA REKAM

Ken Miryam Vivekananda

Cultural Studies Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

E-mail: ken.miryam@ui.ac.id

ABSTRAK

Trauma kultural atas kekerasan kolektif yang menimpa masyarakat Melayu Sumatera Timur di tahun 1946 telah terlalu lama menjadi “batang terendam”. Rumpang historiografi terkait tragedi pada masa awal *nation-building* Indonesia tersebut kerap menyisakan konflik laten dalam struktur biner: kemelayuan dan keindonesiaan. Akan tetapi, rumpang historiografi tersebut kini telah mulai diretas dengan terbukanya akses teknologi pada sumber-sumber primer. Berdasarkan basis historiografi yang ditulis dengan semangat ilmu mandiri (*autonomous knowledge*), keagensian kaum muda Melayu Sumatera Timur (MST) lantas aktif mengonstruksi identitas kolektif MST melalui media rekam yang didiseminasikan melalui konvergensi media baru (*new media*). Praktik ini dijiwai dengan artikulasi narasi trauma kultural di balik siklus kekerasan 1946 dan 1965 dalam dokumenter berjudul *1946* (Lentera Timur Channel, 2020). Melalui metode etnografi digital, kajian ini mengidentifikasi praktik *cultural commoning* dalam menarasikan luka kolektif melalui dokumenter sebagai media rekam. Media rekam berhasil menjadi kanal menuju ruang diskursif yang mampu mengomunikasikan diversitas pemaknaan narasi trauma kultural atas tragedi 1946 dan 1965. Melalui media rekam, siklus konflik yang dahulu kerap terpantik oleh luka kolektif trauma kultural kini dapat disadari, dikenali, dan ditransformasi menjadi daya bersama. Dalam arena aktivisme digital, praktik *commoning* melalui media rekam semacam ini dapat membuka peluang rekonfigurasi politik yang lebih harmonis dan humanis dalam proses *nation-building* Indonesia.

Kata kunci: trauma kultural 1946, Melayu Sumatera Timur, dokumenter, *commoning*, *nation-building*

Pendahuluan

Pembahasan isu kemelayuan di Indonesia kerap mengabaikan keagensian dan subjektivitas masyarakat Melayu dalam memberi rona khas pada wajah identitas nasional Indonesia. Acapkali, teramat jarang nama cendekiawan Melayu dijadikan rujukan dalam tiap-tiap pembahasan kemelayuan di Indonesia. Padahal, sejurus dengan semangat “*Asia as Method*” yang ditawarkan oleh kerangka dekolonisasi pengetahuan yang diintroduksi oleh Kuan Hsing Chen (2010), siapa pun yang mengkaji isu seputar “*Malay Question*” selayaknya menggunakan “*Malay as Method*” yang mensyaratkan pola *inter-referencing* untuk lebih memberi ruang pada perspektif subjektivitas kemelayuan.

Jika mengambil konteks historisitas kemelayuan secara lebih khusus di Sumatera Timur, kajian historiografi Ikhsan (2012), Sumarno, dkk. (2019), Ikhsan (2020), Barus, dkk. (2020) menemukan adanya aspek inklusivitas dalam konstruksi identitas Melayu di masa lalu. Hal ini tergambar dari konstruksi identitas Melayu di Sumatera Timur yang berkaitan erat dengan pemanfaatan sungai sebagai sarana transportasi (Sumarno, dkk., 2018; Syaifuddin, 2020; Syaifuddin dan Loebis, 2021). Melalui sungai, masyarakat hulu pedalaman di utara Sumatera seperti Karo, Toba, Simalungun, dan Mandailing membawa komoditas untuk diperdagangkan ke hilir (pesisir) di wilayah timur yang merupakan pemukiman Melayu. Mereka menanggalkan atau menegosiasikan marga-marga mereka untuk kemudian berbondong-bondong menetap di hilir dan “masuk Melayu” (Simanjuntak, 2010; Syaifuddin, 2020). Modernisasi Sumatera Timur yang didorong oleh hasil perkebunan milik kesultanan-kesultanan Melayu yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan dagang dari berbagai negeri di Eropa lantas turut memicu migrasi dari berbagai penjuru (Ikhsan, 2020). Laju modernisasi Sumatera Timur membuatnya menjadi semacam “tanah harapan” yang menjadi magnet untuk berbagai entitas kultural, termasuk India, Tionghoa, dan Jawa (Wicaksono, 2021).

Akan tetapi, roda modernisasi di Sumatera Timur ini menyentuh titik henti kala terjadi tragedi kekerasan kolektif pada tahun 1946. Beberapa tulisan seperti Wiani (2020), Tanjung (2021), Harahap (2019), Harahap dan Ramadhani (2019) masih menyebut tragedi ini sebagai ‘revolusi sosial’ sebagaimana kajian lawas Sinar (2006), Reid (1987), Pelzer (1985), dan Langenberd (1982). Sementara, Darini (2021), Ikhsan (2014), Saidin (2015), serta Darmawan (2021) menemukan bahwa apa yang terjadi dalam tragedi itu sesungguhnya tidak layak disebut sebagai ‘revolusi,’ melainkan lebih bersifat sebagai aneksasi dan invasi yang dimobilisasi dari luar wilayah Sumatera Timur.

Dalam tragedi ini, sultan-sultan dan masyarakat Melayu dituding pro terhadap Belanda dan tidak pro terhadap ide proklamasi Indonesia yang diusung oleh kaum republikan (Ikhsan, 2020). Kajian Muhajir (2021) serta Harahap dan Ramadhani (2019) menyebut bahwa atas alasan itu, laskar-laskar gerakan kiri yang berkolaborasi dengan Jepang melakukan mobilisasi bersama sebagian pekerja perkebunan di Sumatera Timur yang pada umumnya merupakan pendatang. Mobilisasi ini kemudian berujung pada tumbangnyanya kesultanan Melayu sebagai otoritas politik di Sumatera Timur. Tak hanya

itu, serangan ini juga diikuti oleh penghilangan ratusan ribu nyawa masyarakat Sumatera Timur; tak pandang korbannya dari pihak kesultanan maupun rakyat biasa. Genosida ini kemudian diikuti juga dengan perampasan aset dalam bentuk tanah-tanah perkebunan yang menyisakan konflik agraria hingga hari ini (Mudhoffir, 2022; Armani, 2020; Ikhsan, 2021; Ikhsan, 2013; Widiyanartti dan Holil, 2018; Saidin dan Ikhsan, 2020).

Wacana pro atau tidak pro terhadap ide Republik Indonesia yang dihembuskan dari luar Sumatera Timur kala itu sesungguhnya merupakan wacana yang tidak populer di kalangan masyarakat Sumatera Timur sendiri. Dalam konteks relasi dagang yang bersifat setara dengan berbagai pihak (dan Belanda hanyalah salah satunya), Sumatera Timur memiliki kontekstualitas yang sama sekali berbeda dengan pergulatan kelas di Pulau Jawa (Ikhsan, 2020). Namun, konteks semacam ini mengabur kala mobilisasi massa republikan bergerak melakukan kekerasan kolektif dengan narasi yang begitu hitam-putih. Padahal, contoh betapa tidak hitam-putihnya pergulatan identitas kemelayuan dan keindonesiaan di masa itu menegas pada sosok Tengku Amir Hamzah (Rahayu, 2020). Tengku Amir Hamzah adalah sosok pangeran Melayu yang turut dibunuh dalam tragedi 1946, namun pada kemudian hari justru didaku sebagai pahlawan nasional Indonesia.

Benturan keras pada tahun 1946 ini menyisakan sebetulnya trauma kultural yang terus mewaris hingga hari ini. Sebagai suatu konsepsi, trauma kultural merupakan sebuah terma yang kerap disalin rupa dengan berbagai nama, seperti trauma kolektif atau *memoria passionis*. Trauma kultural atas kekerasan kolektif yang bermula sejak Maret 1946 ini membuat masyarakat Melayu Sumatera Timur yang berhasil menjadi penyintas lebih memilih untuk menanggalkan identitas kemelayuan mereka (Ikhsan, 2020). ‘Melayu’ menjadi sekadar label atas identitas yang kabur atau *evasive identity* (Damanik, 2018). Dalam peribahasa Melayu, identitas yang kabur ini ibarat “batang terendam”.

Sembarang stigma yang dilekatkan pada *evasive identity* ini pada kemudian hari memicu berbagai konflik (Damanik, 2018). Konflik dominan yang terus mewaris hingga hari ini adalah konflik agraria yang menggambarkan pergumulan komunitas dalam sengketa hak atas kepemilikan dan penguasaan sumber daya alam (Darmawan, 2020;

Mudhoffir, 2022; Armani, 2020; Ikhsan, 2021; Ikhsan, 2013; Widiyanartti dan Holil, 2018; Saidin dan Ikhsan, 2020).

Dalam kajian Widiyanartti dan Holil (2018) disebutkan bahwa Badan Perjuangan Rakyat Penunggu Indonesia (BPRPI) merupakan satu dari sedikit kelompok aktivis dalam hal pengembalian hak atas tanah kepada masyarakat Melayu. BPRPI membangun isu keetnisan Melayu dan menarasikan wacana memori kolektif terkait tanah jaluran, hak ulayat, dan tanah ulayat. Di sisi lain, tercipta dinamika kontestatif dari masyarakat Jawa eks kuli kontrak perkebunan yang juga berupaya mengonstruksi dan mereproduksi identitasnya dalam struktur ruang masyarakat Melayu Sumatera Timur (Khairani, 2021). Sebelumnya, Syaifuddin (2018) telah menemukan bahwa kontestasi ruang kultural di Sumatera Timur terbaca pada pola migrasi yang mengonversi penggunaan lahan (Saidin, dkk., 2020) yang tadinya mencirikan identitas Melayu menjadi wilayah tak dapat lagi diidentifikasi. Hal ini terjadi salah satunya pada kasus Kota Medan yang dinilai telah semakin jauh dari identitasnya sebagai kota berkebudayaan Melayu (Nasution dan Munandar, 2018).

Kontestasi ini kemudian kian meruncing pada level politik ketika pada masa-masa kampanye kepala daerah, isu putra daerah yang bersenyawa dengan isu agama ramai mewarnai media daring dan media sosial (Faraidiany dan Warjio, 2019; Mukmin dan Damanik, 2018; Regif dan Ode, 2020; Valentina dan Rahardjo, 2019). Kontestasi identitas dalam segala bentuk dan skala ini tak dapat dilepaskan dari dimensi historis berupa trauma kultural atas tragedi 1946. Narasi trauma kultural ini mewaris dan bertransmisi antargenerasi di tengah diversitas kultural dalam keseharian masyarakat Sumatera Timur.

Kajian terkait trauma kultural baru-baru ini diulas oleh Wicaksono (2021) dalam konteks tragedi 1965. Dalam kajian ini, Wicaksono (2021) menyebut bahwa trauma kultural 1965 memiliki penekanan pada peran agen budaya dalam menciptakan perasaan penderitaan kolektif melalui pembentukan narasi. Hal ini membangun persaingan visi identitas kolektif Indonesia berdasarkan definisi mereka sebagai korban dalam kekerasan massal 1965. Dengan mengambil konteks kekerasan 1965 yang juga terjadi di Sumatera Timur, Heryanto (2018) memberi penekanan bahwa selepas dirilisnya film *Jagal (The Act*

of Killing) oleh Joshua Oppenheimer, persepsi tentang tragedi 1965 di Sumatera Timur menjadi “tidak pernah sama lagi”.

Baik dalam film *Jagal* (2012) maupun film *Senyap* (2014), Joshua Oppenheimer menampilkan para pelaku dari kekerasan kolektif 1965 dalam konteks wilayah Sumatera Timur melalui platform dokumenter sebagai media rekam. Kedua dokumenter yang mengambil latar wilayah di Sumatera Timur ini kerap diputar ulang sebagai narasi tandingan atas pemutaran massal film propaganda negara: *Pengkhianatan G30S PKI* (Arifin C. Noer, 1984). Film ini menciptakan efek bola salju berupa tuntutan kepada negara agar kasus pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) terhadap korban 1965 dibuka seluas-luasnya.

Akan tetapi, dari perspektif subjektivitas masyarakat Melayu Sumatera Timur, narasi kekerasan kolektif 1965 yang oleh Komnas Hak Azasi Manusia disebut sebagai pangkal pelanggaran HAM ternyata hanya berbicara pada tataran *bagaimana* tragedi itu terjadi, namun tidak pada *mengapa* ia terjadi. Dalam konteks Sumatera Timur, kekerasan kolektif yang terjadi pada 1965 sesungguhnya lebih merupakan kanalisasi dari trauma kultural atas kekerasan kolektif yang terjadi pada tahun 1946.

Tanpa memerhatikan konteks trauma kultural ini, Farid (2017) menulis bahwa kekerasan 1965 yang turut dilakukan oleh para keturunan bangsawan Melayu di Sumatera Timur tidak memberikan kontribusi positif terhadap integrasi kemelayuan dalam identitas Indonesia. Nuansa dikotomis antara identitas kemelayuan dan keindonesiaan semacam ini patut dikhawatirkan jika dibaca dengan bingkai pemikiran Wicaksono (2021) tentang penarasian “siapa yang lebih menderita” dalam sebuah sejarah genosida. Rentannya pemosisian identitas Indonesia dalam relasi ini dapat ditautkan dengan pemikiran Heryanto (2018), bahwa salah satu kendala yang berpotensi mengganggu proses *nation-building* Indonesia adalah fantasi tentang “kemurnian” dan “keaslian.” Fantasi ini menemukan ekspresinya dalam wujud esensialisme dan gagasan nativis tentang diri “sejati” Indonesia. Heryanto (2018) menambahkan bahwasanya dalam menginterpretasikan konsep identitas negara-bangsa yang “asli Indonesia,” banyak orang Indonesia dan penerus pemerintahan pada selama beberapa dekade pasca-Orde Baru justru terus-menerus menyangkal hak-hak sipil sesama warga negara. Dalih di balik

tindakan itu semata karena ada komunitas yang diduga kurang “otentik” dalam menjadi Indonesia. Esensialisasi semacam inilah yang terendus kuat dalam tulisan Farid (2017); tulisan yang lebih menyerupai “gugatan” atas kontribusi Melayu dalam konstruksi identitas nasional Indonesia.

Heryanto (2018) mencermati bahwa dalam upaya mengonstruksi identitas nasionalnya, Indonesia sendiri kerap berada dalam tegangan antara hendak melupakan atau mengingat apa yang terjadi pada masa lalunya. Padahal, perkara mengatasi problem trauma kultural sesungguhnya bukan perkara mengingat atau melupakan. Ia lebih merupakan perkara menerima dan mendudukan persoalan dalam neraca keadilan. Hal inilah yang layak diperhatikan demi mengantisipasi kekalnya siklus kekerasan sebagai akibat dari trauma yang tak terkomunikasikan di Sumatera Timur. Potensi konflik laten dari rantai dendam ideologis yang terus mewaris ini perlu disadari dan dikenali agar api dapat dimatikan tepat di sumbu.

Untuk itu, kajian ini bermaksud menggali peran media rekam sebagai arena diskursif untuk memperjumpakan ragam perspektif guna mengenali bentuk dan rupa trauma kultural atas siklus kekerasan 1946 dan 1965 yang masih tersimpan dalam batin masyarakat Sumatera Timur. Hanya dengan demikian, relasi keindonesiaan dan kemelayuan yang dalam tulisan Farid (2017) dikesankan berada dalam tegangan dikotomis dapat dikonstruksi ulang dalam konstruksi yang lebih harmonis dan humanis.

Teori dan Metodologi

Dalam penelusuran pustaka atas kajian-kajian terdahulu terkait trauma kultural dalam media rekam, peneliti menemukan bahwa narasi trauma kultural senantiasa menciptakan solidaritas antarkorban hingga berperan signifikan dalam konstruksi identitas kolektif. Beberapa kajian (Eyerman, 2019; Liu, 2021; Leese, dkk., 2021; Rösli, 2021; Al Azmeh, dkk., 2021; Heryanto, 2018) bersepakat bahwa aspek pemaknaan atas trauma kultural ini dikonstruksi oleh subjektivitas komunitas yang senantiasa berkontestasi. Kajian Liu (2021) secara lebih khusus menemukan bahwa ritual dan memori merupakan dua intervensi dalam proses pemaknaan trauma secara kolektif tersebut. Sementara, Leese, dkk. (2021) menyarankan bahwa pemaknaan trauma kultural selanjutnya dilakukan dalam semangat dekolonisasi yang berlepas diri dengan segala

konstruksi Barat. Artinya, sejarah trauma kultural yang selama ini terlalu berpusat pada perspektif Barat harus “dilarutkan” sebagai sejarah transnasional dengan ragam kebudayaan yang multifaset. Dalam semangat berlepas diri dari konstruksi Barat, dalam konteks kajian trauma kultural di Syria, Al Azmeh, dkk. (2021) berposisi untuk lebih menyoroti peran sentral pendidikan sebagai faktor dominan dalam pembentukan narasi formal atas trauma kultural.

Dengan peranti kekuasaan, narasi formal atas trauma kultural ini mengonstruksi simbol-simbol yang pada praktiknya berkontestasi dengan simbol-simbol yang dikonstruksi dari narasi nonformal. Al Azmeh, dkk., (2021) dan Lowenthal (2021) melihat bahwa narasi nonformal yang bergerilya di akar rumput ini senantiasa bertransmisi antargenerasi dalam sebuah lingkup relasional yang lebih intim (keluarga, sahabat, dsb.). Hal ini berbanding terbalik dengan narasi penguasa yang dikekalkan melalui sistem pendidikan formal. Kontestasi narasi formal dan nonformal semacam ini juga teramati oleh Heryanto (2018) dalam kontestasi narasi trauma kultural atas kekerasan 1965 di Indonesia.

Penelitian Wicaksono (2021), misalnya, menunjukkan peran dominan agen budaya dalam menciptakan perasaan penderitaan kolektif yang berbeda-beda sebagai korban dalam kekerasan 1965. Sementara itu, kajian Simon (2021) menelisik keagensian komunitas dalam proses pemaknaan trauma kultural yang dapat bersifat lebih emansipatoris berdasarkan narasi-narasi kecil yang diekspresikan melalui media rekam. Simon (2021), Baracco (2022), Borjan (2021), dan Kopka (2018) berkesimpulan bahwa film sebagai media rekam dapat berperan sebagai kanalisasi atas narasi-narasi kecil tersebut. Kanalisasi narasi ini pada akhirnya berperan signifikan dalam memutus rantai trauma kultural yang bersifat mewaris.

Beberapa penelitian menggambarkan bahwa pewarisan narasi trauma kultural yang bertransmisi antargenerasi, jika tidak terkomunikasikan dalam suasana dialogis dapat menciptakan siklus kekerasan yang berdampak pada pemosisian identitas nasional dalam sebuah proses *nation building* (Adji dan Polain, 2021; Hoffman, 2021; Babakhanyan, 2019; Keeble, 2021; Seltzer, 2021, Al Azmeh, dkk., 2021; Manca, 2021; Paris, 2022; Pinchevski, 2019; Lehrner dan Yehuda, 2018).

Dengan korpus data media rekam berupa film *Senyap* (2014), kajian Paris (2022) secara khusus mencermati posisi pelaku kekerasan 1965 dalam sebuah proses pemaknaan trauma kultural. Dalam penelitiannya ia mengulas perihal adanya logika tabu politik dalam wujud pembungkaman narasi trauma kultural. Tabu politik inilah yang lantas memicu penolakan kolektif untuk mengakui penderitaan korban. Tabu politik kerap muncul bersamaan dengan gagasan tentang viktimisasi; *siapa lebih menderita dari siapa* (Alemán dan Pérez, 2021).

Kajian Manca (2021) menemukan bahwa ternyata narasi trauma kultural versi penguasa kerap menyimpan problem pedagogis tersendiri karena lebih sering terbaca sebagai sejarah yang usang dan membosankan. Manca (2021) dan Johanssen (2022) pun menyoroti bahwa media baru (*new media*) dapat dijadikan peranti untuk mengontestasikan narasi formal versi penguasa yang membosankan itu. Kontestasi ini ditawarkan oleh fitur-fitur media baru yang lebih demokratis dan variatif dalam menyampaikan narasi trauma kultural secara lebih efektif di level masyarakat (Manca, 2021; Silvestri, 2018; Restrepo, 2018; Gal, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa demokratisasi fitur-fitur media baru dalam penarasian trauma kultural bahkan berpotensi untuk menciptakan peluang transformatif. Jika kajian Lesse et al., (2021) dan Oprea (2021) menekankan fitur bahasa dalam menciptakan narasi trauma kultural di media baru, maka kajian Liu (2021) dan Santo (2022) lebih melihat inovasi teknologi dalam menciptakan arena atau '*trauma scape*' dalam media baru untuk proses pemaknaan trauma di dalam keseharian. Fokus kajian pada inovasi teknologi ini turut menjadi titik tekan penelitian Manca (2021) yang secara khusus melihat betapa dunia virtual tak bisa dilepaskan dengan realita konvergensi. Ragam konten dalam konvergensi media baru inilah yang kemudian diproduksi dan dikonsumsi oleh generasi muda sebagaimana terbaca dalam penelitian Ida, dkk. (2020).

Pada akhirnya, dominasi budaya visual yang dihadirkan oleh konvergensi media baru telah dianggap berhasil mengubah persepsi atas sebuah memori atau trauma di kalangan generasi muda. Perubahan persepsi inilah yang nantinya dapat berpotensi menciptakan gelombang gerakan transformatif pada masa depan sebagaimana disampaikan Adji dan Polain (2021). Kajian Adji dan Polain (2021) telah menyajikan

data betapa media baru berhasil membuka kanal percakapan diskursif tentang trauma kultural atas kekerasan 1998 hingga berhasil mentransmisikan memori dalam konteks imajinasi dan rasa empati yang resonansinya melampaui ruang dan waktu.

Melalui media baru, narasi trauma kultural yang berhulu di akar rumput juga menjadi lebih terkanalisasi hingga menciptakan momentum-momentum diskursif dan transformatif dalam sebuah proses *nation-building* (Adji dan Polain, 2021; Al Azmeh, dkk., 2021; Leese, dkk., 2021; Liu, 2021; Manca; 2021; Marjanovic, 2020). Dalam penelitian Downing dan Dron (2020) serta Fast dan Collin (2019) dipaparkan lebih tegas bahwa bahwa peluang transformatif ini akan lebih terbuka jika masyarakat adat, pedesaan, atau kelompok marjinal memiliki '*effective access*' terhadap media.

Dalam konteks ini, telaah atas bentuk-bentuk trauma kultural di balik siklus kekerasan 1946 dan 1965 yang kini bertransmisi melalui media rekam di dalam media baru sebagai konstruksi identitas generasi muda Melayu Sumatera Timur menjadi penting untuk dilakukan. Telaah ini memiliki urgensi dalam upaya memutus rantai kekerasan yang selama ini telah terlanjur dikenali sebagai keseharian yang rutin dalam masyarakat Sumatera Timur. Lebih substantif lagi, telaah semacam ini juga diharapkan dapat berperan dalam menciptakan ruang diskursif yang lebih konstruktif dan transformatif dalam memosisikan identitas Melayu Sumatera Timur sebagai bagian dari konstruksi identitas Indonesia dalam sebuah proses *nation-building*.

Dalam kajian ini, penulis melakukan *digital ethnography from within* sebagai seorang *native ethnographer*. Sebagai pelaku aktivisme digital yang aktif melakukan advokasi jurnalisme multikultural secara daring sejak 2012, penulis berupaya mengelaborasi sirkulasi narasi trauma kultural atas siklus kekerasan 1946-1965 yang diartikulasikan sebagai pemaknaan atas media rekam berupa dokumenter 1946 dalam kolom komentar di kanal youtube Lentera Timur Channel. Lentera Timur Channel sendiri merupakan salah satu produk dari Perkumpulan Lentera Timur Channel yang penulis dirikan pada tahun 2010.

Pada 2020, Lentera Timur Channel merilis dokumenter berdurasi 68 menit berjudul 1946 yang berhasil merekam kesaksian dari para penyintas kekerasan 1946.

Dalam proses produksi dokumenter ini, trauma kultural para penyintas diceritakan untuk kali pertama. Setelah mewariskan narasi trauma kultural tersebut, sebagian besar dari penyintas pun tutup usia. Dokumenter *1946* pada mulanya diputar dan didiskusikan secara tertutup bersama komunitas-komunitas di Sumatera Timur.

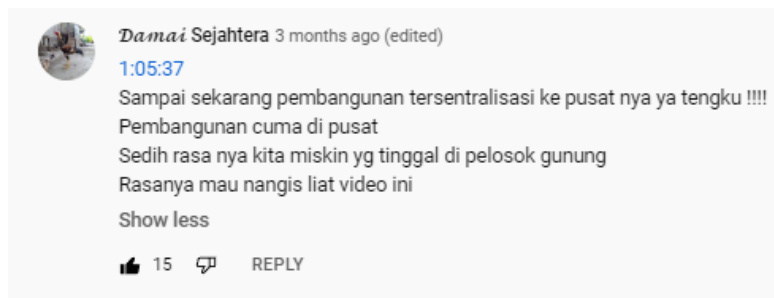
Setelah film *1946* dirilis untuk publik melalui kanal Youtube pada tahun 2022, penulis mengamati bahwa pemaknaan atas dokumenter ini berkembang sebagai sebuah proses transmisi trauma kultural yang selama ini tersimpan dalam batin masyarakat Melayu Sumatera Timur. Setelah melakukan observasi secara daring, narasi trauma kultural yang diartikulasikan dalam komentar-komentar para penyaksi film *1946* ternyata berujung pada praktik *cultural commoning* dalam menciptakan narasi kolektif yang berkelindan dengan pemosisian identitas Melayu Sumatera Timur di dalam konstruksi identitas nasional Indonesia. Seperti apa bentuk praktik *cultural commoning* tersebut akan dielaborasi lebih lanjut dalam kajian ini.

Hasil dan Pembahasan

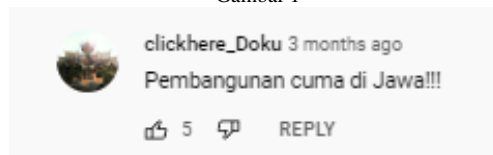
Kajian Adji & Polain (2021), Liu (2021), Leese, dkk (2021), Al Azmeh, dkk (2021), Heryanto (2018), Wicaksono (2021), dan Simon (2021) menarik benang merah bahwa narasi trauma kultural senantiasa menciptakan solidaritas antarkorban hingga berperan signifikan dalam konstruksi identitas kolektif. Kajian Adji & Polain (2021) menjelaskan adanya tiga elemen penting dalam proses pembentukan trauma, yakni (1) *collective suffering*, 2) *politicized struggle*, dan 3) *communal survival*.

Ketiga elemen ini muncul sebagai sebuah proses ketika komunitas mengidentifikasi penyebab trauma dan mengasumsikan sebuah tanggung jawab moral melalui solidaritas kolektif. Solidaritas kolektif inilah yang membuat mereka saling berbagi rasa penderitaan kepada komunitasnya melalui aspek-aspek pemaknaan yang disepakati bersama. Aspek-aspek pemaknaan ini dapat dibaca dalam data-data berupa komentar para penyaksi dokumenter *1946*.

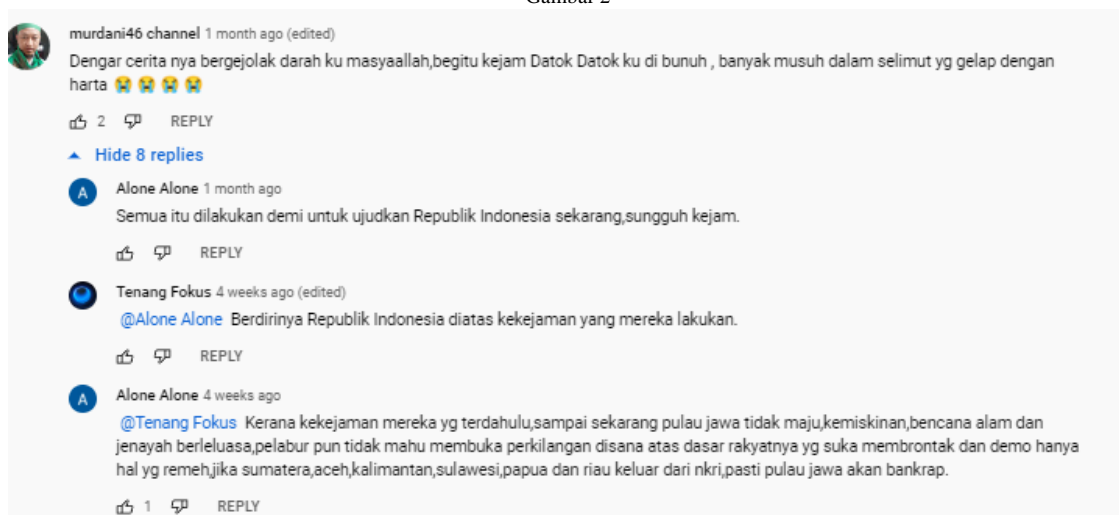
1. Collective Suffering



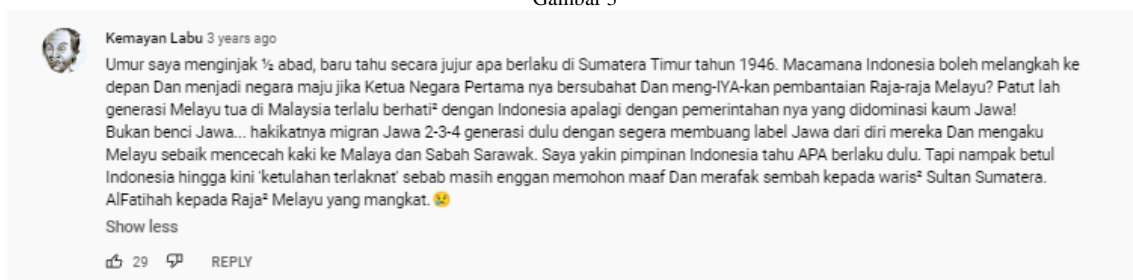
Gambar 1



Gambar 2

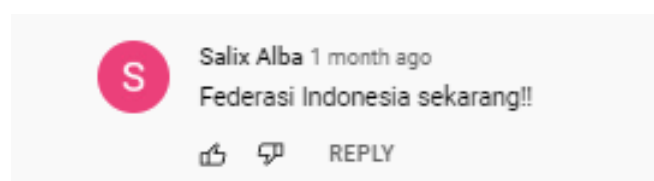


Gambar 3



Gambar 4

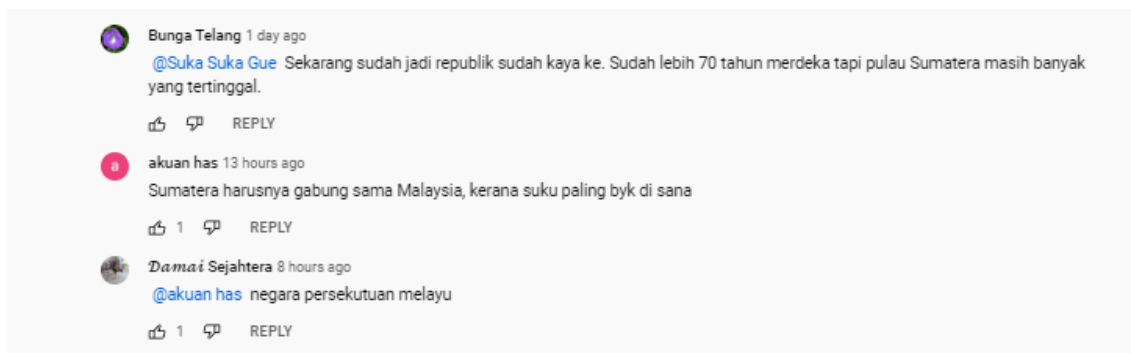
2. Politicized Struggle (Rekonfigurasi Politik)



Gambar 5

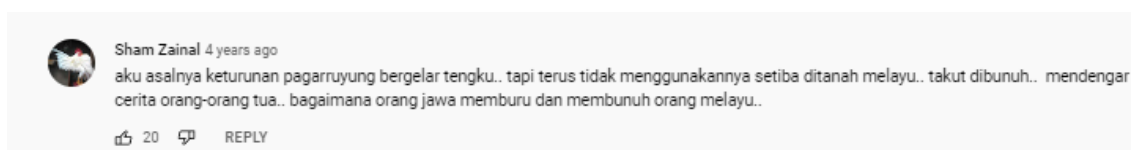
Ken Miryam Vivekananda

Menyulih Trauma, Memulih Daya: Membangkit Batang Terendam Melalui Media Rekam

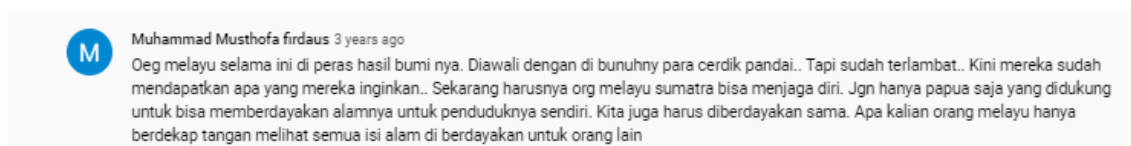


Gambar 6

3. Communal Survival



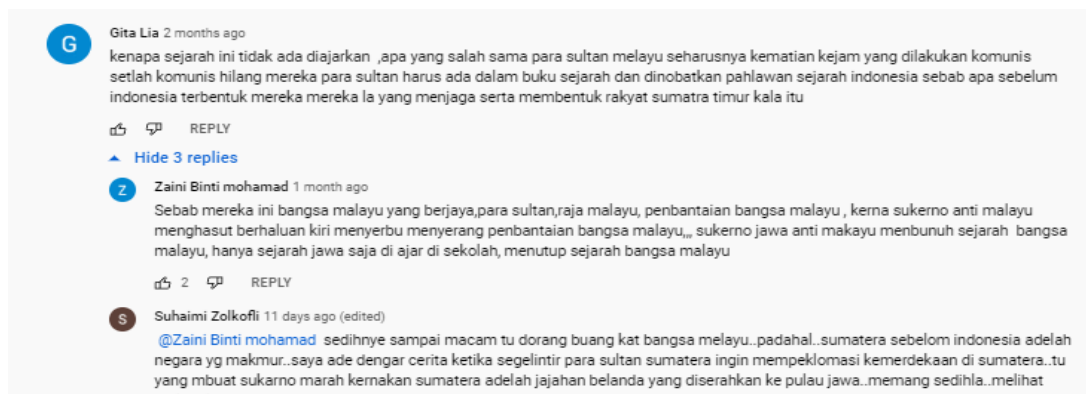
Gambar 7



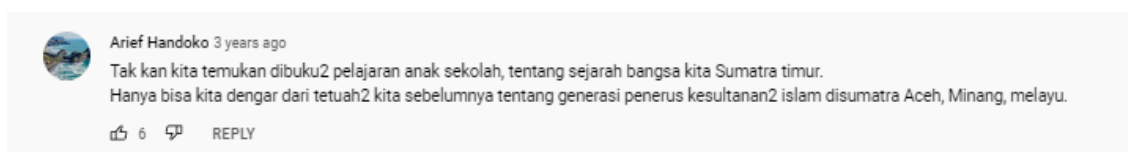
Gambar 8



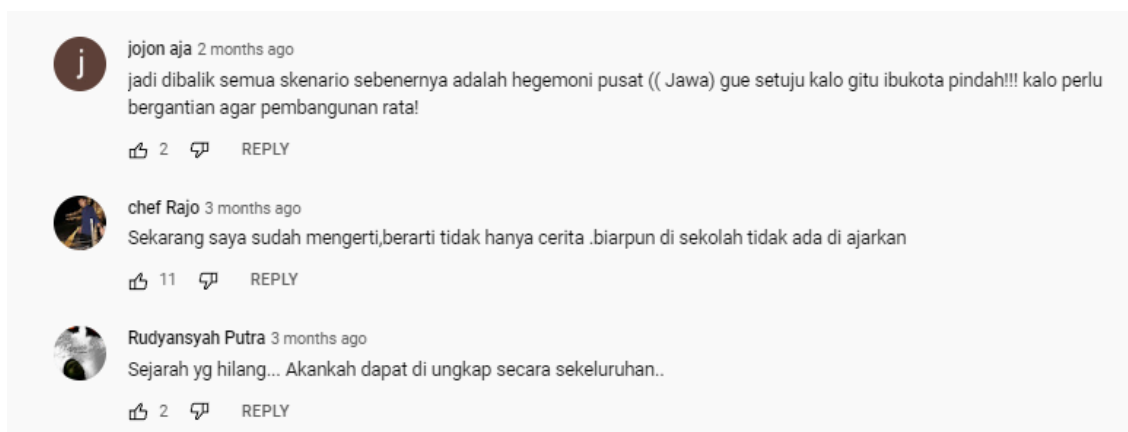
Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12.

Berdasarkan data tersebut, nampak bahwa Lentera Timur Channel sebagai media komunitas telah berhasil menghimpun sebetuk *algorithmic enclaves* (Lim, 2020) melalui artikulasi narasi trauma kultural masyarakat Melayu Sumatera Timur. Sebagai refleksi untuk mendinamisir isu-isu di atas ke dalam sebuah gerakan transformatif, dalam tataran konseptual, Lim (2018) menjelaskan bahwa analisis *roots* (termasuk memori dan trauma) jika dikolaborasi dengan analisis *routes* dan *routers* dalam praktik etnografi digital akan dapat digunakan untuk memetakan bagaimana gerakan sosial dapat berkembang. Hal ini diperjelas oleh Couldry, N et al., (2018) yang melihat secara lebih spesifik betapa media baru mampu menyimpan beragam arus kebudayaan yang mengalir dengan cara yang begitu bervariasi.

Artinya, media baru berpotensi sebagai arena signifikan untuk pertempuran-pertempuran diskursif mengenai konsepsi batas-batas antar-budaya yang terkait dengan konstruksi dan artikulasi beragam identitas. Dalam penelitian Downing, J & Dron, R (2020) dipaparkan lebih tegas bahwa bahwa peluang transformatif ini akan terbuka jika masyarakat adat, pedesaan, atau kelompok marjinal memiliki ‘*effective access*’ terhadap media. Beberapa penelitian yang menekankan subjektivitas komunitas dalam media baru ini menunjukkan sebuah proses konstruksi identitas, termasuk identitas Melayu Sumatera Timur dan posisinya dalam konstruksi identitas Indonesia.

Kekerasan dalam keseharian masyarakat Melayu Sumatera Timur merupakan gema yang menggaung dari sebuah trauma kultural. Ada luka yang menyejarah, dibisukan karena dianggap tabu dalam percakapan, lalu berkelindan, dan bertransmisi antargenerasi. Ia kerap mencari jalan keadilannya sendiri hingga sewaktu-waktu dapat muncul kembali dengan wajah yang lebih ngeri. Trauma kultural akan kerap teraktivasi oleh narasi yang terus berkontestasi karena api tak pernah mati tepat di sumbu. Tanpa kesadaran bahwa kedua pihak sama-sama menyimpan trauma dalam memori kolektif mereka, maka mode *survival* akan terus terartikulasi dalam wajah identitas yang mengeras. Narasi trauma kultural akan selalu seputar viktimisasi; siapa yang lebih menderita dari siapa. Tanpa memahami gema dari trauma kultural, masyarakat akan terus berputar di dalam siklus itu; berputar dari dendam ke dendam, berputar dari kekerasan yang satu ke kekerasan yang lain.

Dengan menyadari dan memahami keberadaan trauma kultural, siklus kekerasan menjadi mungkin untuk diputus pada satu titik henti yang nantinya akan dapat disepakati bersama. Pada harapannya, pembahasan trauma kultural akan menjadi semacam intervensi dalam wujud momentum-momentum diskursif untuk membahas pemosisian identitas kultural Melayu Sumatera Timur dalam perjalanan panjang *nation-building* sebuah entitas politik bernama Indonesia.

Untuk itu, diperlukan langkah-langkah yang lebih elaboratif untuk merekomendasikan bagaimana media baru dapat dioptimalisasi sebagai ruang diskursif dan arena liberatif dalam mengkomunikasikan segala bentuk trauma kultural. Hanya dengan begitu, generasi pada masa depan tak mesti lagi berjalan bungkuk karena beban

sejarah. Mereka semestinya akan dapat berjalan tegak karena telah berhasil membasuh luka-luka yang menyejarah. Tanpa beban sejarah, tentu segala tantangan di masa depan relatif akan menjadi lebih ringan.

Simpulan

Kekerasan dalam keseharian masyarakat Melayu Sumatera Timur merupakan gema yang menggaung dari sebuah trauma kultural. Ada luka yang menyejarah, dibisukan karena dianggap tabu dalam percakapan, lalu berkelindan, dan bertransmisi antargenerasi. Ia kerap mencari jalan keadilannya sendiri hingga sewaktu-waktu dapat muncul kembali dengan wajah yang lebih ngeri. Trauma kultural semacam ini akan kerap teraktivasi oleh narasi yang terus berkontestasi karena api tak pernah mati tepat di sumbu. Tanpa kesadaran bahwa kedua pihak sama-sama menyimpan luka trauma dalam memori kolektif mereka, maka mode *survival* akan terus terartikulasi dalam wajah identitas yang mengeras. Tanpa memahami gema dari trauma kultural, masyarakat akan terus berputar di dalam siklus itu; berputar dari dendam ke dendam, berputar dari kekerasan yang satu ke kekerasan yang lain.

Dengan menyadari dan memahami keberadaan trauma kultural, siklus kekerasan menjadi mungkin untuk diputus pada satu titik henti. Pada harapannya, kanalisasi trauma kultural melalui media komunitas akan membuka momentum-momentum diskursif untuk membahas pemosisian identitas kultural dalam perjalanan panjang *nation-building* sebuah entitas politik bernama Indonesia.

Untuk itu, diperlukan langkah-langkah yang lebih elaboratif dari hari ke hari untuk merekomendasikan bagaimana media rekam di dalam media baru dapat dioptimalisasi sebagai ruang diskursif dan arena liberatif dalam mengkomunikasikan segala bentuk trauma kultural. Hanya dengan begitu, generasi di masa depan tak mesti lagi berjalan bungkuk karena beban sejarah karena telah berhasil membasuh luka-luka yang menyejarah.

Media rekam di dalam media baru dengan kerja-kerja konstruksi identitas kultural di dalamnya menjadi jalan *cultural commoning* untuk memilah dan memillih realitas

Ken Miryam Vivekananda

Menyulih Trauma, Memulih Daya: Membangkit Batang Terendam Melalui Media Rekam

sampai komunitas menemukan siasat bagi kemungkinan-kemungkinan baru. Kondisi ini menciptakan sebetulnya aktivisme yang tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang bersifat resisten apalagi revolusioner. Namun, aktivisme ini lebih menggambarkan sebuah kondisi resiliensi identitas lokal terhadap hegemoni identitas nasional yang dominan. Kerja kolektif komunitas untuk melakukan konstruksi identitas kultural dalam praktik *cultural commoning* untuk membangun narasi kolektif inilah yang akan menciptakan sebuah ruang transformatif yang lebih humanis dan demokratis di tengah krisis. Hingga pada akhirnya, melalui praktik *cultural commoning* melalui media rekam, transformasi kebudayaan dalam skala luas akan berlangsung senyap, tepuk sorak panggung, tanpa perayaan, tanpa gaduh politik. Kendati pun apa yang subjek-subjek individu kerjakan dalam media komunitas sesungguhnya sangat politis, yakni: menyulih luka trauma kultural yang menyejarah untuk dapat pulih dan berjalan gagah ke arah harapan yang lebih cerah.

Referensi

- Adji, A. N., & Polain, M. (2021). 'We cannot heal what we will not face': dismantling the cultural trauma and the May '98 riots in Rani P Collaborations' Chinese Whispers. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-15.
- Al Azmeh, Z., Dillabough, J., Fimyar, O., McLaughlin, C., Abdullateef, S., Alokiah, W. A., ... & Kadan, B. (2021). Cultural trauma and the politics of access to higher education in Syria. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 42(4), 528-543.
- Alemán, E., & Pérez-Agote, J. M. (2021). Trauma and Sacrifice in Divided Communities: The Sacralisation of the Victims of Terrorism in Spain. *Religions* 12: 104. *The Role of Sacrifice in the Secular Age*, 99.
- Armani, H., Yulia, D., & Okwita, A. (2020). Konflik Agraria pada Masa Revolusi Sosial di Sumatera Timur, 1946-1955. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 5(2), 99-114.
- Babakhanyan, A. (2019). *The Armenian Genocide and the Transgenerational Cultural Trauma* (Doctoral Dissertation, California State University, Northridge).
- Barus, S., Sulistiyono, S. T., Rochwulaningsih, Y., & Susilowati, E. (2020). Environmental Influences on Trade Activities in the 19th Century East Coast Sumatra. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 202, p.07048). EDP Sciences.
- Chen, K. H. (2010). *Asia as method: Toward deimperialization*. Duke University Press.
- Couldry, N., Rodriguez, C., Bolin, G., Cohen, J., Volkmer, I., Goggin, G., ... & Lee, K. S. (2018). Media, communication and the struggle for social progress. *Global Media and Communication*, 14(2), 173-191.
- Damanik, E. L. (2018). Menolak Evasive Identity: Memahami Dinamika Kelompok Etnik di Sumatera Utara. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 9-22.
- Darmawan, A. (2020). Arena Sosial, Petani, dan Perluasan Konflik Pertanahan di Sumatera Utara. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 22(2), 245-255.
- Downing, J., & Dron, R. (2020). Tweeting Grenfell: Discourse and networks in critical constructions of British Muslim social boundaries on social media. *New media & society*, 22(3), 449-469.
- Farid, Hilmar. (2017). The Malay Question in Indonesia. *Inter-Asia Cultural Studies*, 18:3, 317-324.
- Fast, E., & Collin-Vezina, D. (2019). Historical trauma, race-based trauma, and resilience of indigenous peoples: A literature review. *First Peoples' Child & Family Review: An Interdisciplinary Journal Honouring the Voices, Perspectives, and Knowledge of First Peoples through Research, Critical Analyses, Stories, Standpoints and Media Reviews*, 14(1), 166-181.
- Harahap, H., & Ramadhani, D. (2019). *Laskar Revolusioner Sumatera Timur: Dari Revolusi Sosial Di Simalungun Sampai Kudeta Gubernur Sumatera*. Deepublish.
- Harahap, H. (2019). Revolusi Sosial di Simalungun Tahun 1946. *Jasmerah: Journal of Education and Historical Studies*, 1(2), 48-55.
- Heryanto, Ariel. (2018). *Decolonising Indonesia, Past and Present*. Asian Studies Review, 42:4, 607-625.
- Ikhsan, Mhd. Alif. (2020). Modernisasi Orang Melayu di Kota Medan 1891-1946. *JASMERAH: Journal of Education and Historical Studies*, 2:1, 38-51.

- Ikhsan, E. (2021). *Konflik Tanah Ulayat dan Pluralisme Hukum: Hilangnya Ruang Hidup Orang Melayu Deli*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ikhsan, E. (2014). Communal land rights of Malay people in North Sumatera: Power, state and deulayatisasi. *Indon. L. Rev.*, 4, 358.
- Ikhsan, E. (2013). *Antan patah lesungpun hilang: pergeseran hak tanah komunal dan pluralisme hukum dalam perspektif sosio-legal (studi pada etnis Melayu Deli di Sumatera Utara): ringkasan disertasi*. Program Studi Doktor (S3) Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Sumatera Utara.
- Ikhsan, E. (2012). *Ayam Mati di Dalam Lumbung: Kepingan Sejarah Kekalahan Orang Melayu Atas Tanah Adatnya*. Makalah Seminar Konflik Pertanahan di Sumatera Utara, DPC Ikadin Medan, 21 April 2012
- Johanssen, J. (2022). Book Review: Amit Pinchevski Transmitted wounds: Media and the Mediation of Trauma.
- Keeble, A. (2021). From Trauma Theory to Systemic Violence. *The City in American Literature and Culture*, 276.
- Kumar, P. (2018). Rerouting the Narrative: Mapping the Online Identity Politics of the Tamil and Palestinian Diaspora. *Social Media + Society*.
- Leese, P., Köhne, J. B., & Crouthamel, J. (Eds.). (2021). *Languages of Trauma: History, Memory, and Media*. University of Toronto Press.
- Lehrner, A., & Yehuda, R. (2018). Trauma across generations and paths to adaptation and resilience. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 10(1), 22.
- Lim, M. (2020). Algorithmic enclaves: Affective politics and algorithms in the neoliberal social media landscape. In M. Boler & E. Davis (eds.), *Affective Politics Of Digital Media: Propaganda by Other Means* (pp. 186-203). New York & London: Routledge, p. 189-190.
- Lim, M. (2020). The politics and perils of dis/connection in the Global South. *Media, Culture & Society*, 42(4), 618-625.
- Lim, M. (2018). Disciplining dissent: Freedom, control, and digital activism in Southeast Asia. In *Routledge handbook of urbanization in Southeast Asia* (pp. 478-494). Routledge.
- Lim, M. (2018). Sticks and stones, clicks and phones: Contextualizing the role of digital media in the politics of transformation. In *Digital media and the politics of transformation in the Arab world and Asia* (pp. 9-34). Springer VS, Wiesbaden.
- Lim, M. (2018). Roots, Routes, and Routers: Communications and Media of Contemporary Social Movements. *Journalism & Communication Monographs*, 20(2), 92-136.
- Lim, M. (2015). A CyberUrban Space Odyssey. The Spatiality of Contemporary Social Movements. *New Geographies*, 7, 117-123. Liu, Y. (2021). *Future Memorial for Collective Trauma* (Doctoral dissertation, Pratt Institute).
- Manca, S. (2021). Bridging cultural studies and learning science: An investigation of social media use for Holocaust memory and education in the digital age. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 43(3), 226-253.
- Mudhoffir, A. M. (2022). Gangsters, Local Politics and Rural Land Grabbing in North Sumatra. In *State of Disorder* (pp. 161-202). Palgrave Macmillan, Singapore.
- Muhajir, A., Sumantri, P., & Gultom, A. Z. (2021). Memori Sejarah dan Warisan Pendudukan Jepang di Sumatera Timur sebagai Potensi Wisata Sejarah.

- MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 5(1), 149-158.
- Muqsith, M. A., Muzykant, V. L., & Kuzmenkova, K. E. (2019). Cyberprotest: new media and the new social movement in Indonesia. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 24(4), 765-775.
- Oprea, D. (2021). Accessing the Trauma of Communism. Language, Symbols and Representations. *EIRP Proceedings*, 16(1).
- Paris, Y. (2022). Perpetrator Trauma as a Possible Solution for Cultural Trauma: The Case of Joshua Oppenheimer's *The Act of Killing* (2012) and *The Look of Silence* (2014): L'exemple de *The Act of Killing* (2012) et *The Look of Silence* (2014), de Joshua Oppenheimer. *Analecta Politica*, 12(22), 1-26.
- Pinchevski, A. (2019). *Transmitted wounds: Media and the mediation of trauma*. Oxford University Press, USA.
- Pokharel, B. P. (2022). From Conflict to Peace Building: Transforming Trauma in the Post-Conflict Nepali Narratives. *Prithvi Academic Journal*, 160-170.
- Reid, Anthony. (1987). *Perjuangan Rakyat: Revolusi dan Hancurnya Kerajaan Sumatera*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Restrepo Acevedo, I. C. (2018). Interactive narratives: addressing Social and Political Trauma through New Media.
- Rohman, A. (2019). Persistent connection and participation: New media use in post-peace movement Ambon, Indonesia. *New Media & Society*, 21(8), 1787-1803.
- Santo, D. E. (2022). *Spirited Histories: Technologies, Media, and Trauma in Paranormal Chile*. Taylor & Francis.
- Saidin, O. K. (2015). Nasionalisasi Perusahaan-Perusahaan Milik Belanda atas Tanah Konsesi Kesultanan Deli (Studi Awal Hilangnya Hak-Hak atas Sumber Daya Alam Masyarakat Adat). *Yustisia Jurnal Hukum*, 4(1), 1-32.
- Saidin, O. K., Lubis, M. Y., & Ikhsan, E. (2020, March). Registration Conflict of Sultan Grant Land in Melayu Deli. In *International Conference on Law, Governance and Islamic Society (ICOLGIS 2019)* (pp. 149-152). Atlantis Press.
- Simanjuntak, B. A. (2010). *Melayu Pesisir dan Batak Pegunungan: (Orientasi Nilai Budaya)*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Silvestri, L. E. (2018). Memeingful memories and the art of resistance. *New media & society*, 20(11), 3997-4016.
- Sumarno, E., Karina, N., Ginting, J. S., & Handoko, H. (2019). Sungai dan Identitas Melayu di Sumatera Timur pada Abad XX. *Indonesian Historical Studies*, 2(2), 83-88.
- Sinar, Tengku Lukman. (2006). *Bangun Runtuhnya Kerajaan Melayu di Sumatera Timur*. Medan: Yayasan Kesultanan Serdang.
- Syaifuddin, W., & Loebis, R. A. A. (2021). The River Planning based on Local Wisdom (Case study: Upper reaches of Sungai Deli Medan, North Sumatera). *e-Prosiding Pascasarjana ISBI Bandung*, 1(1).
- Syaifuddin, W. (2020). Malay Oral Literature on Asahan Riverside and Flood Prevention.
- Syaifuddin, W. (2020). Dimensi Politis dalam Sastra Lisan pada Masyarakat Melayu di Banjaran Sungai Tanah Deli. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 18(2), 75-80.
- Syaifuddin, W. (2018, November). The Aesthetic of Hikayat Deli as Conflict Disengagement in Tanah Deli. In *International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Cultural Studies (BASA 2018)* (pp. 526-530). Atlantis Press.
- Tanjung, Y. (2021). Menetapkan Langkah dalam Kemelut: Revolusi di Kerajaan Padang. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 5(1), 171-179.

Ken Miryam Vivekananda

Menyulih Trauma, Memulih Daya: Membangkit Batang Terendam Melalui Media Rekam

- Widiyanartti, T., & Holil, M. (2018). Strategi Komunikasi BPRPI dalam Mengembalikan Tanah Jaluran Masyarakat Melayu Di Sumatera Utara. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 1-22.
- Wicaksono, Nicolas. (2021). Whose Suffering? National Identity and the Contest to Define Victimhood in Indonesia's Genocide. *Asian Studies Review*, 45:1, 135-154.
- Yue, A., & Beta, A. R. (2022). Digital citizenship in Asia: A critical introduction. *International Communication Gazette*, 84(4), 279–286.

**REFLEKSI TEKNIK SEBAGAI KONSEP:
PAMERAN *I LOVED YOU FOR SO MANY FUCKING YEARS*
AKIQ AW**

Aji Susanto Anom Purnomo

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
E-mail: ajisusantoanom@isi.ac.id

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengungkapkan secara deskriptif makna dari pengalaman karya seni Akiq AW dalam Pameran *I Loved You For So Many Fucking Years*. Pameran fotografi dari seniman Akiq AW ini berlangsung di Galeri Lorong pada 27 Agustus – 28 September 2022. Pameran ini menyajikan karya fotografi dari Akiq AW yang menunjukkan perkembangan eksplorasi teknik dari aktivitas kejadiannya. Eksplorasi teknik yang disajikan dari penggunaan sistem fotografi analog hingga *artificial intelligence* yang mutakhir. Pameran ini menggaris-bawahi pengalaman yang menubuh melalui aspek teknis dari proses karya seni Akiq AW selama puluhan tahun. Aspek teknis yang selama ini sering dianggap hanya sebatas *how to* atau cara mencapai suatu capaian artistik diolah menjadi refleksi yang bermakna lebih. Kajian ini bertujuan untuk menguraikan refleksi pemaknaan tersebut menggunakan perspektif teori fenomenologi. Hasil dari kajian ini adalah sajian sudut pandang lain dari aspek teknis yang dipandang hanya sebagai alat untuk mencapai sesuatu menjadi sebuah aspek yang bernilai lebih filosofis yaitu sebagai sebuah konsep yang bermakna.

Kata kunci: pengalaman artistik, seniman fotografi, fenomenologi, Akiq AW

Pendahuluan

Sebuah pameran adalah sistem representasi untuk mengupayakan, mewujudkan, dan berfungsi untuk mendekatkan penonton memasuki wilayah kreatif berupa karya dengan pertimbangan praktis, ekonomis, estetis, dan ergonomis menurut John Miller yang ia sebut juga pameran sebagai sebuah ritual (Susanto, 2004). Bruce W. Ferguson menyebut pameran sebagai sebuah medium, menjadi agen komunikasi yang membicarakan subjek dalam cerita tentang seni (Susanto, 2004). Pameran memiliki nilai yang penting dalam perjalanan karya seni seorang seniman. Pameran dapat dianalogikan sebagai sebuah jembatan yang menghubungkan antara karya seorang seniman dan penikmatnya. Jembatan tersebut menyambungkan wilayah artistik dari seorang seniman dengan wilayah estetis dari penikmatnya.

Akiq AW adalah seorang seniman fotografi yang karier kesenimanannya tumbuh bersama kolektif MES56. MES56 adalah sebuah kolektif seniman fotografi di Yogyakarta yang aktif melakukan eksplorasi dan eksperimentasi seni fotografi. Selain sebagai seniman, Akiq AW juga berkarier sebagai kurator dalam perjalanan keseniannya. Akiq Abdul Wahid lahir di Kediri pada tahun 1976. Karya Akiq AW banyak mengangkat tema kehidupan sehari-hari manusia, dengan berbagai inovasi dan teknologi yang terjadi di sekitar mereka.

Kajian ini secara khusus akan mengambil objek kajian pameran dari Akiq AW yang berjudul *I Loved You for So Many Fucking Years*. Pameran dengan medium karya fotografi ini berlangsung di Galeri Lorong, Bantul. Pameran ini dibuka pada 27 Agustus 2022 dan berakhir pada 28 September 2022. Penulis tertarik untuk mengangkat pameran ini sebagai objek kajian karena latar belakang tertentu yang dianggap penting untuk diketahui khalayak umum. Latar belakang tersebut adalah pemaknaan yang dilakukan oleh senimannya dalam pameran ini.

Dalam pameran ini Akiq AW melakukan pemaknaan pada pengalaman dirinya secara khusus pada sisi teknik fotografi. Hal ini cukup unik karena aspek ide dari sebuah penciptaan karya seni biasanya berasal dari fenomena yang kemudian dipilih dan diolah menjadi “sesuatu” berupa wacana atau teori atau dapat dikatakan sebagai sebuah tataran ideasional (Soedjono, 2007). Akiq AW melakukan pengolahan ideasional tersebut pada pengalaman teknik yang dialami dan dilaluinya selama bertahun-tahun sebagai seniman fotografi. Kajian ini bertujuan untuk menawarkan kepada publik sebuah praktik keseniman dengan medium fotografi yang memiliki alternatif pemikiran pada proses eksplorasi gagasan penciptaan. Hal ini penting supaya menumbuhkan inspirasi dan referensi bagi insan seni fotografi muda agar dapat mengembangkan wacana dan ide dalam proses penciptaan.



Gambar 1 Poster Publikasi Pameran *I Loved You for So Many Fucking Years*
Sumber: <https://galerilorong.com/post/detail/i-loved-you-for-so-many-fucking-years>

Teori dan Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pada prosedurnya akan menghasilkan data kualitatif berupa ungkapan atau catatan orang itu sendiri atau tingkah laku yang diobservasi. Metode kualitatif dapat mengarahkan peneliti untuk dapat memahami secara pribadi dan memandang subjek penelitian sebagaimana mereka sendiri dalam mengungkapkan pandangan dunianya (Bogdan & Steven J, 1993). Pendekatan pada kajian ini akan menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi memandang tingkah laku, apa yang mereka katakan, apa yang mereka perbuat, merupakan hasil dari berbagai penafsiran atau pemahaman tentang dunianya. Untuk menangkap makna-makna dari tingkah laku manusia, fenomenologi berusaha memandang sesuatu dari sudut pandang subjek yang akan diteliti (Bogdan & Steven J, 1993).

Secara konkret penelitian ini akan fokus pada dua hal, yakni *Textural Description* dan *Structural Description* (Denzin & Lincoln, 1988). *Textural Description* mengungkapkan apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang sebuah fenomena. Apa yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat faktual, hal yang terjadi secara empiris. *Structural description* mengungkapkan bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif. Aspek ini menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan, dan respons subjektif lainnya dari subjek penelitian berkaitan dengan pengalamannya itu. Dengan demikian, pertanyaan penelitian utama dalam studi fenomenologi mencakup pertanyaan-pertanyaan: Apa pengalaman

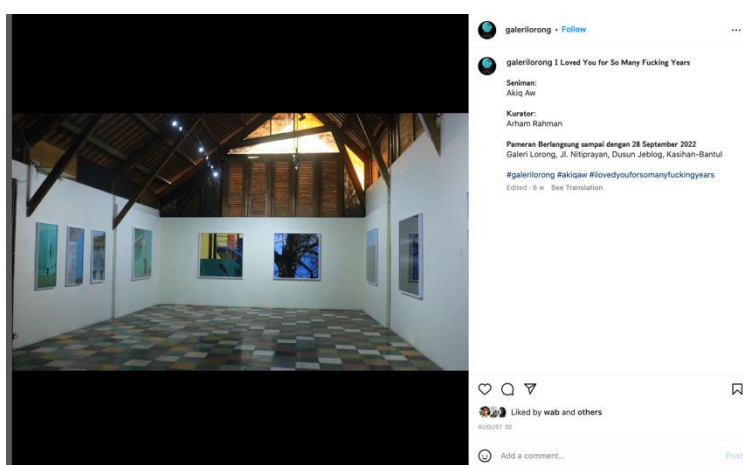
Aji Susanto Anom Purnomo

Refleksi Teknik Sebagai Konsep: Pameran *I Loved You for So Many Fucking Years* Akiq AW

subjek tentang suatu fenomena/peristiwa? Apa perasaannya tentang pengalaman tersebut? Apa makna yang diperoleh bagi subjek atas fenomena itu?

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam kajian ini adalah wawancara mendalam dengan subjek penelitian. Untuk memperoleh hasil wawancara yang utuh, wawancara itu harus direkam. Kelengkapan data dapat diperdalam dengan menggunakan teknik lain, seperti observasi partisipan dan penelusuran dokumen (O Hasbiansyah, 2008).

Hasil dan Pembahasan

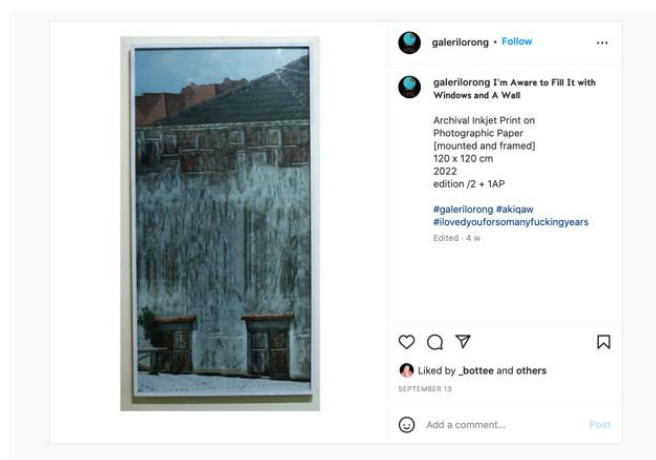


Gambar 2 *Display Ruang Pameran*
Sumber: <https://www.instagram.com/galerilorong/>

Pameran *I Loved You for So Many Fucking Years* memamerkan total 38 karya fotografi dari seniman Akiq AW. Pembahasan atas kajian dari penelitian ini berasal dari wawancara dan diskusi dengan senimannya sendiri pada 8 September 2022. Secara fenomenologi kajian ini berpusat pada bagaimana Akiq AW memaknai pengalaman hidupnya selama menjadi seniman fotografi dari aspek teknis secara reflektif dan menjadikan aspek teknis tersebut sebagai konsep karya pada pameran ini. Judul karya pada pameran ini merupakan tanda paling jelas bagi penonton untuk mengetahui aspek teknik apa yang dieksplorasi saat menciptakan karya tersebut. Pengolahan aspek teknik ini seturut dengan pendapat bahwa media fotografi melakukan berbagai cara secara teknis untuk ‘mengubah’ nilai tampil realitas formalnya bagi kepentingan kreativitas estetik (Soedjono, 2019). Sehingga kajian atas nilai reflektif aspek teknik menjadi penting untuk mengungkapkan mode kreativitas artistik dari seorang seniman.

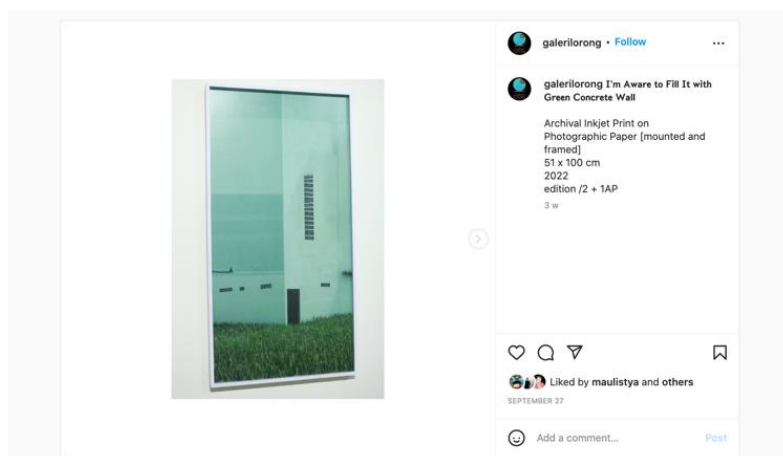
Pengaturan ruang sebagai alur penikmatan karya pada pameran ini terbagi menjadi beberapa bagian. Pada bagian empat karya pertama awal setelah teks kuratorial adalah karya dengan pendekatan aspek teknis menggunakan kemampuan aplikasi pengolah gambar. Aplikasi yang dimaksud adalah *adobe photoshop* dengan penggunaan tool spesifik fitur *fill content aware*. *Fill content aware* adalah fitur yang fungsinya secara otomatis menganalisis gambar untuk menemukan detail terbaik untuk mengganti area tertentu pada gambar.

Akiq AW mengungkapkan dalam wawancara tersebut bahwa karya ini adalah karya yang lahir dari pengalaman hidup Akiq AW yang berprofesi juga sebagai *print master* pada studio yang ia miliki. Saat menjalani profesi *print master* Akiq berhubungan dengan karya konsumen yang akan ia cetak dan paling sering menggunakan fitur *fill content aware* untuk memperbaiki dan membersihkan detail dari cetaknya karena karya yang dicetak oleh konsumen biasanya berukuran besar. Hal yang ia jalani secara berulang ini sebagai *print master* menjadikan Akiq sangat memahami bagaimana logika penggunaan *content aware* agar proses tersebut terlihat natural dan tidak terjadi pengulangan menggunakan *sample* bagian yang sama. Judul-judul dari empat karya pada sesi pameran ini secara jelas menunjukkan bagaimana logika kerja penciptaannya. Contohnya pada karya berjudul *I'm Aware to fill it with Windows and A Wall* Akiq melakukan praktik *fill content aware* pada bagian dinding bangunan pada karya tersebut untuk memanipulasi bentuk dan proporsinya. Akiq mengolah pengalaman teknis tersebut menjadi empat karya pada pameran ini yang secara spesifik menggarisbawahi bagaimana teknik tersebut adalah bagian dari pengalaman hidupnya.



Gambar 3 Karya berjudul *I'm Aware to Fill it with Windows and A Wall*

Sumber: <https://www.instagram.com/p/Cib519VpxQJ/>

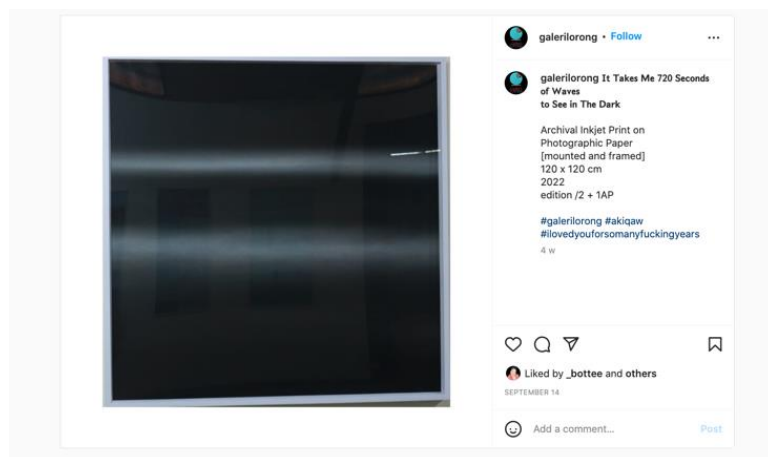


Gambar 4 Karya berjudul *I'm aware to Fill it with Green Concrete Wall*

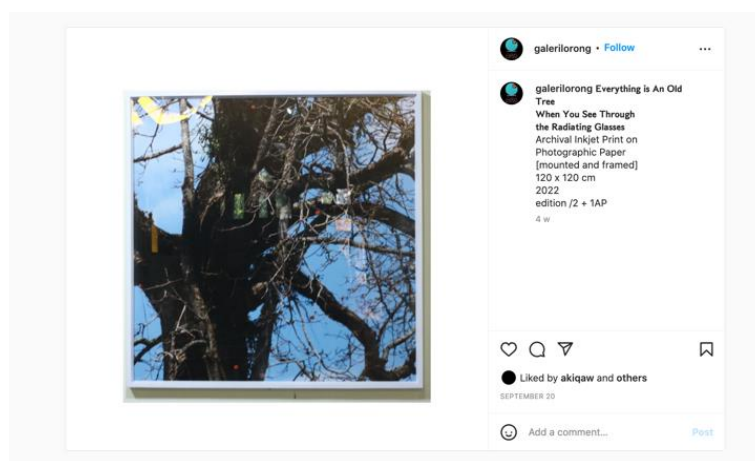
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CjACumfJKQi/>

Di bagian ruang karya berikutnya dalam pameran tersebut adalah empat karya yang menunjukkan eksplorasi aspek teknik fotografi yang berasal dari teknik-teknik dasar fotografi. Akiq mengungkapkan pada bagian karya-karya ini dirinya melihat kembali perasaan menyenangkan ketika kali pertama berfotografi, ketika pada masa tersebut eksplorasi teknik dasar adalah hal yang menyenangkan dan menjadi bahan pembicaraan. Teknik-teknik dasar fotografi yang dimaksud adalah pengoptimalan fungsi teknis kamera dalam menciptakan visual tertentu pada karya fotografi. Contohnya pada karya berjudul *It Takes Me 720 Seconds of Waves to See in The Dark* Akiq memperlihatkan bagaimana untuk merekam sebuah situasi pemotretan yang sangat minim cahaya membutuhkan waktu pencahayaan yang lama. Waktu pencahayaan tersebut merupakan fungsi *shutter speed* pada kamera.

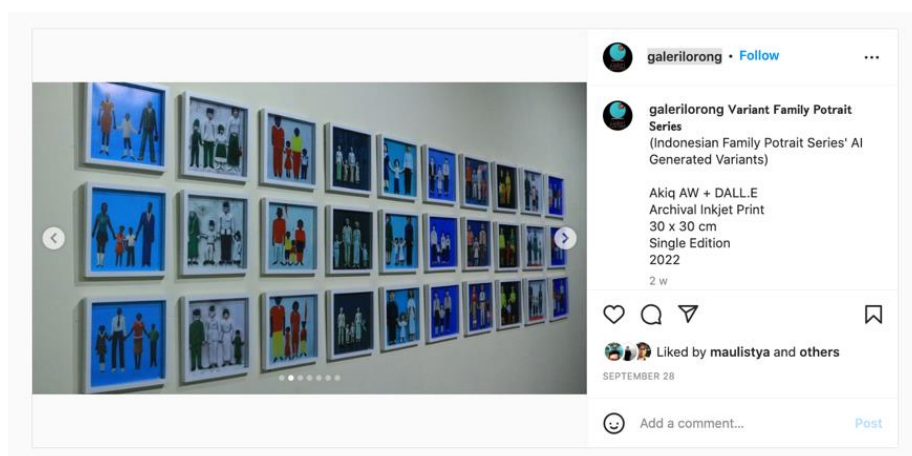
Pada sesi karya di bagian ini Akiq tidak hanya mengeksplorasi fungsi dan teknik dasar, tetapi juga melakukan eksplorasi pada praktik pembelajaran fotografi yang dilakukan pemula seperti mengenal karakter cahaya dan mengenal karakter lensa. Kedua hal tersebut tercermin pada karya berjudul *Everything is an Old Tree When You See Through the Radiating Glassess*. Dalam karya tersebut dapat dilihat bagaimana karakter lensa tertentu menciptakan visual yang dihasilkan menjadi kurang tajam dan bahkan kehilangan detail. Hal ini dikarenakan sifat dan karakter dari material kaca lensa yang perlu diketahui dan diantisipasi oleh fotografer pada pembelajaran dasar.



Gambar 5 Karya berjudul *It Takes Me 720 Seconds of Waves to See in The Dark*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CifkZzGpkVK/>



Gambar 6 Karya berjudul *Everything is An Old Tree When You See Through the Radiating Glasses*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CiuAprDJOTz/>



Gambar 7 Karya berjudul *Variant Family Potrait Series (Indonesian Family Potrait Series' AI Generated Variants)*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CjCy2dzJE6d/>

Pada sesi karya berikutnya adalah seri karya yang berjudul *Variant Family Potrait Series (Indonesian Family Potrait Series' AI Generated Variants)*. Seri karya tersebut menampilkan 30 varian karya yang diciptakan menggunakan *artificial intelligence art generator*. Proses penciptaan seri karya ini merupakan eksplorasi dari teknologi penciptaan gambar paling mutakhir yang tidak memerlukan kamera atau keterampilan teknik tertentu dari manusianya. Dengan berbekal kata kunci dan keterampilan mengkreasi kata kunci tersebut maka akan tercipta gambar yang sesuai dengan keinginan pembuatnya. Akiq menggunakan eksplorasi teknik paling mutakhir ini untuk merespons karyanya yang sudah ada, yaitu *Indonesian Family Potrait Series* dan menciptakan versi alternatif dari karya tersebut yang diciptakan menggunakan *artificial intelligence art generator*.

Penulis mengutip sedikit teks kuratorial yang membahas penciptaan karya ini sebagai berikut: “Tidak berselang lama, *artificial intelligence art generator* mulai dipakai. Sebuah foto dapat dikreasikan hanya dengan berbekal kata kunci atau sebuah kalimat dengan hasil yang sangat realistik. Tanpa teknik. Tanpa kamera. Apa pun itu, kita bisa saja menggunakannya sebagai bagian dari strategi artistik dalam membuat karya.”

Dari ketiga mode artistik penciptaan karya yang dilakukan oleh Akiq AW dalam pameran *I Loved You for So Many Fucking Years* dapat dilihat bagaimana aspek teknik diletakkan pada posisi yang reflektif sehingga seniman dapat mengolahnya menjadi ide atau konsep. Umumnya aspek teknik diletakkan pada posisi setelah ide dan gagasan sebagai metode atau proses perwujudan. Hal yang dilakukan oleh Akiq AW justru menjadi alternatif dari praktik pada umumnya.

Pameran Akiq AW ini mengungkapkan bahwa aspek teknik tidak sekadar sesuatu yang praktis seperti pembicaraan tentang *how to* cara membuat suatu visual tertentu. Akiq AW menyadari melalui pengalaman hidupnya bahwa teknik sebagai seorang seniman memiliki makna yang lebih dalam. Teknik adalah suatu hal yang diasah secara berulang-ulang penuh ketekunan sehingga memunculkan kesadaran melampaui yang artistik bahkan masuk ke ranah filosofis. Bersamaan dengan Akiq meninjau praktik teknikal fotografinya dari latihan teknik fotografi dasar hingga pemanfaatan AI mutakhir, perlu kita sadari juga bahwa teknik dan seniman adalah suatu kesatuan. Teknik tidak boleh

diletakkan pada suatu posisi abai dan bahkan teknik seharusnya diletakkan sebagai mode kerja spesifik yang nantinya akan membentuk karakter atau gaya pribadi seniman.

Simpulan

Salah satu fungsi fotografi adalah sebagai medium ekspresi artistik (Ismanto, 2018). Pameran *I Loved You for So Many Fucking Years* oleh Akiq AW adalah sebuah pernyataan ekspresi artistik dari seorang seniman fotografi dengan pengalaman teknik yang telah terasah secara berulang-ulang dan menubuh. Pengalaman hidup Akiq AW memberikan penyadaran untuk membicarakan kembali sesuatu yang sering diabaikan oleh medium fotografi karena kerja mekanik dan otomatisasi dari peralatannya.

Pameran ini merefleksikan teknik sebagai sebuah konsep, bahwa teknik sebagai seorang seniman memiliki makna yang lebih dalam dan jauh lebih penting daripada pembicaraan *how to*. Teknik dapat diletakkan pada posisi penting sebagai cara merefleksikan pengetahuan fotografis dari seorang seniman dan sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan teknik fotografi itu sendiri. Posisi reflektif teknik pada medium fotografi atau seni dapat dikaitkan dengan konsep *embodiment* atau pengalaman ketubuhan. *Embodiment* atau “ketubuhan” secara umum memandang bahwa pikiran, perasaan, dan tingkah laku dibangun di atas fondasi pengalaman indrawi dan keadaan tubuh (A. Supratiknya, 2015). Artinya, kalau konsep ini dipakai untuk membaca pameran Akiq AW dapat dikatakan bahwa dalam mencipta Akiq tidak memulai dari abstraksi gagasan, tetapi berangkat dari refleksi yang lahir dari interaksi ketubuhannya dalam hal ini adalah konteks teknik dalam berfotografi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Akiq AW selaku informan utama dari kajian ini dan pihak Galeri Lorong yang telah memfasilitasi tempat berdiskusi.

Referensi

- A. Supratiknya. (2015). Tubuh dalam Praktik Performance Art: Perspektif Psikologi. In “Ketubuhan dalam Perspektif Psikologi dan Praktik Performance Art.” Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri, UGM.
- Bogdan, R., & Steven J, T. (1993). *Kualitatif–Dasar-Dasar Penelitian*. Usaha Nasional.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1988). *Strategies of Qualitative Inquiry*. Sage

Publications.

Ismanto, I. (2018). Budaya Selfie Masyarakat Urban: Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v14i1.2138>

O Hasbiansyah. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1146>

Soedjono, S. (2007). *Pot-Pourri Fotografi*. Universitas Trisakti.

Soedjono, S. (2019). FOTOGRAFI SUREALISME Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 15(1), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v15i1.3341>

Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press.

UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG MELALUI MEDIA ANIMASI 2D

Nurlaila

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

E-mail: lailanaila@upi.edu

Abstrak

Anak-anak menjadi wajah bagi bangsanya pada masa depan. Saat membicarakan mereka tentu tidak akan luput pembahasan mengenai permainan mereka. Dahulu anak-anak bermain secara bersama-sama di tanah lapang. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin masif, sudah banyak perubahan yang terjadi mengenai hal tersebut. Dewasa ini, mereka cenderung beralih ke permainan modern dan jarang memainkan permainan tradisional. Padahal, jika digali lebih dalam terdapat banyak manfaat dan fungsi dalam permainan tradisional. Sebuah upaya untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media yang dapat digunakan menambah daya tarik anak akan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng menggunakan media animasi 2D. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan sosial budaya. Proses pembuatan media ini bisa menjadi alternatif dalam menjaga kearifan lokal yang ada.

Kata kunci: anak-anak, permainan tradisional, Cublak-Cublak Suweng, pelestarian, teknologi, animasi

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk diciptakan dengan segala bakat dan potensi yang terpendam di dalamnya. Dalam rangka mengasah dan menggali potensi tersebut dibutuhkan adanya usaha agar bakat yang mereka miliki dapat berkembang. Mengasah dan mengembangkan hal tersebut akan memengaruhi tingkat kualitas hidup manusia itu sendiri (Dirlanudin, 2018).

Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan dan melahirkan sumber-sumber daya manusia yang berkualitas (Suryana, 2020). Manusia-manusia yang memiliki tingkat pendidikan yang baik akan memberikan pengaruh yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Mereka akan menjadi salah satu faktor penting dalam perubahan sosial. Dengan kata lain, sumber daya manusia yang baik akan menjadi bagian penting dalam pembangunan nasional pada masa depan. Saat membicarakan keadaan pada masa depan, tentu tidak dapat dipisahkan dengan para generasi muda yang akan menjadi pewaris bangsa ke depannya.

Pendidikan anak usia dini menjadi sebuah urgensi yang harus diperhatikan dalam setiap prosesnya. Anak-anak sangat mudah menyerap apa yang mereka dapat dari luar,

mungkin sesuatu yang mereka lihat atau dengar. Bahkan hal tersebut akan tersimpan di memori mereka dalam rentan waktu yang panjang (Ayu & Junaidah, 2019). Dengan demikian, dalam proses pendidikan tersebut harus dilakukan secara lebih cermat dan saksama.

Proses pendidikan anak untuk anak usia dini sudah bisa dimulai dengan metode belajar sambil bermain (Vitianingsih, 2016). Hal tersebut selaras dengan Permendikbud RI tahun 2014 mengenai kurikulum 2013 untuk pendidikan anak usia dini. Pada saat mereka bermain dapat diberikan stimulus yang tanpa disadari oleh mereka sedang belajar di dalam suasana permainan tersebut (Wahyuni & Azizah, 2020). Sejak dini anak-anak harus sudah mulai dibentuk karakternya. Pembentukan karakter ini dapat dengan memberikan stimulus-stimulus dalam proses kognisi di kesehariannya (Witasari & Wiyani, 2020).

Permainan anak mengandung banyak aspek nilai positif di dalamnya (Nugraha, 2020). Anak-anak dapat belajar kekompakan, kebersamaan, gotong royong, hingga rasa tanggung rasa dan toleransi. Selain itu, mereka juga dapat melatih kemampuan motorik berupa aktivitas fisik yang diperlukan dan berperan untuk mengembangkan keterampilan esensial dalam perkembangan kognitif anak (Sutini, 2018).

Akan tetapi, dewasa ini anak-anak bermain permainan tradisional sudah jarang ditemukan. Hal tersebut adalah hasil dari serbuan media sosial yang pada akhirnya ikut melahirkan budaya baru (Asrori et al., 2019). Generasi tadi cenderung menggunakan media sosial di seluruh aspek kehidupan mereka. Mulai dari sarana hiburan, pendidikan, hingga untuk bersosialisasi.

Media hiburan yang dulu bisa mereka lakukan adalah berkumpul dan bermain dengan teman dan kini mereka hanya berdiam diri di kamarnya saja. *Game online* menjadi primadona anak zaman sekarang. Melalui *game* mereka menumbuhkan sebuah masyarakat baru di dunia maya.

Dari permainan daring tadi juga terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil. Mereka dapat berkumpul dengan banyak orang meski tidak bertemu secara langsung. Orang yang mereka jumpai pun juga bisa berasal dari berbagai penjuru dunia. Anak bisa saling bertukar budaya dan pengetahuan masing-masing. Beberapa dari mereka juga ada yang bisa menghasilkan uang dari bermain *game online*.

Akan tetapi, di sisi lain permainan tadi juga menimpulkan beberapa masalah. Anak-anak menjadi kehilangan kemampuan bersosialisasi secara langsung. Permainan tadi juga bisa memberikan efek adiktif kepada anak. Sikap candu tadi berasal dari stimulus yang mereka lihat setiap hari. Mereka cenderung meniru tindakan sederhana, sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, baik disengaja maupun tidak (Rondo et al., 2019).

Permainan anak tradisional merupakan sebuah warisan budaya bangsa yang harus dijaga eksistensinya (Dadan & Widodo, 2020). Permainan ini juga bisa menjadi sarana untuk mengajarkan nilai budi pekerti, salah satunya nilai sosial (Haryono, 2020). Mereka dapat mengembangkan sosial emosional mereka saat bermain bersama-sama.

Upaya revitalisasi permainan tradisional bisa menjadi alternatif solusi bagi permasalahan dari dampak evolusi budaya digital (Sonjaya et al., 2021). Anak-anak usia dini harus diberi pemahaman secara seimbang. Mereka bisa diajarkan pendidikan atau budaya (*game online*) sesuai dengan zaman mereka agar bisa mengembangkan bakatnya di era sekarang. Di samping itu, mereka juga harus diberikan fasilitas untuk mengenal esensi dari nilai budaya nenek moyang mereka. Pemahaman yang baik dan seimbang akan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyeleksi sesuatu yang baik dan bermanfaat.

Teori dan Metodologi

Penciptaan karya animasi ini menggunakan metode kualitatif yang menggunakan pendekatan sosial budaya (Roostin, 2016). Metode ini digunakan agar mempermudah proses analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Selain itu, dalam pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka dan pengamatan terkait permainan tradisional di saat ini. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran sosial budaya karena di saat anak-anak sedang melakukan proses interaksi sosial, mereka juga sekaligus melestarikan budaya melalui permainan tadi.



Gambar 1 Permainan Anak Tradisional
Sumber: Nugraha, 2020

Cublak-Cublak Suweng adalah permainan daerah yang berkembang dari daerah Jawa Tengah, DIY, dan sekitarnya. Untuk proses penciptaan karya terbagi ke dalam lima tahapan, yakni riset dan pengembangan, praproduksi, produksi, pascaproduksi, dan tahap pengujian. Adapun tahapan-tahapan tadi dijabarkan dalam bagan berikut.

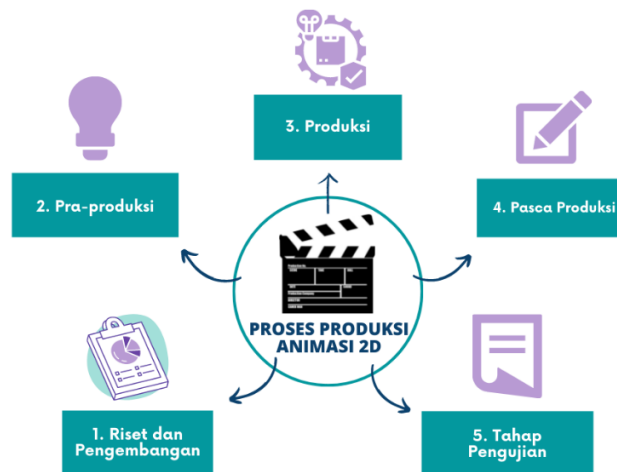
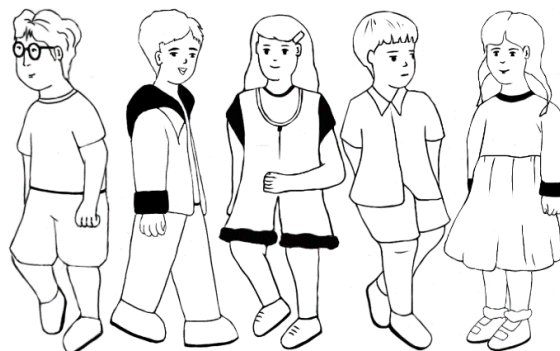


Diagram 1 Proses produksi animasi 2D
Sumber: Produksi Pribadi

Pada tahap riset dan pengembangan menjadi awal dari proses penelitian ini dengan adanya pengumpulan data dan informasi terkait permasalahan yang diambil. Perumusan konsep dan berbagai teori yang dibutuhkan. Sumber-sumber yang telah ditemukan dijadikan bahan untuk pengembangan wujud hasil dari proyek yang akan dibuat.



Gambar 2 Rancangan Karakter Animasi Cublak-Cublak Suweng

Masuk ke dalam tahap praproduksi, tahap dimulai dengan membuat berbagai persiapan perangkat yang dibutuhkan dalam proses produksi. Menulis naskah yang dijadikan acuan cerita dalam animasi. Membuat desain karakter-karakter yang ada dalam film. Menggambar *storyboard* sebagai acuan dalam pembuat film. Serta, proses pembuatan berbagai aset pendukung. Hingga pada akhir praproduksi dengan pengujian cerita dalam *animatic storyboard* (Nurlaila, 2022).

Proses produksi animasi 2 dimensi mengerjakan berbagai kebutuhan di setiap *scene*. Pengerjaan animasi dilakukan dengan teknik *frame by frame* yang membuat pergerakan harus digambar sesuai dengan yang dibutuhkan. Selain itu, penggarapannya juga menerapkan berbagai teknik animasi lainnya dengan aplikasi komputer. Pembuatan pergerakan animasi mengacu pada desain yang sudah dibuat sebelumnya, seperti penerapan prinsip animasi, sudut pandang, pergerakan kamera, dan lebar *frame*. Selanjutnya, proses pascaproduksi mengolah video mentah hasil dari produksi menjadi lebih sempurna. Tahapan ini bisa dikatakan proses memperindah atau memperbaiki detail kecil yang luput saat proses produksi. Efek visual mulai ditambahkan pada proses pascaproduksi. Pembuatan musik untuk *sountrack* atau pengiring untuk film animasi. Hingga pada tahap akhir video yang selesai di-*edit* siap untuk proses *rendering*.

Perlu ada sebuah proses untuk mengukur dan menilai tingkat kualitas dari karya animasi yang dibuat, maka di akhir diadakan sebuah uji kelayakan karya. Hal tersebut bisa menentukan indikator secara jelas, maka uji kualitas dilakukan dengan metode kuantitatif. Penilaian ini berguna untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat agar bisa lebih berkembang lagi. Uji kelayakan akan diberikan kepada para ahli dalam bidangnya yang sesuai dengan topik penelitian ini. Mereka akan memberi nilai pada beberapa aspek

yang telah ditentukan. Dengan hasil dari kegiatan ini akan menentukan apakah karya animasi ini layak atau tidak layak sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya daerah.

Tabel 1 Skala Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	
Skor Penilaian	Interpretasi
$n \geq 85$	Sangat Layak
75—84	Layak
65—74	Cukup Layak
55—64	Kurang Layak
$n \leq 54$	Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan luaran sebuah film animasi yang mengangkat tema tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan yang diangkat adalah Cublak-Cublak Suweng yang berasal dari daerah Jawa. Bisa dikatakan Cublak-Cublak Suweng masih bersifat kedaerahan dengan hanya penduduk setempat saja yang mengetahui permainan tersebut. Animasi ini memiliki panjang durasi sekitar 6 menit. Terdapat dua suasana dalam film, yakni film dengan latar berwarna dan film hitam putih. Hal tersebut dibuat untuk membedakan tempat dan suasana yang ditujukan.

Film menceritakan kisah lima orang sahabat yang sedang bermain di sebuah gubuk tengah tanah lapang. Terdapat tiga orang anak laki-laki dan dua orang anak perempuan. Mereka masing-masing sedang asyik dengan gawai milik mereka. Beberapa anak sedang bermain *game online* bersama dan ada juga yang bermain kamera dari ponselnya. Singkat cerita ada yang bosan dengan situasi tersebut dan meminta teman yang lain untuk bermain permainan lain. Pada akhirnya mereka memainkan permainan Cublak-Cublak Suweng. Saat bermain tiba-tiba mereka masuk ke dalam sebuah tempat asing yang tidak terlihat apa-apa dalam ruangan tersebut. Perpindahan mereka ke ruang tersebut ternyata memiliki misi tersendiri, yakni untuk menyelesaikan Cublak-Cublak Suweng yang telah mereka mulai agar bisa kembali pulang.

Terdapat beberapa pesan yang ingin disampaikan dalam film animasi ini. Pertama, akan pentingnya menaruh dan menjaga kepercayaan dalam sebuah tim. Kesadaran kerja

sama yang dibutuhkan dalam membentuk solidaritas. Lalu, pengambilan sebuah keputusan yang harus didasari sebuah pertimbangan yang baik. Komunikasi yang menjadi salah satu kunci solusi untuk setiap masalah.



Gambar 3 Cuplikan Animasi Cublak-cublak Suweng

Proses untuk menilai kelayakan dari film animasi maka dilakukan sebuah uji kelayakan karya. Pengujian dilakukan menggunakan penilaian yang mengacu pada Skala Likert yang membagi nilai ke dalam 5 level (Saputra et al., 2018). Skala penilaian ini memberikan alternatif pilihan yang lebih banyak bagi responden dan membuat pengolahan data yang relatif lebih mudah. Penilaian dengan skala ini kurang bisa memberikan nilai secara jelas karena sifatnya yang menggunakan ukuran ordinal itu sendiri. Memperhatikan permasalahan tadi, skala penilaian ini dirasa tepat untuk digunakan sebagai instrument penilaian uji kelayakan animasi ini.

Penguji terdiri dari tiga orang ahli yang memiliki keahlian ilmu yang sesuai dengan karya yang telah digarap. Setiap penguji akan memberikan nilai untuk empat aspek yang diuji, yakni kualitas visual, kualitas audio, alur cerita, dan orisinalitas karya. Mereka akan menilai apakah animasi ini bisa menjadi salah satu media pembelajaran sebagai wujud upaya pelestarian budaya. Selain itu, hasil dari penilaian tersebut menjadi tolak ukur layak atau tidak layaknya karya animasi ini.

Tabel 2 Hasil uji kelayakan animasi

No	Indikator	Skor			Rata-Rata
		1	2	3	
1.	Kualitas Visual	70	85	65	73,3
2.	Kualitas Audio	78	83	75	78,7

Nurlaila

Upaya Pelestarian Permainan Tradisional “Cublak-Cublak Suweng” Melalui Media Animasi 2D

3.	Alur Cerita	80	95	70	81,7
4.	Orisinalitas Karya	85	90	85	86,7
	Total	313	353	295	320,4
	Rerata skor	78,25	88,25	73,75	80,1

Dari tabel 2, terlihat hasil penilaian untuk film animasi Cublak-Cublak Suweng. Dilihat dari kualitas visual memperoleh penilaian masih terdapat banyak kekurangan yang perlu untuk dibenahi. Prinsip-prinsip dalam pembuatan animasi harus lebih digali lebih dalam lagi agar menambah ketertarikan penonton. Kualitas audio yang dibuat sudah cukup bagus membangun suasana, namun tetap harus ditingkatkan kembali. Dari segi cerita animasi ini memiliki konsep yang cukup jelas dan bisa dipahami jalan ceritanya. Penilaian orisinalitas karya Animasi Cublak-Cublak Suweng memiliki keunikan yang membuatnya berbeda dari karya lainnya. Dengan demikian, bisa dilihat bahwa karya animasi ini dianggap layak untuk menjadi media instruksional yang mengangkat isu pelestarian budaya.

Simpulan

Dalam upaya pelestarian budaya terlebih mengenai permainan tradisional, karya animasi Cublak-Cublak Suweng dianggap sudah layak untuk digunakan. Dengan menciptakan media ini selain dapat menjadi arsip pelestarian budaya, bisa juga dijadikan sebagai media pembelajaran untuk para generasi muda. Mereka bisa belajar sambil bermain mengenai budaya mereka tanpa merasa harus belajar dengan keras. Sejak dari usia emas mereka bisa ditanamkan nilai dan ajaran budaya yang akan membentuk karakter dan pemikiran mereka di masa depan. Oleh karena itu, hal tersebut membuktikan bahwa animasi bisa menjadi alternatif bentuk media menarik yang cukup efektif dan efisien.

Referensi

- Asrori, A., Bakhita, F., & Aulia, R. (2019). Lunturnya Norma Pancasila di Era Milenial 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 83–90.
- Ayu, S. M., & Junaidah, J. (2019). Pengembangan Akhlak pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 8(2), 210–221.
<https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i2.3092>
- Dadan, S., & Widodo, B. (2020). Revitalisasi dan Konservasi Permainan Anak Tradisional Sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Banyumas. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(2).
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i2.6853>
- Dirlanudin. (2018). Pengembangan Bakat Kreativitas Anak. *Jurnal Teknodik*, 174–187.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.399>
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1). <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Nugraha, J. (2020). 9 Jenis Permainan Tradisional Indonesia yang Perlu Dilestarikan _ *merdeka.com*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jateng/9-jenis-permainan-tradisional-indonesia-yang-perlu-dilestarikan-klm.html>
- Nurlaila. (2022). Roro Jonggrang: Animation of Folklore for National Cultural Education Media. *Jurnal Rekam*, 18(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6699>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Roostin, E. (2016). Menuju Perspektif Baru dalam Pembelajaran dengan Pendekatan Sosial-Budaya pada Anak. *Visipena Journal*, VII(2), 82–90.
- Saputra, R. H., Baba, J. A., & Siregar, G. Y. K. S. (2018). Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert dengan Metode Simple Additive Weighting. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 9(1).
<https://doi.org/10.36448/jsit.v9i1.1029>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital pada Anak. *Jurnal Pendidikan*

Nurlaila

Upaya Pelestarian Permainan Tradisional “Cublak-Cublak Suweng” Melalui Media Animasi 2D

UNIGA, 15(1). <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>

Suryana. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan dalam Perspektif Pembangunan

Pendidikan. *Edukasi*, 14(1). <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.971>

Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui

Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

<https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal*

INFORM, 1(1), 1–8.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-*

Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan, 15(01).

<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk

Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and*

Development, 2(1). <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>

**KAJIAN SEMIOTIKA RELASI ALAM DAN MANUSIA DALAM
SERI FOTOGRAFI “365 DAYS OF DOUBLE EXPOSURE”
KARYA CHRISTOFFER RELANDER**

Achmad Oddy Widyantoro

Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
E-mail: oddy@isi.ac.id

Raynald Alfian Yudisetyanto

Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
E-mail: raynaldalfian@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada kajian semiotika terhadap karya fotografi *double exposure* fotografer kontemporer Christoffer Relander yang berjudul “365 Days of Double Exposure”. Relasi alam dan manusia merupakan tema utama yang diangkat Christoffer Relander dalam karya fotografi *double exposure*-nya. Objek ini menjadi menarik karena merupakan fenomena mendasar dalam realitas kehidupan manusia. Christoffer Relander dalam karya fotografi *double exposure*-nya menggabungkan sebuah potret manusia atau bagian tubuh manusia dengan objek alam seperti rerumputan, pohon, dan awan. Dalam kajian fotografi alam dan manusia memiliki sisi estetisnya masing-masing, setiap bagian yang ditampilkan merupakan simbolisasi atas sebuah pemaknaan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menginterpretasikan pesan/makna yang bersangkutan dengan objektifikasi dan mitos dalam karya fotografi *double exposure* Christoffer Relander secara komprehensif menggunakan analisis deskriptif interpretif berparadigma kritis. Variabel dalam penelitian ini adalah fotografi ekspresi, relasi manusia, dan alam serta komunikasi visual. Manusia dan alam memiliki korelasi hubungan yang rumit dan kompleks. Christoffer Relander berusaha menggambarkan relasi tersebut dalam karya *double exposure* dengan keseimbangan komposisi antara manusia dan alam dalam satu karya. Hal tersebut dimaknai oleh penulis menjadi sebuah relasi baru antara manusia dan alam, yaitu “keseimbangan komposisi”. Pemaknaan relasi baru tersebut penting bagi manusia dalam menghadapi tantangan arus perubahan zaman. Pandemi Sars-Covid 19 yang baru saja melanda dunia mengajarkan banyak hal kepada manusia bahwa alam memiliki mekanisme tersendiri dalam menjaga keseimbangan komposisinya. Manusia sebagai bagian dari komposisi alam haruslah mawas akan tanda-tanda tersebut dan menjadikannya sebagai tonggak untuk pulih dan bangkit melanjutkan kehidupan.

Kata kunci: semiotika, fotografi ekspresi, *double exposure*, Christoffer Relander

Pendahuluan

Manusia dan alam merupakan dua entitas yang tidak bisa dipisahkan. Sejak kehadirannya di dunia, manusia hidup tidak jauh dari alam sebagai lingkungan hidupnya. Dari zaman prasejarah, revolusi industri, hingga zaman modern seperti saat ini relasi

manusia dengan alam berkembang sesuai tuntutan zaman. Pola relasi antara manusia dan alam ditentukan oleh kemampuan manusia dalam memahami karakter alam sebagai lingkungan tempat tinggalnya. Dengan mencermati dan merenungkan fenomena-fenomena penampakan alam manusia mendapatkan pengetahuannya. Alam mengajarkan banyak hal kepada manusia, seperti cara bertahan hidup, memenuhi kebutuhan hidupnya, ilmu pengetahuan, kesenian, dan kebudayaan.

Perkembangan khazanah fotografi dewasa ini tidak hanya digunakan sebagai alat atau medium merekam suatu objek yang indah, tetapi menurut perkembangannya sudah menjadi suatu wahana ekspresi dan komunikasi dari seorang seniman kepada khalayak seni. Objek yang diabadikan dalam foto, merupakan satuan tanda atau simbol dan memiliki nilai dan pesan yang mewakili gagasan dari seorang fotografer. Komposisi objek dalam suatu karya foto bukanlah hal yang tidak disengaja. Akan tetapi, merupakan sudut pandang dari seorang fotografer dalam merangkai pantulan cahaya dari suatu objek dalam momentum tertentu menjadi sebuah pesan.

Alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya, banyak menginspirasi seniman fotografi dari berbagai belahan dunia untuk berkarya. Salah satunya adalah fotografer kontemporer Christoffer Relander dari Finlandia. Christoffer Relander merupakan seniman fotografi yang berkecimpung dalam fotografi *double/multiple exposure*. Ratusan karya fotografi *double exposure* telah ia ciptakan dengan berbagai konsep dan pemaknaan. Keunikan dari karya fotografi *multiple/double exposure* Christoffer Relander adalah selalu dimunculkannya “subjek” manusia yang dikombinasikan dengan imaji alam atau lingkungan yang di sekitar manusia itu berada. Secara tidak langsung dapat diasumsikan bahwa ada yang ingin disampaikan oleh Christoffer Relander melalui karya-karya fotografi *multiple/double exposure*nya tersebut.



Gambar 1 Christoffer Relander

Sumber: www.christofferrelander.com/bio-cv

Dalam catatan biografi dan *curriculum vitae* di laman resminya, Christoffer Relander menyampaikan ketertarikan gaya fotografinya dipengaruhi oleh karya-karya dari fotografer profesional seperti Charles Swedlund, Harry Callahan, dan Man Ray. Dari sana kemudian karya-karya Christoffer Relander berkembang dan semakin meyakinkan bahwa dirinya adalah seorang seniman. Tak ayal, karya-karya fotografi *multiple/double exposure* Christoffer Relander menjadi unggulan dalam berbagai eksibisi baik solo maupun grup yang diadakan di Finlandia, Rusia, Norwegia, Spanyol, Portugal, dan Amerika Serikat.

Reality can be beautiful, but the surreal often absorbs me. Photography to me is a way to express and stimulate my imagination. Nature is simply the world. With alternative and experimental camera techniques I am able to create artworks that otherwise only would be possible through painting or digital manipulation in an external software (Relander, 2022).



Gambar 2 Karya fotografi *double exposure* Christoffer Relander dengan judul *Blood Tie*,
Seri *We Are Nature* – 2020.

Sumber www.christofferrelander.com/we-are-nature-vi

Karya fotografi *multiple/double exposure* seperti di atas terdiri atas dua elemen yang saling berkaitan, yang pertama unsur foto subjek manusia dan yang kedua adalah imaji tentang alam/lingkungan. Kedua elemen tersebut saling ditumpangtindihkan agar menjadi satu kesatuan sehingga muncullah sebuah imaji baru yang memiliki pesan/makna visual lebih mendalam.

Achmad Oddy Widyantoro, Raynald Alfian Yudisetyanto

Kajian Semiotika Fotografi *Double Exposure* Relasi Alam dan Manusia dalam Seri “*365 Days of Double Exposure*” Karya Christoffer Relander



Gambar 3 Karya fotografi *double exposure* Christoffer Relander dengan judul *First Frost*,
Seri *We Are Nature* – 2020.

Sumber www.christofferrelander.com/we-are-nature-vi

Saat ini Christoffer Relander sedang membuat sebuah karya seni dengan judul “*365 Days of Double Exposure*” berisi tentang hasil karya fotografi *double exposure* yang dibuat hari per hari 1 karya selama 365 hari atau 1 tahun kalender Masehi. Hingga tulisan ini dibuat, proses karya yang dibuat sudah mencapai karya 50-54 dari target 365 karya. Dan seluruh penyatuan imaji *double exposure* karya tersebut dikerjakan secara langsung *in camera* tanpa editing melalui perangkat lunak eksternal apa pun. Yang dilakukan oleh Christoffer Relander ini termasuk dalam ranah fotografi ekspresi/*fine art* dan beberapa hasil akhirnya sangat dekat dengan nuansa surealistis.



Gambar 4 Kolase beberapa karya fotografi *double exposure* Christoffer Relander,
Seri *365 Days of Double Exposure*(2022).

Sumber: www.christofferrelander.com/365-days-of-de-july diakses tanggal 29 Oktober 2022

Dapat dilihat dari contoh karya Christoffer Relander, banyak sekali pesan yang tersirat, imaji relasi alam dan manusia juga muncul secara kuat. Hal inilah yang kemudian

menjadi menarik untuk diulas secara lebih komprehensif dengan kajian semiotika Roland Barthes yang membedah dari sisi pemaknaan denotatif, konotatif, mitos, dan ideologi. Sebagaimana kita ketahui, selama masa pandemi pada tahun 2020 hingga *new normal* saat ini, mata manusia sudah terbuka tentang bagaimana dampak yang muncul selama pandemi pada alam. Dengan berkurangnya intensitas efek kerusakan yang diciptakan oleh manusia pada alam, regenerasi alam bebas terus meningkat. Seolah pandemi adalah berkah bagi alam untuk memulihkan dirinya dari berbagai kerusakan, polusi dan kegaduhan manusia.

Melalui tulisan ini, penulis ingin mengulas lebih jauh fenomena relasi alam dan manusia yang ada dalam karya fotografi Christoffer Relander seri “*365 Days of Double Exposure*” dengan harapan memahami apa yang terjadi dan ingin disampaikan oleh Christoffer Relander dalam karya fotografi ekspresinya tersebut.

Teori dan Metodologi

Fotografi Ekspresi

Secara harfiah, ekspresi dapat diartikan sebagai sebuah proses mengungkapkan suatu maksud, gagasan, ataupun tujuan. Jika itu dituangkan dalam karya fotografi, karya tersebut menjadi salah satu bentuk dari komunikasi. Hal ini diperkuat oleh gagasan dari Soedjono (2006:27) dalam bukunya *Pot-Pourri Fotografi*, yaitu fotografi ekspresi adalah sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih lalu diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya dengan luapan ekspresi artistik dirinya. Maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Dalam hal ini karya fotografi ekspresi dapat dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakannya lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada nilai estetis seni itu sendiri.

Subjektivitas sang fotografer yang kreatif juga bisa menciptakan karya foto yang surealistis dengan memberdayakan berbagai teknik dalam ranah fotografi. Teknik yang dapat diberdayakan antara lain proses teknik pemotretan, teknik komposisi, teknik pencahayaan, dan teknik-teknik pemberdayaan menggunakan berbagai aksesoris dari jenis dan ukuran lensa atau filter yang ada, berbagai perangkat lunak/*softwares* dalam proses kamar gelap ataupun kamar terang (*computer*), sampai pada tahapan penampilan

akhir bagaimana teknik sebuah karya foto itu dihadirkan untuk dipersepsi oleh publik. Di samping itu, kepekaan sang fotografer sebagai subjek perancang dan pencipta karya yang memiliki kepekaan estetis dan kreatifitas imajinatif untuk menciptakan imaji-imaji fotografi fantastis-imajinatif dalam berkarya sangatlah dibutuhkan untuk mendapatkan hasil karya fotografi yang bernuansa surealistis (Soedjono, 2019:11).

Fotografi Double Exposure

Fotografi *double exposures* lazimnya terdiri dari minimal dua elemen penyusun, yaitu yang pertama foto dapat berupa foto portrait manusia, atau benda apa pun yang lainnya dan elemen kedua adalah foto tentang segala sesuatu hal yang bisa dijadikan sebagai pesan untuk disampaikan dalam bentuk gambar yang ditumpuk dengan elemen pertama. Kedua elemen ini memiliki peran yang vital dalam memuat pesan yang ingin disampaikan. Elemen pertama berperan sebagai ‘bingkai’ sekaligus identitas dari objek yang ingin disampaikan. Lalu elemen kedua berperan sebagai pesan khusus. Pesan khusus tersebut dalam konteks karya diatas bisa diibaratkan sebagai ilustrasi opini ataupun angan-angan dari si pembuat karya. Elemen kedua ini bisa dieksplorasi sesuai keinginan karena variasi ‘gambaran’ pesan yang ingin disampaikan sangat beragam. Bisa juga pesan tersebut mewakili opini dari si pembuat karya ataupun mewakili dari isu-isu tertentu (Widyantoro, 2017:197).

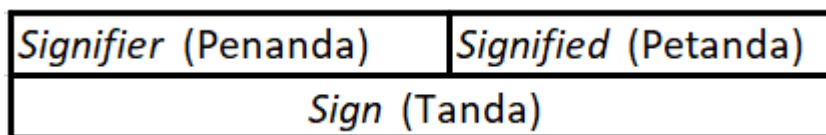
Poin-poin yang membuat fotografi *multiple/double exposure* menarik menurut Widyantoro (2017:197-198) adalah (1) sebagai bentuk fotografi kontemporer yang ingin mendobrak tatanan konvensional sebuah karya fotografi; (2) merealisasikan ide gagasan sesuai dengan kemampuan wawasan serta pengalaman dalam karya seni yang kreatif, inovatif, dan estetis; (3) visualisasi dari pesan-pesan tertentu; (4) karya eksperimental dengan teknik khusus yang unik dan kekinian; (5) pemicu interpretasi keberlanjutan dari para orang yang nantinya akan melihat karya ini sendiri; dan (6) membuka ruang tafsir dan wacana fotografi yang lebih luas.

Semiotika

Manusia adalah makhluk hidup yang memiliki kesadaran akan tanda dan simbol. Dalam berkomunikasi dan berinteraksi manusia menggunakan tanda-tanda yang saling dipahami satu sama lain. Ilmu yang secara khusus mengkaji tentang tanda dan simbol

adalah semiotika. Semiotika berasal dari bahasa Yunani yang berarti tanda (Pradoko, 1998). Pada awalnya kajian semiotika berfokus pada bahasa, tetapi semiotika berkembang mengkaji seni dan juga desain. Ide dasar yang dikaji di dalamnya adalah pesan dan kode (Mudjiyanto & Nur, 2013).

Terdapat beberapa tokoh pemikir besar terkait semiotika, seperti Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Hjelmslev, Umberto Eco, dan Roland Barthes. Masing-masing tokoh tersebut memiliki corak pemikiran atau konsep yang berbeda terkait semiotika. Salah satu teori semiotika yang relevan dalam kajian ini adalah teori semiotika Roland Barthes. Pemikiran Roland Barthes terkait semiotika sangat kental dengan pemikiran strukturalis bahasa Ferdinand de Saussure. Bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat dalam waktu tertentu (Sobur, 2013). Menurut Ferdinand de Saussure, bahasa sebagai suatu sistem tanda (*sign*), tersusun dari dua bagian, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).



Gambar 5 Skema Semiotika

Roland Barthes lalu mengembangkan teori Saussure dengan menjelaskan pertandaan ke dalam beberapa bagian, yaitu **denotasi** (*denotation*) makna harafiah atau makna sebenarnya yang ditangkap oleh indra manusia, **konotasi** (*connotation*) merupakan tingkatan kedua yang memunculkan makna secara implisit atau makna tidak langsung yang sering kali dikaitkan dengan aspek psikologis, perasaan dan keyakinan dan **mitos** pandangan tentang dunia yang dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan sosial yang ada di sekitarnya.

Dalam mitos, sekali lagi terdapat tiga dimensi yang baru saja saya katakan: penanda, petanda, dan tanda. Namun mitos adalah salah satu sistem khusus, karena dia terbentuk dari serangkaian rantai semiologis yang telah ada sebelumnya: mitos adalah sistem penanda tingkat ke dua. Tanda (gabungan total antara konsep dan citra) pada sistem pertama, menjadi penanda pada sistem kedua (Barthes (Ed.Terjemahan), 2009:161).

Barthes mendefinisikan mitos sebagai aspek lain yang menandai suatu masyarakat, yaitu penggalian lebih lanjut dari penandaan untuk mencapai mitos yang bekerja lebih dalam realitas keseharian masyarakat. Barthes mencoba membongkar mitos-mitos modern masyarakat melalui berbagai kajian kebudayaan (Kurniawan, 2001).

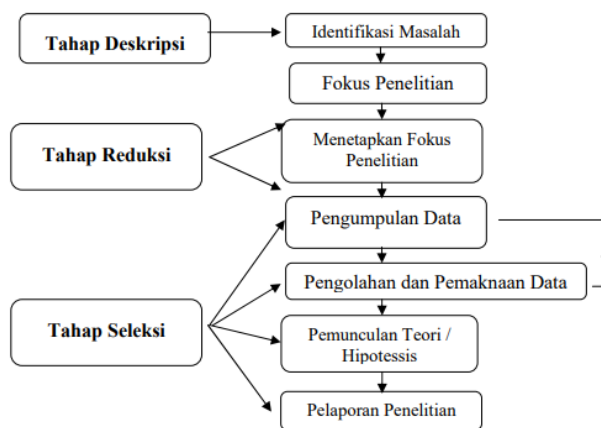
Makna konotasi dalam teori Barthes tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Maka makna konotasi akan bersifat subjektif karena mengalami pergeseran nilai makna dari makna umum (denotatif). Barthes memiliki prosedur-prosedur khusus dalam pengkajian semiologi fotografi, di antaranya adalah:

- a. Manipulasi foto (*trick effects*), yaitu memanipulasi sebuah foto sedemikian rupa hingga foto tersebut memiliki sistem nilai yang berlaku pada sebuah masyarakat tertentu. Dilakukan oleh komunikator atau pencipta foto guna memenuhi standar nilai suatu masyarakat.
- b. Pose, sikap, dan ekspresi objek berdasarkan pemahaman masyarakat tertentu dan telah memiliki arti tertentu, seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan bahasa nonverbal.
- c. Objek adalah segala sesuatu yang terdapat dalam *frame* sebuah karya fotografi yang dikomposisikan dan dikumpulkan sedemikian rupa sehingga memunculkan kesimpulan atau diasosiasikan dengan maksud tertentu.
- d. *Photogenia* merupakan seni atau aspek teknik dalam pengambilan foto sehingga foto yang dihasilkan memiliki makna tertentu. Teknik yang dimaksud dalam *photogenia* di antaranya adalah *editing*, *lighting*, eksposur, *panning*, efek gerak, dan pembukuan objek bergerak.
- e. *Aestheticsm* (estetika) dalam hal ini merupakan komposisi gambar secara keseluruhan sehingga menimbulkan makna tertentu.
- f. *Syntax*, hadir dalam rangkaian foto yang ditampilkan dalam satu judul dan makna tidak muncul dari bagian-bagian yang lepas antara satu dengan bagian yang lain akan tetapi merupakan satu rangkaian kesatuan.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif interpretif berparadigma kritis. Fakta serta data-data yang ditemukan termasuk sumber pustaka akan dipaparkan secara detail dan berurutan demi menghasilkan sebuah konstruksi dari pemahaman yang dibangun oleh hubungan antara peneliti dan objek penelitian. Perlu diketahui bahwa sifat menyeluruh dalam metode kualitatif menganggap bahwa setiap petunjuk adalah hal penting untuk dianalisis (Arsita, 2017:88).

Menurut Sugiyono (2010:43), ada tiga tahapan utama dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) tahap deskripsi atau tahap orientasi, (2) tahap reduksi, dan yang terakhir (3) tahap seleksi. Hal ini diperkuat dan dipertajam oleh Sudjhana dan Ibrahim (2001:62) dengan proses dan langkah sebagai berikut.



Gambar 6 Bagan Alur Penelitian Kualitatif Sudjhana

Lingkup populasi dalam kajian ini adalah karya foto yang diambil secara acak dari seri karya fotografi *double exposure* seri “365 days of double exposure” milik Christoffer Relander. Tentunya pemilihan secara acak tetap mempertimbangkan foto mana saja yang dianggap mewakili dari visualisasi relasi alam dan manusia.

Hasil dan Pembahasan

Karya fotografi *double exposure* diyakini sebagai sebuah media komunikasi (karena bermuatan pesan dan gagasan dari si pembuat), ini sejalan dengan konsep fotografi ekspresi. Kegiatan berkarya selama 365 hari berturut-turut dipilih oleh Christoffer Relander untuk mewujudkan seri karya terbarunya. Dalam prosesnya tersebut, Relander menggunakan teknik penciptaan karya fotografinya *in-camera double exposure* dengan memotret beragam snapshot di sekitar tempat ia tinggal atau berada, dan mengolahnya secara langsung di kamera yang ia gunakan tanpa mengutak-atik atau *editing* dari perangkat lunak eksternal. Proses ini tentu sangat sejalan dengan konsep fotografi yang sesungguhnya.



Gambar 7 Untitled. Karya fotografi pertama dalam tampilan seri “365 Days of Double Exposure”
Sumber: https://www.instagram.com/chris_relander/ diakses tanggal 28 Oktober 2022

Adapun dari sisi penciptaan kreatifnya, karya fotografi *double exposure* Christoffer Relander yang merupakan kombinasi relasi alam dan manusia bisa dikreasikan dengan menggunakan ide dan konsep ‘dualisme’ yang berorientasi pada dua tataran estetika fotografi baik *ideational* maupun *technical* sebagai berikut.

1. Nilai visual estetis yang terkandung pada hasil akhir karya foto (gabungan dari 2 *snapshot* ataupun lebih) sudah memiliki tampilan yang bernilai dan mengarah pada fotografi ekspresi bernuansa surealistis. Christoffer Relander sebagai sang fotografer mengembangkan dan merepresentasikan gagasan ide sesuai subjektivitas kepekaan rasa estesisnya baik itu berupa paduan komposisi, sudut pandang pemotretan, dan pemilihan subjek maupun objek agar representasi akhir karya foto *double exposure*nya sesuai dengan konsep ekspresi surealistisnya. Kebiasaan yang terus-menerus dilakukan dalam menciptakan karya tersebut memberikan kesempatan bagi sang fotografer untuk bereksperimen dan mengeksplor beragam kemungkinan secara teknis sehingga pada akhirnya dapat membentuk gaya tampil pribadi. Itu semua terwakili oleh karya-karya yang konsisten diciptakannya.
2. Secara teknis, terwujudnya visualisasi karya fotografi *double exposure* milik Christoffer Relander dapat diupayakan dengan proses pemotretan yang mengandalkan segala teknik dan penggunaan beragam peralatan fotografi saat penciptaan kreatifnya. Di samping itu, penggabungan dari *snapshot* pertama ataupun kedua dalam karya fotografinya tersebut dilakukan secara langsung di dalam kamera tanpa mengharuskan melalui tahap *editing* lagi dari perangkat lunak eksternal. Hal ini jelas merupakan proses kreatif pengolahan foto *double exposure* ciri khas Christoffer Relander. Terkait

proses kreatif tersebut, tentu membutuhkan ‘jam terbang’ dan kepekaan yang tinggi untuk menjadikan karya fotografi ekspresinya tersebut menjadi surealistis memuat dua bahkan lebih imaji serta pesan yang terkandung di dalamnya.

Berikut ini adalah beberapa karya terpilih milik Christoffer Relander dalam seri “365 Days of Double Exposure” yang kemudian akan diulas secara mendalam dengan kajian semiologi Roland Barthes.



Gambar 8 Rangkaian karya foto dalam seri 365 Days of Double Exposure (2022).
 Sumber: www.christofferrelander.com/365-days-of-de-july diakses tanggal 29 Oktober 2022

Tabel 1 Klasifikasi Penanda dan Petanda pada karya fotografi Christoffer Relander pada gambar 8

No.	Penanda	Petanda
1	Seorang anak perempuan	“Seorang anak perempuan”
2	Gambar sebuah rumah	“Gambar sebuah rumah”
3	Pohon dan tumbuhan	“Pohon dan tumbuhan ”

Dalam menganalisis makna yang terkandung dalam karya fotografi Christoffer Relander gambar 8 secara keseluruhan akan digunakan pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos di baliknya.

Makna Denotasi

Pada tataran denotasi, gambar 8 karya Christoffer Relander terdapat elemen-elemen penanda (*signifier*) sesuai tabel 1. Terdapat seorang anak berjenis kelamin perempuan yang terlihat dari pakaian dan gaya rambutnya sedang berpose memegang leher sebelah kiri dengan tangan kanannya. Di bagian tengah juga terlihat bangunan rumah Eropa yang terlihat dari gaya arsitekturnya. Rumah tersebut dikelilingi oleh tumbuhan dan beberapa pohon yang tumbuh tidak tertata di sekelilingnya. Pantulan cahaya yang terdapat pada kaca rumah menunjukkan pencahayaan yang cukup dari matahari, atau dengan kata lain latar belakang waktu menunjukkan siang atau sore hari.

Makna Konotasi

1. Manipulasi foto (*trick effects*)

Pada gambar 8 terlihat Relander sebagai pencipta mencoba untuk menggabungkan dua elemen utama, yaitu rumah beserta lingkungan alam di sekitarnya dengan potret seorang gadis kecil. Penggabungan tersebut bertujuan untuk menciptakan nilai baru dari kedua elemen tersebut.

2. Pose

Seorang anak yang sedang memegang leher bagian kiri dengan tangan kanannya sambil memandang ke depan. Hal tersebut memiliki makna dan tujuan tertentu untuk menggambarkan suatu keresahan dan ketidaknyamanan.

3. Objek

Seorang gadis kecil juga sering dikaitkan dengan kepolosan dan kejujuran, sedangkan rumah seringkali dikaitkan dengan perasaan kerinduan dan rasa nyaman. *Point of Interest* atau subjek utama dari karya tersebut adalah perpaduan elemen rumah beserta lingkungan alamnya dan juga gadis yang diletakkan pada bagian tengah (*center*).

4. *Photogenia*

Photogenia melihat foto pada aspek teknik pengambilan gambarnya. Karya 8 milik Relander terlihat foto tersebut diambil di luar ruangan dengan memanfaatkan cahaya alami yaitu cahaya matahari (*available light*). *Angle* yang digunakan pada karya di atas diambil dengan *eye level* guna mempertegas pesan yang ingin disampaikan.

5. *Aestheticism*

Fotografi *double exposure* memiliki nilai estetis dari gabungan elemen yang ditampilkan dalam satu foto dalam karya 8 elemen utamanya adalah foto potret seorang gadis kecil sebagai bingkai atau identitas objek. Lalu ditambahkan foto rumah beserta lingkungan alamnya sebagai objek pengisi sekaligus menambahkan makna dan kesan tersendiri ketika digabungkan dengan elemen pertama, yaitu kerinduan yang mendalam. Relander dalam karyanya sengaja menggunakan warna hitam-putih (*Black and White*) guna memperkuat makna tegas dan kelam pada karyanya nomor delapan (8).

6. *Syntax*

Karya fotografi *double exposure* Relander pada karya 8 merupakan bagian dari seri karya Relander “*365 Days of Double Exposure*”. Masing-masing foto dalam seri tersebut memiliki makna yang saling berhubungan dan tema yang sama, yaitu manusia dan alam.

Dari berbagai aspek yang teramati dan dijabarkan, didapati makna konotasi pada foto 8 yang menggambarkan keresahan hati seorang manusia yang rindu akan lingkungan alamnya (rumah) yang asri, nyaman, dan aman. Seorang gadis kecil menggambarkan sifat kekanak-kanakan manusia dalam relasi antara manusia dan alam. Manusia seringkali melakukan keteledoran dalam berbagai aktivitas dalam hidupnya yang menyebabkan kerusakan lingkungan dan alam. Seperti tumpahnya minyak di lautan lepas yang menyebabkan biota laut teracuni, atau pembalakan hutan secara masif yang menyebabkan berkurangnya pohon sebagai paru-paru dunia dan terancamnya habitat fauna. Akan tetapi, di sisi lain manusia merupakan makhluk yang amat sangat membutuhkan alam sebagai rumah mereka untuk tempat bernaung dan tinggal di dalamnya. Relasi antara alam dan manusia tersebut tergambar dalam karya 8 Christoffer Relander.

Makna Mitos dan Ideologi

Makna mitos yang terbangun dari karya foto 8 adalah manusia sebagai makhluk yang lemah di hadapan alam karena manusia membutuhkan alam dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Alam adalah rumah bagi manusia sebagai tempat berlindung dan menjalani hidupnya, tetapi manusia juga selalu bersifat kekanak-kanakan dengan mengotori, merusak, dan tidak menjaga kelestarian alam sebagai rumahnya sendiri. Berbagai kerusakan alam yang ditimbulkan karena keserakahan dan keegoisan manusia

akan selalu membayangi kehidupan manusia dan keturunannya kelak. Ketika alam sudah rusak dan tidak lagi mampu menyuplai kebutuhan hidup manusia, yang tersisa hanya rasa penyesalan dan kerinduan pada keasrian dan kenyamanan alam yang masih lestari.



Gambar 9 Rangkaian karya foto dalam seri *365 Days of Double Exposure* (2022).
Sumber: www.christofferrelander.com/365-days-of-de-july diakses tanggal 29 Oktober 2022

Tabel 2 Klasifikasi penanda dan petanda pada karya fotografi Christoffer Relander pada gambar 9.

No.	Penanda	Petanda
1	Tubuh bagian bawah seorang gadis yang memegang tongkat	“Tubuh bagian bawah seorang gadis yang memegang tongkat ”
2	Genangan air	“Sungai atau hamparan air”
3	Pohon dan tumbuhan	“Pohon dan tumbuhan”

Makna Denotasi

Pada foto 9 teramati beberapa objek yang memiliki makna denotasi yang terdapat seperti pada tabel 2. Objek pertama adalah tubuh bagian bawah seorang gadis yang teramati dengan bentuk pakaian dalam yang ia kenakan dan juga bentuk tubuhnya. Gadis tersebut berdiri pada genangan air atau sungai dan ketinggian airnya merendam hampir separuh kaki atau di atas lutut. Gadis tersebut memegang sebuah tongkat yang ia gunakan untuk menopang tubuhnya. Christoffer Relander menggabungkan foto tersebut dengan elemen kedua yang berupa objek kumpulan pohon atau tumbuhan. Pantulan cahaya yang

terdapat pada genangan air menunjukkan cahaya matahari masih cukup terang sehingga menggambarkan kondisi pada siang atau sore hari.

Makna Konotasi

1. Manipulasi foto (*trick effects*)

Relander pada gambar 9 terlihat mencoba untuk menggabungkan dua elemen utama, yaitu potret tubuh bagian bawah seorang gadis yang sedang berdiri di hamparan air atau sungai dengan memegang tongkat sebagai alat penopang, dengan hutan atau sekumpulan pohon dan tumbuhan. Penggabungan tersebut bertujuan untuk menciptakan nilai baru dari kedua elemen tersebut.

2. Pose

Seorang gadis yang sedang memegang tongkat sedang berdiri menghadap ke depan sembari memegang tongkat sebagai penopang tubuhnya di hamparan air setinggi lututnya menggunakan *swimming suit* atau bikini. Hal tersebut memiliki makna dan tujuan tertentu untuk menggambarkan suatu usaha dari seseorang untuk beradaptasi dan bertahan.

3. Objek

Objek yang tergambar pada gambar 9 karya Relander adalah seorang gadis yang berdiri pada hamparan air setinggi lutut, menggunakan bantuan tongkat untuk menopang tubuhnya. Di atas gadis tersebut terdapat bayang-bayang hutan atau kumpulan pepohonan. Seorang gadis sering dikaitkan dengan makna adaptif dan kemampuan bertahan yang handal, sedangkan hamparan air dan bayang-bayang pepohonan dikaitkan dengan perasaan terancam dan mengkhawatirkan. *Point of Interest* (POI) atau subjek utama dari karya tersebut adalah perpaduan elemen potret tubuh bagian bawah gadis dan juga bayangan pepohonan yang diletakkan pada bagian tengah (*center*). Christoffer Relander memberikan proporsi komposisi yang seimbang antara objek manusia sebagai elemen utama dan perwujudan alam sebagai elemen pengisi.

4. *Photogenia*

Dari sudut *photogenia* atau teknik pengambilan gambarnya karya 9 milik Relander terlihat hamparan air dan hutan yang menunjukkan foto tersebut diambil di luar ruangan dengan memanfaatkan cahaya alami, yaitu matahari (*available light*). *Angle* yang digunakan pada karya di atas adalah *low level* guna memberikan kesan tertentu.

5. *Aestheticism*

Teknik fotografi *double exposure* memiliki nilai estetis tersendiri dengan penggabungan elemen yang ditampilkan dalam suatu foto. Pada karya nomor sembilan (9) elemen utamanya adalah foto potret tubuh bagian bawah seorang gadis yang sedang berdiri pada hamparan air sebagai bingkai atau identitas objek. Lalu ditambahkan foto hutan dan lingkungan alamnya sebagai objek pengisi sekaligus menambahkan makna dan kesan tersendiri ketika digabungkan dengan elemen pertama, yaitu relasi sebab dan akibat. Relander dalam karyanya sengaja menggunakan warna hitam-putih (*Black and White*) guna memperkuat makna tegas dan kelam pada karyanya nomor sembilan (9).

6. *Syntax*

Karya fotografi *double exposure* Relander pada karya 9 merupakan bagian dari seri karya Relander “*365 Days of Double Exposure*”. Masing-masing foto dalam seri tersebut memiliki makna yang saling berhubungan dan tema yang sama, yaitu manusia dan alam.

Berbagai aspek di atas dianalisis menggunakan metode Barthes dalam memahami makna karya tersebut dengan tahap konotasi kognitif, yaitu makna yang dibangun berdasarkan pada imajinasi paradigmatis. Jika ditarik kesimpulan dari berbagai elemen di atas, rangkaian pesan yang terdapat pada karya 9 Relander dapat ditafsirkan sebagai keadaan manusia yang terendam banjir akibat dari pembalakan atau penggundulan hutan sehingga hanya menyisakan bayang-bayang pepohonan.

Manusia berusaha bertahan dan beradaptasi dengan perubahan cuaca dan juga zaman yang terjadi dengan menyesuaikan cara berpakaian dan berbagai teknologi kehidupannya, yang tergambarkan dalam karya tersebut dengan *swimming suit* dan tongkat. Akan tetapi, manusia terlupa bahwa penyebab perubahan iklim, banjir, dan lain-lain tersebut adalah aktivitas manusia sendiri yang dengan keserakahannya menggunduli hutan tanpa memikirkan efek jangka panjang. Pandemi Covid-19 yang terjadi sekarang mengajarkan bagaimana manusia untuk bertahan dan beradaptasi menghadapi pandemi ini. Akan tetapi, apabila direnungkan lebih jauh, pandemi Covid-19 bisa saja dihindari apabila manusia tidak berlebihan dan menjaga keseimbangan relasi dengan alam.

Makna Mitos dan Ideologi

Karya Christoffer Relander yang terdapat pada gambar 9 memiliki makna mitos bahwa kelestarian alam terabaikan oleh manusia. Permasalahan alam seperti banjir, longsor, dan kekeringan terjadi berulang kali, tetapi manusia tidak bisa menuntaskan permasalahan tersebut. Alam sedang berusaha menegur manusia dengan berbagai gejalanya, tetapi manusia tidak mampu menangkap gejala tersebut. Kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh ulah manusia tetap dilakukan tanpa menghiraukan bahwa terdapat relasi sebab-akibat dari apa yang manusia lakukan kepada alam dan bencana apa yang alam berikan kepada manusia sebagai balasannya.



Gambar 10 Rangkaian karya foto dalam seri *365 Days of Double Exposure* (2022).
 Sumber: www.christofferrelander.com/365-days-of-de-july diakses tanggal 29 Oktober 2022

Tabel 3 Klasifikasi penanda dan petanda pada karya fotografi Christoffer Relander pada gambar 10.

No.	Penanda	Petanda
1	Tangan seorang manusia berusia dewasa	“Tangan seorang manusia berusia dewasa ”
2	Tangan seorang manusia memegang batu	“Tangan seorang manusia memegang batu”

No.	Penanda	Petanda
3	Hamparan rumput dan bebatuan	“Padang rumput”

Makna Denotasi

Dari tabel klasifikasi penanda dan petanda pada karya fotografi Christoffer Relander pada gambar 10, tergambar beberapa makna denotasi. Pertama adalah tangan manusia berukuran besar yang dilambaikan kearah depan. Kedua ada tangan manusia yang berukuran lebih kecil sedang membawa batu dalam genggamannya. Ketiga adalah hamparan rumput dan bebatuan. Bayangan dari batu yang berada dalam genggamannya menunjukkan pencahayaan yang cukup. Jika melihat *setting* lokasi maka cahaya yang digunakan adalah cahaya matahari.

Makna Konotasi

1. Manipulasi foto (*trick effects*)

Christoffer Relander dalam karya *double exposure* berusaha untuk menggabungkan beberapa elemen dalam satu karya. Terlihat pada gambar 10, Relander mencoba untuk menggabungkan dua elemen utama, yaitu potret bagian tubuh manusia berwujud tangan yang sedang melambai, dengan objek tangan manusia lain yang sedang membawa dua batu kecil dengan latar hamparan rumput dan bebatuan. Penggabungan tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan relasi antar objek.

2. Pose

Dalam gambar 10 karya Relander, terlihat seseorang dengan ukuran tubuh yang besar sedang melambaikan tangannya seakan-akan memberikan tanda atau peringatan untuk berhenti. Sementara itu, pada elemen kedua terlihat seseorang dengan ukuran tubuh yang lebih kecil sedang membawa dua batu di telapak tangannya dan di sekitarnya terhampar rerumputan dan bebatuan yang mewakili elemen alam.

3. Objek

Objek yang tergambar pada gambar 10 karya Relander pada elemen pertama terdapat tangan yang berukuran besar sedang melambai dan membentuk sinyal stop atau berhenti. Di dalam elemen utama tersebut terdapat tangan yang berukuran lebih kecil yang sedang membawa dua buah batu di telapak tangannya. Di sekitar tangan yang

membawa batu terhampar rerumputan dan bebatuan yang mewakili unsur alam. *Point of Interest* (POI) atau subjek utama dari karya tersebut adalah perpaduan elemen potret dua buah tangan yang masing-masing sedang melakukan aktivitas berbeda dan diletakkan di sisi tengah (*center*) *frame*. Relander memberikan komposisi yang seimbang antara objek manusia sebagai elemen utama dan perwujudan alam sebagai elemen pengisi.

4. *Photogenia*

Teknik pengambilan gambar karya 10 Relander memanfaatkan cahaya alami, yaitu matahari (*available light*) terlihat dari hamparan rumput dan bebatuan yang menunjukkan foto tersebut diambil di luar ruangan. *Angle* yang digunakan dalam karya 10 adalah *low level* dan juga *eye level* guna memperkuat kesan pada masing-masing elemen dan objek.

5. *Aestheticism*

Teknik fotografi *double exposure* memiliki nilai estetis tersendiri dengan penggabungan elemen yang ditampilkan dalam suatu foto. Dalam karya 10 elemen utamanya adalah foto potret tubuh bagian seseorang yang sedang melambaikan tangan sebagai bingkai atau identitas objek. Lalu ditambahkan foto tangan yang sedang menengadahkan membawa dua buah batu dan lingkungan alam di sekitarnya sebagai objek pengisi sekaligus menambahkan makna dan kesan tersendiri ketika digabungkan dengan elemen pertama, yaitu sebuah pertanda dan peringatan. Relander dalam karyanya sengaja menggunakan warna hitam-putih (*Black and White*) guna memperkuat makna tegas dan kelam pada karyanya.

6. *Syntax*

Karya fotografi *double exposure* Relander dalam karya 10 merupakan bagian dari seri karya Relander “*365 Days of Double Exposure*”. Masing-masing foto dalam seri tersebut memiliki makna yang saling berhubungan dan tema yang sama, yaitu manusia dan alam.

Berbagai penjabaran tersebut, terkait pengamatan pada gambar 10, merupakan rangkaian usaha memahami makna dari karya tersebut. Kesimpulan yang bisa ditarik dari pemaknaan karya Christoffer Relander pada gambar 10 adalah karya tersebut berisikan simulasi dari peringatan Tuhan kepada manusia dalam relasinya dengan alam. Tangan yang berukuran besar yang dilambaikan ke arah depan seakan memberikan sinyal untuk berhenti atau stop menandakan peringatan dari Tuhan yang meminta manusia untuk

berhenti mengeksploitasi alam tanpa memerhatikan keberlanjutan lingkungan hidup. Sementara itu, tangan yang sedang menengadah membawa dua buah batu adalah perwujudan keserakahan manusia dalam mengeksploitasi alam. Batu yang ada di tangan seseorang tersebut mewakili kekayaan alam yang sedang dieksploitasi manusia. Tuhan memberikan alam sebagai wadah dan wahana manusia untuk mempertahankan hajat hidupnya, mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Akan tetapi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia menuntun manusia untuk mengeksploitasi alam secara berlebihan.

Makna Mitos dan Ideologi

Makna mitos yang didapatkan berdasarkan pemaknaan pada karya Relander pada gambar 10 adalah bahwasanya Tuhan sebagai pencipta manusia, alam dan seisinya memberikan peringatan pada manusia untuk tidak berlebihan dalam mengeksploitasi alam dan menjaga kelestariannya. Manusia yang meyakini dirinya sebagai makhluk paling sempurna terkadang lupa tugasnya di dunia sebagai khafilah atau penjaga dunia dan seisinya. Manusia seringkali terbuai dengan berbagai kebutuhan sesaat yang menuntunnya untuk mengeksploitasi alam melebihi batas kewajaran. Kebutuhan manusia akan energi baik itu berupa minyak bumi, listrik, batu bara, maupun lainnya semakin tinggi. Eksploitasi alam guna memenuhi kebutuhan energi pun juga semakin ditingkatkan. Pemenuhan kebutuhan energi tersebut sebanding lurus dengan kerusakan alam yang ditimbulkan. Tambang batu bara, misalnya, menyisakan residu dan kerusakan alam yang signifikan. Manusia belum memaksimalkan energi yang terbarukan seperti angin, tenaga arus air, biosolar, dan yang lainnya. Padahal Tuhan sudah menyiapkan berbagai potensi alam yang bisa digunakan sebagai energi yang lebih ramah terhadap lingkungan.

Simpulan

Setelah melakukan kajian dan menginterpretasikan karya fotografi *double exposure* seri “*365 Days of Double Exposure*” karya Christoffer Relander dengan mencari makna yang terkandung pada beberapa sampel karya yang dikaji pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Teknik fotografi *double exposure* dapat dijadikan

sebagai media alternatif pilihan untuk menyampaikan pesan yang memiliki realitas visual berbeda, sesuai dengan objek yang ingin digabungkan. Christoffer Relander berusaha menggambarkan relasi antara alam dan manusia dalam karya *double exposure* dengan memerhatikan keseimbangan komposisi antara manusia dan alam dalam karyanya. Keseimbangan komposisi antara alam dan manusia yang seharusnya dijaga oleh manusia dan bukan keserakahan dalam mengeksploitasi alam sehingga tercipta pola relasi baru yang harmonis antara manusia dan alam. Kajian Semiotika karya Christoffer Relander berusaha menyampaikan tanda-tanda atau bahasa dari alam kepada manusia dalam sebuah karya fotografi *double exposure*. Manusia sebagai bagian dari komposisi alam haruslah wawas akan tanda-tanda tersebut dan menjadikannya sebagai tonggak untuk pulih dan bangkit melanjutkan kehidupan.

Referensi

Artikel Jurnal

- Arsita, Adya. (2017). Simulakra Baudrillard dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram. *Jurnal Rekam*, Vol. 13 No. 2: 85–98.
- Mudjiyanto, B (2013). “Semiotics In Research Method of Communication”. *Jurnal Pekomnas*.
- Pradoko, A (2015). “Semiotika Guna Penelitian Objek Kebudayaan Material Seni”. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni Imaj*. Vol 13, No. 2.
- Soedjono, Soeprapto. (2019). Fotografi Surealisme: Visualisasi Estetis Citra Fantasi Imajinasi. *Jurnal Rekam*, Vol. 15 No. 1: 1–12.

Buku

- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: IndonesiaTera.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikas*.iBandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soedjono, Soeprapto. (2007). *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Sudjhana, Nana & Ibrahim. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Achmad Oddy Widyantoro, Raynald Alfian Yudisetyanto

Kajian Semiotika Fotografi *Double Exposure* Relasi Alam dan Manusia dalam Seri “*365 Days of Double Exposure*” Karya Christoffer Relander

Bunga Rampai

Widyantoro, Achmad Oddy. (2017). Fotografi *Double Exposures* Sebagai Media Ilustrasi Penyampaian Pesan. *Komunikasi, Media & New Media dalam Pembangunan Daerah*. Yogyakarta: Litera.

Pustaka Laman

<https://www.christofferrelander.com/> diakses pada tanggal 29 Oktober 2022.

https://www.instagram.com/chris_relander/ diakses pada tanggal 20 Oktober 2022.

BODIES ON SOCIAL PHENOMENA: IMPLEMENTASI PENCIPTAAN KARYA BERBASIS FOTOGRAM CYANOTYPE DAN CAT MINYAK

Irwandi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: insinyurwandi@gmail.com

Agni Saraswati

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: memorabilia151@gmail.com

Anjania Nanda Phitaloka

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: nanda.pithaloka@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian terapan ini merupakan upaya penciptaan melalui kombinasi dua bidang seni, yaitu seni fotografi dan seni lukis. Fondasi dasar penciptaan ini adalah teknik fotografi abad ke-19, yaitu *cyanotype*, tepatnya fotogram di atas media *cyanotype*. Metode utama dalam penciptaan ini adalah eksplorasi dan eksperimen terhadap teknik dan tema karya. Hasil awal berupa cetakan *cyanotype* dikombinasikan dengan torehan cat lukis untuk memperkuat karakter dan tema karya. Penciptaan kolaboratif semacam ini masih sangat jarang dilakukan dan penting untuk menjadi cara baru dalam berkarya. *Cyanotype* adalah teknik fotografi tua yang dibuat secara 'handmade'. Kondisi tersebut membuka ruang eksperimentasi. Pengombinasian *cyanotype* dan teknik lukis membuka peluang terwujudnya karya yang unik dan bernilai lebih. Tema yang diangkat dalam karya kolaboratif ini adalah tubuh dalam fenomena sosial. Hasil penelitian sesuai dengan teori Langer, bahwa karya seni merupakan bentuk ekspresif yang diciptakan menurut persepsi melalui indera atau imajinasi yang diekspresikan dari perasaan manusia. Bentuk ekspresi ini adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan, sensasi fisik, rasa sakit, kenyamanan, dan kegembiraan.

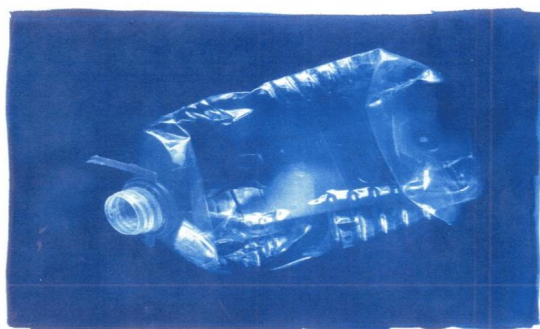
Kata kunci: fotografi, *cyanotype*, seni lukis, tubuh

Pendahuluan

Penciptaan seni kolaboratif sudah lazim dan semakin perlu dilakukan. Terlebih pada masa sekarang, ketika disrupsi semakin membuka peluang bahkan menuntut seniman untuk mencipta karya melalui pendekatan lintas disiplin dan media untuk menghasilkan karya yang inovatif. Sebagai upaya menawarkan hal baru ke publik seni yang lebih luas, melalui penelitian ini akan dilakukan eksplorasi dan eksperimentasi penciptaan karya seni visual yang memanfaatkan teknik fotografi abad ke-19, yaitu *cyanotype* yang dikombinasikan dengan teknik seni lukis.

Cyanotype adalah teknik foto yang ditemukan pada tahun 1843 oleh Sir. John Herchel berupa cairan peka cahaya yang ditorehkan di atas media dan akan menghasilkan warna biru bila terkena cahaya ultra violet. Teknik ini juga disebut *dengan blue print* dan sering diaplikasikan untuk menduplikasi gambar teknik. *Cyanotype* masa kini cukup akrab bagi pelaku fotografi alternatif untuk membuat karya fotogram atau fotografi tanpa kamera (merekam bentuk objek dengan cara menyinari objek-objek di atas media *cyanotype*). Secara konvensional, karya-karya fotogram *cyanotype* sering ditampilkan tanpa sentuhan/kombinasi dengan media lain. Hal ini dipandang sebagai sesuatu yang monoton.

Berdasarkan hasil penelusuran pustaka terdapat dua sumber penelitian dari Turki dan Amerika Serikat, serta hasil-hasil karya dari Indonesia yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian pertama, dari Naz ÖNEN (Turki) berjudul *Fauxssilles for the Future: Cyanotype Expressions on Plastic Waste* yang dimuat di jurnal *SEQUITUR* Volume 6. No. 1, 2019 (Önen, 2019). Proyek ini berangkat dari permasalahan sampah plastik yang muncul di laut. Objek plastik yang ditemukan kemudian direkam di atas *cyanotype*. Objek yang difoto dalam seri ini dipilih berdasarkan laporan Ocean Conservancy 2017, yang merinci item yang paling sering ditemukan di tepi laut. Önen membayangkan bahwa akan ada lebih banyak plastik daripada ikan di lautan pada tahun 2050.



Gambar 1 Karya Naz Onen, Fauxssilles 10,
Cyanotype Print on Canson Montval 300gr paper, 25x35cm

Berbeda dari Onen, Alexis Jungles (Amerika Serikat) dalam tesisnya tahun 2019 berjudul "*Beyond the Blue: Cyanotype's Qualities of Light, Time, and Space*", melakukan eksperimentasi *cyanotype* di atas berbagai media dan melakukan eksperimen cara penyajiannya (Jungles, 2019). Karya Jungles berjudul *Bullets: Experimentation*, 2018

menunjukkan hasil eksperimentasi pencetakan *cyanotype* di atas kanvas, ketika dia meletakkan selongsong peluru di atas media cetak *cyanotype* dan penambahan cat minyak berwarna tembaga di bagian tertentu hasil cetakan sehingga peluru dapat tergambar.



Gambar 2 Alexis Jungles Bullets: Experimentation, 2018
Cyanotype and Oil on Canvas 4"x9 ½"

Merujuk pustaka-pustaka yang ada dan yang ditinjau, dapat dilihat bahwa *cyanotype* sebagai sebuah medium dapat terus berkembang, dalam arti menjadi tawaran baru dalam proses pengkaryaan bila disertai dengan eksplorasi dan eksperimentasi medium dan presentasi karya. *Cyanotype* dapat digunakan sebagai sarana seni murni yang mengejar aspek-aspek bentuk melalui karakteristiknya, dan di sisi lain dapat menjadi medium untuk mengemukakan gagasan-gagasan artistik dan konseptual.

Praktik dan eksperimentasi *cyanotype* di Indonesia sebagian besar dilakukan oleh mahasiswa jurusan-jurusan fotografi yang ada serta komunitas seni. Munculnya gerakan ‘*back to basic*’ dalam penciptaan *cyanotype* dan jenis cetakan foto berteknologi masa lalu dapat disamakan dengan fenomena yang disebut oleh Darmawan dan Wikayanto sebagai wacana kerinduan masa lalu yang terjadi dalam komunitas kamera analog (Darmawan & Wikayanto, 2018). Terdapat karya lain dari mahasiswa Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang dipamerkan dalam Alternative Photographic Week #2 (APHIC WEEK #2) tahun 2022. Terdapat berbagai karya *cyanotype* yang menggunakan metode baku dan eksperimentatif, seperti “The Existence”, karya Ramadhan Dwi Pradana (Cyanotype on Linen Paper) dan “Mantera Mata”, karya Galih Rayhan Fadillah (Cyanotype on Watercolour Paper & Screen) (Yogyakarta, 2022).

Irwandi, Agni Saraswati, Anjanika Nanda Phitaloka

Bodies on Social Phenomena: Implementasi Penciptaan Karya Berbasis Fotogram Cyanotype dan Cat Minyak



Gambar 3 “The Existence”, karya Ramadhan Dwi Pradana. Cyanotype on Linen Paper
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4 “Mantera Mata”, karya Galih Rayhan Fadillah. Cyanotype on Watercolour Paper & Screen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karya *cyanotype* yang dikombinasikan dengan torehan cat lukis pernah dilakukan oleh Irwandi pada 2019 dalam pameran Internasional ABAD FOTOGRAFI #4: Momentum berjudul Final Pose, yang merupakan fotogram manusia di atas media *cyanotype* dengan penambahan warna merah sebagai aksentuasi (Kuncorojati, 2019).



Gambar 5 Our Final Pose karya Irwandi. Foto liputan Gudegnet/Wirawan Kuncorojati (Sumber: <https://gudeg.net/read/14046/our-final-pose-karya-dengan-teknik-abad-xix-di-pameran-abad-fotografi-iv.html>)



Gambar 6 Dokumentasi produksi karya Our Final Pose. Proses pembuatan fotogram di atas *cyanotype* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Merujuk pustaka-pustaka yang ada dan yang ditinjau, dapat dilihat bahwa *cyanotype* sebagai sebuah medium dapat terus berkembang, dalam arti menjadi tawaran baru dalam proses pengkaryaan bila disertai dengan eksplorasi dan eksperimentasi medium dan presentasi karya. *Cyanotype* dapat digunakan sebagai sarana seni murni yang mengejar aspek-aspek bentuk melalui karakteristiknya, dan di sisi lain dapat menjadi medium untuk mengemukakan gagasan-gagasan artistik dan konseptual. Isu utama dalam penelitian terapan ini adalah bagaimana membuka kembali kemungkinan eksploratif dan eksperimentatif pada karya *cyanotype* dengan pelibatan seni lukis secara lebih masif. Beberapa standar yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah:

1. *cyanotype* fotogram menjadi dasar karya awal,
2. gestur tubuh manusia yang menandakan sebuah kondisi sosial direkam di atas *cyanotype*, dan

3. hasil perekaman diberi perlakuan yang menerapkan prinsip-prinsip seni lukis untuk membangun suasana dan tema.

Tema yang diangkat dalam penciptaan melalui penelitian terapan kali ini adalah tubuh manusia dan kehidupan sosialnya. Ringkasnya, penerjemahan visual tema dilakukan dengan merekam gestur tubuh pada *cyanotype* yang kemudian direspons dengan torehan cat untuk memperkuat tema. Penelitian ini mendorong metode baru untuk menciptakan karya seni visual inovatif dengan tema kuat yang dihasilkan dengan memanfaatkan karakteristik media seni yang digunakan. Karya yang dihasilkan diharapkan bergaya ekspresif sebanyak lima karya.

Kontribusi kajian tersebut adalah menyediakan tulisan ilmiah tentang proses praktik seni rupa. Penelitian ini menjadi penting karena pada proses pembuatannya sangatlah unik. Karya fotografi langsung menggunakan tubuh manusia sebagai objek di atas kertas berukuran sangat besar. Hal inilah yang menjadi karakteristik dari penelitian ini dan dapat dikatakan bahwa metode ini jarang dipergunakan oleh pelaku-pelaku sebelumnya. Belum dapat dipastikan sebabnya, namun dapat diduga hal itu terjadi karena adanya pemahaman untuk menjaga ‘kemurnian’ fotografi pada karya *cyanotype*.

Berdasarkan kondisi tersebut, muncullah ide untuk melakukan kombinasi *cyanotype* dengan seni lukis guna mendobrak pakem *cyanotype* yang sudah ada demi terciptanya karya eksperimental yang inovatif. Diharapkan kombinasi ini akan menghadirkan karya *cyanotype* yang lebih ‘berisi’, lebih dari sekadar perekaman cahaya. Hipotesis bahwa *cyanotype* yang digabungkan dengan seni lukis akan menghasilkan karya yang bernilai lebih didasarkan pada sejumlah hal, di antaranya (1) fotogram *cyanotype* memiliki karakter visual ekspresif dan dapat dieksplorasi lebih jauh; 2) penambahan torehan cat lukis yang disesuaikan dengan karakter visual *cyanotype* akan menambah perbendaharaan visual dalam karya berupa *significant form* (bentuk-bentuk bermakna) yang tentu akan memperkuat tema karya.

Teori dan Metodologi

Dalam seni lukis, seniman perlu memahami elemen dasar seni, yaitu garis, bentuk, nilai, tekstur, dan warna. Semua elemen tersebut merupakan bahan dasar yang digunakan seniman untuk menghasilkan karya yang artistik. Ekspresi dimanifestasikan melalui bentuk artistik dari pemikiran, emosi, atau konsep dari seniman tersebut. Pesan emosional

atau intelektual dari sebuah karya seni adalah isi atau makna di dalamnya, yang mencakup pernyataan, ekspresi, atau suasana hati yang dikembangkan oleh seniman dan ditafsirkan oleh si pengamat. Garis-garis dapat digabungkan untuk menciptakan ilusi tekstur visual, yang menunjukkan kesan sentuhan untuk sebuah gambar. Tekstur visual dapat menunjukkan tingkat kekasaran atau kehalusan yang mensimulasikan sensasi sentuhan (Ocvirk et al., 2013).

Dalam penelitian ini, karya fotografi akan dikombinasikan dengan teknik seni lukis menggunakan cat minyak dengan teknik impasto. Teknik ini menggunakan cat kental yang diaplikasikan dengan tebal sehingga memberikan efek goresan yang dramatis dari kuas (Foster, 2003). Cat minyak merupakan cat ketika minyak pengering digunakan sebagai media; misalnya minyak biji rami, minyak *poppy*, dan minyak kenari. Ia menunjukkan fleksibilitas medium, warnanya yang kaya dan padat, jangkauannya yang luas dari terang ke gelap, dan kemampuannya untuk mencapai detail kecil dan perpaduan nada yang halus (Chilvers, 1990).

Sebuah karya seni adalah bentuk ekspresif yang diciptakan sesuai persepsi melalui indera atau imajinasi, yang diungkapkan dari perasaan manusia. Bentuk ekspresi ini merupakan segala sesuatu yang dapat dirasakan, sensasi fisik, rasa sakit, kenyamanan, kegembiraan, dan sebagainya (Langer, 1957). Munch mengeksplorasi cara memberikan bentuk pada persepsi subjektif dan keadaan emosional, daripada sekadar mimesis dan anekdot. Ini mencakup pembebasan tubuh dan penggalan jiwa (Bassie, 2012).

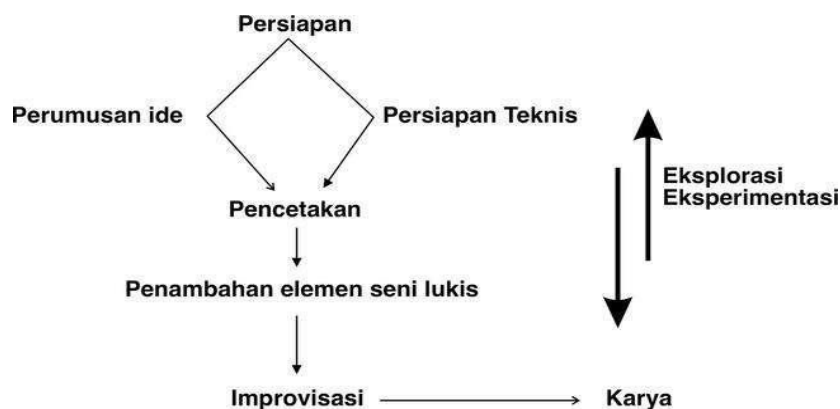
Ekspresionisme adalah sebuah istilah yang digunakan dalam sejarah dan kritik seni untuk menunjukkan penggunaan distorsi dan efek emosional yang berlebihan. Gaya ini digunakan dalam beberapa cara berbeda dan dapat diterapkan ke berbagai bentuk seni, terutama yang terkait dengan seni visual. Dalam arti yang paling luas dapat digunakan untuk seni apa pun yang meningkatkan perasaan subjektif di atas pengamatan objektif, yang mencerminkan keadaan pikiran seniman daripada gambar yang sesuai dengan apa yang terlihat di dunia luar.

Di antara seniman besar yang mewakili ekspresionisme dalam pengertian ini adalah Ensor dan Munch. Dalam arti sempit, istilah ekspresionisme merupakan sebuah gerakan yang merupakan kekuatan dominan dalam seni rupa Jerman dari sekitar tahun 1905 hingga sekitar tahun 1930. Ekspresionisme mewakili pemberontakan melawan naturalisme abad ke-19. Aliran ini menitikberatkan perasaan pribadi seniman sebagai

yang utama dan aliran ini telah menjadi salah satu dasar dari sikap estetis pada abad ke-20 (Chilvers, 1990). Penggunaan cat minyak dianggap sebagai media yang tepat karena karakter cat minyak yang dapat menciptakan pencampuran warna yang halus dan pencampuran warna yang ekspresif. Cat minyak juga dapat menghasilkan efek *brush strokes* (goresan) yang kasar sehingga menimbulkan efek tersendiri, sedangkan cat akrilik dapat menghasilkan objek dan *background* yang halus.

Metode Penelitian

Metode utama dalam penciptaan ini adalah eksplorasi dan eksperimentasi yang didahului dengan persiapan-persiapan teknis dan tematis. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 7 Bagan alur metode penelitian

1. Persiapan

a. Perumusan ide

Ide utama dalam penelitian ini adalah menggambarkan kondisi manusia yang berada dalam situasi fenomena sosial tertentu. Ide itu diterjemahkan dalam bentuk gestur tubuh. Gestur tubuh kemudian direkam di atas media *cyanotype*.

b. Persiapan Teknis

Persiapan teknis dilakukan sesuai ide yang telah dirumuskan, meliputi jenis media (kertas, kanvas, atau media lain), persiapan bahan kimia, dan persiapan *talent* dan penyinaran.

2. Pencetakan

Pencetakan dilakukan sesuai standar baku pencetakan *cyanotype*.

3. Penambahan elemen seni lukis

Respons seni dalam bentuk penambahan torehan cat berdasarkan teknik seni lukis dilakukan sesuai ide/tema yang telah dirumuskan.

4. Improvisasi

Improvisasi dilakukan sebagai bagian dari eksplorasi dan eksperimentasi untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, yaitu tergambarinya sebuah kondisi manusia di tengah fenomena sosial dengan cara simbolis. Dalam sebuah artikel jurnal, Rusli (2018) menunjukkan bahwa penggunaan simbol dalam karya memerlukan upaya eksplorasi dan eksperimentasi.

Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian ini diawali dengan membuat *chemical cyanotype* di kamar gelap dengan menggunakan peralatan laboratorium. *Chemical cyanotype* pada mulanya berbentuk kristal atau butiran-butiran, sebanyak 200 ml potasium ferricyanide dan 200ml amonium sitrat lalu mencampurkan masing-masing *chemical* tersebut dengan air sesuai takaran yang sudah diperhitungkan dan menghangatkannya dengan peralatan laboratorium. Proses selanjutnya adalah mendiamkan kedua cairan tersebut semalam sebelum proses pengolesan dan menyimpannya di tempat yang tidak terkena langsung oleh cahaya matahari atau sinar UV dengan tujuan agar warna dari cairan *cyanotype* bekerja dengan maksimal dan menghasilkan warna biru pekat. Setelah mendiamkan semalam, *chemical* siap untuk digunakan dengan cara mengoleskan pada kertas yang telah disiapkan menggunakan kuas dengan tetap berada di dalam ruangan yang tidak terkena cahaya. Peneliti menggunakan beberapa jenis kertas yang berbeda, antara lain kertas *canson* dan *arches*. Proses penelitian berlangsung secara bertahap, yaitu proses pengolesan, pengeringan setelah kertas diolesi *Cyanotype* selama kurang lebih 12 jam, pembuatan objek di atas kertas, pencucian, dan juga respons dengan cat akrilik. Selama proses pengolesan dan pengeringan kertas tidak boleh terkena sinar ultraviolet sehingga peneliti menyimpannya di ruang gelap.

Terdapat dua cara atau teknik yang digunakan dalam penelitian ini. Cara pertama adalah mengolesi seluruh kertas dengan cairan *cyanotype*, mengeringkan lalu setelahnya membuat objek di atas kertas langsung di bawah sinar matahari. Cara kedua adalah menggambar pola objek terlebih dahulu, lalu mengoles cairan *cyanotype* sesuai dengan pola yang sudah dibentuk, dan yang terakhir adalah proses penjemuran dan pencucian.

Cara 1: Proses pertama adalah pengolesan cairan *cyanotype* pada seluruh bagian kertas, lalu mengeringkan kertas yang sudah dioles dengan mendiamkannya pada ruang gelap selama kurang lebih 12 jam hingga kertas benar-benar kering. Proses kedua adalah

Irwandi, Agni Saraswati, Anjanita Nanda Phitaloka

Bodies on Social Phenomena: Implementasi Penciptaan Karya Berbasis Fotogram Cyanotype dan Cat Minyak

penyinaran objek di bawah sinar matahari yang dilakukan di ruangan terbuka. Bagian yang sudah diolesi *cyanotype* akan berwarna biru tua. Model memperagakan beberapa pose yang berbeda-beda di atas kertas. Proses penyinaran sinar matahari ini dilakukan di ruangan terbuka selama kurang lebih 15 menit agar objek terekam dengan baik. Bagian yang menempel pada kertas akan menghasilkan rekaman objek yang tajam, misalnya pada rambut dan siku tangan. Untuk bagian yang kurang terekam dengan baik dapat diperbaiki ulang secara manual dengan kuas.



Gambar 8 Penjemuran tubuh model
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses ketiga, menjemur kembali kertas guna memaksimalkan penyinaran untuk bagian-bagian yang diperbaiki kembali menggunakan cairan *cyanotype*.



Gambar 9 Proses mengeringkan karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses keempat adalah menyiram kertas tersebut dengan air atau biasa disebut proses pencucian hingga cairan *cyanotype* yang masih tersisa pada bagian kertas secara maksimal menghilang. Hal ini dapat diamati dengan warna kuning di bagian-bagian kertas menghilang secara menyeluruh. Bagian yang diolesi *cyanotype* akan berwarna biru tua, sedangkan bagian yang ditutupi oleh tubuh model akan tetap putih polos. Setelah proses pencucian ini, kertas tersebut didinginkan dan dijemur hingga kering.



Gambar 10 Penyiraman air ke karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses kelima adalah meresponsnya dengan teknik seni lukis. Peneliti melukis beberapa objek dan *background* di atas karya dengan cat akrilik dan cat minyak. Setelah melukis karya tersebut, karya dijemur dan proses telah selesai dilakukan.



Gambar 11 Melukis objek dan background
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Irwandi, Agni Saraswati, Anjania Nanda Phitaloka

Bodies on Social Phenomena: Implementasi Penciptaan Karya Berbasis Fotogram Cyanotype dan Cat Minyak

Cara 2: Tahap pertama dilakukan dengan pembuatan bentuk di atas kertas dengan pensil kemudian objek tersebut diolesi *cyanotype* menggunakan kuas sesuai dengan pola yang sudah dibentuk. Proses penelitian berlangsung secara bertahap, yaitu proses pengeringan setelah kertas diolesi *cyanotype* hingga kertas mengering. Selama proses pengolesan dan pengeringan ini, kertas tidak boleh terkena sinar matahari sehingga peneliti mengerjakan dan menyimpannya di ruang yang terhindar dari paparan sinar matahari.



Gambar 12 Membuat bentuk dan pengolesan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya adalah penjemuran langsung kertas yang sudah dioles dan sudah mengering dibawah sinar matahari langsung.



Gambar 13 Penyinaran dengan sinar matahari dan penyiraman karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya adalah pencucian langsung dengan air mengalir hingga cairan *cyanotype* yang masih tertinggal pada kertas secara maksimal hilang. Proses terakhir adalah pengeringan dengan membiarkan kertas kering dengan sendirinya dan merespons

kertas menggunakan cat akrilik. Peneliti menambahkan figur-figur dan *background* di atas karya tersebut. Setelah melukis karya tersebut, karya dijemur dan proses telah selesai dilakukan.



Gambar 15 Melukis objek dan *background* karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan pengalaman sekaligus ruang untuk mengeksplorasi setiap elemen estetika dan juga untuk mengeksplorasi teknik-teknik pembuatan fotografi cetak lama. Melalui penelitian ini dihasilkan metode baru untuk penciptaan karya seni visual inovatif yang memiliki tema kuat dengan memanfaatkan karakteristik media seni yang digunakan. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Langer, bahwa karya seni merupakan bentuk ekspresif yang diciptakan menurut persepsi melalui indra atau imajinasi yang diekspresikan dari perasaan manusia. Bentuk ekspresi ini adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan, sensasi fisik, rasa sakit, kenyamanan, kegembiraan, dan sebagainya. Penelitian ini telah berhasil mewujudkan

karya eksperimental dengan tema tubuh manusia dan fenomena sosialnya. Gestur tubuh merupakan tanda kondisi manusia dalam kondisi lingkungan sosial tertentu, sedangkan torehan cat akan menjadi penegasan kondisi manusia dalam kondisi sosial yang dihadapi (misalnya tertekan, terluka, gelisah, dan lain-lain). Dalam hal ini, penemuan metode atau model produksi untuk menghasilkan karya seni fungsional atau seni terapan dapat membantu mahasiswa dalam menciptakan seni fotografi yang bernilai tinggi.

Referensi

- Bassie, A. (2012). Expressionism. In *Expressionism*. New York: Parkstone Press. International. <https://doi.org/10.4324/9781315115405>
- Chilvers, I. (1990). The Concise Oxford Dictionary of Art and Artists. In I. Chilvers (Ed.), *Choice Reviews Online* (Vol. 41, Issue 07). Oxford and New York: Oxford University Press. <https://doi.org/10.5860/choice.41-3774>
- Darmawan, Y. S., & Wikayanto, A. (2018). Tren Kamera Analog Instan di Kalangan Remaja Indonesia. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(2), 97–106. <http://www.javafoodie.co/2010/08>
- Foster, W. (2003). *The Art of Oil Painting: Discover All the Techniques You Need to Know to Create Beautiful Oil Paintings*. Walter Foster Publishing.
- Jungles, A. (2019). Beyond the Blue: Cyanotype's Qualities of Light, Time, and Space. *College of Saint Benedict and Saint John's University*.
- Kuncorojati, W. (2019, September). Our Final Pose, Karya dengan Teknik Abad XIX di Pameran Abad Fotografi. *Seni & Budaya Gudeg.Net*.
- Langer, S. K. (1957). Problems of Art. In *New Scholasticism* (Vol. 32, Issue 4, pp. 518–523). Charles Scribners Sons, New York. <https://doi.org/10.5840/newscholas195832478>
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2013). *Art Fundamentals Theory and Practice* (12th ed.). Mc-Graw Hill.
- Önen, N. (2019). “Fauxssilles” for the Future: Cyanotype Expressions on Plastic Waste. *USA: SEQUITUR, Volume 6, Issue 1 (Fall)*, 6(June), 1–7.
- Rusli, E. (2018). Citra dan Tanda Malioboro dalam Konstruksi Fotografi. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi, ISI Yogyakarta*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.24821/rekam.v14i1.2133>
- ISI Yogyakarta. (2022). *Katalog Sudah Ingat, Alternative Photographic Processes Exhibition APHIC WEEK#2*.

KENDALA PENYELESAIAN PRODUKSI FILM PENDEK DALAM TAHAPAN PASCA PRODUKSI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Ady Santoso

Program Studi Seni Drama Tari dan Musik, Jurusan Sejarah Seni dan Arkeologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Kabupaten Muara Jambi, Indonesia
E-mail: ady.santoso1987@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari proses pendampingan dan pelatihan bagi siswa/i anggota Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi. Penelitian ini berfokus pada tahapan pascaproduksi dari proses produksi film pendek. Kendala dalam menyelesaikan proses produksi film pendek yang dihadapi oleh para siswa/i pada tahapan pasca produksi menjadi rumusan masalah yang peneliti angkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus guna mendeskripsikan permasalahan dan temuan hasil penelitian, yaitu Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi menjadi kelompok yang diteliti. Hasil temuan dalam penelitian ini berfokus pada kendala penyelesaian produksi film pendek di tahapan pascaproduksi, yaitu didapatkan beberapa faktor penyebab kendala tersebut: (1) Bentuk skenario film pendek tidak sesuai dengan ketentuan format skenario sehingga menjadi kendala dalam proses produksi saat proses pengambilan gambar (*shooting*); (2) Tidak tersedianya *storyboard* sebagai panduan pengambilan gambar menyebabkan pengambilan gambar yang tidak sesuai dengan perencanaan dan memengaruhi kualitas gambar yang dihasilkan; (3) Masih minimnya hasil pengambilan gambar yang sesuai dengan teknik kaidah pengambilan gambar karena tidak tersedianya *storyboard*; (4) Keterbatasan dalam menciptakan kesinambungan gambar dan pemilihan ilustrasi musik yang sesuai dengan jalannya emosi dalam film pendek. Simpulan dari penelitian ini berupa perlunya perhatian, pendampingan, dan pelatihan yang sistematis dari kegiatan produksi film pendek di kalangan siswa/i tingkat Sekolah Menengah Atas sebagai bagian dari pengembangan minat dan bakat. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi informasi untuk mengantisipasi terjadinya kendala-kendala dalam proses produksi film pendek, khususnya pada tahapan pascaproduksi untuk siswa/i di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Kata kunci: kendala film pendek, tahapan pascaproduksi, Ekstrakurikuler Sinematografi

Pendahuluan

Oktaviani (2019) menyatakan bawah seni film merupakan cabang kesenian berusia muda yang terlaris dengan segala keunikannya. Perkembangan film dari waktu ke waktu semakin mendapat respons positif dari khalayak. Film berkembang secara sistematis dan tradisional sesuai dengan ilmu pengetahuan yang menyertainya. Film pendek adalah film yang berdurasi pendek. Latif dan Utud (2013) menyebutkan bahwa film pendek adalah film yang berdurasi 1-30 menit. Film pendek adalah film yang

Ady Santoso

Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas

menekankan kreativitas dan konsep/ide. Prakosa (2001) menerangkan bahwa pembuat film pendek semestinya bisa selektif dalam mengungkapkan materi yang ditampilkan. Dengan demikian, setiap *shot* yang ditampilkan memiliki makna yang besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Dalam pembuatan produksi film pendek, kreativitas untuk memadatkan durasi dari konsep/ide menjadi kekuatan sekaligus tantangan dan juga dapat menjadi kendala dalam produksi film pendek. Hal tersebut tentunya memerlukan kematangan konsep/ide agar dapat menghasilkan film pendek yang baik dan menarik perhatian *audience*.

Baiknya hasil sebuah film pendek tidak dapat dipisahkan dari baiknya proses produksi film pendek yang sesuai dengan tahapan proses pembuatan film pendek. Setidaknya secara umum terdapat empat tahapan proses pembuatan film pendek, yaitu: (1) ide dan pengembangan; (2) praproduksi; (3) produksi; dan (4) pascaproduksi. Setiap tahapan tersebut memiliki kegiatan yang harus dipenuhi dan dijalani dari pembuat film pendek agar hasil dari film pendek tersebut dapat menarik perhatian *audience*. Sebaliknya, apabila dalam setiap tahapan proses pembuatan film pendek tidak dipenuhi oleh pembuat film pendek, berbagai hambatan/kendala akan ditemui oleh pembuat film pendek baik dari tahapan praproduksi, produksi, bahkan sampai pascaproduksi.

Kendala dalam proses pembuatan film dapat dihadapi oleh semua kalangan yang membuat film pendek, demikian juga bagi kalangan siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada umumnya film pendek yang dibuat oleh para siswa/i SMA adalah mereka yang tergabung di dalam ekstrakurikuler film/sinematografi, dimana ekstrakurikuler tersebut merupakan wadah pengembangan bakat dan minat para siswa/i di bidang film/sinematografi. Film, sebagai karya seni yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang diproduksi dengan memanfaatkan teknologi, telah menarik para siswa/i SMA untuk turut serta dalam membuat film, khususnya film pendek, baik film pendek yang dibuat untuk kegiatan rutinitas maupun film pendek yang dibuat khusus untuk mengikuti suatu perlombaan. Latif dan Unud (2013) menyatakan bahwa film adalah karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang memungkinkan dapat dipertunjukkan kepada orang banyak dan dapat dinikmati kapan pun. Hal itulah yang menjadi daya tarik tersendiri dari berbagai kalangan, termasuk siswa/i SMA untuk turut serta dalam membuat sebuah film pendek.

Pratiwi dkk. (2019), menyatakan bahwa film memiliki realitas yang kuat, salah satunya menceritakan realitas kehidupan. Hal ini digunakan oleh sang sutradara untuk mengangkat realitas kehidupan remaja generasi milenial ke dalam film. Pembuatan film di kalangan siswa/i SMA dapat memberikan manfaat bagi pembuatnya. Munadi (2012), menerangkan bahwa manfaat film bagi pembuat film di antaranya: (1) dapat memengaruhi perilaku dan sikap *audience* secara sungguh-sungguh; (2) dapat berbicara ke dalam hati sanubari *audience* secara meyakinkan; (3) alat propaganda dan komunikasi politik; dan (4) dapat memberikan perubahan sikap kepada *audience*. Manfaat tersebut menjadikan proses pembuatan sebuah film pendek di kalangan siswa/i SMA sebagai salah satu saluran untuk menyampaikan sebuah pesan kepada *audience*.

Pembuatan film di kalangan siswa/i SMA tentunya tidak lepas dari pelbagai kendala-kendala yang dihadapi dalam proses penyelesaian produksi sebuah film pendek. Hal tersebut dilandasi oleh tahapan proses pembuatan film pendek di kalangan siswa/i SMA sama seperti tahapan proses pembuatan film pendek pada umumnya. Ekstrakurikuler Sinematografi di SMA Negeri Titian Teras Jambi adalah salah satu ekstrakurikuler yang produktif dalam pembuatan film pendek setiap tahunnya. Saftriadi (2022), sebagai Pembina Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi, menyampaikan bahwa kegiatan pembuatan film pada umumnya dilakukan untuk mengikuti suatu perlombaan, khususnya pada ajang perlombaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) yang diselenggarakan setiap tahunnya. Saftriadi lebih lanjut menuturkan, bahwa kesulitan yang dihadapi siswa/i adalah ketika proses *editing* (penyuntingan) karena mereka sering kesulitan dalam menata gambar dalam proses *editing* tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan guna menemukan kendala yang dihadapi siswa/i yang tergabung dalam Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi saat menyelesaikan produksi film pendek, khususnya pada tahapan proses pascaproduksi.

Teori dan Metodologi

Teori yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teori proses produksi tahapan pascaproduksi. Teori ini digunakan guna merujuk sistem kerja yang dilakukan dalam tahapan kegiatan pascaproduksi dari pembuatan film pendek. Tahapan pascaproduksi

Ady Santoso

Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas

adalah tahapan proses *editing*. Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan suatu film. Menurut Morissan (2009), tahapan pascaproduksi adalah tahapan *editing*, memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain. Tahapan kegiatan *editing* ini juga dapat dibagi menjadi empat tahapan, yakni: (1) tahapan persiapan *editing*; (2) tahapan *editing*; (3) tahapan review *editing*; dan (4) tahapan revisi *editing*.

Tahapan persiapan *editing* adalah kegiatan berupa pemilihan satu per satu dari video yang telah direkam ketika proses produksi. Selanjutnya, video yang telah dipilih akan digunakan dalam tahapan *editing*. Dalam tahapan persiapan *editing* ini, editor dapat merujuk kepada skenario yang telah dibuat ataupun dapat merujuk ke *storyboard* yang telah dibuat ketika tahapan praproduksi. Hal tersebut guna memudahkan dalam proses *editing* nantinya. Tahapan *editing* adalah tahapan saat semua hasil rekaman video yang telah dipilih dilanjutkan ke dalam tahapan *editing*. Dalam tahapan ini dipergunakanlah perangkat lunak *editing*, guna menyelaraskan antara audio dan visual, menata dan menambah latar suara, ataupun *visual effect* lainnya yang diperlukan guna mendapatkan hasil film yang sesuai dengan perancangan konsep/ide di awal pembuatan. Tahapan *review editing* adalah tahapan untuk melihat film yang telah selesai diedit secara keseluruhan. Dalam tahapan ini biasanya terdapat masukan kembali dan saran terkait hasil film yang telah selesai diedit. Para pendukung produksi film akan melihat secara keseluruhan hasil film. Pada tahapan ini akan ada masukan bahkan kritikan dari hasil edit film yang telah dilakukan. Kelanjutan dari tahapan *review editing* adalah tahapan revisi *editing*. Dalam tahapan ini hasil dari masukan dan saran yang telah didapatkan pada tahapan review, kemudian menjadi bahan untuk perbaikan dalam tahapan *editing* kembali, sebelum hasil akhir film tersebut siap untuk disebarluaskan dan dipertontonkan kepada *audience*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yaitu Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi yang menjadi objek penelitian, sedangkan kasus yang dipilih dari objek tersebut adalah proses penyelesaian produksi film pendek berjudul “Congkak”, yang diproduksi tahun 2022 dengan durasi 00:03:18. Film pendek tersebut dibuat untuk mengikuti kegiatan FLS2N tingkat Provinsi Jambi tahun 2022. Jenis penelitian kualitatif studi kasus ini dipilih untuk menggambarkan objek yang diteliti, sebagaimana dinyatakan Yunus (2010), studi kasus digunakan untuk mencitrakan secara mendalam/detail/lengkap untuk memperoleh

gambaran yang utuh dari objek karena hasil data yang dikumpulkan dalam studi dipelajari sebagai suatu keseluruhan, utuh, dan terintegratif. Dalam studi kasus, peneliti tidak hanya memahami kasus dari luarnya, tetapi juga dari dalam sebagai entitas yang utuh dan detail. Metodologi untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan pengamatan langsung.

Langkah-langkah yang dijalankan peneliti dalam penyelesaian masalah, berupa tahap-tahap yang dijalankan peneliti, yakni: (1) tahap pengamatan lapangan; (2) tahap pengolahan temuan; (3) tahap penyelesaian tulisan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yaitu Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi sebagai objek penelitian. Kasus yang dipilih dari objek tersebut adalah proses penyelesaian produksi film pendek berjudul “Congkak” yang dibuat tahun 2022. Penelitian dilakukan 29 Juli – 5 Agustus 2022, bertempat di Ruang Laboratorium Komputer SMA Negeri Titian Teras Jambi, dengan narasumber utama Bapak Saftriadi, S.Pd., Guru Pembina Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi.



Gambar 1 Proses pendampingan penyelesaian produksi film pendek dalam tahapan pasca produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan kegiatan *editing* dapat dibagi menjadi empat tahapan, yakni: (1) tahapan persiapan *editing*; (2) tahapan *editing*; (3) tahapan review *editing*; dan (4) tahapan revisi *editing*. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan lapangan yang

Ady Santoso

Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas

dilakukan peneliti, didapatkanlah temuan lapangan terkait dengan kendala proses penyelesaian produksi film pendek pada tahapan pascaproduksi yang dikaitkan dengan tahapan kegiatan *editing* yang dapat dibagi menjadi empat tahapan sebagai berikut.

(1) Tahapan Persiapan *Editing*

Tahapan ini berupa kegiatan pemilihan satu per satu dari video yang telah direkam ketika proses produksi. Selanjutnya video yang telah dipilih akan digunakan dalam tahapan *editing*. Dalam tahapan persiapan *editing* ini, editor dapat merujuk skenario ataupun *storyboard* yang telah dibuat ketika tahapan praproduksi. Hal tersebut guna memudahkan dalam proses *editing* nantinya.

Berdasarkan temuan lapangan, didapatkan bahwa skenario yang dijadikan sebagai rujukan dalam proses *editing* belumlah sesuai dengan standar format penulisan skenario. Wibowo (2015) menyatakan bahwa dengan skenario yang bagus, sutradara yang baik akan melahirkan mahakarya. Dengan skenario yang bagus sutradara yang ‘nanggung’ bisa membuat film yang lumayan. Namun, dengan skenario yang buruk, bahkan seorang sutradara yang hebat tidak mungkin membuat sebuah film yang bagus.

Ketersediaan bentuk skenario yang sesuai dengan standar penulisan tentunya berkaitan dengan proses *editing*. Hal tersebut tentulah membuat kesulitan saat proses *editing*. Hal lain selain skenario yang belum sesuai dengan standar format penulisan skenario adalah tidak adanya *storyboard* sebagai panduan dalam pengambilan gambar. Binanto (2010) menyebutkan bahwa *storyboard* adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi. *Storyboard* biasa digunakan untuk kegiatan film, animasi, teater, *photomatic*, buku komik, bisnis, dan media interaktif. Temuan peneliti pada saat pengamatan tahapan persiapan *editing*, tim pembuat film pendek tidak membuat *storyboard*. Hal tersebut tentu berakibat pada proses pengambilan gambar (*shooting*) saat tahapan produksi. Hal tersebut tentulah berakibat pada kualitas gambar yang dihasilkan dan akan memengaruhi kemudahan dalam pemilihan gambar-gambar yang berkualitas guna dimasukkan ke dalam tahapan *editing*.

(2) Tahapan *Editing*

Tahapan *editing* adalah tahapan proses yang dilakukan setelah tahapan produksi berupa pengambilan gambar (*shooting*) selesai dilakukan. Tahapan *editing*

merupakan pemilihan gambar yang dilanjutkan dengan pemotongan dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah rangkaian gambar yang seperti dikonsepskan. Dalam tahapan *editing* ini dipergunakanlah perangkat lunak *editing* guna menyelaraskan antara audio dan visual, menata dan menambah latar suara, ataupun visual *effect* lainnya yang diperlukan guna mendapatkan hasil film yang sesuai dengan perancangan konsep/ide di awal pembuatan.

Temuan lapangan peneliti dalam tahapan *editing*, para siswa/i mengalami kesulitan dalam merangkai gambar. Hal tersebut dilatarbelakangi hasil pengamatan lapangan peneliti pada saat proses tahapan *editing* ini berupa gambar yang telah direkam oleh siswa/i tidak sesuai dengan perencanaan, dimana hal tersebut juga tidak terlepas dari tidak adanya *storyboard* sebagai panduan dalam pengambilan gambar (*shooting*) pada saat tahapan produksi. Selain hal tersebut, temuan peneliti dalam tahapan ini berupa keterbatasan kemampuan siswa/i dalam merangkai gambar di perangkat lunak *editing* dalam menciptakan kesinambungan gambar dan pemilihan ilustrasi musik yang sesuai dengan jalannya emosi gambar dalam film pendek.



Gambar 2 Proses pendampingan pada saat tahapan *editing* dalam penyelesaian produksi film pendek
Sumber: Dokumentasi pribadi

(3) Tahapan Review *Editing*

Tahapan review *editing* adalah tahapan yang dilakukan untuk melihat film yang telah selesai diedit secara keseluruhan. Dalam tahapan ini film pendek yang telah selesai diedit kemudian ditayangkan menggunakan perangkat proyektor dengan seluruh pendukung pembuat film serta SMA Negeri Titian Teras Jambi, Bapak Saftriadi, guna mendapatkan masukan kembali dan saran terkait hasil film yang telah selesai di edit.

Ady Santoso

Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Dalam tahapan ini, hasil pengamatan lapangan ditemukan bahwa beberapa potongan gambar masih terdapat kesalahan *editing* dan ketidaksesuaian antara dramatik ilustrasi musik dengan gambar. Selain itu, dalam tahapan ini juga ditemukan beberapa kesalahan penyusunan gambar dan penulisan *credit title*. Setelah pemutaran film pendek selesai dipertontonkan, seluruh pendukung beserta pembina memberikan masukan dari hasil edit film yang telah dilakukan. Menurut Saftriadi (2022), hasil film pendek ini menjadi pembelajaran buat semua, bahwa membuat film pendek bukan hanya merekam gambar, tetapi juga perlu belajar untuk mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan seperti skenario, *storyboard*, dan ilustrasi musiknya seperti apa agar dalam proses *editing* semua tidak bingung.

Pernyataan tersebut menekankan bahwa dalam tahapan review, *editing* masih terdapat kekurangan dalam gambar. Keselarasan antara gambar dan ilustrasi musik, serta pentingnya mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan sebelum proses produksi seperti skenario yang sesuai dengan format standar penulisan, dan *storyboard* sebagai bekal dalam produksi pembuatan film pendek.

(4) Tahapan revisi *editing*

Tahapan revisi *editing* adalah tahapan lanjutan berupa perbaikan kembali *editing*. Hasil dari masukan dan saran yang telah didapatkan pada tahapan *review* kemudian menjadi pegangan untuk perbaikan dalam tahapan *editing* kembali, sebelum hasil akhir film tersebut siap untuk disebarluaskan dan dipertontonkan kepada *audience*. Hasil temuan lapangan dari tahapan ini berupa film pendek yang telah siap untuk dikirimkan ke perlombaan FLS2N tingkat Provinsi Jambi tahun 2022 dan dipertontonkan kepada *audience*.



Gambar 3 Tangkapan layar bagian-bagian adegan dari film pendek “Congkak”
Sumber: Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi

Simpulan

Simpulan dari penelitian yang berfokus pada kendala dalam penyelesaian produksi film pendek di tahapan pascaproduksi yang dibuat oleh siswa/i Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi berjudul “Congkak”, didapatkan beberapa faktor penyebab kendala tersebut: (1) bentuk skenario film pendek yang tidak sesuai dengan ketentuan format skenario sehingga menjadi kendala dalam proses produksi yang berakibat pada proses pengambilan gambar (*shooting*) dan tentu berakibat pula pada proses pascaproduksi pada saat *editing*; (2) tidak tersedianya *storyboard* sebagai panduan pengambilan gambar, yang menyebabkan pengambilan gambar yang tidak sesuai dengan perencanaan dan memengaruhi kualitas gambar yang dihasilkan; (3) masih minimnya hasil pengambilan gambar yang sesuai dengan teknik kaidah pengambilan gambar, yang disebabkan tidak tersedianya *storyboard* sebagai panduan pengambilan gambar; dan (4) keterbatasan dalam menciptakan kesinambungan gambar dan pemilihan ilustrasi musik yang sesuai dengan jalannya emosi dalam film. Hal tersebut perlu bekal pembelajaran dan diskusi yang matang ketika tahapan praproduksi.

Melalui hasil penelitian ini, saran kepada siswa/i di tingkat SMA dalam memproduksi film pendek adalah perlu persiapan yang matang, seperti bentuk skenario yang sesuai dengan ketentuan standar penulisan, tersedia *storyboard* sebagai pegangan dalam proses tahapan produksi pada saat pengambilan gambar, perlunya persiapan pencarian referensi terkait proses *editing* dalam hal kesinambungan gambar, dan pemilihan ilustrasi musik yang sesuai dengan jalannya emosi pada film pendek. Peneliti juga memberikan saran kepada pihak pembina ekstrakurikuler sinematografi/ film di tingkat SMA, bahwa perlu perhatian, pendampingan, dan pelatihan yang tersistematis dari kegiatan produksi film pendek di kalangan siswa/i SMA karena hal tersebut sebagai bagian peran dari pengembangan minat dan bakat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Safriadi, S.Pd. sebagai Pembina Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi.

Ady Santoso

Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pascaproduksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas

Referensi

Artikel Jurnal

- Pratiwi, Meliana., Surahman, Sigit., & Annisarizki. (2019). Cross Culture Generasi Milenial Dalam Film “My Generation”. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 15* (No.1), 13-32.
- Oktaviani, Danissa Dyah. (2019). Konsep Fantasi dalam Dakwah. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 15* (No.2), 125-136.
- Wibowo, Philipus Nugroho Hari. (2015). Novel Gadis Pantai Karya Pramoedya Ananta Toer Sebagai Dasar Penciptaan Skenario. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 11* (No.1), 53-68.

Buku

- Binato, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prakosa, Gotot. (2001). *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*. Jakarta: Penerbit Layar.
- Latief, Rusman dan Yusiatie Utud. (2013). *Kamus Pintar Broadcasting*. Bandung: Yrama Widia.
- Morissan. (2009). *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta: Kencana.
- Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaun Persada.
- Yunus, Hadi Sabari. (2010). *Metode Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Audio/Video

- Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi. (2022). *Congkak*. SMA Negeri Titian Teras Jambi.

Informan

- Saftriadi. (2022). Pembina Ekstrakurikuler Sinematografi SMA Negeri Titian Teras Jambi.

ANALISIS PENCERITAAN TERBATAS DALAM *SETTING* TERBATAS DI FILM *SHUT IN* (2022) DAN *NO EXIT* (2022)

Agustinus Dwi Nugroho

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: dwinugr27@gmail.com

Ahmad Dafa' Asyaddad

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: Ahmaddafa449@gmail.com

ABSTRAK

Era pandemi mengubah cara memproduksi sebuah film, baik dari sisi penceritaan maupun teknis. Pandemi pun tidak menyurutkan para pembuat film untuk berkreasi memproduksi film dengan segala keterbatasannya. Sebaliknya, para *filmmaker* tertantang untuk membuat film dengan kreativitas untuk bangkit dari pandemi. Beberapa contoh film dengan kreativitas demikian di antaranya dalam film *Shut In* (2022) dan *No Exit* (2022). Kedua film ini menggunakan *setting* lokasi dan pemain secara terbatas, namun mengolah penceritaannya dengan baik, menggunakan formula penceritaan terbatas, yakni mengolah unsur misteri dan kejutan dalam narasi cerita filmnya. Maka permasalahan dalam film ini dapat dirumuskan bahwa bagaimana pola penceritaan terbatas dalam *setting* terbatas di film *Shut In* dan *No Exit*? Teori yang digunakan adalah teori narasi Edward Branigan yang akan membedah aspek penceritaannya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan/observasi terhadap pola-pola penceritaan dalam film tersebut yang dibingkai dalam *setting* terbatas. Hasil penelitian akan menunjukkan bagaimana pola dan relasi antara penceritaan terbatas dan aspek teknis *setting* filmnya.

Kata Kunci: narasi, penceritaan terbatas, *setting* terbatas, *Shut In* (2022), *No Exit* (2022)

Pendahuluan

Era pandemi mengubah cara memproduksi sebuah film, baik dari sisi penceritaan maupun teknis. Pandemi pun tidak menyurutkan para pembuat film untuk berkreasi memproduksi film dengan segala keterbatasannya. Sebaliknya, para *filmmaker* tertantang untuk membuat film dengan kreativitas untuk bangkit dari pandemi. Semasa pandemi para *filmmaker* pun mencoba untuk mencari alternatif-alternatif baru dalam memproduksi sebuah film. Dalam artikel yang ditulis oleh Luiz Vieira dan Ruby, dalam judul artikel *The New Aesthetics of Discovery and Emergency in the New Brazilian Cinema* juga menjelaskan bagaimana kreativitas sebuah produksi film pada masa pandemi. Sebuah

kebaruan estetika di dalam sinema Brazil muncul dan terbentuk sebagai dampak masa pandemi ini. Semua negara menghadapi berbagai tantangan produksi pada masa pandemi. Beberapa contoh film yang menggunakan kreativitas produksi pada masa pandemi, antara lain film *Shut In* (2022) dan *No Exit* (2022). Film ini dipilih karena memanfaatkan segala keterbatasan situasi menjadi sebuah karya film yang menarik dengan konsep *setting* terbatas serta penceritaan terbatas.

Film *No Exit* ini bercerita tentang seorang gadis bernama Darby yang dirawat di sebuah pusat rehabilitasi pecandu narkoba. Dia mendapatkan informasi bahwa ibunya sedang sakit keras. Lantaran tak mendapatkan akses informasi lebih lanjut tentang ibunya, Darby nekat kabur dengan mengendarai mobil curian menuju Salt Lake City. Sialnya, di tengah perjalanan ia terjebak salju yang turun semakin banyak dan akan terjadi badai. Datang seorang polisi menghampirinya dan menyarankan untuk berhenti di *rest area* terdekat. Darby mengikuti saran tersebut. Di sana terlihat ada Ed dan Lowery pasangan suami istri dan dua orang pemuda asing (Ash & Lars) juga terjebak oleh badai salju. Sambil menunggu badai berlalu, Darby mencari sinyal telepon untuk menghubungi saudaranya. Tiba-tiba Darby mendengar suara teriakan seseorang yang terbungkam muncul dari dalam satu mobil di parkirannya. Ternyata di dalam mobil, terdapat seorang gadis cilik terikat lemah dengan indikasi penculikan, dan satu di antara mereka yang berada dalam ruang *rest area* adalah pelakunya.

Adapun film *Shut In* (2022) bercerita tentang Jessica seorang ibu muda mantan pecandu narkoba yang memiliki dua anak, Lainey dan Mason. Mereka tinggal di rumah neneknya yang jauh dari perkotaan. Setelah kematian sang nenek, Jessica berniat menjual rumah tersebut. Jessica mempersiapkan bahan makanan untuk meninggalkan rumah neneknya tersebut. Namun, tak disangka kedatangan mantan suaminya (Rob) yang masih pecandu narkoba dan temannya (Sammy) membuat gagal niat tersebut, bahkan membuat keadaan menjadi tidak baik. Jessica yang sudah berubah menjadi sosok wanita yang lebih baik dan bersih dari narkoba tidak berharap dengan kedatangan mantan suaminya. Rob datang dengan keadaan mabuk tidak mendapatkan apa yang ia inginkan. Akhirnya Rob murka, memasukkan Jessica ke dalam gudang lama dengan kondisi pintu yang terkunci.

Aspek narasi dalam sebuah film memiliki fungsi untuk mendistribusikan pengetahuan atau informasi kepada penonton dalam sebuah film. Pendistribusian pengetahuan atau informasi inilah menjadi sebuah dasar untuk memberikan sebuah petunjuk pengetahuan atau informasi kepada penonton, serta sebuah teknik untuk memahami adegan yang sedang ditampilkan. Pengetahuan di dalam film yang ditangkap oleh penonton menjadi kunci dari seberapa jauh penonton memahami informasi cerita apa yang ingin disampaikan. Distribusi pengetahuan atau informasi dalam film memiliki arti bahwa pengetahuan bisa diberikan secara lebih kepada penonton dan membatasi pengetahuan penonton. Hal ini yang menimbulkan disparitas pengetahuan antara karakter di dalam film dan pengetahuan penonton. Memberikan pengetahuan yang tidak terbatas dan membatasi pengetahuan kepada penonton berfungsi untuk memberikan unsur tegangan, misteri, atau kejutan.

Kedua film ini menggunakan *setting* lokasi dan pemain secara terbatas, namun mengolah penceritaannya dengan baik, menggunakan formula penceritaan terbatas, yakni mengolah unsur misteri dan kejutan dalam narasi cerita filmnya. *Setting* terbatas dengan ruang-ruang yang terbatas memungkinkan penceritaan antartokoh serta pengembangan konflik cerita, terutama memainkan aspek narasi dalam filmnya. Maka permasalahan dalam film ini dapat dirumuskan bahwa bagaimana pola penceritaan terbatas dengan *setting* terbatas dalam film *Shut In* dan *No Exit*. Penelitian ini berfokus pada pola dan relasi antara penceritaan terbatas dan aspek teknis *setting* filmnya sehingga menghasilkan sebuah pemahaman terkait bagaimana sebuah *setting* bisa memengaruhi penceritaan terbatas dalam filmnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola plot penceritaan terbatas dengan *setting* terbatas dalam film *Shut In* dan *No Exit*. Pentingnya penelitian ini adalah perlunya melakukan kajian dan analisis terhadap teori narasi yang fokus pada penceritaan film. Analisis narasi/disparitas pengetahuan ini akan mengetahui bagaimana proses pendistribusian informasi dalam sebuah film. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangsih pengetahuan terhadap keilmuan film, terutama pada aspek naratif dan narasi sebuah film. Penelitian terhadap penceritaan terbatas memberikan pengetahuan tentang bagaimana penerapan narasi dalam sebuah cerita. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangsih ide kreativitas kepada para *filmmaker* pada masa pandemi ini. Dalam masa keterbatasan para sineas mampu membuat sebuah karya dengan membatasi ruang gerak *setting* lokasi, serta mengemasnya dengan penceritaan terbatas. Penelitian ini memberikan sebuah model untuk membuat sebuah karya dengan ruang terbatas pada masa pandemi, dalam kemasan cerita yang menarik.

Teori dan Metodologi

Penelitian terkait dengan penceritaan dan *setting* terbatas ini berfokus pada penelitian narasi sebuah film. Narasi merupakan bagian dari sebuah naratif, yang menekankan pada sebuah proses untuk mengolah sebuah informasi atau pengetahuan dalam sebuah film sehingga memiliki sebuah efek tertentu. Seperti yang disampaikan oleh beberapa ahli berikut.

Narration is the overall regulation and distribution of knowledge which determines how and when the spectator acquires knowledge, that is, how the spectator is able to know what he or she come to know in a narrative (Branigan, 1992:76). Narasi adalah keseluruhan pengaturan dan distribusi pengetahuan yang menentukan bagaimana dan kapan penonton memperoleh pengetahuan, yaitu, bagaimana penonton dapat mengetahui apa yang dia ketahui dalam sebuah naratif. Seperti yang diungkapkan oleh Branigan.

Narration, the plot's way of distributing story information in order to achieve specific effect. Narration is the moment by moment process that guides us in building the story out of the plot (Bordwell, Thompson, and Smith, 2017:87). Narasi adalah sebuah

cara dari plot untuk membagikan informasi cerita untuk mencapai efek tertentu. Narasi adalah proses momen demi momen yang menuntun kita membangun cerita di luar plot. Informasi pun bisa dibagi menjadi dua, yakni penceritaan terbatas dan tidak terbatas sesuai dengan informasi yang disampaikan pada penonton.

Pratista (2017:71) menjelaskan penceritaan terbatas sebagai berikut.

”Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terkait hanya pada satu orang karakter. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami sang tokoh. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti ke mana pun ia pergi.”

Branigan (1992:75) juga merumuskan kaitannya dengan persoalan narasi ini, atau dia secara spesifik menyebut disparitas pengetahuan itu dengan tiga rumusan yang melibatkan karakter dan penonton dengan mempertimbangkan pengetahuan yang diterima penonton dan yang diterima karakternya.

Another way to measure relative knowledge is to evaluate whether the spectator knows more than (>), the same as (=), or less than (<) a particular character at a particular time. Although this is a crude measure for it says nothing about types or degrees of knowledge, it has the merit of suggesting broadly how the spectator is being asked to respond to a given narrative situation. Knowledge is linked to response as follows:

S > C Suspense

S = C Mystery

S < C Surprise

Branigan dengan sangat jelas merumuskan bahwa S merupakan *spectator* yang diartikan sebagai penonton. Lalu C merupakan *character* yang diartikan sebagai karakter. $S > C$: *Suspense*, $S = C$: *Mystery*, $S < C$: *Surprise*. Ketiga rumusan ini sangat berkaitan dengan pembatasan informasi kaitannya dengan penonton dan tokoh di film tersebut. $S > C$, Unsur Tegangan (*Suspense*) adalah salah satu efek yang ditimbulkan dari pengetahuan penonton melebihi pengetahuan karakter di dalam film. Penonton memiliki informasi tidak terbatas. $S = C$. Unsur misteri (*Mystery*) adalah salah satu efek yang ditimbulkan karena pengetahuan penonton sama dengan sudut pandang pengetahuan karakter di dalam film. Informasi penonton yang terbatas. Unsur Misteri membuat penonton merasa penasaran tentang plot yang sedang dibangun (*Curiosity*). Sementara itu, $S < C$ atau bisa diartikan penonton memiliki pengetahuan lebih sedikit daripada karakter maka efek yang dihasilkan adalah kejutan. Unsur Kejutan (*Surprise*) adalah salah satu efek yang ditimbulkan karena pengetahuan karakter di dalam film lebih besar daripada penonton. Informasi penonton yang terbatas. Unsur kejutan biasanya mengecoh penonton.

Sebuah artikel yang ditulis oleh H Hoeken dan M Van Vliet (2000) tentang *Suspense, Curiosity, and Surprise: How Discourse, Structure Influences the Affective and*

Cognitive Processing of a Story membahas efek afektif dan kognitif yang ditimbulkan dari unsur penceritaan atau narasi dari sebuah film. Penelitian ini lebih fokus pada bagaimana proses afektif dan kognitif terbangun dalam sebuah alur cerita. Struktur memengaruhi aspek afektif dan kognitif. Kedua aspek ini digunakan untuk mengolah cerita serta membuat orang tegang, penasaran, dan terkejut. Penelitian ini memang menghubungkan aspek teks dalam sebuah struktur cerita dengan bagaimana aspek kognitif serta afektif.

Metode pengumpulan data menggunakan teknik pengamatan atau observasi untuk adegan-adegan dalam film *No Exit* dan *Shut In* dengan cara menontonnya secara saksama dan memerhatikan detailnya. Pengamatan atau observasi lebih fokus pada sebuah adegan atau *shot* yang menggunakan penceritaan terbatas dan *setting* tempat dalam adegan-adegan yang ditampilkan. Sebelumnya untuk mempermudah melakukan analisis, tahapan yang dilakukan adalah melakukan segmentasi plot terlebih dahulu. Pada dasarnya segmentasi adalah sebuah proses untuk mengklasifikasikan plot menjadi segmen-segmen dan adegan-adegan berdasarkan pola ruang dan waktu yang ada dalam film tersebut. Segmentasi plot yang dibuat menjadi dasar untuk melihat hubungan antarsegmen dan adegan dalam plot di filmnya. Bordwell dan Thomson (2017:68) mendefinisikan segmentasi sebagai berikut. “*A segmentation is simply a written outline of the film that breaks it into its major and minor part, with the parts marked by consecutive number and letters.*”

Segmentasi dalam film dibagi menjadi segmen utama dan subsegmen. Segmen utama adalah bagian besar yang disebut dengan sekuen, sedangkan subsegmen adalah bagian yang lebih kecil berupa adegan (*scene*) yang membangun sekuen. Sekuen biasanya diberi tanda berupa angka, sedangkan adegan (*scene*) diberi tanda huruf. Penandaan ini bertujuan untuk mempermudah proses analisis dan pembahasan.

Mekanisme untuk membagi segmentasi plot adalah membagi segmen dan subsegmen. Hal pertama yang harus diamati adalah pergantian ruang dan waktu. Pergantian ruang dan waktu ditandai dengan berubahnya lokasi dan waktu yang berbeda jauh dengan segmen sebelumnya. Setelah melakukan segmentasi plot proses analisis menggunakan analisis kualitatif, dengan melakukan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh saat proses pengamatan terhadap film dan plot dari film tersebut. Analisis berfokus pada *setting* sebagai pembangun dan penggerak cerita. Analisis film berfokus pada temuan-temuan motivasi *setting* terhadap konteks penceritaan atau narasi di filmnya.

Hasil dan Pembahasan

Dalam bagian ini akan dibahas gambaran umum *setting* lokasi dalam film *Shut In* dan *No Exit*, serta paparan mengenai penceritaan terbatas yang ada dalam film tersebut hingga relasi antara *setting* dan penceritaan terbatas.

1. Analisis Film *Shut In*

a. Deskripsi *Setting* Terbatas Film *Shut In*

Dalam *Shut In setting* terbatas ditunjukkan dengan sebuah rumah yang jauh dari rumah lain. Hamparan rumput hijau luas ditumbuhi pohon apel. Tidak ada kehidupan manusia, kecuali rumah selain rumah nenek Jessica. Penggambaran sebuah tekanan hidup yang tidak memiliki hubungan sosial. Keterbatasan menjadi kendala dan berusaha mandiri untuk bertahan hidup. Rumah tersebut terdiri dari dua lantai dan ruang-ruang seperti ruang tamu, ruang keluarga, kamar, dapur, dan gudang penyimpanan. Dalam konteks penceritaan film ini *setting*-nya dipersempit lagi di sebuah gudang penyimpanan makanan di lantai 1. Ruangan sempit dan gelap dengan kondisi tidak baik dan kumuh. Kondisi arsitektur kayu yang rapuh dengan pintu yang rusak dan tidak bisa dibuka. Tidak ada sirkulasi udara yang masuk, kecuali dari lubang sempit bawah pintu. Penerangan juga terbatas dengan lampu gantung berwarna kuning. Beberapa lemari berjejer di sisi kanan kiri ruangan yang berisi stok makanan terbatas. Selain itu, terdapat kitab Bible, lilin, korek api, dan salib di atas kulkas. Gambaran sebuah gudang tua yang jarang terjamah. Suasana mencekam terbangun di lokasi ini karena hampir keseluruhan adegan didominasi di ruangan sempit ini, tepatnya di bawah sebuah kamar mandi. Kondisi ruangan yang kotor dengan lantai berwarna hitam putih menjelaskan kondisi sebuah misteri, kedamaian, konflik yang mungkin sering kita alami, tetapi jarang kita sadari.

b. Penceritaan Terbatas pada Film *Shut In*

Eksposisi cerita menunjukkan pintu diganjal bata, namun karena tidak kuat pintu menutup dengan sendirinya. Jessica terjebak dalam sebuah gudang. Ia menghidupkan lampu karena kondisi ruangan sangat gelap. Kemudian, Jessica memanggil Lainey untuk membantu membukakan pintu dari sisi luar ruangan. Namun, situasi ini membuatnya terkurung. Kedatangan Rob, suaminya tanpa diundang membantu membukakan pintu dapur dengan maksud tertentu. Namun, masalah utama (*main problem*) dalam film muncul ketika Rob murka karena tidak mendapatkan yang ia inginkan sehingga Jessica kembali dimasukkan ke dalam gudang tersebut.

Pergerakan tokoh akhirnya hanya dibatasi dalam sebuah gudang kecil di rumah tersebut. Konflik cerita semakin meningkat ketika Jessica tidak mengetahui pasti kondisi anak-anaknya yang berada di lantai 2. Beberapa momen adegan menunjukkan, seperti ketika adegan Jessica melihat Lainey, anaknya, kencing di depan pintu gudang. Lalu ketika Jessica menyuruh Lainey membersihkan kotoran Mason (adiknya) dengan panduan dari Jessica. Konflik-konflik lainnya ketika anak-anaknya merasa lapar.

Konflik cerita semakin meningkat ketika Sammy datang. Dalam adegan Lainey memberi tahu Jessica bahwa Sammy datang. Sammy masuk ke dalam rumah. Jessica menyuruh Lainey untuk kembali ke kamar dan menguncinya. Jessica mempertanyakan Rob kepada Sammy. Rob menjawab bahwa Rob sedang sibuk dan tidak bersamanya.

Sammy memuji Lainey sangat cantik dan menanyakan lokasi keberadaannya. Jessica mengusir Sammy dan mengingatkan bahwa Rob akan murka jika berani menyentuh anaknya. Namun, Sammy tetap teguh karena Rob memiliki utang kepadanya. Sammy mencari Lainey ke lantai atas (kamar). Sammy menangkap Lainey dan menyuruh Jessica melepaskan obeng yang tertancap di tangannya. Lainey berteriak meminta tolong kepada Jessica. Lainey pun menangis. Adegan ini menunjukkan penceritaan terbatas dari sudut pandang Jessica yang tidak mengetahui situasi pasti yang terjadi di luar ruangan gudang tersebut, namun dalam konteks adegannya ancaman terhadap Jessica dan anaknya sangat dirasakan. Di sini terlihat perpaduan antara rasa penasaran penonton dan ketegangan (*suspense*) terbangun dalam satu momen adegan tersebut.

Ide pengemasan naratif dalam film *Shut In* ini secara dominan terlihat dengan keterbatasan *setting* yang digunakan. Khalayak merasa terbawa ke arah pandangan Jessica untuk mengetahui masalah-masalah dan cara menyelesaikannya. Misteri dibangun dengan penuh ketegangan. Di sisi lain juga terbangun sebuah hubungan emosional dan spiritual. Jessica terjebak dalam gudang adalah awal mula munculnya masalah. Berbagai cara dilakukannya untuk mencoba keluar dari sana. Di tengah tragedi tersebut juga terbangun hubungan erat antara anak dan ibu. Sisi ketegangan diimbangi momen kehangatan antara keduanya. Selain itu, dalam upaya menyelesaikan masalah selalu dihantui oleh rasa spiritualitas yang tinggi. Di situlah juga proses misteri terbangun.

Dalam film *Shut In* ruang gerak pemain/karakter di sebuah gudang membatasi informasi terhadap dunia luar di luar gudang. Kondisi terkurung membuat penonton hanya mendapatkan informasi terbatas. Konteks penceritaannya membatasi ruang geraknya karena dalam adegannya sang tokoh utama dikurung. Keterbatasan ruang gerak atau *setting* lokasi ini membuat unsur misteri pun terbangun. Misteri (*Mystery*) adalah salah satu efek yang ditimbulkan karena pengetahuan penonton sama dengan sudut pandang pengetahuan karakter di dalam film. Informasi penonton sangat terbatas. Unsur Misteri membuat penonton merasa penasaran tentang plot yang sedang dibangun (*Curiosity*).

Penceritaan terbatas dalam film *Shut In* ini ditunjukkan dengan pembatasan informasi cerita dalam film. Dari adegan-adegan yang dibangun dalam film tersebut serta segmentasi plot yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa unsur misteri dalam film ini mendominasi dalam alur cerita filmnya. Unsur misteri ini menjadi efek dari pembatasan informasi kepada penonton dalam aspek naratif filmnya. Ruang gerak karakter yang dibangun dalam *setting* terbatas memungkinkan pembuat film memberikan penceritaan secara terbatas pula. Namun, yang menarik adalah di film ini walaupun unsur misteri yang dibangun, penceritaan tidak terbatas yang sedang diolah dalam film ini.

Pengemasan narasi dengan penceritaan terbatas dalam film *Shut In* bergantung pula dengan konflik dan karakterisasi tokoh yang dibangun. Tokoh utama Jessica terjebak dalam sebuah situasi. Situasi terjebak tersebut membatasi ruang gerak karakter. Inilah motif pembatasan ruang gerak karakter dengan *setting* terbatas, membatasi pergerakan tokoh. Pengembangan cerita berpusat pada konflik dan karakter Jessica.

2. Analisis Film *No Exit*

a. Deskripsi *Setting* Terbatas Film *No Exit*

Setting film *No Exit* berada di sebuah rumah transit, yang terdiri dari ruang utama. Sepanjang film adegan film yang ada berada di dalam ruang utama. *Setting* film ini tergolong terbatas karena hampir sepanjang film berada di dalam sebuah lokasi rumah transit yang dikelilingi badai salju, bernama Mair's Rest Visitor Center. Ruangan cukup lebar dengan bahan arsitektur kayu dengan hiasan beberapa lukisan terpajang di beberapa sisi dinding. Di salah satu sisi terdapat meja dan rak makanan pembelian makanan ringan dan minuman. Penggambaran kondisi ruangan tereksplor cukup baik dari setiap sisi. Suasana terbangun sangat hangat (*warm*) dengan keberadaan arsitektur kayu tersebut. *Setting* ini sangat berperan dalam pembangunan cerita karena hampir keseluruhan adegan terjadi di sini. Selain itu, terdapat *setting* kamar mandi. Kondisi kamar mandi tidak terawat dengan baik, bahkan pintu depan terdapat garis larangan dan di dalamnya terdapat sisi dinding yang jebol. Ruangan digambarkan cukup sempit dan banyak peralatan dan perabotan. Pembangunan suasana sangat kompleks dari penuh kehangatan bahkan juga sebuah ancaman yang mencekam.

b. Penceritaan Terbatas pada Film *No Exit*

Dalam film *No Exit* penonton mengikuti karakter dan sudut pandang dari karakter utama, yakni Darby. Sudut pandang penonton mengikuti sudut pandang karakter tersebut. Dengan demikian, informasi yang didapat penonton sama dengan yang didapat oleh karakter di dalamnya. Konsep ini bisa disebut penceritaan terbatas karena memenuhi unsur-unsur misteri dan unsur kejutan dalam cerita filmnya. Unsur Misteri (*Mystery*) terbangun karena pengetahuan penonton sama dengan sudut pandang pengetahuan karakter (Darby) di dalam film, maka Informasi penonton sangat terbatas. Unsur Misteri membuat penonton merasa penasaran tentang plot yang sedang dibangun dalam film *No Exit*. Selain unsur misteri, ada pula unsur Kejutan (*Surprise*), yaitu salah satu efek yang ditimbulkan karena pengetahuan karakter di dalam film lebih besar daripada penonton. Informasi penonton juga sangat terbatas. Unsur Kejutan dalam film ini berhasil mengecoh penonton.

Plot cerita bermula dari tokoh utama yang berada di sebuah rumah singgah karena perjalanannya terhambat badai salju. Darby keluar dari mobil menuju sebuah *rest area*. Darby melihat beberapa orang duduk yang juga menanti badai berlalu. Masalah utama muncul setelah Darby mendengar suara teriakan terbungkam dari salah satu mobil yang

parkir di halaman *rest area*. Kemudian Darby mencari dan menemukan sumber bunyi tersebut. Ternyata ada seorang anak kecil, tangan dan kakinya terikat dan mulut diplester.

Titik tolak dari penceritaan terbatas mulai terbangun karena sang tokoh utama mulai mencari siapa tokoh di balik penculikan tersebut. Pascakejadian tersebut, Lars menginisiasi sebuah game "Bullshit". Dalam proses bermain terdapat sebuah pertanyaan lemparan terhadap setiap pemain. Darby memanfaatkan momen tersebut untuk mencari tahu siapa pemilik mobil yang membawa anak sanderaan tersebut. Sudut pandang kita adalah sudut pandang karakter utama. Informasi mulai didapatkan karakter dan penonton ketika adegan Darby membuka dinding rusak di kamar mandi dengan membawa sebuah pisau menuju mobil. Darby mencoba melepas ikatan plester, namun Lars masuk mobil. Darby mengetahui bahwa penculik anak tersebut adalah Lars. Di sini informasi yang menghasilkan efek kejutan pun mulai terbuka.

Adegan selanjutnya, Darby pun menceritakan bahwa ada anak kecil yang disekap oleh Lars dalam mobil. Darby dan Ash mencari cara untuk menyelamatkan sang anak. Ketika melepaskan ikatan sang anak, tidak disangka Darby melihat bahwa Ash adalah teman dari Lars. Dengan demikian, Darby ketahuan sedang berupaya menyelamatkan anak tersebut. Adegan ini menunjukkan informasi kedua muncul dan memberikan efek kejutan.

Informasi *twist* ketiga muncul ketika Darby lolos dari kejaran Ash dan Lars. Darby masuk *rest area* dan menceritakan bahwa Ash dan Lars menculik anak dan ditahan di dalam mobilnya. Adegan *flashback* momen ketika sebelum adegan penculikan anak. Jay sedang merekam Lowery (pembantu) yang akan menari dengan sebuah ancaman. Lowery tetap menuruti permintaan Jay dengan perasaan kesal penuh dendam.

Naratif cerita dalam film *No Exit* penuh dengan misteri. Bagaimana tidak penonton disajikan dengan kejutan-kejutan di beberapa adegan yang tidak terduga. Cerita dikemas dengan sangat baik dan rapi sehingga penonton mendapatkan sebuah kejutan dan *twist* di beberapa adegan dan terus menikmati upaya karakter utama menyelesaikan masalah dalam film tersebut. Penonton disajikan dengan alur penceritaan yang mudah dimengerti.

Adegan karakter utama ketika menemukan sang anak dalam mobil menjadi awal sebuah titik masalah yang dihadapi olehnya. *Step by step* dilakukannya untuk mencari tahu pemilik mobil yang menyandera anak dan upaya menyelamatkan anak di tengah badai salju dari *rest area* singgahnya mereka. Proses tersebut diceritakan dengan sudut pandang karakter utama, dugaan-dugaan akan terlihat, namun akan dipatahkan dengan adegan yang tidak terduga. Adegan tersebut terjadi beberapa kali hingga akhirnya menemukan semua jawabannya. Penggabungan misteri dengan kejutan sangat terbangun dalam penceritaan film *No Exit*. Salah satu motif yang membuat karakter utama harus

tinggal adalah untuk menyelamatkan seorang gadis yang diculik oleh salah satu dari pengunjung di rumah singgah tersebut. Pembangunan adegan yang menarik adalah penceritaan terbatas dibangun membuat penonton penasaran terhadap siapa penculik sebenarnya. Informasi terbuka perlahan demi perlahan sehingga memberikan unsur kejutan cerita.

Penceritaan terbatas dalam film *No Exit* ini ditunjukkan dengan pembatasan informasi cerita dalam film ini. Dari adegan-adegan yang dibangun dalam film tersebut serta segmentasi plot yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa unsur Misteri dalam film ini mendominasi dalam alur cerita filmnya. Unsur Misteri ini menjadi efek dari pembatasan informasi kepada penonton dalam aspek naratif filmnya. Ruang gerak karakter yang dibangun dalam *setting* terbatas memungkinkan pembuat film memberikan penceritaan secara terbatas pula.

Pengemasan narasi dengan penceritaan terbatas dalam film *No exit* bergantung pula dengan konflik dan karakterisasi tokoh yang dibangun. Tokoh utama (Darby) yang terjebak dalam sebuah situasi, yang membatasi ruang gerak karakter. Inilah motif pembatasan ruang gerak karakter dengan *setting* terbatas, membatasi pergerakan tokoh. Pengembangan cerita berpusat pada konflik dan karakter di dalam tokoh Darby.

Simpulan

Ruang terbatas membatasi ruang gerak karakter sehingga memungkinkan untuk membatasi informasi kepada penonton. Keterbatasan *setting* serta ruang gerak pemain memainkan peran dalam proses penceritaan filmnya. Karakter dipaksa dalam situasi “terkurung” karena pembangunan konflik cerita dalam filmnya. Konflik cerita dibangun dengan mengondisikan situasi dalam ruang terbatas tersebut sehingga motivasi cerita dalam ruang terbatas pun bisa terbangun dengan logis. Dengan demikian, pengolahan informasi terbatas dalam ruang terbatas bisa secara efektif.

Penceritaan terbatas dalam ruang terbatas pun bergantung pada situasi karakter dan pengembangan konflik, dengan memanfaatkan ruang-ruang yang ada sebagai pembangun adegan. Kedua film ini bercerita tentang seorang yang memiliki masalah pada masa lalunya, dan melalui masalah yang mereka lalui, mereka bangkit dari masa lalunya tersebut menuju ke sesuatu yang lebih baik.

Ruang terbatas dalam film ini mencoba membatasi ruang gerak karakter tersebut dan dengan sengaja mengarahkan pandangan karakter untuk fokus pada ruangan tersebut. Dalam film *Shut In* Jessica akhirnya melihat benda-benda serta simbol religius yang akhirnya membuat ia tersadar secara spiritual. Dalam film *No Exit*, Darby tanpa sengaja mendengar orang yang diculik dan membuatnya berjuang untuk menyelamatkan si anak kecil tersebut.

Setiap karakter dalam kedua film tersebut memiliki masalah yang hampir sama, yakni ketergantungan narkoba. Pada saat mereka harus lepas dari masa lalunya itu,

mereka diberi pelajaran untuk benar-benar lepas dengan kejadian ekstrem dalam ruang terbatas tersebut. Hal inilah yang membuat konflik serta karakter memengaruhi narasi yang dibangun, yakni penceritaan terbatas. Pilihan penggunaan penceritaan terbatas mempunyai motif implisit, yaitu penonton diajak untuk berada dalam sudut pandang karakter dan mengikuti perjuangan karakter tersebut. Penggunaan narasi dalam film memang sebuah pilihan, baik penceritaan terbatas maupun penceritaan tidak terbatas. Namun, motivasi cerita menjadi penentu, mana yang lebih tepat sesuai dengan konflik cerita filmnya. Dalam konteks film *Shut In* dan *No Exit* inilah dapat disimpulkan lebih tepat penceritaan terbatas.

Film yang diproduksi pada era pandemi dengan *setting* terbatas terbukti mampu bisa mengemas satu cerita dengan penceritaan dengan efek misteri, kejutan, dan ketegangan secara efektif dan efisien. Pola dalam film *Shut In* terbangun unsur misteri dan kombinasi dengan ketegangan. Pola dalam film *No Exit* memiliki pola unsur misteri dan kejutan dalam pembangunan adegannya.

Referensi

Bordwell, David, Kristin Thompson and Jeff Smith. (2017). "Film Art an Introduction."

Film Art: An Introduction. Eleventh E, McGraw-Hill Companies.

Branigan, Edward. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.

Hoeken, H dan Vliet, M Van. (2000). *Suspense, Curiosity, and Surprise: How Discourse, Structure Influences the Affective and Cognitive Processing of a Story*. *Poetics* 26 (2000) 277-286.

Luiz Vieira, Joã dan Rich, B. Ruby. (2020). *The New Aesthetics of Discovery and Emergency in the New Brazilian Cinema*. *Film Quarterly*. Winter2020, Vol. 74 Issue 2, p12-19. 8p.

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press.

WAYANG KANCIL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN FILM ANAK PADA ERA PANDEMI COVID-19

Philipus Nugroho Hari Wibowo

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: philipus.bowo@isi.ac.id

Surya Farid Sathotho

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: suryafarid@isi.ac.id

Abstrak

Tulisan ini membahas penciptaan film anak pada era pandemi dengan dongeng kancil sebagai ide dasarnya. Anak-anak menjadi salah satu pihak yang merasakan dampak pandemi Covid-19, khususnya dalam proses belajar mengajar. Proses transfer ilmu mengalami distorsi. Hal ini membuat keawatiran orang tua menjadi berlebihan, akhirnya mereka turut membantu, bahkan hingga mengerjakan tugas anak-anak yang diberikan guru di rumah. Terjadi dekadensi moral, terutama tentang kejujuran. Padahal kini anak-anak perlu menyiapkan diri dalam menghadapi kehidupan *new normal*, ketika pandemi Covid-19 sudah menjadi endemi. Cerita tentang wayang kancil yang identik dengan ajaran budi luhur dan *cinema therapy* menjadi pilihan untuk menjawab permasalahan ini. *Cinema therapy* bisa dikatakan penggunaan film/kegiatan menonton film untuk mengelola medis, kesehatan mental, dan manajemen kehidupan. *Cinema therapy* diharapkan dapat mengubah pikiran, perasaan, dan kemampuan individu untuk mengelola peristiwa kehidupan. Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada tahapan penciptaan kreatif Graham Wallas yang terdiri dari (a) *preparation* (persiapan), (b) *incubation* (pengeraman), (c) *illumination* (tahap ilham, inspirasi), dan (d) *verification* (tahap pembuktian atau pengujian). Proses pembelajaran *online* pada era Covid-19 yang dikemas dengan menghadirkan wayang kancil serta teknik sinematografi yang tepat menghasilkan film menjadi salah satu media terapi yang tepat bagi anak-anak untuk menghadapi era *new normal*. Cerita wayang kancil menjadi daya tarik anak-anak, pesan film tentang ketidakjujuran dapat ditangkap dengan baik. Film ini menjadi rangsangan dan kecemburuan yang positif bagi pembuat film, khususnya merespons Covid-19 untuk terus berkarya dalam keterbatasan.

Kata Kunci: wayang kancil, film anak, *cinema therapy*, Covid-19, Graham Wallas

Pendahuluan

Sejak kali pertama pandemi Covid-19 diumumkan di Indonesia pada Senin, 2 Maret 2020 hingga saat ini, pandemi Covid-19 terbukti sangat memengaruhi segala sektor kehidupan. Anak-anak adalah salah satunya. Covid-19 berdampak pada faktor sosiologis dan psikologis mereka. Anak-anak menjalani kehidupan dengan penuh keterbatasan sehingga membuat mereka kehilangan dunianya. Mereka cenderung menjadi pendiam dan tertutup, apalagi dengan proses belajar yang dilakukan secara daring membuat mereka kurang menyerap ilmu dengan baik, belum lagi faktor keawatiran orang tua yang berlebihan. Hal ini membuat mereka tidak hanya sekadar

mendampingi anak-anak dalam belajar/mengerjakan tugas, tetapi bahkan mereka rela membantu mengerjakan. Hal-hal tersebut yang membuat terjadinya penurunan kualitas pendidikan dan dekadensi moral. Ini merupakan permasalahan yang serius karena mereka generasi yang akan membangun bangsa ini.

Berpijak dari hal tersebut, pembuatan film dengan pendekatan *cinema therapy* menjadi sebuah tawaran yang tepat. Sejauh ini *cinema therapy* hanya digunakan sebagai media kajian seperti digunakan untuk meningkatkan harga diri (Solikhatin & Lubis, 2021), terapi penderita gagap (Azios et al., 2020), meningkatkan empati remaja (Citra, 2020), meningkatkan sikap altruistik (Maretha et al., 2020), mengurangi kecemasan (Sa'adah, 2019), terapi penderita disorders (Correia & Barbosa, 2018), terapi masalah yang sering dihadapi anak-anak seperti kesedihan, kehilangan, dan kecemasan (Turns & Macey, 2015), juga digunakan untuk *relationship* (Eğeci & Gençöz, 2017)

Cinema therapy bisa dikatakan sebagai penggunaan film/kegiatan menonton film untuk mengelola medis, kesehatan mental, dan manajemen kehidupan. *Cinema therapy* diharapkan bisa mengubah pikiran, perasaan, dan kemampuan individu untuk mengelola peristiwa kehidupan. *Cinema therapy* dipopulerkan oleh Dr. Gary Salomon. Ia menulis tentang penggunaan film sebagai terapi (Salomon, 2015). Film tidak hanya sekadar menawarkan hiburan dan pelarian, tetapi juga memiliki kekuatan untuk membantu proses *healing* seseorang. Film mampu membantu dalam menyalurkan emosi yang berkecamuk yang tidak sempat tersalurkan atau bahkan terpendam lama.

Sejauh pengamatan penulis sudah banyak film yang dikategorikan *cinema therapy* seperti film *Encanto* (2021), film tentang kehangatan keluarga marginal yang mengetengahkan trauma antargenerasi. Kemudian film *The Little Princesses* (2021) mengajarkan bahwa perbedaan berarti istimewa dan setiap orang pasti berbeda dengan caranya sendiri. Demikian juga film *We* (2021), *The Peanut Butter Falcon* (2019), *Our Little Sister* (2016), dan masih banyak yang lainnya. Penulis belum menemukan film *cinema therapy* yang mengangkat ide dasarnya dari wayang kancil yang dikaitkan dengan proses pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid-19. Maka penciptaan film dengan ide dasar wayang kancil dan pendekatan *cinema therapy* menjadi sangat tepat. Film ini diharapkan menjadi sampel, inspirasi, dan wacana bagi sineas dalam

membuat karya, khususnya pemilihan ide yang kontekstual dan penerapan *cinema therapy*.

Wayang kancil identik dengan ajaran yang berbudi luhur. Wayang kancil adalah jenis wayang yang cerita utamanya diambil dari cerita kancil. Sebagian besar tokohnya terdiri dari karakter binatang, meskipun tidak dipungkiri terdapat juga tokoh manusia, maupun raksasa. Wayang kancil identik dengan tontonan untuk anak-anak. Ajaran moral yang terdapat pada cerita wayang kancil bisa menjadi sarana dalam menanamkan budi pekerti dan kepedulian terhadap lingkungan. Wayang kancil sudah ada sejak Kasunanan Giri (1478-1688) di Gresik (Pursubaryanto, 1996), kemudian dipopulerkan kembali oleh Ki Ledjar Soebroto pada tahun 1980. Sejak kemunculannya kembali, wayang kancil terus dibicarakan dan dikaji hingga saat ini, beberapa di antaranya *Kancil The Mousedeer of Sumatra and Kancil Saved the Rain Forest of Sumatra an American Perspective* (Pursubaryanto, 2009); *Penyampaian Pesan Ahlak Melalui Pertunjukan Wayang Kancil dalam Perspektif Ilmu Komunikasi* (Sejati, 2015); *Wayang Kancil sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah untuk Anak* (Safitry, 2019); *Thematic-Based Folklore Learning Using a Media of Kancil Puppet* (Suryanto & Waluyo, 2020); *Employing Wayang Kancil Storytelling as Democratic Pedagogy in Elementary Social Studies Classroom* (Prasetiyo, 2020); dan *Wayang Kancil Story Telling to Improve The Tolerance of Elementary School Students* (Winarsih, 2020).

Teori dan Metodologi

Cinema therapy secara luas digunakan sebagai salah satu metode *healing*, pertumbuhan pribadi seseorang baik secara mental maupun spiritual. *Cinema therapy* juga berperan dalam membantu seseorang dalam mempelajari dirinya sendiri secara mendalam berdasarkan bagaimana ia merespons karakter atau adegan dalam film. *Cinema therapy* dapat menjadi intervensi yang kuat untuk penyembuhan dan pengembangan bagi siapa saja yang terbuka untuk belajar bagaimana film memengaruhi individu (Wolz, 2005). Dengan menonton film, seseorang bisa melepaskan ekspresinya dari berteriak, menangis, bahkan merenung. Dengan meresapi pesan yang tertuang dalam film bahkan berempati dan ikut merasakan (*trance*)

perasaan yang dialami tokohnya, bisa membantu proses terapi dan memperoleh inspirasi positif untuk perkembangan diri.

Cinema therapy merupakan alat atau teknik dalam terapi, konseling, dan pembinaan untuk membantu individu atau sekelompok orang agar menjadi sadar dan dapat mengatasi masalah kehidupan nyata. Gregerson (2010) mendefinisikan *cinema therapy* merupakan alat atau teknik dalam terapi, konseling, dan pembinaan untuk membantu individu atau sekelompok orang agar menjadi sadar dan dapat mengatasi masalah di kehidupan nyata. *Cinema therapy* dilakukan dengan merefleksi dan berdiskusi tentang karakter, gaya bahasa, atau arketipe dalam film atau video. Lebih lanjut Gregerson mengatakan *cinema therapy* adalah intervensi terapeutik yang memungkinkan klien menilai secara visual karakter-karakter yang ada dalam film berinteraksi dengan orang lain, lingkungannya, dan masalah-masalah pribadi. Film dapat membantu memperkuat aliansi terapeutik dengan komunikasi dan pengalaman antara klien dan terapis (Gregerson, 2010).

Menurut Salomon (2005), film bermanfaat untuk memberikan efek positif pada individu yang bermasalah. Selain itu, film dapat memberikan kesehatan emosi serta dapat meningkatkan pengetahuan seseorang terhadap nilai yang terkandung dalam sebuah film sehingga penonton dapat meniru perilaku yang diperankan oleh tokoh yang ada di dalam film tersebut dan dapat menjalankan pengetahuan baru yang diperoleh dari cerita dalam sebuah film tersebut.

Cinema therapy dapat menjadi katalis untuk penyembuhan dan pertumbuhan bagi mereka yang terbuka untuk mempelajari bagaimana film memengaruhi orang dan menonton film tertentu dengan kesadaran penuh. *Cinema therapy* memungkinkan seseorang untuk menggunakan efek perumpamaan, plot, musik, dan lain-lain dalam film pada jiwa untuk wawasan, inspirasi, pelepasan atau kelegaan emosional, dan perubahan alami. Digunakan sebagai bagian dari psikoterapi, *cinema therapy* adalah metode inovatif berdasarkan prinsip terapi tradisional.

Film merupakan kesenian masa yang populer. Film menjadi budaya pop yang dimiliki semua orang. Umar Kayam mengatakan bahwa film adalah satu *kitsch*, satu kesenian yang dikemas, di-*package*, untuk dijual sebagai komoditas dagang dan disebut sebagai kesenian massa (Kayam, 1981). Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah realitas masyarakat. Ide-ide film lahir

dari kehidupan di masyarakat yang kemudian difiksikan. Ide film bisa berasal dari apa pun. Secara umum film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film (Wibowo, 2022). Menurut Misbach dalam Biran (2006), aspek naratif adalah bangunan kronologis jalannya sebuah cerita yang membangun struktur film fiksi. Prastita (2017) sependapat dengan Misbach, bahwa unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film.

Maka aspek naratif film pada dasarnya memiliki struktur yang sama dengan struktur cerita rekaan, yaitu penokohan, dialog, alur cerita, latar, dan tema. Unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis dalam sebuah film seperti *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Maka dapat disimpulkan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah dalam film, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Film merupakan gambar yang bergerak. Bahasa film adalah bahasa gambar. Berkaitan dengan hal tersebut dalam korelasi membuat film dengan pendekatan *cinema therapy* perlu diperhatikan unsur naratif dan sinematik karena yang akan dituangkan dalam film adalah bahasa gambar. Cerita menjadi salah satu poin penting untuk menggerakkan penonton sehingga mengarahkan pada titik katarsis penyadaran. Cerita lebih verbal untuk disampaikan sehingga mudah dipahami. Unsur sinematik menjadi hal lain yang perlu diperhatikan karena unsur sinematik akan berkaitan dengan simbol-simbol. Hal tersebut bisa dituangkan dari *angle* kamera, *blocking*, *lighting*, dan musik.

Dalam mewujudkan perancangan karya film, penulis merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas (Damayanti, 2006). Tahapan-tahapan tersebut adalah *preparation* (persiapan), *incubation* (pengeraman), *illumination* (tahap ilham, inspirasi), dan *verification* (tahap pembuktian atau pengujian).



Gambar Bagan Perancangan Kreatif Graham Wallas
(Desain: Philipus, 2022)

Tahap *preparation* merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan dan pengalaman, individu menjajagi bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti/tetap, tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006). Pada tahap ini penulis melakukan riset tentang wayang kancil dan proses pembelajaran *online* pada era pandemi Covid-19.

Tahapan inkubasi adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut. Dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam prasadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006). Setelah data dan informasi terkumpul, akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah (data) diolah dan kemudian dirangkum dan diakumulasi menjadi satu bagian. Dipilah data mana yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

Tahapan *illumination* ini adalah tahap timbulnya *insight* atau *aha-erlebings*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006). Jika tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang pencipta akan merasakan katarsis, kelegaan dan kebahagiaan karena apa yang semua menjadi gagasan dan samar-samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini data-data yang telah diendapkan sebelumnya kemudian memanifestasikan. Pada tahap ini proses penciptaan film dimulai dengan pembuatan skenario, proses produksi film (*shooting*), hingga proses *editing*, dan hasil akhir berupa film draf 1.

Tahapan *verification* ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide/kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti, 2006). Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis. Dalam tahap ini dilakukan evaluasi terhadap karya, jika diperlukan bisa melakukan modifikasi, revisi, dan lain-lain. Film draf 1 kemudian diujitontonkan dan diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi). Berdasarkan berbagai masukan, film disempurnakan menjadi film final.

Hasil dan Pembahasan

Studi kasus tentang tugas siswa yang dibantu dikerjakan orang tua menjadi pilihan. Orang tua merasa ada sebuah distorsi dalam proses belajar mengajar. Anak tidak bisa menangkap dengan baik materi yang diberikan guru dengan proses daring. Salah satu sebabnya adalah metode pembelajaran daring termasuk hal baru bagi dunia pendidikan Indonesia. Hal ini mengakibatkan kekhawatiran yang berlebihan pada orang tua dan menjadi muara sehingga orang tua rela untuk membuat tugas-tugas anak dari guru di sekolah. Secara moral tanpa sadar, orang tua mendidik anak untuk tidak berlaku jujur. Terdapat tiga tahapan proses dalam penciptaan film, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Praproduksi

Proses praproduksi diawali dengan tahapan pembuatan skenario. Cerita wayang kancil yang mengisahkan monyet ingin membohongi kancil dengan meminta semua persediaan pisang menjadi pilihan. Ada kesamaan tentang perbuatan bohong/tidak jujur yang dilakukan tokoh-tokohnya. Dari hal tersebut kemudian judul, sinopsis skenario, dan penokohan dibuat. *Nggabrul* dipilih sebagai judul. *Nggabrul* merupakan bahasa Jawa, bisa berarti mencuri, menipu, atau bisa juga mencari keuntungan. *Nggabrul* tidak terbatas terhadap barang, bisa waktu atau apa pun. *Nggabrul* masih punya kedekatan dengan berbohong/tidak jujur. Bahasa Jawa dipilih sebagai bahasa yang diucapkan dalam film *Nggabrul* karena belum banyak film yang menggunakan bahasa daerah, padahal bahasa daerah merupakan budaya dan warisan yang harus dikenalkan dan dilestarikan.

Sinopsis: Kinant tidak peduli, perihal tugas dari Bu Anisa untuk membuat wayang kancil dibuatkan oleh bapaknya. Pujian dari Bu Anisa membuat Raka tergelitik untuk menyampaikan perihal kebohongan tersebut di kelas daring. Akan tetapi, Kinant tidak mengaku. Menurutnya, Raka hanya iri karena wayang Raka tidak sebagus Kinant. Padahal Bu Anisa juga tahu kalau hasil karya Kinant tidak dibuatnya sendiri, tetapi ia memilih diam. Pengalaman Raka yang *nggabrul* di warung Kinant dan juga dongeng bapaknya tentang kancil dan kebohongan khususnya kata-kata (Sabda) Nabi Sulaiman yang diucapkan kancil perihal berbohong (apabila berbohong akan sakit perut) membuat Kinant sadar akan sikapnya dan memperbaikinya.

Terdapat empat orang tokoh manusia dalam film *Nggabrul*, yaitu Kinant, Raka, Ibu Guru, dan Bapak, serta dua tokoh wayang kancil, yaitu kancil dan monyet. Kinant merupakan tokoh utama (sentral), sedangkan yang lain merupakan tokoh pembantu. Keseluruhan tokoh saling berkaitan dengan cerita khususnya dengan tema ketidakjujuran. Semua tokoh dalam cerita ini melakukan tindakan tidak jujur. Dari proses penyadaran tokoh Kinant, dan sikap tokoh-tokoh lainnya tema kejujuran dalam film *Nggabrul* harapannya bisa dimaknai oleh masing-masing penonton.

Setelah skenario dibuat, proses berikutnya dalam praproduksi adalah membentuk kru pendukung, baik kru produksi maupun artistik. Kru pendukung ini bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing untuk mewujudkan sebuah film. Kru produksi bertanggung jawab secara manajerial baik pendanaan, penjadwalan, maupun keberlangsungan proses produksi. Kru produksi membantu kru artistik mewujudkan konsep-konsep artistik yang diinginkan kru artistik. Kru artistik bertanggung jawab terhadap hasil film secara tampilan (visual). Butuh kematangan dalam mempersiapkan proses praproduksi sehingga proses produksi bisa berjalan dengan lancar.

Produksi

Proses produksi berjalan sesuai perencanaan yang telah ditentukan. Sutradara bertugas memimpin semua kru dan memberikan solusi yang tepat juga bijak, apabila terjadi kendala/kecelakaan yang di luar dugaan (Wibowo, 2019). Kesan realistik film dihadirkan dengan pengambilan gambar *long take* pada beberapa *scene*. Menghadirkan pemain sekaligus pelaku sesungguhnya sangat membantu proses produksi. Rei (Kinant) dan Angger (Raka) berperan sangat natural ketika melakukan adegan pembelajaran daring. Begitu juga dengan Anisa (Bu Guru) dan Windu (Bapak), yang keduanya merupakan guru dan juga orang tua.

Pascaproduksi

Proses pascaproduksi merupakan tahapan akhir. Stok-stok gambar yang telah dihasilkan kemudian dirangkai dalam proses *editing*. Setelah stok-stok gambar disusun dengan sempurna baik secara visual maupun audio, dilanjutkan dengan *scoring* musik, tahap *coloring*, dan *grading* menjadi tahap paling akhir. Dalam proses *editing* terjalin komunikasi antara editor dan sutradara, berkaitan dengan stok gambar dan konsep film yang akan dihadirkan. Editor sebagai penyelarasan akhir berperan penting terhadap hasil film.

Pada proses verifikasi/ pengujian dilakukan *screening* film *Nggabrul* sebagai uji coba dan mengukur sejauh mana *cinema therapy* bisa bekerja dan pesan-pesan dapat ditangkap dan dimaknai. Uji coba menonton film *Nggabrul* dilakukan di SD Eksperimental Mangunan, Cupu Watu, Kalasan, Sleman, Yogyakarta, Dipilih siswa-siswi kelas 4 sebagai penonton, dengan alasan mereka sudah mengalami masa pembelajaran dengan sistem *online* selama pandemi Covid-19. Melalui kuesoner yang terbuka, didapatkan kesan penonton terhadap film yang ditonton. Hal yang menarik yang ditemukan adalah peristiwa yang hadir dalam film, khususnya orang tua yang membuat tugasnya pada anak-anak, terjadi pada mereka. Hal ini tentunya bisa menjadi perenungan (terapi) untuk mereka yang akan menghadapi era *new normal*.

Simpulan

Penciptaan film Anak di era pandemi Covid-19 dengan wayang kancil sebagai ide dasarnya menghasilkan sebuah film pendek berjudul *Nggabrul* berdurasi 09 menit 20 detik. Cerita film *Nggabrul* sangat lekat dengan realitas masyarakat pada era pandemi Covid-19, khususnya tentang proses pembelajaran *online* pada era pandemi Covid-19 dan cerita wayang kancil. Film ini juga menyampaikan pesan tentang artinya kejujuran.

Berdasarkan hasil uji coba khususnya pemutaran pada anak-anak kelas 4 SD Eksperimental Mangunan, film *Nggabrul* bisa menggerakkan hati dan emosi penontonnya, sebagai sebuah karya film pendek yang digunakan untuk terapi anak pascapandemi Covid-19. Film pendek *Nggabrul* teruji/sesuai. Cerita wayang kancil menjadi daya tarik anak-anak, pesan tentang ketidakjujuran dapat ditangkap dengan baik dan bisa menjadikan cerminan untuk penayadarana karena cukup banyak siswa yang mengalami kisah yang terjadi pada Kinant.

Untuk sebuah terapi yang lebih mendalam, tampaknya perlu dilakukan kajian lebih mendalam dalam film *Nggabrul* dengan objek penonton yang sama dan terpilih sehingga konseling dan terapi bisa berjalan dengan baik. Penciptaan film dengan ide wayang kancil dan penerapan *cinema therapy* ini diharapkan memberikan wacana baru dan sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia. Hasil dari film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif kepada pembuat film baik yang profesional maupun tidak untuk kemudian menciptakan karya film yang baru, *update* merespons era zaman sehingga ikut meramaikan perkembangan dunia perfilman Indonesia.

Referensi

- Azios, M., Irani, F., Bellon-Harn, M., Swartz, E., & Benson, C. (2020). The utility of cinematherapy for stuttering intervention: An exploratory study. *Seminars in Speech and Language, 41*(5), 401–413. <https://doi.org/10.1055/s-0040-1716705>
- Biran, M. Y. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Pustaka Jaya.
- Citra, Y. (2020). *Efektivitas Teknik Cinematherapy Untuk Meningkatkan Empati Remaja Di Desa Malela Kecamatan Suli*. IAIN Palopo.
- Correia, A. F., & Barbosa, S. (2018). Cinema, aesthetics and narrative: Cinema as therapy in substance use disorders. *Arts in Psychotherapy, 60*, 63–71. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2018.07.001>
- Damayanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Kiblat Buku Utama.
- Eğeci, S., & Gençöz, F. (2017). Use of cinematherapy in dealing with relationship problems. *Arts in Psychotherapy, 53*, 64–71. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2017.02.004>
- Gregerson, M. B. (2010). *The Cinematic Mirror for Psychology and Life Coaching*. Springer Science. Business Media.
- Kayam, U. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Sinar Harapan.
- Maretha, T., Susanti, R. H., & Sari, E. K. W. (2020). Keefektifan Teknik Cinema Therapy untuk Meningkatkan Sikap Altruistik Siswa Kelas VIII DI SMPN 1 Gondanglegi Kabupaten Malang. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia), 5*(2), 54–61. <https://doi.org/10.21067/jki.v5i2.4438>
- Prasetyo, B. (2020). Employing wayang kancil storytelling as democratic pedagogy in elementary social studies classroom. *Science Environmental*. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012098>
- Prastita, H. (2017). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Pursubaryanto, E. (1996). Seni Pertunjukan Wayang Kancil dan Kemungkinan Pengembangannya di Indonesia. *Humaniora, III*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jh.1941>
- Pursubaryanto, E. (2009). “Kancil the Mousedeer of Sumatra” and “Kancil Saves the Rainforest of Sumatra”: an American Perspective. *Humaniora, 21*(3), 322–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jh.976>
- Sa’adah. (2019). Efektivitas Teknik Cinematherapy Untuk Mengurangi Kecemasan. *Jurnal Edukasi, 5*(1), 23–33. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/je.v5i1.6165>
- Safitry, M. (2019). Wayang Kancil sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah untuk Anak. *Buana Gender, 4*(1), 73–78.
- Salomon, G. (2005). *Cinema Parenting: Using Movies Teach Life’s Most Important Lessons*. Fairfield. CT: Aslan Publishing.
- Salomon, G. (2015). *Real Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life’s Problems*. BookBaby.
- Sejati, P. I. (2015). *Penyampaian Pesan Akhlak Melalui Pertunjukan Wayang Kancil Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi (Studi Terhadap Lakon Kancil Nyolong Timun Oleh Ki Ledjar Soebroto)*. UIN Kalijaga Yogyakarta.
- Solikhatin, N. H., & Lubis, H. (2021). Efektivitas Terapi Film Dalam Meningkatkan Harga Diri. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 9*(3), 535. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6498>
- Suryanto, E., & Waluyo, B. (2020). Thematic-Based Folklore Learning Using a Media of Kancil Puppet. *4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*, 320–327.
- Turns, B., & Macey, P. (2015). Cinema narrative therapy: Utilizing family films to externalize children’s “problems.” *Journal of Family Therapy, 37*(4), 590–606. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.12098>
- Wibowo, P. N. H. (2019). Penciptaan Film Pendek Terinspirasi dari Kotak Pertanyaan Pelajaran Khas Di SD Eksperimental Mangunan. *Tonil Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema: Jurnal*

- Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*. <https://doi.org/10.24821/tnl.v16i2.3208>
- Wibowo, P. N. H. (2022). Teknik Longtake Pada Film Pendek “Paket” Terinspirasi Dari Kehidupan Masyarakat Dimasa Pandemi Covid-19. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6065>
- Winarsih, T. (2020). Wayang Kancil Story Telling to Improve The Tolerance of Elementary School Students. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 70–77. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.24127/gdn.v10i1.2814>
- Wolz, B. (2005). *Cinematheapy : using the power of imagery in film for the therapeutic process*.

Philipus Nugroho Hari Wibowo, Surya Farid Sathotho
Wayang Kancil Sebagai Ide Penciptaan Film Anak pada Era Pandemi Covid-19

Foto capture film *Nggabrul*



Foto pemutaran film di SD Eksperimental Mangunan



MEMBACA DOKUMENTER: BENTUK DAN GAYA BERTUTUR *JAKARTA KOTA AIR*

Firdaus Noor

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jalan RS Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia
E-mail: firdausnoor@upnvj.ac.id

ABSTRAK

Bagaimana membaca bentuk dan gaya bertutur dalam film dokumenter? Apa pengaruhnya dalam memahami film? Artikel ini akan mengeksplorasi pertanyaan kembar tersebut dengan memeriksa elemen-elemen dalam film saling bekerja sama mereproduksi realitas dalam karya dokumenter *Jakarta Kota Air*. Melalui pendekatan kualitatif dengan paradigma semiotika signifikasi dua tahap (*two order of signification*) terbongkar bahwa mode *mix and match* dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* mengarah pada bentuk dokumenter *direct cinema* dengan partisipatori atau dikenal dengan istilah "cinéma vérité". Kedua, gaya penuturan dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* mengarah pada tipe investigasi dalam upaya mengungkap teka-teki yang belum atau tidak pernah terungkap jelas dan berakibat pada hadirnya ruang pembandingan untuk melawan wacana dominan.

Kata Kunci: film, dokumenter, bentuk dokumenter, gaya dokumenter, cara bertutur

Pendahuluan

Label dokumenter dalam sebuah film membuat kita berharap bahwa orang, tempat, dan peristiwa yang ditunjukkan ada atau pernah ada. Orang Prancis yang kali pertama menggunakan istilah dokumenter pun mengartikannya berupa catatan perjalanan "travelogue" (Kahana, 2016). Istilah dokumenter berasal dari kata *document* berupa rekaman suara, gambar film yang dapat dijadikan keterangan, dalam bahasa Latin berasal dari kata *docure* yang berarti untuk mengajarkan, menurut *Kamus Bahasa Inggris Oxford*, artinya pelajaran, peringatan (McLane 2013:5). Dalam tinjauan lain, istilah dokumenter diciptakan oleh John Grierson (1898–1972) dalam sebuah artikel untuk New York Sun pada tahun 1926. Grierson mendefinisikan film dokumenter sebagai "perlakuan kreatif terhadap aktualitas", hingga saat ini definisinya masih diterima secara umum (Purdy, 2020). Penafsiran dokumenter sebagai kombinasi antara rekaman dan argumentasi merupakan inti yang harus diulang-ulang kala membaca dokumenter, bahkan pada masa

sekarang. Sementara menurut Hicks, dokumenter telah lama dikatakan meminjam dari jurnalisisme (Hicks, 2007:2). Hal ini berarti dokumenter merupakan pernyataan pembuat film (dokumentaris) yang menggambarkan sudut pandang yang jelas dalam menyingkap realitas.

Dalam pandangan lain, Grierson berpendapat membuat dokumenter adalah pilihan yang sangat berbeda seperti membuat puisi, berurusan dengan bahan yang berbeda, prinsip pertama dokumenter. Menurutnya, dokumentaris harus menguasai materinya, datang merekamnya, lalu membedakan secara tegas antara deskripsi dan drama (Kahana, 2016).

Dalam pencarian elemen-elemen untuk struktur cerita dokumenter, seorang dokumentaris akan menemui kesulitan karena kenyataan itu senantiasa berkembang dan tidak dapat diatur. Suatu sudut pandang yang kuat dijadikan sebagai titik tolak penafsiran terhadap objeknya. Ide yang bersudut pandang inilah yang menjadi dasar untuk menyeleksi sekian banyak aspek kenyataan yang dijadikan objek. Diperlukan sekian banyak gambar dengan isi dan nilai visual tertentu agar bisa mengomunikasikan ide secara spesifik dan menciptakan interpretasi darinya. Apa yang disebut dengan dokumenter sebagai rekaman peristiwa, manusia, atau benda ataupun apa saja sebagai objeknya, baik yang aktual maupun yang sudah lampau lalu menafsirkannya dan menilainya dalam kerangka ide dasar yang dijadikan titik tolak pembuat filmnya.

Objek material dalam penelitian ini adalah dokumenter *Jakarta Kota Air*, ditayangkan pada kanal Youtube Watchdoc Documentary, terdiri atas empat bagian dengan total durasi 72 menit. Karya dokumenter ini mendokumentasikan dan mempublikasikan sejumlah isu terkait realita banjir di beberapa titik kota Jakarta, yakni Kampung Duri, Kampung Tongkol, dan Kelapa Gading. Tidak hanya menunjukkan lokasi terdampak, dokumenter ini juga menunjukkan bagaimana sisi lain warga yang tinggal di bantaran Sungai Ciliwung terkait banjir yang seringkali melanda Jakarta. Penulis tertarik menggunakan objek film dokumenter *Jakarta Kota Air* untuk mengkaji lebih dalam tentang bentuk dan gaya bertutur film dokumenter *Jakarta Kota Air*.

Dengan demikian, karya dokumenter *Jakarta Kota Air* akan dibaca sebagai teks yang kemudian ditafsir, dengan argumen bahwa teks diartikan sebagai ungkapan bahasa yang memiliki bentuk dan gaya bertutur yang disampaikan oleh pengirim (dokumentaris)

kepada penerima untuk menyampaikan suatu pesan tertentu. Film dianggap sama dengan bahasa maka pendekatan yang digunakan untuk menganalisis film sama dengan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis bahasa, yaitu pendekatan tekstual. Sebagai salah satu media, film adalah sarana penyampaian pesan atau tata bahasa yang memiliki ciri khas tersendiri. Artinya, film dapat digolongkan sebagai teks.

Penelitian yang membahas dan mengungkap secara langsung persoalan-persoalan film dokumenter sebagai teks dalam upaya membaca bentuk dan gaya bertuturnya sering terabaikan, tenggelam di tengah konteks yang melebar terlalu luas. Peneliti-peneliti sebelumnya membaca bentuk dan fungsi tindak tutur ekspresif dalam film dokumenter *The Mahuze's* dengan menggunakan teori tindak tutur ekspresif (Kamiyate, 2022:1-4), Kim membaca struktur pemaknaan bentuk penceritaan melalui unsur-unsur semiotika dalam film dokumenter *Horakazu Koreeda* dalam upaya mencari bentuk dan jenis estetika yang memperluas nilai makna penceritaan dokumenter (Kim & Oh, 2021:759), Pungkiawan mengembangkan riset bentuk dan tema penceritaan melalui metode penciptaan film dokumenter potret *Ryhytm of Saman* (Pungkiawan, 2022), dan Vyotska memeriksa dimensi semiotik film dokumenter *Favel Forenyuk* untuk menemukan konteks bahasa artistik film dokumenter (Moskalenko-Vysotska, 2018:42).

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan bentuk dan gaya bertutur dokumenter *Jakarta Kota Air* dalam upaya membaca teks sinematik bekerja mereproduksi realitas pada karya dokumenter *Jakarta Kota Air*. Pada akhirnya menyoroti pentingnya membaca karakteristik bentuk dan gaya dokumenter dalam memahami film sebagai bahasa dalam menyampaikan pesan tertentu atas realitas sinematik.

Teori dan Metode

Bentuk dan Gaya Bertutur

Bordwell (2016) menjelaskan bahwa salah satu strategi dalam membaca film tergantung pada cara melihat bagian-bagian dalam film saling bekerja sama untuk menciptakan efek keseluruhan (Bordwell & Thompson, 2016:51). Menurutnya, sebuah film bukan sekadar kumpulan elemen acak. Film memiliki bentuk. Bentuk dalam arti luas, yaitu rangkaian keseluruhan hubungan di antara elemen-elemen cerita sehingga memiliki pola yang terstruktur (Eckhardt, 2012:34). Cara bertutur ini berarti kehadiran kembali kenyataan, dengan makna yang lebih luas (Ajidarma, 2000:6).

Bentuk dokumenter di semua media memerhatikan peristiwa, membangun keseluruhan dari bagian-bagian, dan merasakan respons emosional terhadap pola yang diciptakan. Dengan cara yang sama, sebuah film berupaya membujuk untuk menghubungkan urutan menjadi keseluruhan yang lebih besar. Hubungan di antara semua elemen ini yang pada akhirnya menciptakan keseluruhan bentuk.

Pola-pola khas dari teknik dalam sebuah film akan membentuk ekspektasi gaya. Istilah gaya berarti menjelajahi teknik media film. Menurut Bordwell, ada empat pertanyaan umum yang dapat diajukan dalam mencoba memahami gaya film. Pertama, apa bentuk dari keseluruhan film. Kedua, apa teknik utama yang digunakan. Ketiga, pola apa yang dibentuk oleh teknik dan keempat, bagaimana fungsinya (Bordwell & Thompson, 2016:307).

Struktur Film

Peransi dalam bukunya estetika film menulis bahwa esensi dari struktur film terletak pada pengaturan berbagai unit cerita atau ide sedemikian rupa sehingga mudah dipahami (Peransi, 2002:7). Dengan demikian, struktur adalah *blueprint*; kerangka desain yang menyatukan berbagai unsur film dan merepresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Unsur-unsur atau unit-unit yang membangun struktur dari film adalah (1) *shot*, dapat dirumuskan sebagai peristiwa yang direkam oleh film tanpa interupsi, dimulai pada saat tombol rekam dari kamera dilepaskan lagi dan durasi film berhenti berjalan di dalam kamera. (2) *Scene* atau adegan, terbentuk apabila beberapa *shot*, bisa sedikit dan bisa banyak jumlahnya disusun secara berarti dan menimbulkan suatu pengertian yang lebih luas tapi utuh, (3) *Sequence* (sekuen) atau babak, terbentuk apabila beberapa adegan disusun secara berarti dan logis. Dapat diartikan sebagai susunan adegan-adegan yang berarti menjadi suatu kesatuan yang kompleks. (4) Totalitas, dalam hubungan ini sudah jelas merupakan nilai yang muncul dari seluruh urutan, adegan dan sekuen, yaitu tema (Peransi, 2002: 10).

Dengan demikian sebuah sekuen sebagai serangkaian yang membentuk kesatuan utuh dari keseluruhan film merupakan teknik bertutur visual untuk menggambarkan realitas sinematik dalam karya dokumenter *Jakarta Kota Air*.

Apa yang disebut Bordwell sebagai segmentasi adalah untuk mencari bentuk film secara keseluruhan (Bordwell & Thompson, 2016:67). Segmentasi merupakan garis besar

yang tertulis dalam film dan memecahnya menjadi bagian-bagian besar dan kecil, dengan bagian-bagian yang ditandai secara berurutan.

Dokumenter *Jakarta Kota Air* akan dibedah melalui pembongkaran klasifikasi sekuen berdasarkan segmentasi.

Semiotika sebagai Metode Interpretatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika signifikasi dari Roland Barthes (*two order of signification*) dalam upaya membongkar baik makna yang tersembunyi maupun konsep-konsep umum yang hadir dari karya dokumenter *Jakarta Kota Air*.

Sebagai sebuah paradigma, semiotika digunakan sebagai metode pembacaan elemen-elemen bahasa film, yang di dalamnya terdapat tanda, pesan yang ingin disampaikan, aturan, atau kode yang mengatur. Berdasarkan paradigma ini, penggunaan semiotika sebagai sebuah metode berangkat dari sebuah prinsip, bahwa karya dokumenter *Jakarta Kota Air* sebagai objek penelitian tidak saja mengandung di dalamnya berbagai aspek fungsi utilitas, teknis, produksi, tetapi juga aspek komunikasi dan informasi yang di dalamnya berfungsi sebagai bagian dari bahasa dalam medium film.

Dalam konteks bahasa dalam medium film, merujuk pada Pudovkin yang menganggap bahwa gambar film sebagai kata-kata merupakan kombinasi gambar-gambar film seperti sebuah frasa dalam tata bahasa film (Pudovkin, 1928:100). Mityr (1963) lebih lanjut menggambarkan film sebagai bahasa sebagai sistem tanda atau simbol yang memungkinkan penunjukan hal-hal dengan penamaan mereka, untuk menandakan ide-ide, untuk menerjemahkan pikiran.

Ini berarti bahasa yang terdapat dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* akan dibaca sebagai teks yang kemudian ditafsir. Teks diartikan sebagai ungkapan bahasa yang memiliki isi dan bentuk yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima untuk menyampaikan suatu pesan tertentu. Film dianggap sama dengan bahasa maka pendekatan yang digunakan untuk menganalisis film sama dengan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis bahasa, yaitu pendekatan tekstual. Sebagai salah satu media, film adalah sarana penyampaian pesan atau tata bahasa yang memiliki ciri khas tersendiri. Artinya, film dapat digolongkan sebagai teks. Pada tingkat penanda, terdiri atas serangkaian imaji yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film adalah cermin metaforis kehidupan (Danesi, 2010:122).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, disajikan dalam gambar bergerak yang dihasilkan ke dalam empat bagian karya dokumenter *Jakarta Kota Air* dengan total durasi 72 menit 32 detik. Jenis data lainnya yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa data kebahasaan yang diperoleh lewat studi kepustakaan. Sumber data diperoleh dari penggunaan gambar-gambar bergerak dari dokumenter *Jakarta Kota Air*. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan proses dokumentasi empat film dokumenter yang tayang di kanal Youtube Watchdoc Documentary, baik dalam bentuk foto, video, maupun catatan tertulis.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan menganalisis struktur film yang digunakan untuk memetakan teks ke dalam unsur-unsur yang lebih kecil sehingga memudahkan analisis struktur naratif guna mendapatkan bentuk dan maknanya. Tahap berikutnya dengan bekal konsepsi yang digunakan, data-data diperiksa dan dianalisis secara kronologis. Dalam tahap ini satuan tekstual diperiksa dan diulas keterbandingannya dengan data empirik. Berdasarkan bacaan-bacaan itu, segmentasi ditelaah guna mencapai bentuk dan gaya bertutur dokumenter *Jakarta Kota Air*. Penelitian ini akan difokuskan pada analisis klasifikasi sekuen berdasarkan segmentasi guna mencapai pembacaan bentuk dan gaya bertutur dalam film dokumenter *Jakarta Kota Air*.

Hasil dan Pembahasan

Penulis akan memulai analisis segmentasi guna mencari bentuk film secara keseluruhan. Pembahasan selanjutnya terhadap karya dokumenter *Jakarta Kota Air* akan menjelajahi karakteristik bentuk dan gaya dokumenter *Jakarta Kota Air* disertai teori dan konsep pendukung yang digunakan.

Segmentasi Jakarta Kota Air

Subbab ini akan memberikan klasifikasi sekuen berdasarkan segmentasi dalam upaya membaca struktur dokumenter *Jakarta Kota Air*. Bagian pertama dari dokumenter ini berdurasi 16 menit 17 detik, mengupas program normalisasi Sungai Ciliwung sepanjang 19 km oleh Pemrov DKI Jakarta. Isu utama perdebatan normalisasi atau betonisasi yang dilakukan dianggap tidak menjadi solusi untuk mengatasi masalah banjir, justru menimbulkan masalah baru.

Pembahasan dari analisis sekuen *Jakarta Kota Air* (Bagian ke-1) terdapat enam segmen dalam dokumenter ini: (1) Pembuka yang menjelaskan peristiwa sebagai subjek

film, segmen pembuka ini memperkenalkan ruang kota pada saat pergantian malam tahun baru, serangkaian pandangan bangunan pencakar langit di tengah gemerlap lampu-lampu ibu kota diiringi suara kembang api kontras dengan aktivitas warga yang merekam genangan banjir. (2) Deskripsi masalah utama dalam film, yakni banjir di pemukiman penduduk akibat luapan air dari Sungai Ciliwung, segmen ini membingkai gambar-gambar yang tergenang banjir untuk memperkuat munculnya masalah yang terjadi dengan membidik satu ruang di kawasan Bukit Duri. Diperkuat dengan kesaksian wawancara dari salah seorang warga bernama Ratna, ia menceritakan keluh kesahnya terhadap peristiwa yang sedang dialaminya terutama soal minimnya upaya pemerintah dalam menangani banjir; (3) Solusi pemerintah dalam penanganan banjir. Urutan sekuen mulai mempersempit masalah dengan segmen tentang hadirnya proyek normalisasi Sungai Ciliwung sepanjang 19 km dengan total anggaran 800 miliar yang mengakibatkan timbulnya kesenjangan. Dengan disisipi tulisan yang menggambarkan sejarah atas peristiwa pengusuran dengan dua sudut pandang berbeda, satu sisi warga menolak upaya ini dan menjadikannya sebagai tumbal dari pembangunan kota. Di pihak lain, Pemprov DKI mengklaim proyek ini sebagai solusi penanganan banjir. (4) Pandangan pengamat terhadap masalah serta solusi yang ditawarkan. Segmen berikutnya memunculkan pandangan lain dalam menanggapi peristiwa banjir terutama terkait penyebab terjadinya fungsi teknologi atas masalah penanganan banjir. Sudirman Asun, seorang pengamat dari Ciliwung Institut memberikan argumen yang mendukung kesaksian warga bahwa proyek normalisasi sungai bukanlah solusi yang tepat justru menimbulkan masalah baru. (5) Perdebatan tujuan normalisasi sungai. Bagian baru dimulai dalam segmen berikutnya, alih-alih upaya normalisasi sungai diklaim untuk memperbesar daya tampung sungai, faktanya justru menjadi upaya betonisasi yang memperkecil daya tampung sungai. Dilengkapi dengan penjelasan pengamat soal manfaat sempadan sungai. (6) Epilog: perlawanan terhadap kebijakan penguasa. Segmen ini ditutup dengan kesaksian warga mengenai kondisi yang terjadi setelah proyek normalisasi sungai dilaksanakan dan sikap menolak untuk pindah ke rumah susun. Diakhiri dengan ketegasan Ratna soal pemerintah harus hadir bagi kaum marginal.

Bagian ke-2 dari dokumenter *Jakarta Kota Air* berdurasi 14 menit 40 detik, mengupas perlunya perubahan konsep dan cara pandang terhadap sungai dan air.

Dilengkapi paparan sejarawan tentang kegagalan Belanda membentuk Kota Batavia dan konsekuensinya pada kehidupan hari ini.

Keseluruhan sekuen *Jakarta Kota Air* Part II secara garis besar terbagi atas empat bagian: (1) Pandangan dari sejarawan dan warga tentang naturalisasi sungai. Segmen pembuka ini perlahan-lahan membangun ketegangan dengan isu betonisasi di bantaran Sungai Ciliwung yang menggambarkan tindakan itu justru mengakibatkan ancaman banjir. (2) Sejarah banjir di Jakarta. Film ini mulai menunjukkan kepada penonton bahwa pembuatnya dapat diandalkan dan berpengetahuan luas dengan mengungkap fakta sejarah dan geografis. Pernyataan JJ Rizal "Kanal itu membunuh warga Batavia" menyiratkan bahwa yang terjadi justru pendangkalan, seperti menyamakan kepentingan historis tentang konsep arsitektural tropis dengan menyediakan ruang taman yang besar seperti konsep ruang arsitektural orang Betawi, rumah hanya bagian kecil dari arsitektural ruang yang dominan oleh pohon dan ruang biru. Arah ke masa depan dalam membentuk kota agar selamat dari banjir menjadi kota biru sekaligus kota hijau. Sekarang yang terjadi adalah kota abu-abu yang menyiratkan aspal dan beton. (3) Peradaban sungai dari dulu hingga sekarang. Segmen ini melanjutkan pengenalan sejarah pembentukan sungai Ciliwung sebagai pusat peradaban tertinggi disertai foto-foto yang menggambarkan kondisi banjir kota Jakarta dari tahun 1872 hingga 2020. Fakta dan waktu yang disajikan menuntun pada sumber yang kredibel, dapat dipercaya, berpengetahuan luas, dan menarik kesadaran agar naturalisasi mengoreksi ekologi yang rusak. (4) Kondisi pengungsian akibat banjir. Film pada segmen ke-4 mulai memperkenalkan dampak masalah banjir, gambar-gambar suram menunjukkan kondisi pengungsian posko korban banjir, rumah-rumah yang terendam banjir, serta evakuasi warga yang menimbulkan nada keprihatinan yang jelas dan menarik emosi.

Bagian ke-3 dari dokumenter *Jakarta Kota Air* berdurasi 16 menit 6 detik, menghadirkan perdebatan wacana pelebaran jalan di samping sungai dan contoh rumah panggung di tepian sungai yang memilih bersahabat dengan air.

Struktur keseluruhan sekuen *Jakarta Kota Air* Part III terbagi atas empat bagian: (1) Gagasan warga untuk program normalisasi. Segmen ini dibuka dengan sikap perlawanan dari warga Kampung Tongkol, Jakarta Utara karena dianggap penguasa menawarkan konsep gila dengan "memotong" rumah sepanjang 5 meter sebagai bagian dari program normalisasi. (2) Cara baru hidup di tepian kali. Segmen ini menyiratkan

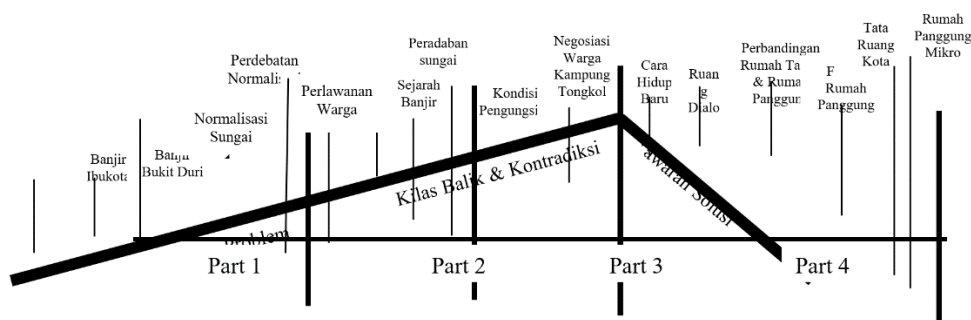
contoh rumah sebagai pembuktian pemukiman dengan cara menyisakan ruang untuk pohon yang berada di pinggir sungai. (3) Rumah panggung sebagai solusi bersahabat dengan air. Segmen ini menggiring sebuah solusi untuk mengatasi timbulnya masalah pemukiman yang memiliki potensi banjir. (4) Harapan adanya dialog dan negosiasi. Dokumenter *Jakarta Kota Air Part ke-3* ditutup dengan harapan warga agar dapat dilibatkan dalam memberikan dengan memberikan ruang dialog dan negosiasi demi tercapainya solusi.

Bagian ke-4 dari dokumenter *Jakarta Kota Air* berdurasi 25 menit 21 detik, mengupas solusi yang diberikan bagi hunian kota yang ingin bersahabat dengan air, yakni model rumah panggung.

Struktur keseluruhan sekuen Jakarta Kota Air Bagian ke-4 terdiri atas lima bagian: (1) Perbandingan rumah tapak dan rumah panggung. Segmen ini dibuka dengan menghadirkan perumahan yang terdampak banjir di sekitaran wilayah Kelapa Gading diiringi wawancara salah seorang warganya (Kusmana) dalam ruang dan waktu yang berbeda berisi duka hunian selama rumahnya terendam banjir, dibandingkan dengan rumah panggung milik Ainun; (2) Fungsi rumah panggung. Segmen berikutnya menghadirkan argumen seorang arsitek Yang Yu Sing yang menekankan pentingnya kesadaran histori bahwa ruang yang ditempati dulunya adalah kawasan air. Belajar dari tipologi rumah panggung si pitung yang memiliki ruang hijau yang cukup banyak saat musim hujan dan kembali ke ruang biru saat musim kering agar hunian bisa berkawan dengan air. (3) Konservasi sungai dan tata ruang kota. Segmen tiga menjelaskan rencana konservasi dan tata kota yang ramah air memerlukan kesadaran pemerintah dalam melihat ekologi kondisi kotanya yang semakin krisis guna mencapai solusi yang holistik dimulai dengan munculnya regulasi yang ramah air. (4) Contoh hunian di bantaran sungai yang menyediakan ruang air. Segmen ini memberikan gambaran Kampung Kali Code, Yogyakarta pada tahun 1984 yang tidak jadi digusur untuk dijadikan taman kota. Penataan ulang dilakukan Romo Mangun, seorang budayawan dalam upaya memanusiakan manusia. Ditambah argumen lain dari Eko Pranoto bahwa meniru apa yang dicapai barat dari kota-kota modern yang dibangun tanpa melihat prosesnya menunjukkan ketidakmampuan melihat persoalan urban secara realistis. Sikap tidak jujur seperti inilah yang seharusnya dilawan. Artinya masyarakat miskin juga memiliki potensi untuk berkembang dalam hidupnya jika diberi kesempatan, kebijakan pengusuran

berakibat pengingkaran atas kemampuan mereka. (5) Rumah panggung mikro sebagai alternatif hunian antisipasi banjir. Bagian ke-4 dalam dokumenter ini ditutup dengan usulan model rumah panggung mikro yang terjangkau untuk masyarakat.

Bagan berikut melengkapi analisis sekuen berdasarkan klasifikasi segmentasi dari total keseluruhan film dokumenter *Jakarta Kota Air* yang berdurasi 72 menit 32 detik.



Bagan 1 Struktur Segmentasi *Jakarta Kota Air*
(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)

Bentuk dan Gaya Bertutur Jakarta Kota Air

Dari pembacaan struktur dalam film dokumenter *Jakarta Kota Air* dapat disimpulkan bahwa pendekatan bertutur dalam dokumenter ini memiliki hubungan yang bersifat kronologis atas momen sebab-akibat. Pendekatan bertutur secara kronologis dimulai dengan tahap pengenalan dari peristiwa yang terjadi sebagai identifikasi masalah dalam film. Tampak dari adegan pembuka dengan teknik pengambilan gambar *long shot* bangunan pencakar langit berkilau disertai *direct sound* letupan kembang api yang menunjukkan kesan meriah pada perayaan tahun baru di Kota Jakarta. Pada momen yang sama digambarkan peristiwa banjir di sejumlah titik ibu kota, disisipi penjelasan peristiwa yang terjadi oleh narasumber Ratna, warga Bukit Duri yang terdampak banjir akibat proyek normalisasi Sungai Ciliwung. Bagian berikutnya, konflik dimulai dan masalah ditimbulkan secara jelas, intensif, dan makin berarti antara warga dan Pemrov DKI Jakarta sebagai akibat dari upaya penanganan banjir. Menit ke-9 dalam dokumenter *Jakarta Kota Air Part 1* menyiratkan pengusuran hunian warg disertai demonstrasi penolakan. Pengusuran di daerah kawasan Bukit Duri dianggap tumbal dari proyek normalisasi sungai. Penjelasan Sudirman Asun dari Ciliwung Institut mengaskan bahwa proyek normalisasi sungai yang mengakibatkan pengusuran tersebut bukanlah solusi yang tepat justru menimbulkan masalah baru. Perdebatan antara naturalisasi dan betonisasi terjadi. Klaim normalisasi satu sisi dianggap memperbesar daya tampung

sungai, nyatanya betonisasi justru memperkecil daya tampung sungai. Karena ketegangan dramatik dari peristiwa yang dirangkai saling bertentangan, gambaran klimaks tersiratkan melalui perlawanan terhadap kebijakan penguasa ketika Ratna menolak untuk pindah ke rumah susun.

Pada titik klimaks terjadi penyelesaian konflik dengan menawarkan solusi dari sudut pandang yang berbeda, yang menarik solusi ditawarkan dengan alur mundur (*flashback*) yang mengisahkan peristiwa pada masa lampau. Dalam menit kelima, narasumber JJ Rizal, seorang sejarawan menceritakan bagaimana sejarah awal pembentukan kota Jakarta yang identik dengan air diperkuat dengan bukti cuplikan gambar-gambar banjir di Jakarta mulai tahun 1872 hingga 2020 dilanjutkan dengan kisah peradaban sungai dari dulu sampai sekarang. Di bagian ketiga tawaran negosiasi demi menghasilkan solusi dari Gugun Muhammad warga Kampung Tongkol untuk memotong rumahnya sepanjang 5 meter bukan 25 meter seperti yang ditawarkan pemerintah dalam proyek normalisasi sungai. Bagian ketiga dan keempat dalam dokumenter ini juga menceritakan solusi dari upaya bersahabat dengan air dengan memberikan contoh rumah panggung dari warga Kelapa Gading dan Lenteng Agung.

Analisis yang disampaikan di atas menunjukkan kemampuan dokumentaris merangkum penggalan-penggalan sekuen yang kadang tidak berkesinambungan dirangkai menjadi satu kesatuan dan membentuknya menjadi suatu pola dalam dokumenter. Film dokumenter *Jakarta Kota Air* mengambil peristiwa-peristiwa yang terjadi menjadi semacam pernyataan sikap, menyatakan pendapat, dan menganjurkan solusi untuk masalah banjir yang melanda ibu kota Jakarta.

Dengan merekam kesaksian beragam narasumber tentang peristiwa banjir di ibukota dan beragam gerakan sosial sebagai akibat dari proyek normalisasi sungai yang dicanangkan pemerintah ibu kota. *Jakarta Kota Air* menyajikan wawancara warga korban gusuran, sejarawan, arsitek, dan budayawan yang mendiskusikan kehidupan pemukiman di sekitar bantaran sungai, diperkuat dengan menghadirkan beragam visual yang menggambarkan kontradiksi peristiwa. Film ini secara khas merekam peristiwa yang sedang berlangsung dicampur dengan kumpulan gambar dari arsip-arsip dokumentasi.

Dokumenter *Jakarta Kota Air* mencoba menangkap teka-teki proyek normalisasi sungai, dirancang untuk menyampaikan informasi yang dikategorikan dalam beberapa

bagian dalam membangun argumen sesuai dengan prinsip kronologi serta peristiwa sebab-akibat.

Beberapa peristiwa didapatkan berdasarkan penelitian ilmiah, fakta sejarah, dan hal ini dilihat sebagai upaya untuk mencoba menjelaskan secara mendalam semua data yang dipermasalahkan. Kategori berdasarkan identitas dipertontonkan untuk membedakan antara harapan masyarakat pinggiran dan kebijakan penguasa. Dimulai dengan mengidentifikasi subjeknya, cenderung berkembang dari segmen ke segmen dari berbagai sudut pandang yang berbeda demi menghasilkan refleksi tentang identitas. Setiap unsur dalam dokumenter ini berfungsi sebagai bagian dari pola persuasif yang mengajak penonton film.

Dari judul yang dicanangkan *Jakarta Kota Air*, dokumenter ini memberi petunjuk tentang subjek, tema, dan bentuknya. Menciptakan ekspektasi untuk inti dari masalah yang diangkat guna membangkitkan dan membentuk harapan dengan berupaya lebih kritis dan cenderung radikal dalam mengupas permasalahan yang berpihak pada kaum marginal.

Bentuk penuturan dalam dokumenter *Jakarta Kota air* mengarah pada tipe investigasi dalam mengungkap teka-teki yang belum atau tidak pernah terungkap jelas. Dokumentaris menempatkan posisinya sebagai *observer* melalui kameranya mengamati semua peristiwa yang terjadi, membuka fakta sejarah dengan argumentasi beragam narasumber dari warga korban gusuran, sejarawan, arsitek, dan budayawan. Hadirnya sinematografi *drone* dalam dokumenter ini juga digunakan baik dalam penggunaan naratif maupun artistik. *Drone* digunakan untuk menginvestigasi lokasi yang terasa baru atau untuk memberi rasa objektif tentang jarak antara benda-benda yang ada di dalam gambar. Namun, dalam upaya mencari pembuktian melalui pendekatan jurnalisme investigasi dalam dokumenter ini, penyelidikan tidak menghadirkan nara sumber yang berimbang, seperti hadirnya narasumber dari Pemprov DKI Jakarta untuk menyeimbangkan wacana yang berkembang.

Selain itu, pendekatan mode *mix and match* terlihat dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* juga mengarah pada gaya dokumenter partisipatori atau dikenal dengan istilah *cinéma vérité*, yang menggunakan gaya apa yang disebut John Rouch sebagai kamera "partisipatif" dengan *direct cinema*, yaitu kamera digunakan sebagai pengamat. Dalam gaya pengambilan gambar partisipatif pembuat dokumenter dan kamera sering dikenali

oleh subjek dan seringkali merangsang aksi (Eckhardt, 2012). Rouch percaya bahwa mustahil bagi pembuat dokumenter untuk bersikap objektif, karena kehadiran kamera pada awalnya akan mengubah realitas. Kamera menjadi stimulan dan menyebabkan orang berperilaku berbeda dari biasanya. Subjek Rouch banyak berbicara tentang diri mereka sendiri di depan kamera. Pembuat dokumenter membuat film dokumenter karena dia memiliki opini dan dapat memberikan pengaruh pada konten.

Merujuk Bill Nichols yang menggambarkan dokumenter partisipatoris menekankan interaksi antara pembuat film dan subjek. Pembuatan film dilakukan melalui wawancara atau bentuk lain dari keterlibatan langsung dari percakapan hingga provokasi, seringkali digabungkan dengan rekaman arsip untuk mengkaji isu-isu sejarah (Nichols, 2010).

Simpulan

Dari hasil analisis dalam film dokumenter *Jakarta Kota Air* ada dua hal yang dapat dijadikan simpulan. *Pertama*, bentuk penuturan dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* mengarah pada tipe kronologis, observasi, dan investigatif dalam mengungkap teka-teki yang belum atau tidak pernah terungkap jelas. *Kedua*, pendekatan mode *mix and match* dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* mengarah pada gaya dokumenter *direct cinema* dengan partisipatori atau dikenal dengan istilah *cinéma vérité* yang menggunakan gaya apa yang disebut John Rouch sebagai kamera "partisipatif". Bukti keterlibatan sinematografi *drone* dalam dokumenter *Jakarta Kota Air* secara objektif membuka ruang yang berada di dalam kota, memberikan gambaran umum yang lebih luas, dan membingkai persepsi yang semakin lebar sehingga pemahaman dari sudut pandang bidikan *drone* tentang kota berkontribusi pada penciptaan ruang pandang baru dan berakibat pada hadirnya ruang pembanding untuk melawan wacana dominan.

Penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan melalui cara pandang sinematik guna menyingkap presentasi visual terhadap lapisan makna dari gambar yang direpresentasikan lalu mempertimbangkan ekspresi artistik yang tersembunyi dalam upaya membuka cakrawala baru dalam mencapai kebenaran (sinematik).

Sebagai catatan terakhir, sebuah film dokumenter baik sebagai produk kesenian maupun sebagai medium, adalah cara untuk berkomunikasi; ada sesuatu yang ingin disampaikan penonton baik secara eksplisit maupun implisit. Dengan begitu, sebuah film

dianggap berhasil berkomunikasi secara baik, jika berhasil menyampaikan pesan lewat bentuk dan gaya bertutur yang mengesankan.

Referensi

- Ajidarma, S. G. (2000). *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Indonesia Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film art: An introduction* (Eleventh edition). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eckhardt, N. (2012). *Documentary filmmakers handbook*. Jefferson, N.C: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Hicks, J. (2007). *Dziga Vertov: Defining Documentary Film*. London & New York : New York: I. B. Tauris & Distributed in the United States by Palgrave Macmillan.
- Kahana, J. (Ed.). (2016). *The documentary film reader: History, theory, criticism*. Oxford , New York: Oxford University Press.
- Kamiyate, J. I., Rengki Afria,. (2022). Bentuk dan Fungsi Tindak Tutur Ekspresif dalam Film Dokumenter The Mahuzes Karya Watchdoc Image. *Lingue : Jurnal Bahasa, Budaya, dan Sastra*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33477/lingue.v2i1.1382>
- Kim, D.-H., & Oh, D.-I. (2021). An Analysis on Signification and Mythical Meaning of Documentary <Ishibumi>. *The Journal of the Korea Contents Association*, 21(12), 757–764. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2021.21.12.757>
- Kustanto, L., Prasetyowati, R. A., & Aisyia, O. (2019). *Konstruksi Keistimewaan Yogyakarta dalam Narasi Film-Film Kompetisi Produksi Dinas Kebudayaan Yogyakarta 2016-2017*. 15(1), 11.
- McLane, B. A. (2013). *A new history of documentary film* (2. ed., repr, Version 2. ed., repr). New York, NY: Bloomsbury Acad.
- Moskalenko-Vysotska, O. (2018). Семіотичний вимір кінодокументалістики Павла Фаренюка. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, (1), 38–48. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140833>
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Peransi, D. A. (2002). *Estetika Film: Kumpulan Esei*. Kerjasama Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta dengan Asisten Deputi Urusan Fasilitasi dan Pengembangan Perfilman, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Pudovkin, V. I. (1928). *Film Technique and Film Acting*. London: Vision/Mayflower.
- Pungkiawan, P. R. (2022). Film Dokumenter Potret Rhythm Of Saman. *Rekam*, 18(1), 59–66. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.4886>
- Purdy, E. R., PhD. (2020). *Documentary Film*. In *Salem Press Encyclopedia*. Salem Press. Retrieved from <http://eresources.perpusnas.go.id:2048/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=87321842&site=eds-live>

DIKSI KATA SAPAAN ANTARTOKOH UTAMA DALAM DRAMA JEPANG *SHANAI MARRIAGE HONEY*

Suhartini

Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: suhartini@uty.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji diksi kata sapaan antardua tokoh utama drama Jepang berjudul *Shanai Marriage Honey*, yaitu Manatsu Miura dan Ami Haruta. Pengumpulan data dilakukan melalui metode simak terhadap drama Jepang berjudul *Shanai Marriage Honey* (2020) yang terdiri atas 7 episode. Adapun analisis data dilakukan dengan menggunakan metodologi etnolinguistik. Dari hasil analisis data dapat ditemukan bahwa mulai episode ke-1 hingga akhir episode ke-5, kedua tokoh utama tersebut mempergunakan diksi kata sapaan berupa nama keluarga (*surname*) masing-masing pada saat saling memanggil, yaitu *Miura-san* dan *Haruta-san* meskipun mereka sudah menikah (menjadi pasangan suami-istri). Kondisi seperti itu tidak lazim terjadi dalam masyarakat Jepang. Pada umumnya, untuk dua orang yang sudah memiliki hubungan dekat (terlebih hubungan suami-istri yang secara formal dapat mengubah nama keluarga istri mengikuti nama keluarga suami atau sebaliknya), maka masing-masing cukup memanggil dengan diksi kata sapaan nama diri (*given name*) saja. Sejalan dengan konflik yang dibangun dalam drama bergenre romantik komedi ini, yaitu dari pernikahan yang pada awalnya dirahasiakan (disembunyikan) menjadi pernikahan pada umumnya (diketahui oleh orang-orang sekitarnya), maka mulai akhir episode ke-5 hingga episode ke-7 (episode terakhir), kedua tokoh utama itu kemudian mengubah diksi kata sapaan seperti pada masyarakat Jepang pada umumnya, yaitu dengan penyebutan nama diri masing-masing (*Manatsu-san* dan *Ami-chan*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa diksi kata sapaan merupakan salah satu indikator yang sangat penting untuk menunjukkan tingkat keeratan hubungan antarindividu dalam sistem masyarakat Jepang dan jika penggunaannya tidak pas dapat menyebabkan terjadinya konflik.

Kata kunci: diksi, kata sapaan, masyarakat Jepang

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling produktif. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan berbagai macam informasi, gagasan/ide, atau hanya sekedar untuk bersenda-gurau. Agar penggunaan bahasa berjalan efektif, dibutuhkan diksi yang tepat. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Tim Penyusun Kamus, 2008), diksi merupakan pilihan kata yang tepat sesuai dengan struktur kalimat. Dengan penggunaan diksi tertentu, gagasan yang diungkapkan akan memperoleh efek tertentu.

Drama *Shanai Marriage Honey* (2020) merupakan salah satu drama Jepang yang bergenre romantik komedi. Secara garis besar, drama ini menceritakan konflik pernikahan, yaitu dari pernikahan yang pada awalnya disembunyikan (dirahasiakan) dari orang-orang di sekitarnya menjadi pernikahan yang dipublikasikan secara umum (diketahui oleh orang-orang di sekitarnya). Konflik pernikahan itu dialami oleh dua tokoh utamanya yang bekerja di dalam suatu kantor (perusahaan) besar yang sama, namun sebelum menikah tidak saling mengenal, yaitu Manatsu Miura (27 tahun) dan Ami Haruta (25 tahun).

Untuk merahasiakan pernikahan tersebut, mereka menggunakan diksi kata sapaan berupa nama keluarga (*surname*) masing-masing, yaitu Miura-san dan Haruta-san. Pemilihan diksi kata sapaan seperti itu merupakan kebiasaan umum masyarakat Jepang dalam memanggil lawan bicaranya secara formal terutama bagi orang-orang yang hubungannya tidak dekat. Akan tetapi, pemilihan diksi kata sapaan inilah yang kemudian justru membuat salah paham dari orang-orang di sekitar mereka dan menimbulkan konflik romantik komedi dalam drama ini. Sejalan dengan konflik yang terjadi, pernikahan yang pada awalnya disembunyikan tersebut (mulai episode ke-1 hingga akhir episode ke-5) kemudian diputuskan untuk diungkapkan di hadapan orang-orang di sekitarnya.

Setelah mengungkapkan status pernikahan, mulai akhir episode ke-5 hingga episode terakhir (episode ke-7), dua tokoh utama tersebut kemudian mengubah diksi kata sapaan dari nama keluarga masing-masing menjadi nama diri masing-masing (*given name*), yaitu Manatsu-san dan Ami-chan. Perubahan diksi kata sapaan inilah yang penulis tinjau dari sisi etnolinguistik masyarakat Jepang. Hal itu karena penggunaan kata sapaan tentunya merupakan refleksi dari aspek budaya yang ada dalam masyarakat Jepang.

Teori dan Metodologi

Diksi sering disebut juga dengan istilah pilihan kata. Diksi yang baik adalah diksi yang dapat mengungkapkan gagasan secara cermat (tepat), sesuai dengan kaidah kebahasaan (benar), serta lazim pemakaiannya (Krishandini, 2015). Dengan demikian, penggunaan diksi tertentu akan memiliki efek tertentu sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh penutur.

Diksi ini dapat dipergunakan pada berbagai jenis kata, termasuk kata sapaan. Sapaan merupakan kata atau gabungan kata yang berfungsi untuk saling merujuk dalam pembicaraan dan dapat berbeda-beda menurut sifat hubungan di antara pembicara itu, misalnya Anda, Ibu, dan Saudara (Wibowo and Retnaningsih, 2016). Pemilihan kata sapaan ini berkaitan erat dengan sikap berbahasa dan cara pandang penutur dalam memosisikan diri terhadap lawan tuturnya.

Dalam bahasa Jepang, diksi kata sapaan dapat dinyatakan melalui berbagai macam cara. Diksi kata sapaan itu dapat berupa kata ganti personal seperti *kimi* ‘kamu’, penggunaan nama keluarga (*surname*) yang diikuti akhiran seperti *Honda-shachoo* ‘Direktur Honda’ dan *Honda-san* ‘Saudara Honda’, dan seterusnya (Mogi, 2002). Pemilihan diksi kata sapaan dalam bahasa Jepang itu masing-masing dapat dikaitkan dengan skala jarak sosial, status sosial, dan formalitas (Mangga, 2015).

Berkaitan dengan penggunaan nama keluarga (*surname*), pasangan yang sudah menikah biasanya menggunakan nama keluarga yang sama dengan cara memilih salah satu nama keluarga dari kedua belah pihak (suami atau istri). Pada praktiknya sekarang ini, pada umumnya pihak istri yang mengikuti nama keluarga dari pihak suami dan hanya sekitar 3% saja pihak suami yang mengikuti nama keluarga dari pihak istri (Shin, 2009). Oleh karena memiliki nama keluarga yang sama, tentunya dalam percakapan sehari-hari pasangan suami-istri biasanya menggunakan diksi kata sapaan berupa nama diri (*given name*) masing-masing atau panggilan personal lainnya seperti *anata*.

Dengan demikian, metodologi yang dipergunakan dalam analisis data penelitian ini menggunakan etnolinguistik. Etnolinguistik menganalisis bahasa yang dipengaruhi oleh sosial budaya (Sari, 2018), dalam hal ini adalah kata sapaan yang dituturkan oleh antardua tokoh utama drama Jepang berjudul *Shanai Marriage Honey*.

Hasil dan Pembahasan

Masyarakat Jepang mengenal dua sistem pernikahan, yaitu pernikahan karena cinta (*ren'ai kekkon*) dan pernikahan karena dijodohkan (*omiai kekkon*). Pada masa lalu (Zaman Showa), pernikahan karena dijodohkan dapat melalui perantara atau *nakodo*, sedangkan pada masa kini berkat kemajuan teknologi yang sangat pesat dapat melalui internet (Mulyadi, 2018) seperti aplikasi perjodohan.

Drama Jepang berjudul *Shanai Marriage Honey* ini menceritakan konflik pernikahan karena dijodohkan (*omiai kekkon*) yang kondisinya sudah disesuaikan dengan kemajuan teknologi digital sekarang ini, yaitu melalui aplikasi perjodohan. Secara keseluruhan, drama ini terdiri atas 7 episode dengan durasi masing-masing sekitar 24 menit. Episode ke-1 berjudul *Hajimete no Kekkon* ‘Awal pernikahan’ (MBS TV 2020a), episode ke-2 berjudul *Hajimete no XXX* ‘Awal (Melakukan) XXX’ (MBS TV 2020b), episode ke-3 berjudul *Hajimete no Shitto* ‘Awal Cemburu’ (MBS TV 2020c), episode ke-4 berjudul *Hajimete no Himitsu* ‘Awal Merahasiakan (Sesuatu)’ (MBS TV 2020d), episode ke-5 berjudul *Hajimete no Ribaru* ‘Awal (Munculnya) Saingan’ (MBS TV 2020e), episode ke-6 berjudul *Hajimete no Aisatsu* ‘Ungkapan Salam Pertama Kali’ (MBS TV 2020f), dan episode ke-7 berjudul *Hajimete no Chikai* ‘Sumpah (Janji) Pertama Kali’ (MBS TV 2020g).

Episode pertama dimulai dengan sesi foto pernikahan antara Manatsu Miura dengan Ami Haruta yang pada awalnya terasa sangat canggung. Kecanggungan itu kemudian bisa dicairkan oleh fotografer yang meminta mereka beradegan mesra sehingga dapat menghasilkan foto pernikahan yang bagus. Dalam episode ke-1 ini, penonton drama juga dapat menyimak potongan-potongan adegan pertemuan mereka yang terjadi secara tidak sengaja di sela-sela sesi foto pernikahan di atas, yaitu melalui aplikasi iklan perjodohan (*macchi apuru no koukoku*).

Potongan-potongan adegan itu menceritakan Ami Haruta yang sedang merasa kesepian dan mengalami rasa patah hati yang mendalam akibat putus dengan pacar sebelumnya (sudah lima tahun menjalin hubungan, sudah bertunangan, bahkan sudah memutuskan akan segera menikah, namun dibatalkan akibat pacarnya itu berselingkuh). *Smart phone* yang dulunya selalu dipergunakan untuk saling berbalas pesan melalui *line* dengan mantan pacarnya (foto mantan pacarnya masih terpasang pada *wall paper smart phone* Haruta Ami) sudah tidak difungsikan lagi sehingga membuat Haruta Ami merasa menderita.

Pada saat itu, tiba-tiba muncul iklan yang dipasang oleh Manatsu Miura dengan pernyataan bahwa dia sedang mencari pasangan yang mau segera diajak menikah dengannya (tanpa memasang foto diri) sehingga menarik perhatian Ami Haruta dan dia segera menanggapi. Ami Haruta ingin segera terbebas dari rasa patah hatinya itu dengan segera menikah meskipun tidak dilandasi oleh rasa cinta.

Pernikahan mereka pun dilangsungkan pada pertemuan kedua dan hanya dilakukan secara sederhana, yaitu pendaftaran pernikahan (catatan sipil) dan dilanjutkan sesi foto bersama tanpa dihadiri oleh orang-orang di sekitarnya (teman-teman ataupun keluarga). Setelah mereka menikah, mereka tinggal bersama di rumah yang sudah dipersiapkan Miura Manatsu, namun masing-masing tidur di kamar yang berbeda dan berangkat ke tempat kerja secara sendiri-sendiri (belum mengetahui tempat kerja masing-masing). Dalam budaya masyarakat Jepang, pernikahan tanpa dilandasi rasa cinta dan terjadi karena dijodohkan (dalam hal ini melalui aplikasi internet yang bisa diakses melalui *hp*) dapat digolongkan sebagai *omiai kekkon*.

Suatu hari setelah beberapa hari menikah, betapa terkejutnya mereka setelah menyadari bahwa mereka bekerja di kantor (perusahaan) besar yang sama, namun berbeda bagian (tidak sengaja berpapasan di *lift*). Manatsu Miura bekerja di bagian pemasaran dan berprestasi di bidangnya sehingga cukup populer (sering mendapat penghargaan dari kantor serta dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan), sedangkan Ami Haruta bekerja di bagian akuntansi dan cukup populer juga (ada beberapa lelaki yang menyukainya terlebih setelah mengetahui bahwa Ami Haruta gagal menikah dengan pacar sebelumnya). Meskipun demikian, Miura Manatsu dan Haruta Ami memutuskan untuk tetap merahasiakan pernikahan (rahasia) mereka tersebut di depan teman-teman perusahaannya.

Pada episode ke-1 hingga akhir periode ke-5, untuk merahasiakan pernikahan tersebut, dua tokoh utama itu tetap mempergunakan diksi kata sapaan berupa nama keluarga (*surname*) masing-masing pada saat saling memanggil (Miura-san dan Haruta-san). Dalam budaya masyarakat Jepang, penggunaan diksi tersebut dapat memberi kesan bahwa kedua tokoh tersebut tidak memiliki kedekatan emosional sehingga terkesan hanya memiliki hubungan secara formal, dalam hal ini adalah hubungan kerja (teman kantor). Karena itulah, penggunaan diksi kata sapaan itu membuat orang-orang di sekitar mereka tidak menyadari bahwa mereka sudah menikah. Selain itu, akibat perhatian yang diberikan oleh Ami Haruta terhadap Manatsu Miura di kantor (seperti membawakannya makanan) ternyata malah menimbulkan rumor bahwa cinta Ami Haruta bertepuk sebelah tangan terhadap Manatsu Miura. Hal itu diperparah oleh sikap Manatsu Miura yang seperti tidak

memedulikan perasaan Ami Haruta di hadapan teman-teman kantornya meskipun pada saat di rumah dia menanggapi perhatian yang diberikan Ami Haruta itu.

Seiring perjalanan waktu, Ami Haruta pun sudah dapat menyukai Manatsu Miura dengan sepenuhnya. Di sisi lain, dia seringkali menjadi ragu dengan cinta Manatsu Miura karena Manatsu Miura meminta Ami Haruta untuk merahasiakan pernikahan mereka sampai waktu yang belum ditentukan. Manatsu Miura pun menolak permintaan Ami Haruta agar dia memanggilnya dengan diksi kata sapaan Ami-chan, bukan Haruta-san serta tidak mengizinkan Ami Haruta untuk memanggilnya dengan diksi kata sapaan Manatsu-san (hanya boleh memanggilnya dengan diksi kata sapaan Miura-san). Penggunaan diksi semacam itu tentu saja memberi kesan bahwa hubungan mereka terlalu formal dan tidak ada kesan kedekatan secara emosional. Dalam masyarakat Jepang, untuk menunjukkan kedekatan dengan seseorang diksi kata sapaan yang dipergunakan adalah nama diri (*given name*), bukan nama keluarga (*surname*).

Puncak konflik terjadi pada akhir episode 4, yaitu saat munculnya mantan pacar Manatsu Miura bernama Marina Shinkawa yang pindah kerja dari kantor cabang ke kantor mereka sehingga membuat Ami Haruta cemburu. Kecemburuan itu terjadi karena mantan pacarnya itu memanggil Manatsu Miura dengan diksi kata sapaan Manatsu-san (*given name*) dan sebaliknya Manatsu Miura memanggil mantan pacarnya itu dengan diksi kata sapaan Marina-san (*given name*). Hal itulah yang kemudian membuat perubahan sikap Ami Haruta kepada Manatsu Miura. Ami Haruta pun mulai bersikap dingin.

Dengan demikian, diksi kata sapaan sangat berpengaruh tidak hanya pada orang yang saling memanggil, namun juga menimbulkan kesan tersendiri bagi orang lain yang mendengarnya. Dalam memaknai diksi kata sapaan yang dipergunakan antara Manatsu Miura dan Marina Shinkawa itulah Ami Haruta beranggapan bahwa Manatsu Miura masih memandang Marina Shinkawa sebagai orang yang penting dalam hidupnya (orang dekat/ orang spesial) sekaligus memandang dirinya bukan siapa-siapa bagi Manatsu Miura (masih dianggap bukan orang dekat).

Meskipun diliputi rasa cemburu, pada episode ke-5 diceritakan kedekatan hubungan antara Marina Shinkawa dengan Ami Haruta, terlebih setelah Marina Shinkawa mendengar rumor di kantor bahwa cinta Haruta Ami bertepuk sebelah

tangan kepada Manatsu Miura. Marina Shinkawa yang sudah pernah menjadi pacar Manatsu Miura pun akhirnya memberi tahu Ami Haruta bahwa mereka dulu putus karena sikap Manatsu Miura yang tidak jelas (tidak ada rencana menikah sehingga hubungan mereka tanpa arah). Karena itulah, Marina Shinkawa menyarankan Ami Haruta untuk tidak perlu lagi mengejar Manatsu Miura dan akan memperkenalkan Ami Haruta dengan temannya yang dianggap lebih baik daripada Manatsu Miura (mempunyai visi untuk menikah). Saat itulah Manatsu Miura memutuskan untuk segera membuka rahasia pernikahan antara dirinya dengan Ami Haruta di depan teman-temannya sehingga pernikahan rahasia mereka diketahui oleh publik.

Pada episode ke-6 diceritakan perayaan ulang tahun kejutan untuk Ami Haruta dari Manatsu Miura di hotel (hanya dirayakan berdua). Pada momen inilah Manatsu Miura memberi kejutan dengan memenuhi permintaan Ami Haruta, yaitu memanggilnya dengan menggunakan diksi kata sapaan Ami-chan dan sekaligus mengizinkan Ami Haruta untuk memanggilnya dengan diksi kata sapaan Manatsu-san. Hal inilah yang kemudian menimbulkan kepercayaan diri Haruta Ami bahwa ternyata Manatsu Miura memang benar-benar menyukainya.

Simpulan

Pada awalnya, pernikahan Ami Haruta dan Manatsu Miura dirahasiakan karena prosesnya yang terlalu cepat dan mereka juga belum saling mengenal dengan baik. Dengan kondisi tersebut, ‘dapat dimaklumi’ bahwa mereka pun berkomunikasi dengan diksi kata sapaan berupa nama keluarga (*surname*) masing-masing yang merupakan kebiasaan umum masyarakat Jepang dalam memanggil lawan bicaranya secara formal terutama bagi orang-orang yang hubungannya tidak dekat. Akan tetapi, seiring perjalanan waktu penggunaan diksi kata sapaan itu kemudian menjadi tidak tepat sehingga menimbulkan konflik yang salah satu penyelesaiannya adalah dengan mengubah diksi kata sapaan berupa nama diri (*given name*). Melalui penggunaan diksi tersebut, pernikahan yang pada awalnya dirahasiakan kemudian diberitahukan kepada oleh orang-orang di sekitarnya bahkan di akhir episode ditutup dengan sesi foto pernikahan (lagi) dengan mengundang orang-orang di sekitarnya.

Dengan demikian, tingkat kedekatan hubungan antarindividu dalam masyarakat Jepang dapat ditunjukkan melalui berbagai cara, di antaranya penggunaan diksi kata

Suhartini

Diksi Kata Sapaan Antar Tokoh Utama dalam Drama Jepang *Shanai Marriage Honey*

sapaan. Antarindividu yang sudah memiliki kedekatan hubungan, mereka akan menggunakan diksi kata sapaan berupa nama diri (*given name*) masing-masing. Sebaliknya, antarindividu yang tidak memiliki kedekatan hubungan, mereka akan menggunakan diksi kata sapaan berupa nama keluarga (*surname*).

Referensi

- Krishandini. 2015. "Diksi: Keragaman Makna Kosakata Bahasa Indonesia." 63–70.
- Mangga, Stephanus. 2015. "Various Uses of Address Forms in Japanese Society in Perspective of Sociolinguistics." *Parole* 5(1):67–73.
- MBS TV. 2020a. "Shanai Marriage Honey Ep 1 Indo Sub."
- MBS TV. 2020b. "Shanai Marriage Honey Ep 2 Indo Sub."
- MBS TV. 2020c. "Shanai Marriage Honey Ep 3 Indo Sub."
- MBS TV. 2020d. "Shanai Marriage Honey Ep 4 Indo Sub."
- MBS TV. 2020e. "Shanai Marriage Honey Ep 5 Indo Sub."
- MBS TV. 2020f. "Shanai Marriage Honey Ep 6 Indo Sub."
- MBS TV. 2020g. "Shanai Marriage Honey Ep 7 Indo Sub."
- Mogi, Norie. 2002. "Japanese Ways of Addressing People." *Investigationes Linguisticae* 8:14. doi: 10.14746/il.2002.8.3.
- Mulyadi, Budi. 2018. "Fenomena Penurunan Angka Pernikahan Dan Perkembangan Budaya Omiai Di Jepang." *Kiryoku* 2(2):65. doi: 10.14710/kiryoku.v2i2.65-71.
- Sari, Nanik Rianandita. 2018. "'Wonder If I Gave an Oreo' : Analisis Etnolinguistik Terhadap Iklan Televisi." *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi* 13(2):119. doi: 10.24821/rekam.v13i2.1938.
- Shin, Ki-young. 2009. "'The Personal Is the Political': Women's Surname Change in Japan." *Journal of Korean Law* 8(December):161–79.
- Tim Penyusun Kamus, Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Wibowo, Ridha Mashudi, and Agustin Retnaningsih. 2016. "Dinamika Bentuk-Bentuk Sapaan Sebagai Refleksi Sikap Berbahasa Masyarakat Indonesia." *Jurnal Humaniora* 27(3):269. doi: 10.22146/jh.v27i3.10587.

**BAHASA TULIS DAN BAHASA SUARA RUPA
DALAM VIDEO EKRANISASI
LAYAR KATA “1 MENIT SEBELUM JAM 12 MALAM”**

Endang Mulyaningsih

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: endang_mulyaningsih@isi.ac.id

Dyah Arum Retnowati

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: dyah_arum@isi.ac.id

Falih Fairuz Sirajuddin

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: falihfairuzsirajuddin@gmail.com

ABSTRAK

Alih wahana atau perubahan bentuk karya seni biasa terjadi dalam dunia kreatif. Ekranisasi atau pelayarputihan adalah alih wahana kisah dari satu media ke media film. Film ekranisasi biasanya memberi porsi besar pada penuturan cerita dengan bahasa suara rupa (*audio visual*) berupa adegan. Bahasa tutur film adalah bahasa suara rupa. Hal ini kadang mendistorsi informasi cerita terutama tentang pemikiran dan perasaan karakter yang dalam cerita biasanya leluasa dikisahkan dalam bahasa tulis. Penciptaan video ekranisasi cerpen “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” bertujuan menciptakan karya video yang mampu menampilkan pikiran dan perasaan tokoh dengan memberi ruang bahasa tulis dalam karya audio visual. Penciptaan video ini dimulai dari tahap praproduksi yaitu mengkaji cerpen dan membuat rancangan visual serta skenarionya. Tahap kedua adalah produksi, merekam pembacaan cerpen. Tahap ketiga pascaproduksi, penggabungan visual dan audio dalam proses editing. Video ekranisasi dikemas dalam bentuk video hibrida (*hybrid video*) yang menggabungkan pertunjukan panggung (pembacaan cerpen), ilustrasi, grafis, dan animasi.

Kata kunci: alih wahana, video ekranisasi, *hybrid video*

Pendahuluan

Fenomena alih wahana biasa terjadi di dunia kreatif. Perubahan karya seni menjadi karya seni yang lain misalnya puisi menjadi musik (musikalisasi), film menjadi novel (novelisasi), dan karya seni lainnya banyak terjadi. Ekranisasi adalah alih wahana yang hasil akhirnya adalah film, dengan kata lain ekranisasi adalah pelayarputihan karya sastra, seni rupa, seni pertunjukan, dan lain-lain. Karya seni yang paling sering diekranisasi adalah karya seni sastra seperti novel dan cerpen. Di Indonesia ekranisasi sudah lama dilakukan, tercatat dari saat bangsa Eropa membawa teknologi film ke Indonesia pada masa penjajahan Belanda. Film awal banyak diangkat dari novel dan kisah legenda. Dewasa ini film ekranisasi juga banyak diangkat dari novel populer.

Kritik terhadap film ekranisasi adalah penonton sering merasa perubahan cerita dari medium novel ke film membuat film terasa berbeda, seperti ada yang hilang. Hal ini disebabkan film bicara lewat bahasa suara dan rupa, berbeda dengan karya sastra yang menggunakan bahasa tulis sebagai penyampai pesan kepada pembacanya. Perbedaan bahasa ini masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Bahasa suara rupa lebih persuasif dan meyakinkan karena mampu menjadikan penontonnya menjadi saksi lewat indra dengar dan pandangnya, tetapi bahasa suara rupa memiliki kekurangan, yaitu kurang mampu menyampaikan sesuatu yang sifatnya abstrak seperti pikiran dan perasaan tokoh dalam cerita. Karena itu, peristiwa ekranisasi atau pelayarputihan karya sastra sering tidak dianggap berhasil atau memuaskan pembaca karya sastra karena hal yang penting atau indah dalam pikiran atau perasaan tokoh jadi kurang tersampaikan kepada penonton. Hal ini seperti yang dituturkan Rahmatika:

Pembaca novel yang memutuskan untuk menonton film yang diadaptasi dari novel biasanya memiliki ekspektasinya sendiri. Mereka dapat menilai dengan subjektif apakah film adaptasi novel tersebut keren atau jelek, sesuai dengan imajinasi yang dibayangkannya atau tidak. Terkadang masyarakat tidak menyadari bahwa novel dan film merupakan karya sastra yang memiliki media berbeda. Seharusnya tidak perlu terlalu tinggi berekspektasi. Pada kenyataannya banyak pembaca novel yang kecewa terhadap film adaptasi yang tidak mampu memenuhi ruang imajinasinya (Rahmatika, 2021).

Contoh lain dari ketidakpuasan penonton akan film yang diangkat dari karya sastra juga ditulis oleh Prameswari:

Film *Artemis Fowl* sudah dirilis di Disney+ pada 12 Juni lalu. Namun beberapa penonton kecewa karena ada beberapa *scene* yang berbeda dari novelnya. Novelnya adalah karya penulis asal Irlandia Eoin Colfer. Novel ini sudah terjual 25 juta kopi di seluruh dunia, jadi pasti banyak penggemar yang ingin melihat novel ini dalam wujud audiovisual. Namun, begitu film besutan Kenneth Branagh ini dirilis, ternyata penonton melihatnya berbeda jauh dengan novel yang mereka baca (Prameswari, 2020).

Meskipun karya ekranisasi sering mengecewakan penonton, karya ekranisasi ternyata telah lama dilakukan industri film di Indonesia. Seorang peneliti film bernama Christopher A. Woodrich mengatakan bahwa ekranisasi di Indonesia dimulai sejak zaman kolonial Belanda. Seni film ini dibawa oleh orang Eropa yang membuat film di Indonesia. Ada banyak film yang diangkat dari novel, salah satunya adalah *Siti Noerbaja*. Dewasa ini industri film

Indonesia masih terus memproduksi film ekranisasi novel, bahkan beberapa cukup laris seperti film *Dilan* yang diangkat dari novel dengan judul yang sama.

Penciptaan karya video ekranisasi *Layar Kata* berjudul “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” ini adalah salah satu upaya menciptakan karya film ekranisasi yang berbeda. Biasanya novel yang diangkat menjadi film akan mengalami pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi (Eneste,1991) menyesuaikan dengan media film yang memiliki bahasa yang khas, yaitu bahasa suara rupa (*audio visual*). Perubahan terjadi karena pengisahan dengan bahasa tulis dalam novel diganti menjadi adegan-adegan. Keindahan bahas tulis yang mampu menyampaikan perasaan dan pikiran karakter dalam cerita sulit diwujudkan dalam adegan. Karena itu, dalam penciptaan video ekranisasi *Layar Kata*, tidak ada pengadeganan. Yang ada adalah pengisahan yang dilakukan karakter lewat monolog, dengan ilustrasi, grafis, dan animasi sebagai visualisasi cerita.

Cerpen yang dipilih untuk dilayarputihkan adalah cerpen yang berjudul “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”. Berkisah tentang Trimah, seorang perempuan yang mengalami kekerasan dalam rumah tangga. Luka jiwa membutakan hingga dia memutuskan membunuh pelaku kekerasan. Cerpen ini penuh dengan penuturan pikiran dan perasaan karakter sehingga cerpen ini dipilih untuk karya ekranisasi karena konsep dari video ini adalah bagaimana menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh kepada penonton lewat bahasa suara dan rupa.

Teori dan Metodologi

Dalam penelitian terapan ini digunakan teori tentang alih wahana, *intermediality*, ekranasi karena penciptaan video *Layar Kata* melakukan perubahan penuturan cerita dari media cerpen ke media audiovisual video.

Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian atau kesenian lain. Beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan hasil alih wahana antara lain, adalah ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi (Damono, 2018).

Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis, *l’ecran* yang berarti layar. Jadi, istilah itu mengacu ke alih wahana dari suatu benda seni menjadi film. Musikalisasi umumnya mencakup pengalihan puisi menjadi musik, dramatisasi adalah pengubahan dari karya seni ke drama, novelisasi adalah kegiatan mengubah film menjadi novel. Istilah dari karya

seni yang menjadi hasil akhir yang digunakan untuk penamaan perubahan tersebut. (Eneste, 1991).

Ekranisasi atau upaya mengubah karya sastra menjadi film sudah lama terjadi di Indonesia. Dari penelitian Christopher Woodrich tentang karya film ekranisasi di Indonesia diperoleh hasil bahwa proses ekranisasi di Industri film sudah terjadi sejak lama.

This phenomenon began in 1927 with the adaption of Eulis Atjih by Krugers and the ended ini 1942 (before Japanese occupation) with the adaptation of Siti Noerbaja by Lie Tek Swie. A total of eleven films were adapted from eight novels in the indies. Only one outhor had multiple works adapted and two novel were adapted more than once. The nine producer and directors involved in adapting novels came from a variety of ethnicities. The works adapted, meanwhile, were generally popular in wide sociaty, though often best known through stage performance and adaptions. The adaption process from this period has been little understood, yet important for understanding the history of screen adaptions which are quickly becoming most lucrative type of film in Indonesia. This exciting new contribution shed light on the obscure history of film adaption in Indonedia ... (Chriswood, 2018).

Eneste (1991) mengatakan definisi ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan novel ke film. Pemindahan novel ke layar putih menimbulkan perubahan. Ekranisasi karya sastra mengubah dunia kata-kata menjadi dunia gambar-gambar yang bergerak berkelanjutan dan mengubah imaji linguistik menjadi imaji visual.

Penelitian ekranisasi juga telah banyak dilakukan, yaitu meneliti perubahan apa yang terjadi ketika sebuah novel dikembangkan menjadi film. Salah satunya adalah Puspita yang meneliti film *Assalamu'alaikum Beijing*, yaitu tentang proses ekranisasi yang muncul pada alur, tokoh, dan latar dalam novel *Assalamu'alaikum Beijing* karya Asma Nadia ke bentuk film *Assalamu'alaikum Beijing* sutradara Guntur Soeharjanto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses ekranisasi pada alur terdiri dari pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi; (2) proses ekranisasi pada tokoh terdiri dari pengurangan sebanyak 6 tokoh, penambahan sebanyak 2 tokoh, dan perubahan bervariasi [sebanyak? Pen.]; (3) proses ekranisasi pada latar terdiri dari pengurangan sebanyak 3 latar, penambahan sebanyak 5 latar tempat, dan perubahan bervariasi sebanyak 2 latar tempat dan 2 latar waktu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa

proses ekranisasi selalu membuat kisah mengalami perubahan mengikuti sifat media film, yaitu menggunakan bahasa suara dan rupa.

Tentang perubahan yang terjadi karena proses perubahan dua media (*transmedial*) dalam pengisahan dinyatakan juga oleh Marie.

... a concept by Henry Jenkins (2006), transmedial storytelling is the creation of a storyworld through multiple documents belonging to various media. The three fundamental operations of transfictionality — expansion, modification, and transposition — are investigated in terms of their potential for transmedial storytelling (Marie, 2013).

Perubahan media membawa konsekuensi perubahan ekspansi, modifikasi, dan transposisi. Semua itu terjadi karena menyesuaikan sifat dari media barunya. Seperti halnya ekranisasi cerpen menjadi film akan banyak penyesuaian dalam penuturan kisah mengikuti sifat media akhirnya (audiovisual). Akan banyak informasi cerita yang tereduksi karena sesuatu yang abstrak seperti pikiran dan perasaan karakter (tokoh dalam cerita) sulit jelaskan dalam bahasa suara rupa.

Dalam studi media ada yang disebut *intermediality* atau keantaraan media. Rajewski menjelaskan ada tiga kategori *intermediality* ini.

1. Intermediality in the more narrow sense of medial transposition (as foreexample film adaptations, novelizations, and so forth): here the intermedial quality has to do with the way in which a media product comes into being, i.e., with the transformation of a given media product (a text, a film, etc.) or of its substratum into another medium.

2. Intermediality in the more narrow sense of media combination, which includes phenomena such as opera, film, theater, performances, illuminated manuscripts, computer or sound art installations, comics, and so on, or, to use another terminology, so-called multimedia, mixed media, and intermedia.

3. Intermediality in the narrow sense of intermedial references, for example references in a literary text to a film through, for instance, the evocation or imitation of certain filmic techniques such as zoom shots, fades, dissolves, and montage editing (Rajewski, 2005).

Dalam penciptaan karya antarmedia terdapat bentuk yang bernama *media combination* atau campuran. *Hybrid* atau hibrida berarti kombinasi atau campuran. Dalam bidang audiovisual *hybrid film* biasa digunakan untuk menyebut film yang menggunakan dua kombinasi genre, misal animasi dan *live action*. Bisa juga gabungan antara

dokumenter dengan fiksi, seperti film *The Blair Witch Project*. film yang menampilkan kisah fiksi dengan tampilan seperti sebuah program dokumenter. Hybrid ini dijelaskan juga oleh Silverblatt (2007) bahwa “*A hybrid is a derivative format formed by merging two (or more) successful genres.*”

Penciptaan video *Layar Kata* menggunakan metode menggabungkan beberapa karya seni antara lain seni pertunjukan (pembacaan cerpen), ilustrasi, grafis, dan animasi menjadi video hibrida (*hybrid video*). Menampilkan cerpen dengan pertunjukan pembacaan cerpen dilakukan agar memberi ruang pada bahasa tulis secara penuh untuk menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh.

Tahapan dalam penciptaan video adalah melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahapan praproduksi dilakukan pemilihan cerpen; riset untuk penciptaan ilustrasi, grafis, dan animasi; pembuatan ilustrasi grafis dan animasi; serta persiapan produksi. Tahap produksi dilakukan rekaman suara dan gambar pembacaan cerpen. Terakhir adalah tahap pascaproduksi, di sini semua materi dirangkai dan diselaraskan dalam proses *editing*.

Hasil dan Pembahasan

Objek dari penelitian terapan ini adalah cerpen yang berjudul “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”. Cerpen ini berjumlah 13 halaman (kuarto).

a. Sinopsis (Ringkasan Cerita)

Cerpen ini berkisah tentang Trimah, seorang perempuan manis, yang mengalami pengalaman menyedihkan bersama ibunya pada masa lalunya. Trimah harus direnggut dari masa mudanya dan harus menikah dengan putra majikannya. Dia mengalami peristiwa yang tidak jauh berbeda dengan apa yang dialami pada masa kecilnya. Kepahitan hidup membuat Trimah menjadi sosok yang pendiam, rendah diri, dingin, kuat, tabah, dan penakut. Karena semua kekerasan yang dilakukan oleh suaminya Tono, Trimah sering menyendiri dan menghabiskan waktunya di kamar. Trimah sering berbicara sendiri agar berkurang beban yang ditanggungnya. Karena seringnya dia mencari jawaban akan apa yang telah dialaminya, Trimah mempunyai sosok imajinasi (Bulan) yang selalu dia ajak bicara. Bulan tempat Trimah menumpahkan semua

kesedihannya dengan harapan bisa mendapat ketenangan. Sampai pada akhirnya Trimah merasa mendapat jawaban untuk bisa melepaskan semua yang dia alami dengan cara menghilangkan nyawa suaminya yang dia benci. Suami yang telah menyiksa baik batin maupun fisiknya yang mengakibatkan kematian anak yang dikandungnya. Ketika dia berhasil membunuh suaminya, Tono saat terlelap di tempat tidur kamarnya, Trimah akhirnya merasa mendapat kebebasan dan kelegaan. Beban yang begitu berat dirasakan serasa terlepas dari tubuhnya. Perasaan bebas ternyata tidak berlangsung lama karena Trimah harus berhadapan dengan penegak hukum yang akhirnya Trimah harus menerima hukuman mati di depan regu tembak.

b. Karakter (Penokohan)

3 Dimensi Tokoh	Trimah	Ibu Mertua
Fisiologis		
a. Umur	25 tahun	65 tahun
b. Jenis kelamin	Perempuan	Perempuan
c. Keadaan tubuh	Tinggi 155 cm, berat badan 45 kg, warna kulit sawo matang, wajah oval, manis, rambut panjang hitam	Tinggi 150, berat badan 50 kg. Warna kulit kuning langsung, wajah oval, manis, rambut hitam keputihan panjang
Sosiologis		
a. Status sosial	Kelas bawah	Kelas atas, keturunan ningrat, janda satu anak
b. Pendidikan	SMU	SMU
c. Pekerjaan	Pembantu rumah tangga	Pengusaha batik
d. Suku	Jawa/Solo	Jawa/Solo
Psikologis		
	Pendiam, rendah diri, dingin, kuat, tabah, penakut, penyendiri, cerdas. Perkembangan karakter menjadi sosok yang kejam, sering berhalusinasi.	Baik hati, keibuan, sabar, penyayang, suka membantu, tabah, dan gigih.

c. Setting

Lokasi dalam cerita ini ada tiga:

1. Rumah Trimah

Rumah keluarga menengah ke atas. Berdinding tembok dengan jendela yang lebar. Beratap genting tebal. Rumah bergaya Indische dengan dinding yang bercat putih dan

bagian bawah berupa susunan batu. Memiliki halaman berumput yang luas dengan beberapa pohon besar.

2. Kamar Trimah

Kamar tidur luas dengan dinding berwarna putih dan jendela besar bertirai. Terdapat ranjang besar besi dengan kasur kapuk yang tebal. Sprei putih dari katun tebal menghiasi tempat tidur. Sebuah almari baju dari kayu jati dan meja kursi rias dari kayu jati.

3. Penjara

Penjara dengan jeruji besi pada satu sisinya. Dinding bercat abu-abu terdapat goresan angka menghitung waktu. Terdapat tempat tidur berupa kasur tipis.

d. Desain Karya

Program : Layar Kata, Video Ekranisasi

Judul : “1 Menit Menjelang jam 12 Malam”

Format : Video

Durasi : 35 menit

Tema : Luka Jiwa

Sinopsis:

Video ekranisasi dari cerpen yang berjudul "1 Menit Sebelum Jam 12 Malam", berkisah tentang Trimah seorang perempuan yang mengalami kekerasan dari kecil hingga dewasa. Ibunya berusaha menyelamatkan Trimah dengan menitipkannya kepada keluarga lain, tetapi malah berakhir dengan paksaan untuk menikah dan aborsi. Tidak tahan dengan kekerasan yang dialaminya, akhirnya Trimah memutuskan untuk mencari kebenarannya sendiri. Trimah membunuh suaminya tepat 1 menit sebelum jam 12 malam, meski semua berakhir dengan hukuman mati bagi Trimah, tetapi Trimah merasa telah membuat keputusan yang tepat bagi dirinya.

Pembahasan

Ekranisasi atau pelayarputihan karya sastra pada penciptaan karya video hibrida (*hybrid video*) *Layar Kata* dilakukan pada karya sastra cerpen yang berjudul “1 Menit Menjelang jam 12 Malam”. Cerpen ini bergaya monolog, yaitu pengisahan dilakukan oleh karakter yang bernama Trimah. Cerpen *1 Menit Menjelang 12 Malam* dipilih sebab banyak memuat penuturan pikiran dan perasaan tokoh. Hal yang sulit dalam proses ekranisasi adalah

mewujudkan sesuatu yang abstrak seperti pikiran dan perasaan menjadi wujud suara dan rupa (audiovisual). Video hibrida *Layar Kata* mencoba menggabungkan penuturan gaya monolog dengan ilustrasi visual di *setting* untuk menjelaskan pemikiran dan perasaan karakter. Video hibrida dalam video ini adalah menggabungkan beberapa bentuk karya seni antara lain pembacaan cerpen (seni pertunjukan), ilustrasi, grafis, dan animasi.

Penciptaan video hibrida melalui tahapan standar operasional produksi seperti yang biasa dilakukan dalam sebuah produksi karya audio visual, yaitu praproduksi, produksi, pascaproduksi. Sebelum itu tentu saja dilakukan riset pustaka dan membedah cerpen (karya sastra) yang berjudul “Trimah” menjadi skenario yang merupakan *blue print* produksi video hibrida *Layar Kata*.

1. Praproduksi

Pada tahapan ini dilakukan persiapan produksi antara lain menyiapkan melakukan bedah cerpen dan skenario, memilih (*casting*) pemeran, mempersiapkan kostum, setting, properti yang akan digunakan dalam produksi. Karena *setting* adalah bagian yang penting dalam video *Layar Kata*, persiapan membuat visual *setting* membutuhkan waktu yang cukup karena harus membuat gambar, mengumpulkan *footage* untuk *background*, dan *shot* tulisan dari cerpen.

2. Produksi

Produksi video hibrida *Layar Kata* dengan menerapkan skenario yang sudah dibuat dalam produksi. *Shooting* dilakukan di studio dengan *talent* yang akan membacakan cerpen dengan *background green screen*. Seluruh produksi akan dilakukan dalam studio.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah masa ketika semua yang telah dipersiapkan di praproduksi dan produksi digabung. Penambahan gambar/lukisan, *footage*, dan tulisan sebagai *background* ditambahkan. Musik ilustrasi, spesial efek, dan penyelarasan suara dilakukan pada tahapan ini.

Penerapan konsep hibrida pada video *Layar Kata* pada karya ditunjukkan dari beberapa bagian (*screen shot*) video.

1. Pembacaan Cerpen

Penciptaan karya ini menggunakan format pembacaan cerpen dalam pengisahan cerita. Cerpen dibacakan secara utuh agar memberi ruang bagi bahasa tulis leluasa menyampaikan

Endang Mulyaningsih, Dyah Arum Retnowati, Falih Fairuz Sirajuddin

Bahasa Tulis dan Bahasa Suara Rupa dalam Video Ekranisasi *Layar Kata* “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”

informasi tentang pikiran dan perasaan tokoh. Sengaja format pembacaan cerpen ini dipilih bukan dengan menggunakan *voice over*, sesuai dengan konsep media campuran atau *hybrid*.



Gambar 1

Pembacaan cerpen dibawakan oleh dua *talent* yang membawakan karakter Trimah, Bulan, dan Ibu Mertua. Dialog Trimah dan Ibu Mertua sebagian ditampilkan bersamaan dengan munculnya pembaca cerpen di layar, dengan *background setting* cerita dan ilustrasi adegan.



Gambar 2

2. Ilustrasi

Ilustrasi sebagai visualisasi dari adegan dalam cerpen yang dibacakan pembaca cerpen. Diharapkan ilustrasi ini mampu memberi gambaran kepada penonton tentang peristiwa dalam kisah Trimah dan menambah dramatik cerita. Dipilih penggambaran tokoh berbentuk siluet, perasaan tokoh dilihat dari ekspresi pembaca cerpen.



Gambar 3

Ilustrasi kadang dimunculkan sendiri di layar, kadang ditampilkan bersamaan dengan pembaca cerpen. Hal ini dimaksudkan agar pembaca cerpen terasa menjadi bagian dari cerita.



Gambar 4

3. Grafis

Penggunaan grafis untuk memberi informasi awal kisah. Dipilih jenis huruf yang mencerminkan suasana kisah itu terjadi, yaitu larut malam dan suasana mencekam. Warna ilustrasi *background* ungu keabuan menjadi kontras ketika diberi tulisan berwarna putih. Untuk keterbacaan tulisan menjadi lebih jelas.

Endang Mulyaningsih, Dyah Arum Retnowati, Falih Fairuz Sirajuddin

Bahasa Tulis dan Bahasa Suara Rupa dalam Video Ekranisasi *Layar Kata* “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”



Gambar 5

Dibuat tampilan koran dengan tulisan mencolok dan warna-warni, mewakili “koran kuning”, koran khas yang biasa dijual di perempatan jalan atau terminal. Biasanya koran ini berisi berita kriminal. Judul yang ditulis di *headline* koran cenderung seronok, hiperbola jika sekarang mungkin lebih dikenal dengan “click bite”, dilebih-lebihkan agar calon pembeli koran tertarik untuk membeli. Tampilan ini digunakan untuk menjelaskan karakter yang dipojokkan oleh masyarakat dan media setelah dia membunuh suaminya.



Gambar 6

4. Animasi

Animasi menjadi bagian penting dalam video ini karena inilah yang membedakan video ini dengan dokumentasi pentas panggung pembacaan cerpen. Animasi dibuat untuk menggerakkan ilustrasi agar visualisasi adegan lebih hidup. Seperti yang terlihat di sini gambar tokoh Trimah ketika berdialog dengan Bulan.



Gambar 7

Animasi mampu menciptakan ruang dalam penggambaran ruang penjara. Pergerakan kamera antara jeruji dan ruang dalam penjara menciptakan ruang tiga dimensi bagi pembaca cerpen dan gambar tokoh.



Gambar 8

Konsep penciptaan *Layar Kata* episode cerpen “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” adalah video hibrida (*hybrid video*) dan ekranisasi. Selanjutnya diuraikan penerapan konsep ke dalam karya

a. *Hybrid Video* (Video Hibrida)

Hybrid adalah penggabungan beberapa format yang digunakan untuk menuturkan cerita. Dalam “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” format yang ada adalah pembacaan cerpen (pertunjukan panggung), format gambar ilustrasi, grafis, dan animasi. Penyajian cerita dilakukan oleh dua pembaca cerita yang membawakan tiga karakter, yaitu Trimah, Bulan, dan Ibu Mertua. Trimah adalah penutur, kisah dituturkan dari sudut pandang Trimah. Dengan demikian, porsi informasi tentang pikiran dan perasaan karakter Trimah dominan

dalam video ini. Seperti tujuan semula, cerpen yang berisi banyak bahasa kata dari pikiran dan perasaan karakter bisa tersampaikan dengan jelas ketika disajikan dalam format pembacaan cerpen. Visual dalam film ekranisasi umumnya menjadi dominan, di video *Layar Kata* ini diwujudkan bukan dalam bentuk adegan, melainkan dalam ilustrasi gambar, grafis, dan animasi.

b. Ekranisasi

Dalam karya ekranisasi biasanya ada penambahan, pengurangan dan perubahan variasi. Pada penciptaan video “1 Menit Menjelang jam 12 Malam” pengurangan tidak ada karena seluruh naskah cerpen digunakan di video ini dari awal sampai akhir. Penambahan yang ada pada karya video ini terdapat pada gambar ilustrasi grafis yang digunakan juga musik dan *sound effect*. Dalam video ini juga tidak ada perubahan variasi.

Simpulan

Penciptaan video ekranisasi *Layar Kata* “1 Menit Menjelang jam 12 Malam” ini adalah upaya menciptakan karya ekranisasi dengan metoda *hybrid* dengan mengutamakan memberi ruang pada bahasa tulis untuk menyampaikan informasi pikiran dan perasaan tokoh. Metodenya adalah dengan cara menggabungkan beberapa format dalam satu video. Format tersebut adalah pembacaan cerpen, ilustrasi, grafis, dan animasi. Dalam proses ekranisasinya tidak mengalami pengurangan, tidak juga mengalami perubahan variasi, yang ada adalah penambahan visual, musik, *sound effect*, dan *live action* pembacaan cerpen.

Bentuk karya ekranisasi selama ini adalah film fiksi dengan adegan-adegan di dalamnya. Video ekranisasi *Layar Kata* “1 Menit Menjelang jam 12 Malam” adalah salah satu upaya membuat karya ekranisasi dengan bentuk baru, masih banyak peluang eksplorasi karya ekranisasi. Semoga setelah penelitian terapan ini mendorong tumbuh ragam penelitian terapan sejenis sehingga karya ekranisasi berkembang menjadi lebih banyak ragamnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM ISI Yogyakarta; Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mendukung penelitian terapan Video Ekranisasi *Layar Kata* “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” hingga selesai dan dipresentasikan dalam seminar ini.

Referensi

- Damono, Sapardi Djoko. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia.
- Eneste, Panusuk. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Marie, Laure Ryan. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetic Today* 34(3): 361-388.
- Prameswari, Early Meisiasa. (2020). Artemis Fowl: Beda Film dengan Novelnya Bikin Penonton Kecewa. Retrieved October 29, from <https://gensindo.sindonews.com/read/80446/700/artemis-fowl-beda-film-dengan-novelnya-bikin-penonton-kecewa-1593003992?showpage=all>
- Puspitasari, Widya Nur dan Sigit Ricahyono. (2019). Kajian Ekranisasi Novel “Assalamu’alaikum Beijing” Karya Asma Nadia dalam Bentuk Film “Assalamu’alaikum Beijing” Sutradara Guntur Soeharjanto. *Linguista* vol 3, no 2.
- Rahmatika, Nadia. (2021). Film Adaptasi dari Novel Apakah Sesuai Ekspektasi? Retrieved October 29, from <https://kumparan.com/nadia-rahmatika/film-adaptasi-dari-novel-apaakah-sesuai-ekspektasi-1x9xQGuD633>
- Rajewsky, Irina O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialities Histoire et Theorie des Arts des Letters et des Techniques*.
- Silverblatt, Art. (2007). *Genre Studies in Mass Media*. New York: Routledge.
- Woodrich, Christopher A. (2018). *Ekranisasi Awal: Bringing Novel to the Silver Screen in the Dutch East Indies*. Yogya: UGM Press.

KOMIKALISASI LAGU *PUTIH* (EFEK RUMAH KACA): SUATU KONSEP ALIH WAHANA DAN PERMAKNAANNYA

Umilia Rokhani

Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
E-mail: umilia_erha@yahoo.co.id

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi dan semakin luasnya ruang virtual mendorong meningkatnya kerja kreativitas masyarakat. Respons antarkarya menjadi hal yang tidak mustahil dilakukan sebagai suatu bentuk perluasan karya sehingga karya itu berkembang dalam kesinambungan. Salah satu karya yang muncul sebagai respons dari keberadaan karya lainnya adalah lagu *Putih* dari Efek Rumah Kaca yang direspons dalam bentuk alih wahana komikalisasi sebagai ilustrasi lagunya. Tangkapan pemahaman atas karya lagu dan dituangkan ilustrasinya dalam bentuk komik membawa makna tersendiri. Dengan mempergunakan konsep ekranisasi dan semiotika Peirce, makna atas komikalisasi yang dikaitkan dengan lagu *Putih* dari Efek Rumah Kaca dapat diketahui. Efek Rumah Kaca yang identik dengan karya bermuatan kritik-kritik sosial direspons menjadi bentuk yang dialihwahanakan menjadi bentuk komik, yang kemudian dijadikan ilustrasi lagu. Alih wahana dalam hal ini dituntut untuk dapat merepresentasikan muatan kritik-kritik sosialnya. Untuk itu, representasi komikalisasi lagu *Putih* harus dapat menguatkan makna atas filosofi kematian dan kelahiran seperti yang tertuang dalam lirik lagunya. Kematian adalah kelahiran abadi dan kelahiran adalah perjalanan menuju kematian. Hidup adalah upaya untuk menjadi berguna sekalipun kematian sebagai nilai gantinya. Dengan demikian, kematian itu bukanlah sesuatu yang sia-sia dan hidup yang sementara itu akan memiliki makna.

Kata kunci: komikalisasi, lagu *Putih*, Efek Rumah Kaca, ekranisasi, semiotika Peircean

Pendahuluan

Tingginya akses masyarakat terhadap teknologi dalam kehidupan sehari-hari mendorong teknologi berkembang cukup pesat di banyak sektor kehidupan. Banyak aspek kehidupan yang bergantung pada kecanggihan teknologi. Hal itu dianggap membawa kemudahan beraktivitas dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan dinamika kehidupan terkait keberadaan teknologi tersebut juga turut menunjang kreativitas masyarakat dalam mengakses dan mempergunakan teknologi itu sendiri (W. Nugroho et al., 2019).

Salah satu yang menjadi media perkembangan kreativitas masyarakat adalah pemanfaatan media virtual sebagai penyalur kreativitas berkesenian. Hal tersebut dipengaruhi pula oleh bergesernya budaya yang berkembang di masyarakat (Evrard,

2017). Pergeseran budaya tersebut tidak lagi menempatkan suatu bentuk seni sebagai suatu sentral budaya, tetapi sudah menjadikannya bagian dari budaya pop yang dapat setiap saat dan di sembarang tempat dapat diakses oleh masyarakat, seperti halnya film, musik, dan buku (G. Nugroho, 1998). Masyarakat tidak harus pergi ke bioskop untuk bisa menikmati sebuah film. Demikian pula, masyarakat dapat setiap waktu, di tiap tempat dapat mendengarkan musik tidak harus menunggu jadwal konser musik ataupun tayangan program televisi.

Hal senada juga berlaku bagi pengaksesan buku yang kini sudah dapat dibaca melalui bentuk *e-book* atau novel-novel yang dapat dibaca melalui berbagai aplikasi tanpa pembaca harus pergi ke perpustakaan, toko buku, atau tempat persewaan buku. Hal-hal tersebut yang membuat akses atas seni, dalam hal ini hasil karya seni, mudah didapatkan oleh masyarakat. Tingginya akses hasil karya seni oleh masyarakat juga menunjang tingginya respons atas penikmatan karya seni itu sendiri. Salah satu respons yang dihasilkan dari penikmatan karya seni adalah munculnya karya-karya alih wahana atau karya adaptasi yang terjadi karena proses *transcoding* (Augusto Viana da Silva, 2013; Ghandeharion & Abbaszadeh, 2020). Karya alih wahana atau adaptasi ini dapat berupa berbagai ragam karya, seperti karya film adaptasi, novelisasi film, gending adaptasi batik, dan komikalisasi lagu. Terdapat proses negoisasi atas ide, bentuk, dan unsur pendukung lainnya yang dilengkapi dengan konsep kreativitas (Andini & Hudoyo, 2016; Hasan et al., 2018; Istadiyantha, 2017; Santoso, 2017).

Konsep alih wahana tentu merujuk pada kajian sastra seperti dijelaskan Simbolon dalam www.republikaonline.com. Terdapat empat konsep dalam suatu karya alih wahana, yakni sebagai ide, sebagai bagian dari (teks) dialog, sebagai teks (deskripsi) skenario, dan sebagai sumber. Sastra sebagai ide menempatkan karya sastra hanya sebagai ide pembuatan karya berikutnya. Dalam hal ini, karya adaptasi tidak bertitik tolak pada karya sastra. Karya adaptasi dapat dikembangkan secara bebas mengikuti interpretasi dari pembuat karya adaptasinya. Sastra juga dapat diadaptasi sebagai (teks) dialog, bentuk, rima, dan bunyi yang berupa puisi sebagai bagian dari bentuk dialog. Konsep ini pernah diterapkan oleh W.S. Rendra ketika bermain dalam film *Yang Muda Yang Bercinta*. Sastra dapat pula diadaptasi sebagai deskripsi dari skenario karena bentuknya yang multitafsir. Sementara itu, sastra sebagai sumber berarti karya tersebut

berfungsi sebagai pedoman sehingga pengembangan karya adaptasi tidak berbeda jauh dari karya yang diikutinya. Konsep sebagai sumber dan ide muncul dalam lagu *Putih* karya Efek Rumah Kaca (selanjutnya disingkat ERK) yang dialihwahanakan menjadi bentuk komikalisasi sebagai ilustrasi lagu oleh Muhammad Iqbal. Bentuk komikalisasi ini perlu dilihat untuk memahami permaknaan yang dimunculkan dari perubahan bentuk atau pengembangan yang dihasilkan pada karya alih wahana.

Konsep dan Metodologi Alih Wahana

Bahasa menjadi alat yang digunakan untuk proses berpikir manusia. Representasi mental pikiran seseorang mempunyai struktur linguistik yang akan muncul dalam konsep produksi. Dalam proses produksi lagu, lirik dapat disejajarkan dengan puisi sebagai suatu ekspresi. Ekspresi dalam puisi umumnya memunculkan ketidaklangsungan ujaran. Kualitas keputisan tanda menjadi ciri kebahasaan dari agen pemroduksi (Riffaterre, 1978). Dalam hal ini, baik ketidaklangsungan ujaran maupun keputisan tanda dapat direspons oleh penikmatnya dengan menghadirkannya kembali dalam konsep karya alih wahana yang tentu saja memunculkan ruang negoisasi atas struktur karya asalnya. Ruang negoisasi tersebut akan diisi dengan kreativitas perespons karya.

Karya alih wahana merujuk pada konsep ekranisasi dalam kajian sastra. Ekranisasi berasal dari kata *ecran* dalam bahasa Prancis yang berarti layar. Dengan demikian, ekranisasi dapat dikatakan sebagai pelayarputihan untuk mengacu atas pengubahan bentuk karya atau alih wahana. Ekranisasi dapat mengarah pada proses dengan mempergunakan alat yang berbeda, proses penggarapan yang berbeda, cara menikmati hasil karya yang berbeda, juga terkait dengan perbedaan waktu penikmatannya (Eneste, 1991). Dengan demikian, digunakan metode semiotik untuk menganalisis pemaknaan tanda dari hasil praktik alih wahana berupa komikalisasi lagu *Putih*.

Terdapat kombinasi antara representasi, objek, dan interpretasi. Untuk itu, Peirce mengemukakan bahwa keberadaan tanda diciptakan oleh seseorang dalam pikirannya dengan sesuatu yang setara atau mungkin dikembangkan secara lebih sebagai suatu tanda. Tanda yang diciptakan dalam pikiran orang tersebut disebut sebagai tafsiran dari tanda pertama. Tanda untuk menandai sesuatu sebagai objek. Jadi, tanda tidak mengacu pada banyak hal, tetapi mengacu pada semacam ide. Untuk itu, terdapat tiga konstituen

Umilia Rokhani

Komikalisasi Lagu *Putih* (Efek Rumah Kaca): Suatu Konsep Alih Wahana dan Permaknaannya

komunikasi, yaitu tanda atau representamen (R) sebagai sesuatu yang dapat dilihat dan dipersepsikan (bisa berupa fisik atau mental) untuk merujuk pada sesuatu mewakilinya (O), dan interpretan (penafsiran) berupa kemungkinan makna yang dibentuk oleh representamen (Nöth, 1990).

Analisis Semiotika Peircean terhadap Komikalisasi Lagu *Putih*

Lagu *Putih* merupakan salah satu lagu dari album ketiga ERK, Sinestesia. ERK banyak berkarya dengan tema-tema kritik sosial. Hal ini senada dengan film-film Iran yang tumbuh dan muncul berkorelasi secara intertekstual dengan tradisi lisan masyarakat setempat (Yazdanjoo et al., 2018). Demikian pula halnya dengan lagu *Putih* yang direspons oleh Muhammad Iqbal menjadi komikalisasi lagu yang kemudian dijadikan ilustrasi lagu tersebut. Komikalisasi lagu ini dibuat untuk pemenuhan tugas mata kuliah Apresiasi Desain, Prodi Desan Komunikasi Visual, Institut Teknologi Surabaya. Komikalisasi ini berpijak pada sumber lirik lagu. Berikut lirik lagu *Putih* karya Efek Rumah Kaca.

PUTIH

Saat kematian datang, aku berbaring dalam mobil ambulan

Dengar, pembicaraan tentang pemakaman dan takdirku menjelang

Sirine berlarian bersahut-sahutan, tegang, membuka jalan menuju Tuhan

Akhirnya aku usai juga

Saat berkunjung ke rumah, menengok ke kamar ke ruang tengah

Hangat, menghirup bau masakan kesukaan dan tahlilan dimulai

Doa bertaburan kadang tangis terdengar, aku pun ikut tersedu sedan

Akhirnya aku usai juga

Oh kini aku lengkap sudah dan kematian, keniscayaan

Di persimpangan atau kerongkongan tiba-tiba datang atau dinantikan

Dan kematian, kesempurnaan dan kematian hanya perpindahan

Dan kematian, awal kekekalan karena kekekalan untuk kehidupan tanpa kematian

Lalu pecah tangis bayi seperti kata Wiji, disebar biji-biji, disemai menjadi api

Intro (dan backing vocal)

*Selamat datang di samudera, ombak-ombak menerpa, rekah-rekah dan berkahlah
Dalam dirinya terhimpun alam raya semesta, dalam jiwanya berkumpul hangat
surga neraka*

*Hingga kan datang pertanyaan segala apa yang dirasakan, tentang kebahagiaan,
air mata bercucuran*

Intro (backing vocal)

Hingga kan datang ketakutan

*Menjaga keterusterangan dalam lapar dan kenyang, dalam gelap dan benderang
Tentang akal dan hati, rahasianya yang penuh teka teki*

Tentang nalar dan iman, segala pertanyaan tak kunjung terpecahkan

Dan tentang kebenaran kejujuran. Takkan mati kekeringan, esok kan bermekaran

Lagu ini memuat dua kata kunci, yaitu kematian dan bayi. Sesuai kata dasarnya *mati*, kata *kematian* berarti sudah hilang nyawanya; tidak hidup lagi. Sementara itu, kata *bayi* berarti anak yang belum lama lahir (www.kbbi.web.id). Dua kata kunci ini seolah membagi lagu ini menjadi dua bagian. Bagian pertama diawali dengan kata *kematian*, yaitu pada lirik *saat kematian datang*. Iqbal mengawali dengan gambar suatu jalan yang membelah kawasan pemukiman dan menuliskan tajuk bagian pertama dengan kata *tiada*. Tajuk *tiada* ini dikuatkan dengan tulisan lirik *saat kematian datang*. Tiada dan kematian



Gambar 1 Pembukaan komikalisasi Putih
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14
Oktober 2022



Gambar 2 Dalam mobil ambulans
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14
Oktober 2022

Umilia Rokhani

Komikalisasi Lagu *Putih* (Efek Rumah Kaca): Suatu Konsep Alih Wahana dan Permaknaannya

menjadi dua hal yang memiliki kesamaan makna, yaitu sudah hilang nyawa atau tidak hidup lagi berarti tidak ada lagi di dunia ini.

Dari gambar 1 terdapat empat komponen yang dimunculkan untuk membangun representasi awal, yaitu pemukiman, jalan yang membelah pemukiman, gunung, dan langit awan. Dari keempat komponen itu, jalanan yang membelah menjadi objek yang diutamakan. Hal itu terjadi karena jalanan yang membelah pemukiman menjadi penghantar untuk lirik berikutnya *aku terbaring dalam mobil ambulance* (Gambar 2). Gambar tidak menunjukkan gambar ambulance, tetapi bagian dalam sebelah belakang dari ambulance. Gambar menunjukkan bahwa yang terbaring dalam ambulance sudah ditutup kain sehingga tokoh Aku yang dibawa oleh mobil ambulance adalah jenazah, bukan orang sakit.

Hal ini sejalan dengan lirik pertama yang menyebut kata *kematian*. Kematian berkorelasi lanjut dengan pemakaman sehingga dalam lirik ditunjukkan adanya pembahasan mengenai pemakaman sementara gambar hanya ditunjukkan dengan wajah orang-orang penghantar jenazah. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa pemakaman baru menjadi bahan pembicaraan. Pembicaraan tersebut mengiringi suara sirine ambulance yang seolah mencarikan jalan untuk mengantarkan kepulangan menuju Tuhan. Hal yang disadari oleh aku bahwa dirinya telah usai di dunia. Kata *usai* berarti selesai; habis (www.kbbi.web.id).

Bait kedua menunjukkan ambulance yang telah sampai di rumah duka. Hal itu ditunjukkan dengan lirik saat berkunjung ke rumah dan ditunjukkan dengan gambar adanya ruh tokoh Aku yang melihat ambulance tersebut dari seberang jalan. Penggambaran Aku sudah bukan seperti wujud manusia dengan fisik yang dapat dilihat. Aku hanya



Gambar 3 Aku sampai di rumahnya
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 4 Aku ditahlikan
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 5 Close up wajah Aku
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

digambar dengan bentuk garis dan transparan. Hal tersebut terepresentasi pada gambar 3, 4, dan 5.

Penggunaan kata *berkunjung* berarti hanya singgah. Rumah di dunia sudah tidak lagi sebagai tempat untuk pulang. Tokoh Aku hanya dapat melihat ke dalam rumah. Ia menengok ke kamar dan ke ruang tengah. Ilustrasi gambar menunjukkan ia juga menengok ke dapur dan menghirup bau masakan kesukaan. Lalu ia menyaksikan tamu yang bertahlil untuknya. Dari gambar 4 dapat dilihat bahwa ia sudah tidak mampu untuk melakukan apa pun di dunia. Bahkan berdoa untuk dirinya sendiri pun tidak bisa ia lakukan. Aku hanya dapat mengharap doa dari orang lain yang masih hidup, salah satunya melalui tahlil yang diselenggarakan setelah kematiannya.

Hal itu menumbuhkan kesadaran terpisahnya urusan dunia dengan dirinya. Hal yang menumbuhkan kesadaran juga bagi keluarga yang ditinggalkan dan bagi si Aku sehingga terdengarlah tangis dan sedu sedan. Baris terakhir bait kedua mengulang narasi lirik *akhirnya aku usai juga* (lihat gambar 5). Repetisi ini untuk menandakan kesadaran si Aku bahwa urusan kematian bukan hanya sekadar urusan dengan pemakaman, tetapi juga terpisahnya seluruh urusan dunia atas dirinya. Gambar 5 menggunakan teknik *close up* untuk menunjukkan ekspresi kesedihan si Aku. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa bagian pertama dari lagu ini adalah membangun kesadaran di awal kematian atas permaknaan kematian itu sendiri. Hal ini ditegaskan dengan kesadaran yang dipaparkan pada bait ketiga.

Bait ketiga merangkum kesadaran bahwa segala urusan dunia telah tunai dilakukan dengan lirik *Oh kini aku lengkap sudah*. Kata *lengkap* dapat ditafsirkan selesai segala urusan. Simbolisasi atas ungkapan ini ditunjukkan dengan ilustrasi gambar tokoh *Aku yang naik ke atas menuju Tuhan*. Hal itu disertai dengan pemahaman dari kata-kata kunci bahwa kematian = keniscayaan, kesempurnaan, perpindahan, dan kekekalan. Hal itu dapat dilihat pada gambar 6.

Umilia Rokhani

Komikalisasi Lagu *Putih* (Efek Rumah Kaca): Suatu Konsep Alih Wahana dan Permaknaannya



Gambar 6 Aku yang telah menerima kematian dirinya
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

Niscaya, dalam hal ini, adalah sesuatu yang pasti. Semua yang hidup pasti akan mati. Kematian juga menjadi kesempurnaan perjalanan kehidupan itu sendiri karena kematian hanyalah perpindahan alam atau perpindahan fase kehidupan berikutnya. Selanjutnya, kehidupan setelah kematian itu adalah kekekalan yang nyata.

Lagu memasuki bagian kedua ditandai dengan kata kunci *bayi* pada lirik *lalu pecah tangis bayi seperti kata Wiji*. Bayi menjadi penanda kelahiran. Lagu ini membentuk makna melalui dikotomi tanda: mati dan lahir. Mati menjadi awal kekekalan hidup, sedangkan lahir menuju proses mati. Sementara itu, Wiji dalam lirik tersebut merujuk pada Wiji Thukul. Hal ini ditegaskan dengan ilustrasi gambar yang menunjukkan poster serupa dengan Wiji Thukul dan kata-katanya.



Gambar 7 Aku melihat bayi dan teringat perkataan Wiji
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 8 Mural Wiji Thukul
Sumber: kempalan.com diakses 22 Oktober 2022

Pilihan pemikiran Wiji Thukul (*Tidak Mati: Kami Berlipat Ganda, Ide Kami Bergerilya*) menjadi bentuk modifikasi yang dilakukan oleh Iqbal karena ERK tidak menunjukkan dalam syairnya tentang pemikiran Wiji Thukul yang dijadikan acuan. Dalam hal ini, lirik hanya dijadikan ide bagi Iqbal untuk mengembangkan gambar ilustrasi komikalisasinya dengan memilih pemikiran Wiji Thukul yang harus diselarasakannya dengan muatan lagu *Putih*. Pilihan pemikiran Wiji Thukul tersebut menunjukkan bahwa si Aku pada dasarnya tidak mati karena ia hidup dalam ide-ide yang terus berkembang. Ide yang disebarkan seperti biji-biji yang diharapkan dapat tumbuh, berkembang, dan menginspirasi orang lain. Ide-ide pemikiran tersebut digelorakan dengan api (semangat) sehingga pemikiran akan terus hidup.

Intro lagu yang cukup lama mengharuskan Iqbal mengembangkan idenya mempergunakan modifikasi untuk dapat menghubungkan muatan lagu sehingga tercipta sinkronisasi antara sebelum intro dan sesudah intro. Iqbal menempatkan ilustrasi simbolik berupa bayi yang bersiap untuk berada di tengah pergulatan gelombang kehidupan hingga akhirnya gelombang menggulungnya. Demikian juga dengan pusaran kehidupan yang akan terus menjadi ujian selama manusia hidup. Kreativitas Iqbal ditunjukkan dengan gambar 9, 10, 11, dan 12.



Gambar 9 Modifikasi bayi dan simbolisasi gelombang kehidupan
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 10 Simbolisasi gelombang kehidupan
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

Umilia Rokhani

Komikalisasi Lagu *Putih* (Efek Rumah Kaca): Suatu Konsep Alih Wahana dan Permaknaannya

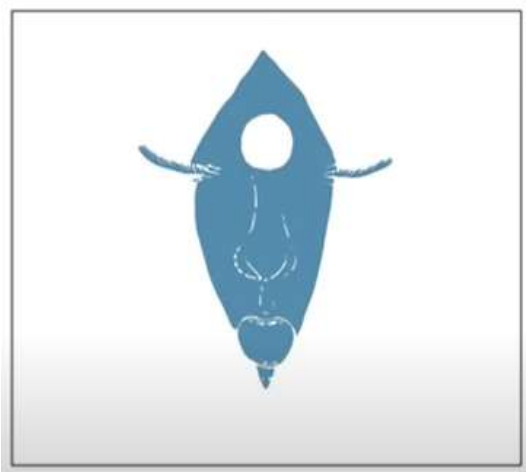


Gambar 11 Simbolisasi pusaran gelombang kehidupan
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 12 Kutub kebaikan dan kebatilan
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

Pusaran tersebut akan menjadi dua dikotomi juga, yaitu kebenaran dan kebatilan yang akan senantiasa kebersamainya kehidupan manusia dan akan menjadi citra diri manusia atas pilihan langkah hidupnya. Manusia akan selalu memiliki ide pemikiran untuk hidupnya. Ide tersebut yang akan dikembangkan dan diturunkan kepada generasi penerusnya, seperti diungkapkan pada gambar 13 dan 14.



Gambar 13 Ide pemikiran
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 14 Pemikiran yang diturunkan kepada generasi penerus
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

Ide pemikiran yang diturunkan itu akan menjadi bekal untuk mengarungi samudra kehidupan yang penuh dengan gelombang ujian. Namun, di setiap ujian juga akan senantiasa muncul harapan akan kehidupan yang dalam lirik disebutkan untuk selalu /rekah/ dan /berkah/. Oleh karena itu, dalam diri manusia selalu ada kendala dan harapan yang menempatkan manusia serupa alam semesta sehingga seperti berada di surga atau neraka. Manusia akan berkembang seperti bayi yang mulai belajar untuk berjalan. Oleh karena itu, jatuh dalam kehidupan itu hal yang wajar dan manusia perlu untuk terus belajar. Berbagai situasi, baik kebahagiaan maupun kesedihan, dalam hidup manusia menjadi hal wajar terjadi. Oleh karena itu, dibutuhkan keseimbangan seperti terrepresentasi pada gambar 15 dan 16.



Gambar 15 Keseimbangan akal dan hati
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022



Gambar 16 Keseimbangan nalar dan iman
Sumber: Muhammad Iqbal diakses 14 Oktober 2022

Dalam suatu proses pembelajaran hidup, akan ditemui kebimbangan-kebimbangan untuk menjaga keterusterangan atau kejujuran dalam semua kondisi, seperti saat pasang surut kehidupan (lapar – kenyang, gelap – terang). Dalam situasi seperti itu, manusia membutuhkan kesehatan akal dan hati serta keseimbangan nalar dan iman, untuk menemukan jawaban dari rahasia dan pertanyaan kehidupan karena kebenaran dan kejujuran akan tetap menang dan akan terus hidup serta berkembang.

Simpulan

Komikalisasi lagu *Putih* karya ERK yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal memosisikan lirik lagu tersebut sebagai sumber sekaligus ide penciptaan karya alih wahananya dengan mempergunakan modifikasi dan transformasi. Karya alih wahana ini terbagi dalam dua bagian yang menunjukkan dikotomi tanda mati dan lahir. Kematian menjadi suatu konsep atau alur yang harus diterima dan dijalani. Hal ini terkait dengan kehidupan yang kekal, sedangkan kematian sendiri senantiasa berkorelasi dengan

kelahiran. Kelahiran di dunia serta proses pembelajaran dan pemahaman atas hidup perlu ditempatkan secara seimbang antara hati dan pikiran. Kehidupan di dunia adalah suatu konsep yang harus dicari dan dirumuskan untuk kemudian dijalani oleh pelakunya. Kehidupan harus dikembangkan dengan ide dan pemikiran, tetapi senantiasa harus dilandasi pula dengan keimanan dan senantiasa menyertakan Tuhan dalam setiap langkah sehingga kematian menjadi fase kehidupan berikutnya yang akan selalu dinantikan karena kehidupan telah tertunai dengan seluruh daya upaya yang maksimal.

Referensi

- Andini, B. G., & Hudoyo, S. (2016). Ekranisasi Unsur Naratif dalam Film *Life of PI*. *Capture: Jurnal Seni Dan Rekam*, 7(2), 32–46.
- Augusto Viana da Silva, C. (2013). Modern narratives and film adaptation as translation. *Acta Scientiarum Language and Culture*, 35(3), 269–274. <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v35i3.17238>
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Penerbit Nusa Indah.
- Evrard, A. Y. (2017). Modernity at large: Cultural dimensions of globalisation. In *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalisation*. <https://doi.org/10.4324/9781912128990>
- Ghandeharion, A., & Abbaszadeh, R. (2020). Hollywood Dubliners become personal: Joyce's Gabriel morphs to John Huston in the Dead. *Cogent Arts & Humanities*, 7(1), 1848754. <https://doi.org/10.1080/23311983.2020.1848754>
- Hasan, R. V., Simatupang, G. R. L. L., & Saputro, K. A. (2018). Klaim Kebenaran Filmis Dokumenter: Problem dan Alternatif Sudut Pandang. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(2), 77–86. <https://doi.org/10.24821/rekam.v14i2.1715>
- Istadiyantha. (2017). *Ecranisation From Textual Tradition to Cinema: The Infidelity Against the Values of Literary Writing?* 16(1), 83–92. <https://doi.org/10.24036/jh.v16i1.7961>
- Nöth, W. (1990). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.
- Nugroho, G. (1998). *Kekuasaan dan Hiburan*. Bentang Budaya.
- Nugroho, W., Suhada, I. P., Hakim, L. R., & Pungkiawan, P. R. (2019). Perancangan Web Series Film Dokumenter sebagai Media Revitalisasi Kopi Jawa di Ngawonggo, Kaliangkrik, Magelang, Jawa Tengah. *Rekam*, 15(2), 113–124. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3577>
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. Indiana University Press.
- Santoso, V. (2017). Kapital dan Strategi Garin Nugroho dalam Proses Produksi Film. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 11–18. <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1492>
- Yazdanjoo, M., Asadi Amjad, F., & Shahpoori Arani, F. (2018). A Case of Historical Adaptation in Iranian Media: Shahrzad as a Palimpsestuous Hive of Intertextuality. *Cogent Arts & Humanities*, 5(1), 1557314. <https://doi.org/10.1080/23311983.2018.1557314>
- www.kbbi.web.id diakses 22 Oktober 2022
- <https://www.youtube.com/watch?v=5d6FUSnxFAY> diakses 14 Oktober 2022
- www.kempalan.com diakses tanggal 22 Oktober 2022

FOTO STEREOSKOPIK SEBAGAI MEDIA HIBURAN MASYARAKAT ABAD KE-19

Pitri Ermawati

ISI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: ermapiet12@gmail.com

ABSTRAK

Pada abad ke-19, fotografi selain memiliki fungsi sebagai ekspresi rasa seni dan dokumentasi, juga sebagai media hiburan masyarakat. Masa tersebut disemarakkan oleh foto stereoskopik yang menyajikan efek tiga dimensi (3D), yang memberikan impresi kedalaman ruang sehingga foto terkesan lebih hidup. Hal ini memberikan kesenangan tersendiri bagi masyarakat. Selama lima belas tahunan yang mencapai puncaknya pada tahun 1850-60-an, “demam” foto stereoskopik melanda masyarakat Eropa dan Amerika, hingga muncul jargon “*tiada rumah tanpa stereoskop*”. Tulisan ini bertujuan mencari tahu bagaimana metode fotografi yang diterapkan untuk mendapatkan efek 3D pada zaman dahulu, ketika fotografi 3D era *old photography* belum semudah fotografi 3D era digital abad ke-21 saat ini; apa saja subjek foto stereoskopik yang lazim dinikmati sebagai hiburan sehingga masyarakat abad ke-19 merasakan *enjoyment* yang sedemikian rupa. Untuk menjawab hal tersebut, digunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Strategi penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa foto stereoskopik diciptakan dengan dua macam teknik: (1) satu objek difoto sebanyak dua kali dengan kamera *single lens*, dengan sedikit menggeser *angle*; dan (2) satu objek difoto sebanyak satu kali dengan kamera *twin lens*. Setelah foto tercipta, cara menikmatinya adalah dengan memasukkannya ke dalam alat yang bernama *stereoscopic viewer*, kemudian ditonton melalui mekanisme optik yang ada pada alat ini. Adapun subjek foto yang lazim adalah manusia, pemandangan alam, dan *still-life*.

Kata kunci: foto stereoskopik, *stereoscopic viewer*, *virtual reality*, foto 3D, fotografi abad ke-19

Pendahuluan

Fotografi terlahir dari pucuk-pucuk pemikiran, karsa, dan karya para pionir dari sejumlah bangsa di dunia; bertitik tolak dari sifat dasar manusia yang menyukai gambar (*animal pictorium*), keingintahuan manusia terhadap fenomena-fenomena alam, serta kesadaran diri sebagai manusia yang begitu berharga sebagai entitas. Pada sekitar tahun 1826/1827, ketiga hal ini berkelindan yang pada akhirnya menghasilkan *heliography*, hasil percobaan seorang pria Perancis bernama Joseph Nicephore Niepce, yang memvisualkan secara samar pemandangan di halaman rumahnya. Media baru ini dalam perkembangannya disebut dengan fotografi. Dinyatakan oleh Rusli (2022) bahwa kesadaran manusia untuk

merekam dan mereproduksi pengalaman empiris visualnya telah mendorong terciptanya media baru yang representatif untuk menghadirkan kembali realitas alam dan lingkungan sekitar ke dalam media fotografi.

Fotografi tidak lepas pula dari fungsi hiburan. Sejak zaman kuno hingga modern, hiburan merupakan sebuah kebutuhan yang perlu dipenuhi oleh manusia agar hatinya senang, kondisi mentalnya baik, dan kualitas hidupnya terjaga di level atas. Adapun kata “hiburan” memiliki persamaan arti dengan kata “*entertainment*” dalam bahasa Inggris (Anggraini, Holilulloh, and Nurmalisa, 2015). Berdasarkan aktivitasnya, terdapat sejumlah ragam hiburan, misalnya, *traveling*, berkuliner, mengerjakan hobi, berolahraga, dan menonton. Pada abad ke-19, saat usia fotografi masih sangat muda, dan hiburan modern berwujud layar televisi, layar film bioskop, dan layar gawai yang berkoneksi dengan internet belum lahir; ada sebuah hiburan fotografis unik yang pernah semarak, khususnya di kalangan masyarakat kelas menengah Eropa dan Amerika. Hiburan ini dikenal dengan nama *stereoscopic photographs* atau foto stereoskopik.

Di dalam buku *The Camera* disebutkan bahwa pada awal tahun 1860-an, Eropa dan Amerika dilanda demam fotografi jenis baru, yakni: foto stereoskopik, atau “menonton sepasang foto dengan efek tiga dimensi” melalui sebuah alat. Ini merupakan sepasang gambar foto, yang ditonton melalui alat yang dilengkapi dengan lensa kembar bernama stereoskop (Editor, 1980: 148). Senada dengan hal itu, Gernsheim menyebutkan bahwa pertengahan tahun 1850-an merupakan awal popularitas ekstrem foto stereoskopik (Gernsheim, 1986). Ini disebut dengan foto stereoskopik karena sifat fotonya yang stereo: kanan-kiri; dua buah foto bersubjek sama, namun *angle* pemotretannya dibuat sedikit berbeda. Artikel ini bertujuan membahas bagaimana teknik fotografi yang diterapkan untuk menghasilkan efek tiga dimensi; serta apa sajakah subjek fotonya sehingga mampu menghibur masyarakat abad ke-19.

Teori dan Metodologi

Tulisan ini menerapkan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Strategi penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek apa adanya

(Lumentah, 2013). Jenis penelitian deskriptif kualitatif umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial (Yuliani, 2018). Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti secara objektif, dan bertujuan menggambarkan fakta secara sistematis, juga menggambarkan karakteristik objek serta frekuensi yang diteliti secara tepat (Zellatifanny and Mudjiyanto, 2018). Adapun studi pustaka tentang topik tertentu dapat memberikan pengalaman yang memperkaya secara akademis. Studi ini harus dianggap sebagai proses yang fundamental bagi setiap penelitian atau pengembangan yang bermanfaat dalam subjek apa pun, dan dari disiplin apa pun (Aldiyanto et al., 2018:71).

Implementasi teori-teori penelitian tersebut tertuang ke dalam langkah-langkah penelitian ini, yakni: (1) mencari pustaka tentang foto stereoskopik abad ke-19, khususnya dalam hal teknik penciptaan dan genre subjeknya, yang bersumber dari buku-buku dan jurnal-jurnal ilmiah; (2) membaca pustaka-pustaka tersebut; (3) melakukan telaah atas bacaan; (4) menyajikan hasil telaah; dan (5) menarik simpulan.

Hasil dan Pembahasan

Media Fotografi dan Subjek Foto Stereoskopik

Secara ringkas, praktik fotografi analog dimulai dengan proses pemotretan, pencucian film, pencetakan, dan penyajian (Irwandi, 2018). Demikian halnya dengan *old analog photography* yang menjadi media pemotretan stereoskopik yang berupa *daguerreotype*, *calotype*, dan *collodion*.



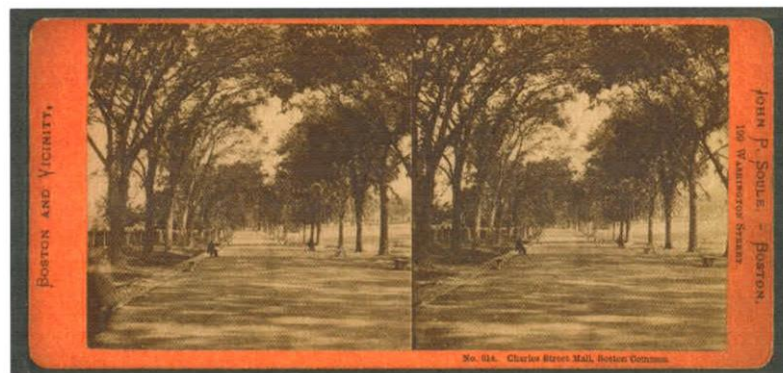
Gambar 1 *Daguerreotype* stereoskopik galeri patung di Crystal Palace, London, c. 1851/1862

Pitri Ermawati

Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad ke-19

Sumber: <https://wellcomecollection.org/works/zgywqcke>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 21.35 WIB)

Pada awalnya, *daguerreotype* yang diciptakan oleh Louis Jacques Mande Daguerre pada tahun 1839 telah digunakan untuk membuat potret stereoskopik; namun pengenalan proses fotografi baru, yaitu *calotype* yang diciptakan oleh William Henry Fox Talbot pada tahun 1841, berhasil memberikan *booming* stereoskop. Foto stereoskopik pertamanya adalah potret ahli matematika Bernama Charles Babbage, yang diciptakan oleh Henry Collen pada tahun 1841. Talbot memproduksi gambar-gambar stereo untuk Sir Charles Wheatstone, seorang ilmuwan Victoria yang memiliki area keilmuan luas. Cara Talbot cukup sederhana, yakni dengan sedikit saja memindahkan kameranya pada jarak tertentu di antara eksposur-eksposur yang dilakukannya (Pritchard, 2014).



Gambar 2 Sepasang foto stereoskopik bersubjek pemandangan sebuah jalan
Sumber: (Pritchard, 2014)



Gambar 3 Sepasang foto stereoskopik bersubjek cangkang siput kecil
Sumber: (Wasielowski, 2015)



Gambar 4 Sepasang foto potret stereoskopik bersubjek dua gadis, 1853
Sumber: Time-Life Books “The Camera” (1980)

Meskipun detail foto berbasis kaca lebih baik daripada kertas, secara umum foto kertas lebih baik daripada kaca yang kurang berkualitas. Jadi, pada dasarnya baik material kaca maupun kertas harus dipilih yang berkualitas baik; lebih baik lagi jika tidak diwarnai (*hand-colored* atau *hand painted*). Meskipun demikian, untuk subjek foto tertentu, misalnya pemandangan Air Terjun Niagara, orang-orang Amerika lebih tertarik dengan foto bermedium kaca yang diwarnai manual, mengingat air yang berwarna kehijauan memberikan kesan realis yang lebih kuat (Holmes, 1859).



Gambar 5 *Broadway, New York City in the Rain*, c. 1860-an
Foto stereoskopik karya Edward dan T. Anthony
Albumen print dari *wet collodion negative*, @7x7cm
Sumber: (Hacking, 2012)



Gambar 6 John Adamson, *stereographic self-portrait*, albumen print dari calotype negative. c.1845-1851 Sumber: <https://special-collections.wp.st-andrews.ac.uk/2013/02/04/52-weeks-of-inspiring-illustrations-week-33-3d-photography-the-stereograph/> (Diakses pada 4 November 2022, pukul 21.14 WIB)

Foto Stereoskopik dan Ilusi Tiga Dimensi

Fotografi stereoskopik tidak dapat dilepaskan dari Charles Wheatstone atas buah pikirannya tentang *stereoscopic vision*, yang dipresentasikan di depan The Royal Society of London pada tanggal 21 Juni 1838.

Ilusi tiga dimensi fotografi adalah ilusi yang didapatkan dari imaji dwimatra-fotografis yang seolah-olah memiliki kedalaman ruang atau 3D manakala dilihat dengan cara tertentu. Ditekankan oleh Block and McNally (2013), meskipun istilah 3D baru muncul pada awal tahun 1950-an, fotografi stereoskopik 3D sudah eksis sejak tahun 1840. Saat ini, terminologi 3D merujuk pada efek visual komputerisasi, animasi computer-generated, dan gambar stereoskopik.

Fotografi stereo mengambil konsep dasar fenomena pandangan yang telah lama dikenal, yakni kedua mata menerima dua pemandangan yang sama dengan sedikit perbedaan cara pandang. Hasilnya, otak menerjemahkannya menjadi satu imaji namun memiliki efek tiga dimensi (Editor, 1980).

Oliver Wendell Holmes dan David Brewster mendeskripsikan stereoskop dalam kaitannya dengan sifat patung yang memiliki nilai raba, dari *mem-view* foto secara stereo. Kualitas realistiknya yang fenomenal, seolah-olah menghasilkan dimensi seperti halnya sebuah patung (Plunkett, 2013).

Dinyatakan oleh Klar (2013:5), foto stereoskopik bukanlah sebuah foto tunggal, bukan pula sebaris foto sekuen, melainkan dua imaji foto yang diambil secara teliti pada

momen yang sama, namun cara melihatnya dengan sebuah alat bernama stereoskop yang bisa dilepas untuk digantikan dengan foto berikutnya. Bello (2013:419) menambahkan, pengalaman yang didapatkan oleh penonton tercipta dari interaksinya dengan stereoskop; tepatnya setelah kartu foto dipilih, kemudian dimasukkan ke dalam slot yang ada pada *viewer*. Tidak sama dengan lembaran foto pada umumnya, foto stereoskopik bukanlah jenis foto yang dapat dilihat secara sekilas. Misalnya, dibandingkan dengan mudahnya membolak-balik lembaran album foto, foto stereoskopik membutuhkan kehati-hatian ekstra, ketika seseorang menempatkan *viewer* dan memasukkan tiap *slide* ke dalamnya. *Apparatus* dan pandangan mata penonton harus disesuaikan agar efek stereonya bekerja. Ketika sudah pada posisi tepat, detail imaji terlihat, subjek tidak lagi tampak sebagai miniatur benda, melainkan ‘realita virtual’ yang mengasyikkan untuk dinikmati.

Kamera Stereoskopik

Untuk menghasilkan foto stereoskopik, sebagaimana dideskripsikan oleh Gernsheim, (1986), terdapat dua pilihan teknik dan peralatan fotografi. Teknik pertama, dengan alat khusus berupa kamera stereoskopik tipe *single lens*. Secara teknis, setelah gambar pertama dihasilkan dengan mengekspos setengah plat film, posisi kamera digeser pada rel yang terpasang di *carrying-box* tempat kamera ini berdiri; kemudian setengah plat film berikutnya diekspos untuk menghasilkan gambar kedua. Dengan teknik ini, tentu saja hanya objek-objek diam atau *still-objects* saja yang dapat difoto. Kamera pertama jenis ini yang memperoleh popularitas besar didemontreasikan oleh Josiah Latimer Clark di depan *The Photographic Society of London* pada tanggal 5 Mei 1853 (Pritchard, 2014).

Pitri Ermawati

Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad ke-19



Gambar 7 Kamera stereoskopik *single lens* Letimer Clark
Sumber: (Pritchard, 2014)

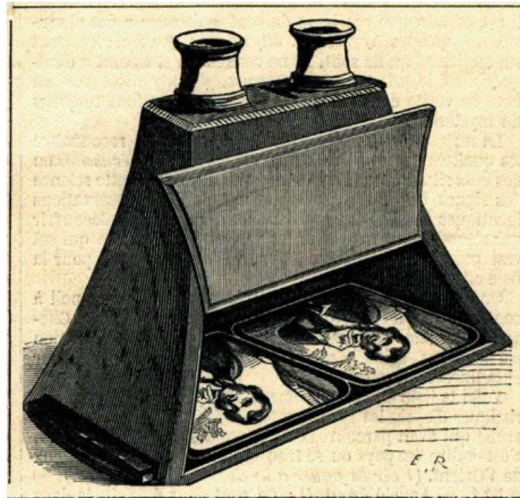
Teknik kedua, dengan alat khusus berupa kamera stereoskopik binokular atau tipe *twin lens*. Kamera ini dirancang oleh David Brewster pada tahun 1849, kemudian dibuat oleh John Benjamin Dancer dari Manchester pada tahun 1853. A. Quinet dari Paris mempraktikkan teknik ini, dengan cara mengambil dua gambar secara simultan. Yang terjadi kemudian, teknik kedua ini segera menggantikan teknik pertama yang lebih tidak praktis, pun masih menggunakan lensa lambat (Gernsheim, 1986).



Gambar 8 Kamera stereoskopik Benjamin Dancer
Sumber: <https://www.preusmuseum.no/eng/Discover-the-Exhibitions/Education/Image-of-the-week/Photography-in-stereo>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.19 WIB)

Stereoscopic Viewer atau Stereoskop

Stereoscope berasal dari kata berbahasa Yunani *stereos* yang berarti solid, dan *scopein* yang berarti melihat (Brewster, 1856). Untuk menonton foto tiga dimensi, digunakan *stereoscopic viewer* atau *stereoscope* atau stereoskop (bahasa Indonesia), sebuah alat optik yang terdiri atas dua buah lensa (*twin lens*) dan slot tempat menaruh foto. Secara umum, berdasarkan bentuk dan cara menggunakannya, terdapat gambar beberapa jenis *stereoscopic viewer*: kotak bervolume, a la kacamata *handheld*, dan *freestanding*.



Gambar 9 *Stereoscopic viewer* kotak bervolume model Brewster
Sumber: Kim (2015)

Pitri Ermawati

Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad ke-19



Gambar 10 Cara menonton foto menggunakan *stereoscopic viewer* model Brewster
Sumber: (Stajkoski, 2015) <http://jules-richard-museum.com/history-stereoscopy-eng/>



Gambar 11 Cara menonton foto menggunakan *stereoscopic viewer* model *handheld*
Sumber: <https://noma.org/stereoscopes-first-virtual-reality-devices/>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.03 WIB)



Gambar 12 *Stereoscopic viewer* model *freestanding*
Sumber: Editor Time-Life Books (1980)

Demam Foto Stereoskopik

Dengan konsep stereo ini, foto yang sejatinya merupakan karya visual dwimatra, tampak menjadi bervolume dan ‘hidup’. Keunikan gambar *still* dengan ilusi tiga dimensi ini memberikan perasaan senang tersendiri bagi orang yang menontonnya. Hal inilah yang menyebabkan orang betah berlama-lama menikmatinya.

Keluarga *middle class* biasanya memiliki sekian lusin stok foto stereoskopik berbentuk kartu. Ada pula yang memiliki ratusan foto. Mereka berkumpul bersama teman atau keluarga di ruang tamu untuk menonton foto-foto Piramida Mesir, pemandangan jalanan Kota Paris, pemandangan Kota Peking yang menakjubkan, dan pemandangan Holy Land. Dengan ilusi kedalaman ruang, semua gambar tersebut terlihat seperti ingin mencuat keluar, memberi kesan realis, dengan perspektif yang *vivid* di depan mata penonton (Editor, 1980).

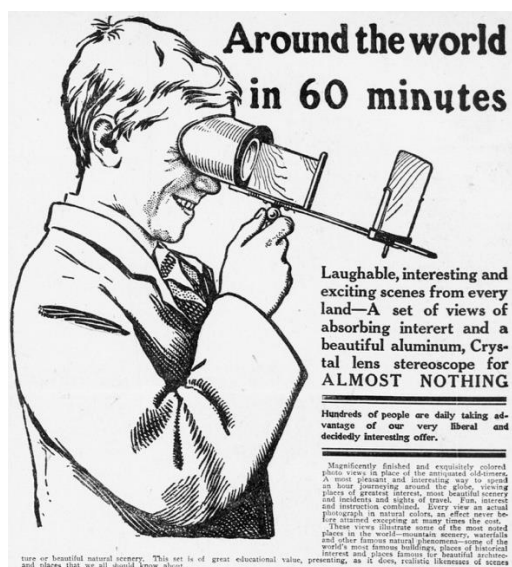


Gambar 13 Sebuah keluarga berkumpul menikmati gambar stereoskopik di rumah

Sumber: <https://www.uh.edu/engines/epi786.htm>

(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.09 WIB)

Great Exhibition pada tahun 1851 bertindak sebagai katalisator, yang mengubah bentuk foto stereoskopik yang awalnya untuk kepentingan *minor scientific*, menjadi sebuah kesenangan populer yang cepat menyebar ke seluruh dunia. Konsep imaji stereoskopik dikombinasikan dengan proses *wet-collodion* yang baru saja diperkenalkan, memungkinkan produksi foto stereoskopik secara massal. Sebagai hasilnya, foto-foto stereoskopik menjadi semakin mudah dihasilkan dan semakin murah. Para fotografer, diler-diler cetak foto, para penjual buku, dan perusahaan-perusahaan terkait bidang ini sebagaimana London Stereoscopic Company yang didirikan pada tahun 1854, mulai menjalankan bisnis ritel gambar stereoskopik. Jumlah *stereocard* yang diperjualbelikan mencapai ratusan ribu buah, dengan subjek foto manusia dan berbagai macam tempat/lokasi. Pada tahun 1860-an, dapat dikatakan bahwa rumah kalangan *middle-class* belum lengkap tanpa stereoskop dan koleksi kartu foto stereo (Pritchard, 2014). Senada dengan itu, dituliskan oleh Gernsheim (1986: 21) tentang fenomena fotografis yang *booming* ini dengan “*tiada rumah tanpa stereoskop*”.



Gambar 14 Iklan stereoskop akhir abad ke-19
Sumber: <https://noma.org/stereoscopes-first-virtual-reality-devices/>
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.09 WIB)



Gambar 15 Iklan stereoskop yang memberikan 'pemandangan dari segala penjuru dunia' hanya dengan duduk-duduk bersama keluarga di di rumah
Sumber: http://www.luminous-lint.com/_phv_app.php?/f/ travel_armchair_travelers_stereo_01/
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.29 WIB)

Simpulan

Foto stereoskopik yang pernah semarak sebagai media hiburan masyarakat abad ke-19 diciptakan dengan dua macam teknik: (1) satu objek difoto sebanyak dua kali dengan kamera *single lens*, dengan agak menggeser *angle*; dan (2) satu objek difoto sebanyak satu kali dengan kamera bonokular atau *twin lens*. Setelah foto tercipta, cara menikmatinya adalah dengan memasukkannya ke dalam alat yang bernama *stereoscopic viewer*, kemudian

Pitri Ermawati

Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad ke-19

ditonton melalui mekanisme optik yang ada pada alat ini. Adapun subjek foto yang lazim adalah manusia dalam genre potret dan *human interest*; pemandangan alam berupa tempat-tempat wisata terkenal, *landscape*, *cityscape*, jalanan; serta benda mati berupa pajangan dan *still-life*.

Referensi

- Aldiyanto, Leo, Isti Raafaldini Mirzanti, Dedy Sushandoyo, and Emilia Fitriana Dewi. 2018. "Pengembangan Science Dan Technopark dalam Menghadapi Era Industri 4.0, Sebuah Studi Pustaka." *Jurnal Manajemen Indonesia* 18(1. April).
- Angraini, Riska Dewi, Holilulloh, and Yunisca Nurmalisa. 2015. "Pengaruh Aktivitas Tempat Hiburan Malam Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat." *Jurnal Kultur Demokrasi* 3(2).
- Bello, Patrizia Di. 2013. "Multiplying Statues by Machinery': Stereoscopic Photographs of Sculptures at the 1862 International Exhibition." *History of Photography* 37(4):412–20.
- Block, Bruce, and Philip Captain 3D McNally. 2013. *3D Storytelling: How Stereoscopic 3D Works and How to Use It*. New York: Focal Press.
- Brewster, Sir David. 1856. *The Stereoscope: Its History, Theory, and Construction with Its Application to the Fine and Useful Arts and to Education*. London: John Murray.
- Editor, Time-Life Books. 1980. *The Camera*. Nederland: Time-Life Book Inc.
- Gernsheim, Helmut. 1986. *A Concise History of Photography*. New York: Dover Publication.
- Hacking, Juliet. 2012. *Photography, The Whole Story*. London: Thames & Hudson.
- Holmes, Oliver Wendell. 1859. "The Stereoscope and the Stereograph." *Atlantic* (Juni).
- Irwandi. 2018. "Reaktualisasi Teknologi Fotografi Abad ke-19 Dan 20, Studi Kasus pada Kelompok Kegiatan Mahasiswa KOPPI ISI Yogyakarta." *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* 14(No. 1/ April):55–66.
- Lumentah, Yulia Priskila. 2013. "Analisis Penerapan Sistem Pemungutan Pajak Hiburan Di Kota Manado." *Jurnal EMBA* 1(3. September):1049–59.
- Plunkett, John. 2013. "'Feeling Seeing': Touch, Vision and the Stereoscope." *History of Photography* 37(4. November).
- Pritchard, Michael. 2014. *A History of Photography in 50 Cameras*. London: Bloomsbury.
- Rusli, Edial. 2022. "Realisme Magis Imaji Ke Imajinasi Visual Fotografi." *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* 18(1. April).
- Wasielowski, Amanda. 2015. "Lurking Within Reach: Stereoscopic Photomicrography in the 1860s." *History of Photography* 39(1. Februari).
- Yuliani, Wiwin. 2018. "Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling." *Quanta, Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 2(2. Mei).
- Zellatifanny, Cut Medika, and Bambang Mudjiyanto. 2018. "Tipe Penelitian Deskriptif dalam Ilmu Komunikasi." *Jurnal Diakom* 1(2. Desember):83–90.

Pitri Ermawati

Foto Stereoskopik Sebagai Media Hiburan Masyarakat Abad ke-19

Pustaka Laman

<https://www.preusmuseum.no/eng/Discover-the-Exhibitions/Education/Image-of-the-week/Photography-in-stereo> (Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.19 WIB)

<https://noma.org/stereoscopes-first-virtual-reality-devices/>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.03 WIB)

<https://www.uh.edu/engines/epi786.htm>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 20.09 WIB)

David Johnson, “Stereoscopes: Nineteenth-Century Virtual Reality Devices”, New Orleans Museum of Art, *October 19, 2017**News, Arts Quarterly* <https://noma.org/stereoscopes-first-virtual-reality-devices/>
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.15 WIB)

<https://www.loc.gov/resource/stereo.1s05629/>
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.40 WIB)

Stajkoski, Peter M. (2015). “History of Stereoscopy (engl.), An Introduction to the Stereo Image”, Jules Richard Museum, <http://jules-richard-museum.com/history-stereoscopy-engl/>
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.59 WIB)

http://www.luminous-lint.com/__phv_app.php?f/_travel_armchair_travelers_stereo_01/
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.29 WIB)

<https://noma.org/stereoscopes-first-virtual-reality-devices/>
(Diakses pada 1 November 2022, pukul 22.09 WIB)

<http://jules-richard-museum.com/history-stereoscopy-engl/>
(Diakses pada 2 November 2022, pukul 21.01 WIB)

<https://special-collections.wp.st-andrews.ac.uk/2013/02/04/52-weeks-of-inspiring-illustrations-week-33-3d-photography-the-stereograph/>
(Diakses pada 4 November 2022, pukul 21.14 WIB)

Daguerreotype stereoskopik galeri patung di Crystal Palace, London, c. 1851/1862
<https://wellcomecollection.org/works/zgywqcke>
(Diakses pada 29 Oktober 2022, pukul 21.35 WIB)

DOKUMENTASI KARYA SENI: MEMULIHKAN ENIGMA SEJARAH, MEMBANGKITKAN HISTORISISME ESTETIKA SOSIAL

Arif Eko Suprihono

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
E-mail: aesuprihono@gmail.com

Antonius Janu Haryono

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
E-mail: antoniusjharyono@isi.ac.id

ABSTRAK

Karya dokumenter dipercaya memiliki potensi untuk memulihkan persoalan teka-teki sejarah. Karya berbasis aktualitas, kebenaran, dan didukung oleh fakta teknologis menunjukkan daya dorong pada kebangkitan historisitas berkesenian. Dokumentasi karya seni merupakan artefak dalam studi sejarah seni. Berbagai bentuk karya auditif-visual dengan objek kesenian dapat diakui sebagai fakta keras, dan selanjutnya dapat ditetapkan sebagai sumber informasi tentang objek seni tertentu. Pembuat karya dokumenter atau pelaku rekaman akan dihadapkan dengan tuntutan objektivitas, persoalan originalitas, fakta kearifan lokal, dan ikatan target *audience* dokumentasi. Artikel ini merupakan sebagian hasil penelitian dasar atas ketetapan dilaksanakannya mata kuliah baru dengan nama Dokumentasi Seni. Lembaga ISI Yogyakarta menetapkan mata kuliah baru ini sebagai bentuk antisipasi atas persoalan mendasar dalam aktivitas berkesenian, khususnya pada pelestarian dan deseminasi informasi seni, selain melengkapi *base system knowledge* kesenian. Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi perekaman, baik dalam bentuk artefak teks, artefak visual, artefak auditif, telah banyak ditemukan teknologi. Oleh sebab demikian luas cakupan kerja pendokumentasian seni, kekhasan teknik dokumentasi, selain juga pilihan banyak peralatan teknis dokumentasi, maka perkuliahan ini perlu rencana dan pengelolaan baik. Strategi pembelajaran menjadi hal penting agar selanjutnya gerakan peduli dokumentasi seni dapat dilakukan secara massive. Peran setiap orang dalam memedulikan dokumentasi akan sangat bermanfaat bagi masa depan. Penelitian ini menggunakan metode *new-ethnography* dalam mengumpulkan data, selain juga memanfaatkan data dokumen di banyak sumber rekaman. Esensi dan urgensi penciptaan karya dokumenter adalah semangat atas gerakan kesadaran dan semangat keingintahuan dalam menjaga estetika sosial masyarakat.

Kata kunci: dokumentasi seni, sinematografi panggung, kearifan lokal, karakteristik penonton seni

Pendahuluan

Kata *dokumentasi* (Nichols, 2019; Schankweiler et al., 2019) merujuk pada catatan, arsip, berkas, tentang peristiwa atau bukti resmi yang menyajikan atau menunjukkan data informatif tentang fenomena tertentu. Dalam penerapan sehari-hari, kata *dokumentasi* lebih banyak mengarah pada karya-karya fotografi (Vedel, 2017) tentang peristiwa tertentu. *Photography* dalam pemahaman luas mencakup *still* dan *motion photography*. Dengan demikian, tidak susah untuk dipahami bahwa dokumentasi memberikan pemahaman sederhana tentang “catatan peristiwa” baik dalam bentuk teks, bentuk visual, maupun auditif. Karya dokumenter dipercaya memiliki potensi untuk memulihkan persoalan teka-teki sejarah. Mengaitpahkan kata *dokumen* dengan sejarah, dalam banyak buku dituliskan dengan *archive*. Kata ini diartikan sebagai satu catatan sejarah bermuatan informasi tentang tempat, lembaga, kelompok manusia. Padanan kata *archive* diarahkan pada *record, annals, chronicles, files, evidence, dan muniments*.

Sebagai contoh terapan praktis, kata *archive* tentang logo ISI Yogyakarta (<https://isi.ac.id/profile/lambang/>). Jika ditemukan bentuk gambar Dewi Saraswati memegang alat musik, mengendarai angsa, akan segera dipahami sebagai komponen logo ISI Yogyakarta. Dengan memperhatikan bentuk logo bermodel bidang lingkaran, seharusnya juga akan diingat berbagai informasi konseptual ada di balik logo lembaga ISI Yogyakarta.

KARYA SENI DALAM ENIGMA #1



Berdasarkan Surat Keputusan Rektor ISI Yogyakarta Nomor 2874/PT.44/UM.00.19/ 1985 tanggal 20 April 1985, ISI Yogyakarta memiliki lambang dengan bentuk kombinasi yang serasi antara motif-motif Dewi Saraswati, Angsa dan Bunga Teratai, yang dilukiskan secara linier dalam suatu bentuk dasar lingkaran. Lambang tersebut merupakan hasil karya cipta dua orang dosen Fakultas Seni Rupa, yaitu

Drs. Subroto Sm., M.Hum. dan almarhum Drs. Parsuki
(<https://isi.ac.id/profile/lambang/>).

Membaca informasi penting tentang dasar penetapan lambang ISI Yogyakarta ini sudah cukup bagi studi awal eksistensi karya logo. Karya desain berbentuk logo memiliki kekhasan pengetahuan dan teknologi di balik formulasi dan kebentukannya (Howald & Glitschka, 2014). Akan tetapi, mungkin masih saja ada teka-teki sederhana yang muncul. Benarkah lambang ini diciptakan oleh Drs. Parsuki pada tahun 1985, pada saat itu sudah almarhum? Tampaknya informasi di balik satu kata *almarhum* ini menjadi membingungkan. Apakah Drs. Parsuki wafat pada tahun 1985?

Makna rujukan kata *almarhum* ini akan menjadi lebih serius dari sudut pandang penciptaan karya-karya dokumenter. Esensi karya dokumenter senantiasa mengunggulkan faktualitas informasi, kebenaran mutlak, dan netralitas sikap dari pelaku dokumentasi. Informasi dokumenter terikat oleh paradigma *truthfulness* (Yu & Yan, 2021). *Documentaries depict individual lives, political events, and social hierarchies that keep acting and transforming in myriad connections even after films come to an end* (Hongisto, 2015). Oleh karenanya, membingkai informasi penciptaan logo ISI Yogyakarta semestinya dibenarkan dalam berbagai fakta sejarahnya. Paradigma representasional dokumenter menjadi menarik perhatian pada dua fakta ekspresif: kebenaran kenyataan historis dan aktualitas data dokumenter (Fox, 2018).

Apa yang penting dalam contoh kasus ini adalah bahwa etika pengungkapan data terkait dengan penciptaan dokumentasi (Fox, 2018). Etika berkaitan dengan kekhususan pemingkai dan ekspresi dengan tujuan menegaskan potensi informasi dari seseorang dan aktualitas fakta sejarah. Hal ini juga merupakan etika searah dengan tanggung jawab individu pembuat arsip terhadap subjek dan penontonnya (Yu & Yan, 2021). Etika keberlanjutan adalah etika impersonal yang bekerja untuk menegaskan bentangan informasi individu dan hal-hal aktual, peristiwa sejarah dan sistem sosial, proses kemas informasi, dan ekonomi politik.

Argumentasi bahwa komunitas seni mengoordinasikan kegiatan produksi karya, menggunakan konvensi umum. Oleh karena itu, dunia seni dapat dipahami sebagai jaringan hubungan kerja sama di antara para pelaku kreatif dengan estetika sosial dalam konvensi masyarakatnya (Gardiner & Gere, 2016). Untuk memahami pengertian etika terapan pada dunia seni akademis, perlu mempertimbangkan hubungan tradisional antara

kegiatan di lingkungan akademi seni dan keberadaan kegiatan sosial dalam aktivitas pameran di masyarakat galeri. Adalah sebuah fakta menyejarah, bahwa kegiatan lingkungan pendidikan seni berkaitan dengan pengajaran (Kurniawan, 2019). Akan tetapi, eksistensi akademis senantiasa mendukung tugas galeri dengan berbagai cara, sebagai sumber informasi baru, sebagai sarana komunitas praktisi kesenian, sumber penyegaran dan pembaruan, juga terkadang sebagai konteks untuk produksi dan diseminasi seni: seni diproduksi, disebarluaskan dan didiskusikan di luar akademi.

Studi tentang logo sering dikenali sebagai *vexilloogy (the study of flags)* (Noreen Morioka; Terry Stone Sean, 2004). Studi ini menjadi menarik jika dikaitkan dengan pemikiran sejarahnya. Alasan dibuat dan dipakainya sebuah logo bagi sebuah lembaga tentu akan menjadi bentuk formulasi dari gagasan, misi, visi, dan *branding* dari semangat lembaga. Bahwa dalam mengenali dan membahas logo akan selalu ada aliran pemikiran yang terpolarisasi pendekatan desain dan pengembangan logo. Kesimpulannya, desain logo sukses bukanlah tentang apa yang menyenangkan klien, tetapi tentang tanda yang berhasil memecahkan masalah visual (Howald & Glitschka, 2014). Melihat logo Universitas Gadjah Mada secara pribadi bertanya-tanya, siapakah pencipta logo UGM? (<https://www.ugm.ac.id/id/node/19-makna.lambang.ugm>). Penulis mendapatkan informasi bahwa logo UGM diciptakan oleh R.J. Katamsi, Ketua Akademi Seni Rupa Indonesia, lulusan Academie voor Beeldende Kunsten, Den Haag. Logo diciptakan dan diwujudkan dalam bentuk lempengan tembaga. Konon saat ini karya pertama dalam bentuk cetak tembaga sudah menjadi koleksi benda bersejarah. Tentu saja jika ditanyakan berapa harga karya bersejarah itu, tidak dapat diduga jika dinilai dari historisnya.

Memulai dan melalui dua tinjauan pencermatan dalam waktu singkat, terhadap dua logo perguruan tinggi, ISI Yogyakarta dan Universitas Gadjah Mada, penulis tergerak untuk mencari jawab atas sejumlah pertanyaan mendasar, pertanyaan menyejarah, pertanyaan *lived experience* (Saukko, 2011), dan pada tahapan berikutnya mengarah pada kesadaran akan pentingnya ditemukan dan bahkan diciptakan bentuk-bentuk dokumentasi terhadap karya-karya seni monumental.

Persoalan Urgensi Dokumentasi Seni

Robert Flaherty's *Moana* mengusulkan definisi karya dokumenter sebagai "representasi artistik dari aktualitas" (Aufderheide, 2007). Pembuat karya dokumenter atau pelaku

rekaman akan dihadapkan pada tuntutan objektivitas, persoalan originalitas, fakta kearifan lokal, dan ikatan *target audience* dokumentasi (A. E. A. N. P. Suprihono, 2018).

KARYA SENI DALAM ENIGMA #2



Bentuk unggahan di YouTube berikut (<https://youtu.be/SJptUpGEEN8>) menunjukkan video lirik tentang Himne ISI Yogyakarta. Sebagai sebarang alat pemandu menyanyikan himne, tentu sudah memenuhi kebutuhan. Akan tetapi, dalam pemikiran program dokumentasi karya seni masih ditemukan beberapa informasi mendasar yang penting untuk ditunjukkan. Di dalam video ini tidak ditemukan informasi inti yang menyejarah. Peneliti menilai bahwa tentu saja tidak menjadi lebih salah atau tidak berfungsi, jika dalam video lirik ini dilengkapi dengan nama pencipta himne, tahun penciptaan, instrumentasi musik dilakukan oleh siapa, dan masih banyak lagi. Dalam konteks pencermatan terhadap karya video ini, tentu akan menjadi sebuah enigma, mengapa pembuat video lirik ini tidak memikirkan informasi penting mendasar sebagai kelengkapan penghargaan atas himne sebagai karya seni musik.

Apresiasi karya seni sesungguhnya merupakan hakikat dari keunggulan dan keutamaan sikap penghargaan dan wujud penghormatan atas terciptanya sebuah karya. Seniman berkarya tentu memiliki kepentingan untuk dapat menyajikan nilai-nilai humanistik atas estetika sosial. Informasi himne ISI Yogyakarta dapat ditemukan, antara lain melalui <https://isi.ac.id/profile/himne-isi-yogyakarta/>. Melalui tautan ini memang dapat dikenali pencipta lagu adalah Drs. Yuana Arifien, dan lirik himne oleh Dra. Henny Kusumawati. Peluang untuk menambah informasi tentang seniman pencipta ini tentu masih sangat bernilai dan dapat dilakukan sebagai kelengkapan data sejarah. Makna setiap kalimat lagu dapat dipelajari lebih mendalam dan tentu pesan tersimpan di balik suratan lirik akan

menjadi penyemangat bagi setiap orang warga sivitas akademika ISI Yogyakarta. Apakah dapat ditemukan informasi, kapan himne itu diciptakan dan sesungguhnya bagaimana proses kreatif dilakukan oleh seniman penciptanya? (<https://isi.ac.id/profile/himne-isi-yogyakarta/>).

KARYA SENI DALAM ENIGMA #3



Fakta karya seni dalam sebuah enigma sejarah dapat ditemukan di https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fcagarbudaya.kemdikbud.go.id%2Fcagarbudaya%2Fdetail%2FPO2015090300077%2Fmonumen-pancasila-sakti&psig=AOvVaw1BI0Hq_mxZYjsbr2ftabOg&ust=1668800821840000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCIjevdp9tfsCFQAAAAAdAAAAABAN

Monumen Pahlawan Revolusi, jika ingin mendapatkan informasi, siapakah seniman pembuat monumen itu, dapat dilihat di tautan <https://www.kompas.com/stori/read/2022/10/01/130000379/siapa-seniman-pembuat-monumen-pancasila-sakti-?>. Dalam pembangunan monumen ini, Edhi Sunarso bertindak sebagai ketua pelaksana, yang dibantu oleh Saptoto sebagai penanggung jawab proyek dan sejumlah mahasiswa Jurusan Seni Patung, Akademi Seni Rupa Indonesia, Yogyakarta. Sebagai satu bentuk informasi awal, tentu saja sudah cukup melegakan. Bagaimana jika dicoba mencari informasi, lebih menukik ke dalam teks karya seni patungnya. Layak diketahui, mengapa salah satu patung yang di tengah, diwujudkan dalam posisi menunjukkan tangan ke arah depan, sementara yang lain dalam posisi sikap istirahat dan posisi siap siaga? Mencari jawab atas pertanyaan sederhana ini cukup penting, jika saja dalam mengamati karya seni ini bermaksud untuk menangkap pesan seniman pematungnya. Tentu saja ada alasan penting dalam mempertimbangkan posisi berdiri para pahlawan revolusi itu. Konon, jawaban penciptanya saat ditanya pilihan pose tentara ini, tokoh di tengah ingin mengomunikasikan, bahwa di situ, di sumur tua daerah Lubang Buaya itu, kami dibuang. Jika informasi gesture ini benar, akan menjadi hal yang

‘aneh’ jika ditemukan patung sejenis, dengan pose sama, tetapi tidak berada di lokasi pembuangan tubuh Pahlawan Revolusi itu, bukan di daerah Lubang Buaya.



Gambar di atas, juga dapat menjadi enigma bagi para pembaca, mengapa bisa terjadi dua orang muda ini bertengger di atas kepala patung Pahlawan Revolusi.

Metode Penciptaan Dokumentasi Karya Seni

Tulisan ini sesungguhnya, merupakan pengembangan topik penelitian dokumentasi seni, yang menjadi fokus penelitian dasar atas ketetapan dilaksanakannya mata kuliah baru dengan nama Dokumentasi Seni di ISI Yogyakarta sebagai bentuk antisipasi atas persoalan mendasar dalam aktivitas berkesenian, khususnya pada pelestarian dan deseminasi seni.

Dalam rentang pekerjaan penelitian diterapkan manajemen penelitian (Emmison, 2007). Untuk dapat mengelola sumber daya dan selanjutnya diarahkan sebagai sarana meraih target penelitian secara efektif dan efisien, kerja penelitian ditetapkan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil kerja (McCulloch, 2004). Target penelitian adalah “Pemetaan Materi Ajar Untuk Mengonstruksi Silabi Mata Kuliah Dokumentasi Seni di Lingkungan ISI Yogyakarta”. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian kepustakaan (Coover, 2014) guna mendapatkan pokok-pokok bahasan pembelajaran proses produksi program dokumenter.

Produk formulasi silabi disusun sebagai berikut:

(a) pemahaman konseptual studi dokumentasi seni

Studi dokumentasi seni membicarakan produk fotografi (*motion, still*) tentang kehidupan nyata. Karya dokumenter menginformasikan tentang fakta dari karya seni dalam kehidupan nyata. Karya dokumentasi adalah potret kehidupan nyata, menggunakan kehidupan nyata sebagai bahan mentah, dibangun oleh seniman dan teknisi yang

membuat banyak keputusan tentang alur cerita apa yang akan diinformasikan kepada siapa, dan untuk tujuan apa (Aufderheide, 2007).

Seperti apa bentuk film dokumenter itu? Kebanyakan orang bahkan bagi banyak orang, menyebut karya dokumenter bukanlah tampilan gambar-gambar indah. Karya dokumenter sering berarti produk auditif-visual yang menampilkan narasi sangat banyak, sebagai pengabsahannya sering disebut dengan “voice-of-God”. Karya dokumenter merujuk pada pola argumentasi analitis tentang informasi dengan fenomena sosial, banyak meminta pendapat dari sejumlah orang dengan melakukan beberapa wawancara orang-di-jalan. Belum lagi dalam karya dokumenter sering diisi dengan gambar stok yang menunjukkan kehadiran narator. Program dokumenter mungkin berupa sedikit animasi pendidikan, dan diberi ilustrasi auditif musik sesuai (Vannini, 2018).

(b) pendalaman informasi objek dokumentasi

Orientasi pada informasi karya seni rupa, seni pertunjukan (A. E. Suprihono, 2020), seni media, diperlukan untuk membuka wacana tentang karakteristik jenis karya seni, berikut struktur internal dan estetika sosialnya. Seni rupa akan diperluas dan diperdalam pada struktur intrinsik, struktur ekstrinsik, dan korelasi sosialnya. Seni pertunjukan akan diperdalam dengan pemahaman komponen pendukung berupa materi seni, pelaku seni, penanggungjawab seni, penonton, management produksi, sarana produksi, dan interaksi sosial (Hongisto, 2015), (Pearce & McLaughlin, 2007), (Geroge, 2019).

(c) penguatan teknik produksi dokumentasi

Pekerja produksi karya dokumenter memiliki banyak pilihan dalam menyajikan kepada pemirsa kebenaran dan pentingnya karya seni untuk ditunjukkan. Bentuk formal dari karya "dokumenter biasa" adalah bagian pilihan yang menjadi produk standar di akhir abad kedua puluh dalam tayangan televisi. Alat-alat ini termasuk suara (suara *ambient*, musik *soundtrack*, efek suara khusus, dialog, narasi); gambar (foto material di lokasi, gambar sejarah yang diambil dalam foto, video, atau objek); efek khusus dalam audio dan video, termasuk animasi; dan mondar-mandir (panjang adegan, jumlah potongan, naskah, atau struktur penceritaan). Pembuat film harus menguasai teknologinya untuk selanjutnya dapat memilih cara untuk menyusun cerita—karakter mana yang akan dikembangkan untuk pemirsa, cerita mana yang menjadi fokus, cara menyelesaikan penceritaan (Fox, 2018).

(d) pemahaman alur kerja manajemen produksi program

Karya dokumenter yang mungkin paling tepat digambarkan sebagai genre film hibrida mencoba merepresentasikan yang 'nyata' dalam bentuk seni kreatif dan kritis. Sejarah film dokumenter menggambarkan perjuangan dan upaya untuk merepresentasikan bentuk hibridnya. Tersirat dalam tindakan pembuatan film dokumenter adalah representasi dari 'nyata', dan tindakan menciptakan narasi tidak dapat dihindari menghasilkan ketegangan. Sebagai kreator film dokumenter, sangat diperlukan kesadaran kritis dan refleksi diri untuk mengeksplorasi alur kerja produksi, dan terlibat secara kreatif dalam mengelola alur manajemen produksi (de Jong et al., 2014).

Tahapan pembelajaran difokuskan pada masalah utama bagi seorang pembuat film: persoalan tersebar dari konsep hingga film jadi, persoalan rutin dalam pembiayaan hingga distribusi, persoalan artistik dari alurkerja penyensoran, dan masalah politik hingga pembobolan jaringan, dari kerumitan lokasi syuting hingga masalah etika dan moralitas. Pembuat program dokumenter juga harus menyadari adanya potensi kendala dari kesulitan dengan kru hingga masalah berurusan dengan masalah kemanusiaan dan kompleksitas kehidupan mereka (Rosenthal & Eckhardt, 2016).

(e) perencanaan produksi program dokumenter dengan objek terpilih

Perencanaan produksi terkait dengan objek seni terpilih adalah memahami kompleksitas estetika karya seni, keunikan produk karya, dan sampai juga pada interaksi masyarakatnya. Dalam desain produksi, konsep karya penciptaan program dokumentasi seni harus tetap memperhitungkan aspek teknis, kreativitas, dan manajemen sumber daya (To & Image, n.d.; Stepniak, 2008; Hadley, 2017).

(f) produksi program dokumentasi

Sebagai paradigma bagi pembuat film dokumenter dan dunia sejarah, program dokumenter senantiasa diarahkan untuk mengolah fakta estetis karya seni dengan interpretasi masyarakat. Paling sering dalam tradisi dokumenter, interpretasi masyarakat dianggap sebagai kemampuan dan kepekaan penyaringan atas ekspresi seniman melalui ungkapan wujud karyanya. Dialektika ini lebih diutamakan.

Pembuat program dokumenter umumnya memilih untuk menekankan bidang sosial, interaksi sosial antara karya seni dan lingkungannya. Mungkin saja interaksi karya seni dapat berbentuk deskripsi untuk melakukan pencerahan publik. Persoalan dialektika atas

estetika karya seni antara penikmat karya dan karya seni dapat dipahami sebagai model apresiasi. Pada beberapa kasus pameran, banyak ditemukan karya seniman visioner menyajikan karyanya sebagai proses menginterogasi penglihatan dokumenter mengarahkan pandangannya pada dunia di sekitarnya dan pada kebutuhan untuk mengubahnya melalui intervensi karya seninya (Pearce & McLaughlin, 2007).

(g) presentasi hasil kerja produksi program dokumentasi seni

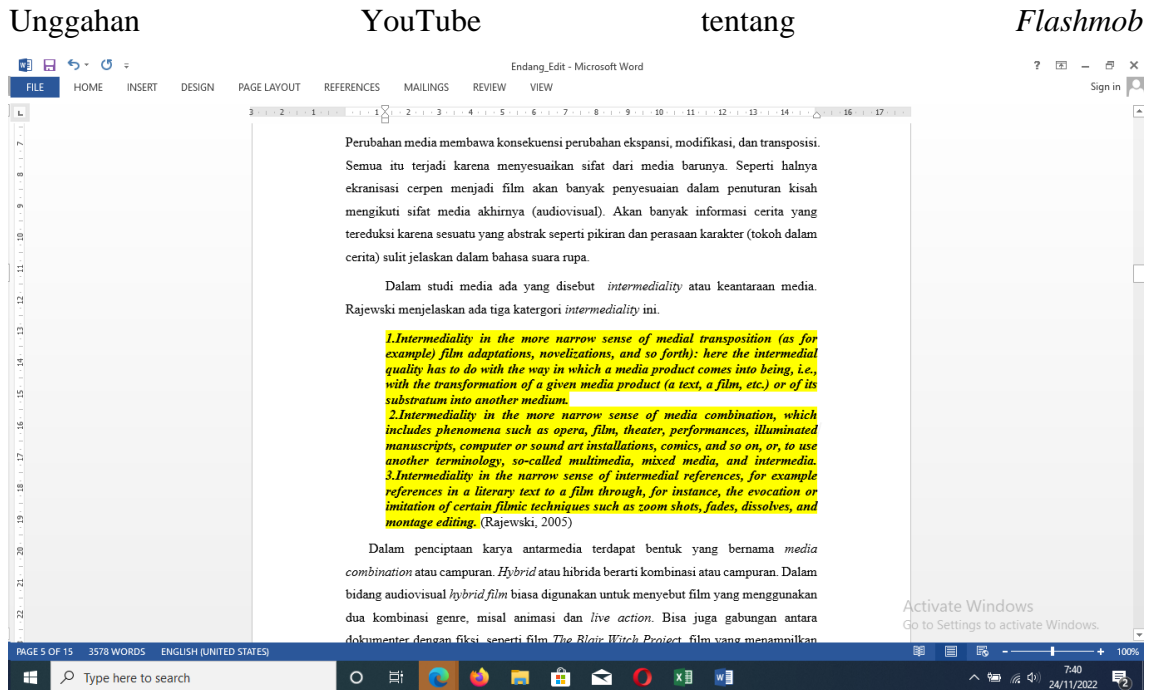
Untuk memahami dampak karya program dokumenter pada praktik komunikasi, penting untuk mengetahui sikap profesional komunikasi strategis dalam menyajikan kreativitasnya, dan bahkan memahami persepsi media sosial. Namun, penting juga untuk memahami bagaimana mahasiswa terlibat dalam industri komunikasi strategis memandang program dokumenter melalui media sosial. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk memahami bagaimana dan jika mahasiswa harus bersikap pada saat karya produksinya diapresiasi oleh masyarakat (Hadley, 2017).

Diskusi Persoalan Dokumentasi Karya

Keterbatasan informasi tentang produk seni/ karya seni mengakibatkan kesalahpahaman dalam apresiasi dan interpretasi karya seni. Karya seni selain sebagai *applied art* atau *fine art*, juga masuk dalam lingkup *aesthetics system* masyarakat (Gaut, 2013; Aesthetics, 2017; Baker et al., 2009; Eriksson et al., 2019).



<https://www.youtube.com/watch?v=LAJ1sohKcfg>



menjadi salah satu dari sejumlah produk dokumentasi seni pertunjukan. Kegiatan bernuansa kontemporer ini cukup menarik perhatian, dan memiliki potensi interpretasi sangat luas. Sebagai sebuah aktivitas menari di lingkungan fasilitas umum, Jalan Malioboro, tentu banyak informasi dapat ditampilkan sebagai konten program dokumenter. Dalam konteks produksi program dokumentasi seni, unggahan-unggahan itu layak disebut sebagai produk dokumentasi *event* kesenian. Oleh karena sedemikian menarik bagi sejumlah banyak netizen, unggahan-unggahan itu bahkan dapat bervariasi dari sisi sumber pengunggahnya. *Flashmob* Beksan Wanara, dari sisi materi unggahan, merupakan produk baru seni pertunjukan, dengan melibatkan banyak komponen masyarakat, dan bahkan keluar dari estetika pemanggungan konvensional. Banyak informasi penting yang layak dikejar lebih jauh dan dicermati dalam se bentuk analisis akademis, bahwa unggahan YouTube ini tidak sesederhana bentuk produknya, tetapi lebih banyak mencerminkan latar belakang politik dan sosial dalam jangkauan strategi kebudayaan lembaga penyangganya.

Sudut pandang materi seni dalam unggahan *flashmob* Beksan Wanara Kraton Yogyakarta menimbulkan teka-teki baru. Mengapa lembaga Kawedanan Hageng Punakawan Kridha Mardawa Kraton Yogyakarta memilih model dan motif gerakan kera untuk melakukan sosialisasi kesenian produk istana? Apakah *cultural citizenship* sedang dikerjakan oleh

kraton untuk mendapatkan pengakuan sebagai warga dunia digital? Apakah ada pengaruh globalisasi budaya dalam mengantisipasi identitas diri pelestari budaya lokal?

1. Persoalan teknis sinematografi

Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi perekaman, baik dalam bentuk artefak teks, artefak visual, maupun artefak auditif, telah banyak ditemukan teknologi.

2. Persoalan pemahaman objek rekam

Tantangan serius dalam proses produksi karya dokumenter adalah terdapat di lingkungan masyarakat. Tim kreatif harus benar dan tepat menempatkan diri sebagai bagian dari masyarakat, tetapi tetap mampu menjaga netralitas dalam bertindak. Kehadiran alat-alat produksi perekaman, terkadang masih menjadi guncangan budaya dan hambatan psikologis bagi pelaku seni.

3. Persoalan estetika sosial di lingkungan penyangga kegiatan seni

Masalah kearifan lokal dan fondasi budaya pendukung aktivitas kesenian. Dalam masyarakat transisi, dari masyarakat agraris menuju masyarakat teknologi informasi, terlalu banyak pergeseran estetika sosial di lingkungan pelaku kesenian.

Objek rekam kegiatan kesenian masih sangat banyak dan mudah ditemukan di lingkungan masyarakat. Beberapa kegiatan tradisi berkaitan dengan ritual daerah, berkaitan dengan mitos dan ritual kehidupan masyarakat, bahkan juga kegiatan ceremonial bertajuk festival kesenian.

Seperti pendapat Roscoe dan Hight, bahwa karya dokumenter memegang posisi istimewa dalam masyarakat' karena menjanjikan untuk menyajikan 'penggambaran paling akurat aspek sosial-historis'. Adalah hubungan yang harus dihormati oleh pembuat film dokumenter dengan semangat, analisis kritis, dan perhatian (Holman, 2009). Film dokumenter dinodai oleh, di satu sisi, klaim kebenaran dan, di sisi lain, oleh proses pemilihan dan representasi realitas. Ketegangan antara dua tujuan ini mendefinisikan genre dan pada saat yang sama membuka kemungkinan untuk pendekatan kreatif dan kritis.

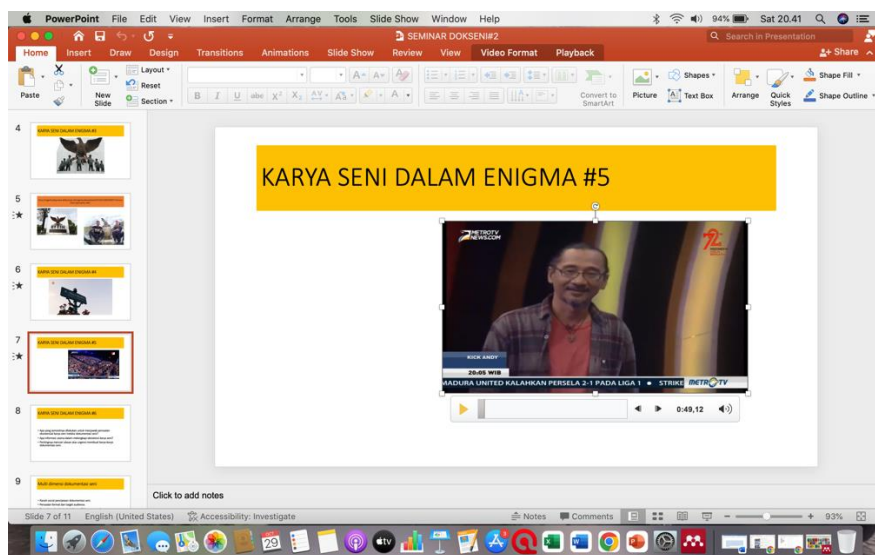
4. Persoalan target *audience*

Secara umum dikenali ada lima komponen penting dalam produksi program penyiaran. Komponen itu mencakup gagasan program, team kreatif, peralatan, penonton,

dan manajemen (Banks et al., 2015; Mirrlees, 2013; Stevenson, 2002; Walmsley, 2019). Produksi program dokumenter, dengan objek rekam karya seni, memiliki tingkat kerumitan tertentu. Hal ini berkait erat dengan sifat terbuka karya seni untuk diapresiasi. Melihat, menghargai, dan mengenang kualitas karya seni lebih diarahkan pada interaksi personal atas komunikasi interaktif. Dengan kondisi tertentu, karya seni sangat mudah dan sering ditemukan, dapat masuk pada lingkup apresiasi tanpa membedakan faktor demografis audiens nya. Adalah salah satu alasan penting, pada saat menciptakan karya dokumenter seni, tim artistik bersifat terbuka terhadap umur, stratifikasi sosial, dan bahkan gender (Yambao, 2015; Jarvie, 2014; Renfrew, 2006).

Penelitian ini menggunakan metode *new-ethnography* (Vannini, 2018; Hermes, 2020) dalam mengumpulkan data, selain juga memanfaatkan data dokumen di banyak sumber rekaman. Ditemukan cukup banyak informasi, bahwa aspek keterlibatan *audience* merupakan prinsip dasar dari setiap kegiatan kesenian. Seni pertunjukan, bahkan tidak dapat hadir sebagai kesenian jika tidak ada penonton. Suasana pertunjukan sangat dipengaruhi oleh kehadiran penonton dengan segala kesan dan kesiapannya mengapresiasi karya pentas (Aneesh et al., 2011; Alberg, 2022).

5. Persoalan penyimpanan dan distribusi



<https://youtu.be/I6vYCtRghLk>

Unggahan YouTube tentang wayang pulau dapat dilihat dalam tautan <https://youtu.be/I6vYCtRghLk>. Tayangan televisi ini menjadi salah satu temuan data karya dokumentasi dari program siar *talkshow*. Tayangan program ini cukup menarik

karena banyak informasi dalam enigma yang layak diketahui dan ditelusuri lebih jauh. Hasil kreativitas seorang seniman dan diproklamasikan dengan istilah wayang pulau, menyimpan cukup banyak misteri intelektual. Karya monumental ini bahkan konon, sangat disukai, dan diterima di banyak kalangan. Akan tetapi, konon, produk kreatif ini tidak dapat pengakuan yang layak di kalangan akademisi tingkat doktoral. Sebagai sebetulnya karya kreatif ternyata persoalan penyimpanan produk dan distribusi informasi menjadi usaha mandiri, di tengah ingar bingar kehidupan dialektik budaya dan politik negara. Pada faktanya, karya dokumenter memang masih harus bermasalah dengan persoalan distribusi dan penyimpanan.

Hasil Penelitian

Proses kerja penelitian difokuskan untuk mendapatkan jawab atas persoalan penelitian. Formulasi *research questions* penelitian dasar ini, apakah urgensi dan esensi dokumentasi seni bagi masyarakat. Bagaimana menyusun dan mentransfer pengetahuan tentang dokumentasi seni dapat dilakukan dengan sistematis dan berkesinambungan. Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi perekaman, baik dalam bentuk artefak teks, artefak visual, artefak auditif, telah banyak ditemukan teknologi. Oleh sebab demikian luas cakupan kerja pendokumentasian seni, kekhasan teknik dokumentasi, selain juga pilihan banyak peralatan teknis dokumentasi, maka manajemen kuliah dokumentasi seni ini perlu rencana dan pengelolaan baik. Strategi pembelajaran menjadi hal penting agar selanjutnya gerakan peduli dokumentasi seni dapat dilakukan secara massif. Peran setiap orang dalam memedulikan dokumentasi akan sangat bermanfaat bagi masa depan.

Karya dokumenter dipercaya memiliki potensi untuk memulihkan persoalan teka-teki sejarah. Pilihan *format documentary programs* lebih didasarkan pada menyiapkan informasi naratif untuk objek karya seni di masyarakat. Secara teoretik dapat dirumuskan bahwa eksistensi seni di masyarakat memiliki tiga komponen informatif. Komponen itu menunjuk pada (1) karya seni sebagai teks memiliki kompleksitas teknis estetis unik, (2) dalam berkarya seni, pencipta seni menjalani proses kreatif dengan berbagai pilihan kognitif dan keputusan teknis, dan (3) fungsi karya seni di masyarakat lebih ditentukan oleh kejelasan isi komunikasi dalam karya.

Karya-karya dokumenter berbasis aktualitas, faktualitas, keterpercayaan informasi, dan didukung oleh fakta teknologis. Elemen gagasan penciptaan karya menunjukkan

daya dorong pada kebangkitan historisitas berkesenian. Kesadaran atas nilai fungsi sejarah karya seni, didasarkan pada niat baik menyediakan informasi karya seni untuk kepentingan masyarakat di masa depan. Estetika sosial menjadi esensi fakta interpretasi masyarakat terhadap karya karya seni.

Dokumentasi karya seni merupakan artefak dalam studi sejarah seni. Berbagai bentuk karya auditif-visual dengan objek kesenian dapat diakui sebagai fakta keras, dan selanjutnya dapat ditetapkan sebagai sumber informasi tentang objek seni tertentu. Pandangan teoretik historiografi ini menjadi dasar penting penciptaan karya dokumenter untuk objek-objek kesenian.

Kesadaran menyejarah dari seorang pembuat karya dokumenter atau pelaku rekaman akan dihadapkan dengan tuntutan objektivitas, persoalan originalitas, fakta kearifan lokal, dan ikatan target *audience* dokumentasi. Hal ini bukan saja secara teknis tersurat dalam produk dokumenter, tetapi tersirat juga sikap kritis historisisme objektifnya.

Pendokumentasian karya seni memerlukan dasar kompetensi estetika seni secara umum, memerlukan kemampuan adaptasi dengan karakteristik objek kasus karya seni. Secara teknis, dokumentasi seni memerlukan tingkat kompetensi dasar produksi *documentary program*, mencakup aspek *cinematography* dan komunikasi publik. Program dokumenter disebut sebagai "representasi artistik dari aktualitas"— pemahaman terhadap definisi ini mampu bertahan lama disebabkan oleh keterbukaan penafsiran yang sangat fleksibel.

Simpulan

Urgensi dokumentasi seni terletak pada *system knowledge* dan *system aesthetics* karya seni. Seniman pelaku pencipta karya seni, sampai saat ini, masih sangat jarang merasakan perlunya membuat bentuk dokumentasi untuk karya-karya yang sudah dihasilkan. Seniman masih sangat percaya diri bahwa setiap karya dihasilkan untuk dinikmati dan diingat oleh masyarakat. Karya seni ciptaannya bukan untuk produk arsip sejarah. Pekerjaan pendokumentasi ini tampaknya masih perlu diperkenalkan secara sungguh-sungguh, dengan segala tugas dan arti pentingnya bagi setiap karya seni di lingkungan masyarakat. Hasil kerja para pembuat dokumentasi, bentuk-bentuk dokumen atau lebih sering disebut bukti arsip, tampaknya masih dinilai sederhana dan kurang urgen.

Esensi dokumentasi seni berada pada ketersediaan informasi tentang karya seni dan segala keterkaitannya dalam estetika sosial masyarakat. Bahwa saja dokumentasi karya seni dibuat, tetap harus dilengkapi dengan komunikasi sosial. Bahwa masyarakat penopang kesenian harus tetap dalam kondisi sadar atas eksistensi dan tantangan deseminasi informasi untuk kalangan lebih luas. Esensi dokumentasi seni menjadi pemulih enigma sejarah, sekaligus membangun lebih kuat historisisme sosial masyarakat.

Referensi

- Aesthetics, S. (2017). Improvisation and Social Aesthetics. In *Improvisation and Social Aesthetics*. <https://doi.org/10.1215/9780822374015>
- Alberg, J. (2022). Social Appearances: A Philosophy of Display and Prestige. In *The European Legacy*. <https://doi.org/10.1080/10848770.2022.2029165>
- Aneesh, A., Hall, L., & Petro, P. (2011). Beyond globalization: Making new worlds in media, art, and social practices. In *Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices*.
- Aufderheide, P. (2007). Documentary Film: A Very Short Introduction. In *Oxford University Press*.
- Baker, C., Schleser, M., & Molga, K. (2009). Aesthetics of mobile media art. *Journal of Media Practice*, 10(2–3), 101–122. https://doi.org/10.1386/jmpr.10.2-3.101_1
- Banks, M., Conor, B., & Mayer, V. (2015). Production studies, the sequel!: Cultural studies of global media industries. In *Production Studies, The Sequel!: Cultural Studies of Global Media Industries*. <https://doi.org/10.4324/9781315736471>
- Coover, R. (2014). Studies in Documentary Film documentary Visual research and the new documentary. *Studies in Documentary Film*, 6(July), 37–41. <https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.203>
- de Jong, W., Knudsen, E., & Rothwell, J. (2014). Creative documentary: Theory and practice. In *Creative Documentary: Theory and Practice*. <https://doi.org/10.4324/9781315834115>
- Emmison, M. P. S. (2007). *Researching the Visual: Images, Objects, Contexts and Interactions in Social and Cultural Inquiry* (Vol. 0). Sage Publications.
- Eriksson, B., Stage, C., & Valtysson, B. (2019). Cultures of participation: Arts, digital media and cultural institutions. In *Cultures of Participation: Arts, Digital Media and Cultural Institutions*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429266454>
- Fox, B. (2018). *Documentary Media History, Theory, Practice*.
- Gardiner, H., & Gere, C. (2016). Art practice in a digital culture. In *Art Practice in a Digital Culture*. <https://doi.org/10.4324/9781315567976>
- Gaut, B. Do. M. L. (2013). *The Routledge Companion to Aesthetics*. Routledge Taylor & Francis Croup.
- Geroge, E. (2019). Digitalization of Society and SOcio-Political Issues 1. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Wiley.
- Hadley, B. (2017). *Theatre, Social Media, and Meaning Making*. Palgrave Macmillan.
- Hermes, J. (2020). Tracing cultural citizenship online. In *Continuum* (Vol. 34, Issue 3). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10304312.2020.1764776>
- Holman, P. (2009). The document. In *Dowland: Lachrimae (1604)*.

- <https://doi.org/10.1017/cbo9780511605666.003>
- Hongisto, I. (2015). *Soul of The Documentary*. Amsterdam University Press.
- Howald, P., & Glitschka, V. (2014). Design: Logo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 274.
- Jarvie, I. (2014). Philosophy of the film: Epistemology, ontology, aesthetics. In *Philosophy of the Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics*.
<https://doi.org/10.4324/9780203221952>
- Kurniawan, M. N. (2019). Rethinking Art, Design, and Cultural History for the Indonesian Design Education and Creative Economy. *Humaniora*, 10(2), 135.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v10i2.5465>
- McCulloch, G. (2004). Documentary research: In education, history and the social sciences. In *Documentary Research: In Education, History and the Social Sciences*. <https://doi.org/10.4324/9780203464588>
- Mirrlees, T. (2013). Global Entertainment Media. In *Global Entertainment Media*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203122747>
- Nichols, B. (2019). *Introduction to Documentary, 3rd ed.* (3rd ed.). Indiana University Press.
- Noreen Morioka; Terry Stone Sean. (2004). *Logo_Design_Workbook.pdf* (p. 240).
- Pearce, G., & McLaughlin, C. (2007). Truth or dare: Art & documentary. In *Truth or Dare: Art and Documentary*.
- Renfrew, A. (2006). *Towards a New Material Aesthetics*. Legenda.
- Rosenthal, A. and N. E., & Eckhardt, N. (2016). Writing, directing, and producing documentary films and digital videos. In *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Digital Videos*. Southern Illinois University Press.
- Saukko, P. (2011). Doing Research in Cultural Studies. In *Doing Research in Cultural Studies*. <https://doi.org/10.4135/9781849209021>
- Schankweiler, K., Straub, V., & Wendl, T. (2019). Image testimonies. In *Image Testimonies*. <https://doi.org/10.4324/9780429434853-1>
- Stepniak, D. (2008). *Audio_Visual Coverage of Courts*. Cambridge University Press.
- Stevenson, N. (2002). *Understanding Media Cultures*. Sage Publication.
<http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Suprihono, A. E. (2020). *Instructional Cine-Dance: Discovering the Learning Video Model of Yogyakarta Classical Dance*. *Creativearts 2019*, 131–135.
<https://doi.org/10.5220/0008560601310135>
- Suprihono, A. E. A. N. P. (2018). Penyutradaraan Non Fiksi Program Instructional CInematic. In *Syria Studies* (Vol. 7, Issue 1). BP ISI Yogyakarta.
- The Handbook of media audiences. (2011). In *Choice Reviews Online* (Vol. 49, Issue 03). <https://doi.org/10.5860/choice.49-1287>
- To, G., & Image, M. (n.d.). *The CineTech Guides to the Film C r a f t s*.
- Vannini, P. (2018). Doing Public Ethnography. In *Doing Public Ethnography*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315111001>
- Vedel, K. (2017). The Performance of Pictorialist Dance Photography. *Nordic Theatre Studies*, 29(1), 138–161. <https://doi.org/10.7146/NTS.V29I1.103314>
- Walmsley, B. (2019). Audience Engagement in the Performing Arts A Critical Analysis. In *New Directions in Cultural Policy Research*. Palgrave Macmillan.
<http://www.palgrave.com/gp/series/14748>
- Yambao, C. M. K. V. (2015). Global aestheticscapes: Re-imag(in)ing the global experiences of selected filipino artists through their installation artworks. *Kritika*

Arif Eko Suprihono, Antonius Janu Haryono

Dokumentasi Karya Seni: Memulihkan Enigma Sejarah, Membangkitkan Historisisme Estetika Sosial

Kultura, 24(24), 206–235. <https://doi.org/10.13185/kk2015.02411>

Yu, H., & Yan, Y. (2021). Legitimation in documentary: modes of representation and legitimating strategies in *The Lockdown: One Month in Wuhan*. *Visual Communication*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1177/14703572211015809>

KONDISI INDUSTRI FILM INDONESIA PADA TIGA PERIODE (MASA, TRANSISI, DAN PASCA-COVID-19)

Tulus Rega Wahyuni E

Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

E-mail: tulus@nusaputra.ac.id

Agus Darmawan

Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

E-mail: agusdarmawandkv@nusaputra.ac.id

Muhammad Muttaqien

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Bantul, Indonesia

E-mail: muttaqien@umy.ac.id

ABSTRAK

Covid-19 yang melanda dunia berdampak pada semua sektor termasuk Industri Film di Indonesia (IFI). “Lumpuh Total” ungkapan itu nampaknya sangat cocok diterapkan dalam situasi saat itu. Bioskop ditutup sementara dan produksi film serta acara televisi dihentikan. Mobilisasi manusia yang terbatas menjadi sebab lumpuhnya Industri Film Indonesia pada masa itu. Saat Covid-19 melanda, seluruh manusia dilarang berkegiatan dan berdekatan satu sama lain, produksi film yang membutuhkan banyak orang tentu tidak akan berjalan sebagaimana mestinya. Bioskop dan ruang *screening* komunitas ditutup demi menghindari kerumunan. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana kondisi yang terjadi pada IFI pada masa, transisi, dan pasca-Covid-19. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan data-data yang peneliti dapatkan dari hasil observasi lapangan. Jika ditarik simpulan dari penelitian ini dapat dikemukakan bahwa pada masa Covid-19 semua sektor di IFI menghentikan produksi filmnya. Kemudian pada masa transisi, produksi diperbolehkan dengan aturan prokes yang sangat ketat sementara penonton film belum bisa menonton di bioskop dan memilih menonton di *digital platform*. Pada masa pasca-Covid-19, syuting kembali diperbolehkan dengan aturan yang dilonggarkan. Kondisi penonton film Indonesia pasca-Covid-19 dapat dikatakan rindu menonton film di bioskop. Sementara kondisi pelaku film dapat dikatakan sedang bergairah dan bersemangat berkarya kembali.

Kata kunci: Industri Film Indonesia, masa Covid-19, masa transisi Covid-19, pasca-Covid-19

Pendahuluan

“Lumpuh total” adalah ungkapan yang paling tepat disandingkan pada Industri Film Indonesia (IFI) saat Covid-19 melanda. Industri film dan televisi mengalami gejolak, bioskop ditutup sementara dan produksi film serta acara televisi dihentikan pada masa Covid-19 (Mikos, 2020). Terbatasnya pergerakan manusia menjadi faktor penyebab lumpuhnya IFI pada saat itu. Mobilitas manusia dibatasi dan dilarang berkegiatan bahkan berdekatan satu sama lainnya. Proses produksi film

yang melibatkan banyak orang tentu tidak akan berjalan sebagaimana mestinya jika aturan itu berlaku. Tidak hanya sektor produksi film yang terganggu, proses distribusi film yang sejatinya menjadi ajang apresiasi dan mencari keuntungan film ikut terganggu juga. Penutupan bioskop di kota besar hingga daerah-daerah menjadi bukti nyata. Sineas Joko Anwar dalam *kompas.com* menyebutkan ada kurang lebih 30 produksi film yang terpaksa berhenti produksinya. Sementara dalam artikel yang ditulis oleh Andika Aditia pada *Kompas.com* mengangkat judul “Film-Film yang Menunda Produksi dan Penayangan Karena Virus Corona, di dalamnya terdapat beberapa judul film Indonesia antara lain *Djoerig Salawe* produksi MBK Picture, *Tersanjung The Movie*, *Yowies Ben 3* (Al Farisi, 2020).

Masa Covid-19 memang masa sulit yang harus dilalui oleh pelaku film di Indonesia dari kru film, pemain, distributor film, pekerja lepas, hingga para pekerja di bioskop. Syuting selama pandemi terbukti sulit, dari mengatur aliran orang yang terlibat dalam pembuatan film hingga menegakkan pedoman protokol dan melakukan tes kesehatan. Korporasi menyisihkan uang untuk menjaga para pekerja dan aktor yang berpartisipasi dalam pembuatan film tetap sehat, termasuk tes swab dan vaksinasi influenza. Sementara itu, langkah perencanaan dan evaluasi dilakukan secara *online* untuk meminimalisasi bertemu langsung, jika harus bertemu langsung harus menjalani tes swab terlebih dahulu (Zen & Trihanondo, 2022).

Pemerintah Indonesia tidak tinggal diam pada situasi itu. Protokol kesehatan semakin diperketat dan himbuan vaksin terus digencarkan. Setelah satu tahun lamanya produksi film akhirnya diperbolehkan dengan berbagai peraturan yang ketat. Semua kru dan pemain wajib PCR, mematuhi 3m (menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak), membentuk satgas Covid, tes antigen berkala, selalu melakukan disinfektan, dan jam kerja yang tidak boleh lebih dari 10 jam. Peraturan-peraturan di atas memang sangat membatasi pekerjaan seluruh divisi produksi. Tidak heran jika ada rumah produksi yang memilih tidak melaksanakan produksi karena mempertimbangkan dana tambahan yang harus dikeluarkan untuk memenuhi standar peraturan yang ditetapkan pemerintah.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui bagaimana kondisi industri film di Indonesia yang

terkena dampak Covid-19. Penelitian akan berfokus pada situasi dan kondisi IFI di tiga periode, yaitu pada masa Covid-19, masa transisi Covid-19 dan pasca-Covid-19, yang masing-masing periode tentu memiliki dinamika yang berbeda-beda. Penelitian ini penting dilakukan sebagai gambaran bagi rumah produksi untuk mengantisipasi pola atau model produksi yang harus disiapkan apabila kasus Covid-19 kembali naik di Indonesia. Penelitian ini juga akan memberikan gambaran terkait kondisi penonton pada masing-masing periode khususnya penonton film di bioskop.

Teori dan Metodologi

Penelitian yang dilakukan oleh Akser yang berjudul *Cinema, Life and Other Viruses: The Future of Filmmaking, Film Education and Film Studies in the Age of Covid-19 Pandemic* menjelaskan bahwa produksi film terkena dampak negatif secara menyeluruh. Para aktor dan kru film harus mematuhi protokol kesehatan agar tetap aman. Sekarang ada protokol baru yang harus dipatuhi oleh aktor dan kru agar tetap aman (Akser, 2020).

Penelitian lain dilakukan oleh Kusumawati dan Aurellian yang berjudul *Model Produksi Film dan Creative Content pada Masa Pandemi Covid-19* dengan mengambil objek proses produksi yang dilakukan oleh Visinema dan Froyonion. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan model produksi film selama pandemi Covid-19. Kusumawati dan Aurellian membagi menjadi dua model produksi, yaitu model *bubble* dan model zona. Kedua model tersebut digunakan untuk mengurangi intensitas berkumpulnya kru film dan artis pada satu tempat sehingga interaksi dilakukan secara *online* dan menggunakan alat bantu (Kusumawati & Aurellian, 2021).

Pada tataran produksi film yang dilakukan oleh mahasiswa, mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) berhasil memproduksi film yang berjudul *Setiti* pada masa Covid-19 sekitar awal Desember 2020. Hal tersebut kemudian mendasari penelitian yang dilakukan oleh Falah dan Adhiasa. Mereka menyebutkan bahwa proses produksi film “Setiti” dapat berjalan sesuai dengan protokol kesehatan yang dianjurkan seperti seluruh kru memakai masker, menyediakan *hand sanitizer* di tempat terjangkau, menjaga jarak, dan menerapkan ring-ring bagi setiap departemen sehingga tidak terjadi kerumunan pada satu tempat (H I & Adhiasa, 2021).

Dari penelitian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan terhadap kegiatan produksi film di Indonesia pada semua level. Perubahan menitikberatkan pada proses teknis produksinya. Berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan di atas, penelitian yang akan penulis lakukan adalah menjabarkan bagaimana keadaan IFI dengan membagi bahasan pada tiga periode, yaitu masa, transisi, dan pasca-Covid-19. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah studi kasus. Menurut Robert K. Yin (Kriyantono, 2020), studi kasus merupakan riset yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata. Fenomena yang diteliti adalah kondisi IFI pada masa, transisi, dan pasca-Covid-19. Sumber data terdiri dari data primer, yaitu sumber data yang berhubungan dengan IFI seperti kru, pemain, pekerja lepas, dan distributor film. Kemudian data sekunder bersumber dari data referensi, teori, dan kajian yang terkait dengan penelitian ini. Untuk memperoleh sumber data tersebut dilakukan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi dan dokumentasi pada surat kabar *online* terkait.

Hasil dan Pembahasan

IFI pada Masa Covid-19

Covid-19 yang melanda telah menjadi pandemi yang mengerikan bagi umat manusia. Wabah Covid-19 dalam waktu singkat telah menjalar ke berbagai negara, setidaknya 3,5 juta orang dari 210 negara masuk rumah sakit dan dikarantina mandiri. Per 30 Agustus 2020 total 250 ribu warga meninggal di rumah-rumah sakit di kawasan Asia, Amerika, Eropa, Australia, Afrika, dan Antartika (Worldometer, 2020). Indonesia merupakan salah satu negara Asia yang terdampak Covid-19 berdasarkan data bulan Desember 2020, yaitu 743.198 warga Indonesia dari 34 provinsi terkonfirmasi Covid-19. Banyaknya warga yang terinfeksi Covid-19 di Indonesia berdampak pada seluruh sektor yang mana sektor-sektor tersebut memerlukan peran manusia di dalamnya.

IFI merupakan salah satu sektor industri kreatif yang terdampak Covid-19. Ekosistem perfilman Indonesia terganggu. Produksi film yang idealnya melibatkan banyak pihak yang saling berinteraksi dibatasi oleh aturan dan rasa takut yang menghantui. Adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) membuat pekerja kreatif tidak bisa beraktivitas seperti biasa karena ketakutan masih menghantui jika

harus tetap bekerja keluar rumah (Agung, 2020). Secara fisik dan psikis Covid-19 telah mengganggu, masyarakat dipaksa harus menjaga jarak dan tetap di rumah. Unsur ketidakpastian menjadi masalah lain pandemi ini karena tidak ada yang tahu pasti kapan pandemi akan berakhir.

Badan Semi Otonom Kine Komunikasi UGM menyelenggarakan Live Instagram bersama Budi Irawanto, selaku Presiden Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) sekaligus dosen Ilmu Komunikasi, Fisipol, UGM sebagai narasumber, membawakan topik diskusi seputar festival film di masa pandemi. Irawanto menuturkan bahwa pada tahun 2019, rata-rata produksi film Indonesia sekitar 140 judul per tahun dan meraup pendapatan kurang lebih sekitar dua triliun. Namun, akibat pandemi ini kurang lebih ada sekitar 30 film yang ditangguhkan produksinya, beberapa masih memulai syuting pada awal Juli setelah adanya wacana *new normal*. Bahkan sebagian besar belum berani bergerak karena kecemasan akan penularan jika melakukan syuting yang melibatkan banyak kru dan pemain (Fisipol, 2020).

Berdasarkan penuturan Irawanto di atas, jika dilihat pada perspektif pelaku film dapat dipastikan banyak pelaku film yang tidak bekerja akibat berhentinya syuting. Dalam berita *online* Liputan 6.com, aktris senior yang membintangi film *Ada Apa dengan Cinta?*, Dian Sastrowardoyo, ikut prihatin dengan kondisi perfilman Indonesia. Dalam surat terbuka yang dituliskan untuk presiden Indonesia, Dian menuturkan bahwa industri film merupakan bagian penting dari Indonesia, bagi pekerjaannya, bagi penontonnya, dan bagi seluruh industri kreatif. Seperti juga berbagai sektor industri lain. lebih lanjut Dian memaparkan bahwa industri film kini mengalami pukulan keras di tengah pandemi Covid-19. Puluhan ribu pekerjaannya kesulitan bertahan hidup akibat proses pra hingga pascaproduksi film yang terhambat. Industri film juga sudah kehilangan potensi pemasukan terbesarnya karena bioskop sedang kesulitan bertahan (Santia, 2022).

Produser film, Chand Parwez Servia mengatakan situasi pandemi ini sangat berdampak bagi industri perfilman Indonesia. Dari prediksi 60 juta penonton pada tahun 2020, berdasarkan data dari detikfinance.com saat ini baru terealisasi kurang dari 20% (Indriani, 2020). Beberapa film Indonesia yang membatalkan penayangannya akibat pandemi Covid-19 antara lain *KKN di Desa Penari*; *Tersanjung*; *Molulo 2: Jodohku yang Mana? Bucin*; *Djoerig Salawe*; *Roh Mati Paksa*; *Tarung Sarung*; *Malik & Elsa*;

Serigala Langit; Generasi 90an: Melankolia; dan Arwah Tumbal Nyai: Part Tumbal. Mahakarya Pictures terpaksa menunda penayangan film dokumenter *Seventeen* berjudul *Kemarin*, yang semula akan ditayangkan pada 23 April 2020.

IFI pada Masa Transisi Covid-19

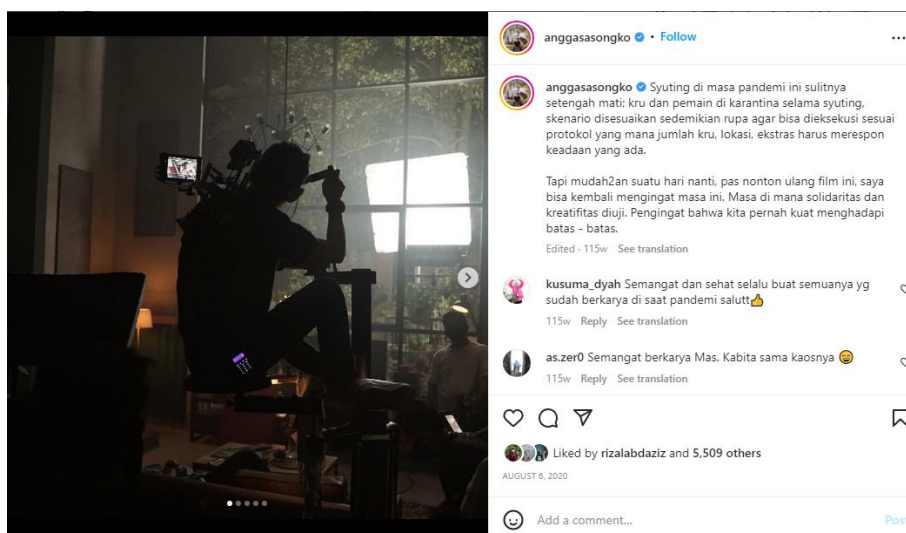
Masa transisi Covid-19 dapat dikatakan sebagai masa IFI sudah kembali melakukan produksi walaupun tidak semua rumah produksi melakukannya. Masih banyak rumah produksi yang memilih untuk tidak melakukan produksi dan menunggu kepastian yang tidak pasti. Rasa takut untuk keluar rumah dan bertemu orang banyak masih menjadi tekanan psikis yang terjadi pada pelaku film. Dilansir dari Kompas.com, pemerintah melakukan program vaksinasi secara nasional, kabar baiknya pelaku industri film di Indonesia mendapatkan prioritas untuk diberikan vaksin. Hal ini disampaikan langsung oleh Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) Muhadjir Effendy (Mega Purnamasari, 2021).

Menurut Muhadjir Effendy, vaksin terhadap insan perfilman merupakan salah satu upaya menghidupkan industri perfilman nasional di tengah pandemi Covid-19. IFI memang layak menjadi perhatian pemerintah karena kondisi psikis yang dialami masyarakat selama satu tahun pandemi membuat masyarakat jenuh dan butuh hiburan salah satunya menonton film. Visinema Picture menjadi salah satu rumah produksi yang tetap berjalan pada masa Covid-19. CEO dan *founder* Visinema Picture menjelaskan bahwa para penonton film memang belum pulih pada masa Covid-19, namun film baru tetap dibutuhkan sebagai stimulus untuk tayang di bioskop. Produksi film memang belum sepenuhnya normal pada masa pandemi. Desain produksi film harus mengikuti protokol kesehatan dari pemerintah.

Pada tahap praproduksi, yang menentukan proses produksinya, seluruh divisi dalam produksi film memilih untuk melakukan koordinasi secara *online*. Mencari lokasi hingga menentukan *wardrobe* dilakukan secara *remote* untuk menghindari kontak fisik. Tahap selanjutnya adalah produksi ketika kru dan pemain harus melakukan karantina selama 14 hari sebelum dan sesudah syuting. Jika ada kru atau pemain yang mengalami gejala batuk, pilek, demam, sesak napas, mereka tidak bisa mengikuti produksi film dan harus menjalankan isolasi terlebih dahulu dan kru yang tidak mengalami gejala akan rutin dilakukan pengecekan suhu tubuh dan kesehatan lainnya. Saat kegiatan syuting

berlangsung kru dan pemain disarankan menjaga jarak 1-2 meter dan juga membatasi kontak fisik satu sama lain.

Pada 6 Agustus 2020, Sutradara Angga Dwimas Sasongko dalam akun Instagramnya @anggasasongko mengunggah tentang bagaimana syuting yang sangat sulit pada masa pandemi, kru dan pemain yang dikarantina, serta skenario yang harus menyesuaikan dengan protokol kesehatan.



Gambar 1 Proses produksi film pada masa pandemi

(Sumber: Instagram.com/dikases pada 22 Oktober 2022)

Sebelum dan sesudah syuting, lokasi wajib untuk disterilkan menggunakan disinfektan. Hal tersebut untuk menjaga lokasi dan alat-alat syuting tetap dalam keadaan bebas virus. Lokasi syuting juga harus menyediakan tempat cuci tangan dan *handsanitizer* agar seluruh kru dan pemain tetap bersih saat melakukan syuting. Selama pandemi durasi syuting dibatasi dengan ketentuan 10 jam per hari. Selain itu, jumlah kru dan pemain dibatasi, adegan yang harus menggunakan jumlah pemain atau *extras* dalam jumlah yang besar dapat menggunakan Computer Generated Imagery (CGI) pada tahap pascaproduksi. Pada tahap pascaproduksi semua pekerjaan dilakukan secara *remote*. *Offline editor*, *online editor*, *colorist*, *VFX artist*, hingga *sound designer* dan *music composer* melakukan pekerjaannya di lokasi masing-masing termasuk diskusi dan asistensi semuanya dilakukan secara *online*.

Bentuk dukungan lain dari pemerintah terhadap IFI adalah dengan akan diterapkannya GeNose C19 buatan Universitas Gadjah Mada di gedung bioskop. GeNose C19 digunakan dengan cara menghembuskan nafas ke dalam alat berbentuk kantong. Alat buatan Universitas Gadjah Mada lebih murah dibandingkan dengan *rapid*

test (alat tes cepat). Menurut Muhajir, rencana tersebut untuk memunculkan rasa aman bagi masyarakat dan pelaku film (Mega Purnamasari, 2021). Pada akhir bulan Oktober 2020 bioskop kembali dibuka menyusul turunnya kasus Covid-19. Walaupun bioskop sudah dibuka, namun daya beli masyarakat untuk membeli tiket berkurang karena masyarakat harus mematuhi prokes yang ketat saat berada di bioskop seperti larangan makan dan minum, jaga jarak dan pengurangan jumlah penonton. Pilihan film juga terbilang masih sedikit sehingga masyarakat enggan kembali ke bioskop.

Pada laman berita republika.co.id, Lukman Sardi selaku aktor dan Ketua Komite Festival Film Indonesia mengatakan bahwa IFI sudah mulai beradaptasi dengan kondisi pandemi Covid-19. Saat itu banyak pelaku film yang sudah memanfaatkan teknologi dalam memproduksi dan mendistribusikan filmnya walaupun bioskop masih menjadi andalan utama di mata para pelaku film Indonesia (Rezkisari, 2020). Gedung bioskop sudah mulai dibuka dengan aturan yang sangat ketat seperti pembatasan jumlah penonton dan protokol kesehatan yang harus dipatuhi. Jumlah penonton dan kursi yang dikurangi 50% masih akan berpotensi film sepi peminat. Alternatif distribusi film saat bioskop masih dalam proses pemulihan adalah melalui *digital platform*. Salah satu *digital platform* yang ramai dikunjungi adalah Netflix. Jumlah pengguna bertambah dari 15,8 juta menjadi 183 juta secara global. Kehadiran film melalui *digital platform* juga menjadi angin segar bagi pelaku film untuk memperoleh pendapatan dan tetap berkarya pada masa pandemi. Selain itu, juga menjadi media hiburan bagi masyarakat di rumah tanpa harus takut terpapar virus.

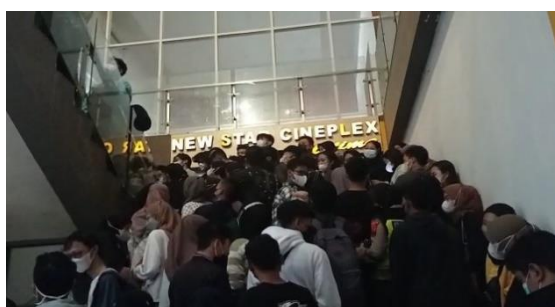
IFI pada Masa Pasca-Covid-19

Program vaksin yang telah dilaksanakan secara menyeluruh untuk masyarakat memberikan rasa aman kepada semua pihak. Pelaku film sudah diperbolehkan untuk syuting tanpa batasan jumlah kru dan pemain, namun tetap harus melakukan prokes. Gedung bioskop sudah mulai dibuka kembali dengan aturan yang dilonggarkan. Rumah produksi perlahan mulai bangkit dan memfokuskan distribusi filmnya ke bioskop sehingga pilihan film di bioskop lebih banyak daripada sebelumnya. Di wilayah komunitas, seperti Unit Kegiatan Mahasiswa di universitas atau komunitas film di berbagai daerah sudah kembali melakukan aktivitas syuting. Acara nonton bareng film karya komunitas juga sudah mulai dibuka kembali.

Kebangkitan IFI mulai dirasakan oleh semua pihak, penonton yang rindu menonton film di bioskop, para pengusaha bioskop, dan para pelaku film yang kembali bekerja. Tahun 2022 menjadi tahun kebangkitan IFI (Hamdhi, 2022). Salah satu film yang mendulang kesuksesan saat kasus pandemi Covid-19 sudah mulai turun adalah film *KKN Desa Penari* yang sempat tertunda penayangannya akibat Covid-19. Film ini berhasil menembus 9,2 juta penonton sekaligus menggeser film-film yang telah menduduki peringkat teratas seperti *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* (2016), *Dilan 1990* (2018), dan *Dilan 1991* (2019), serta beberapa film lainnya. Film lain yang ikut sukses pasca-Covid-19 antara lain *Pengabdian Setan 2: Communion* dengan total 6,3 juta penonton dan *Miracle in Cell No.7* yang meraup 5,8 juta penonton. Fenomena ini muncul akibat dari kebutuhan masyarakat melepaskan penat dan mengurangi stres selama masa pandemi khususnya pada saat PSBB dengan melihat berbagai konten-konten hiburan seperti film (Sunitha, 2020).

Tabel 1 15 Film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2022
(Sumber: filmindonesia.or.id).

No.	Judul Film	Jumlah Penonton
1	<i>KKN Desa Penari</i>	9.233.847
2	<i>Pengabdian Setan 2: Communion</i>	6.390.970
3	<i>Miracle in Cell No 7</i>	5.818.754
4	<i>Ngeri-Ngeri Sedap</i>	2.886.121
5	<i>Ivanna</i>	2.793.775



Gambar 2 Bioskop Plasa Pragolo Pati Diserbu Warga Demi Nonton Film *KKN Desa Penari*

(Sumber: Radar Kudus /dikases pada 23 Oktober 2022)

Film-film tersebut menjadi bukti nyata bahwa masyarakat Indonesia rindu kembali ke gedung bioskop untuk menonton bersama keluarga, sahabat, dan orang terkasih tanpa rasa khawatir dan aturan ketat di gedung bioskop. Kondisi ramai ini pun

sekaligus menjadi penyemangat dan stimulus bagi para pekerja IFI, seperti pelaku film, pekerja lepas, serta distributor-distributor film.

Simpulan

Industri Film Indonesia (IFI) menjadi perhatian penting saat Covid-19 melanda Indonesia pada masa awal tahun 2020. Banyak divisi atau sektor yang lumpuh dan berdampak terhadap para pekerja di sana. Para pekerja banyak yang beralih profesi untuk tetap menyambung hidup selama Covid-19. Pelaku film, produser, pengusaha bioskop, hingga pekerja lepas ikut terkena dampak Covid-19 secara fisik dan psikis. Penutupan bioskop serta dilarangnya produksi menjadi faktor para pelaku film kehilangan pekerjaan.

Ada angin segar saat program vaksinasi digencarkan dan pelaku film menjadi prioritas dalam hal ini. Syuting mulai diizinkan dengan peraturan proses yang sangat ketat. Bioskop mulai dibuka kembali dengan aturan yang ketat juga. Penonton bioskop enggan datang ke gedung bioskop dikarena masih dihantui rasa tidak aman apabila bertemu dengan banyak orang, tekanan psikis masih terus dirasakan seiring dengan naik turunnya kasus Covid-19 pada masa pertengahan atau transisi sekitar tahun 2021.

Pemanfaatan *digital platform* seperti Netflix menjadi alternatif bagi penonton untuk tetap aman menonton dirumah. *Digital platform* juga menjadi alternatif rumah produksi untuk mendistribusikan karya filmnya. Tahun 2022 menjadi tahun kebangkitan IFI di semua sektor seiring dengan kasus Covid-19 yang menurun. Bioskop kembali dibuka dengan aturan yang dilonggarkan, film *KKN Desa Penari* dengan total jumlah penonton 9,2 juta menjadi bukti bahwa penonton Indonesia rindu datang menonton ke bioskop. Para pelaku film mulai kembali bergairah dan semangat menghasilkan karya-karya film terbaiknya.

Referensi

Agung, I. M. (2020). Memahami Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Psikologi Sosial. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.24014/pib.v1i2.9616>

Akser, M. (2020). Cinema, Life and Other Viruses: The Future of Filmmaking, Film

Education and Film Studies in the Age of Covid-19 Pandemic. *CINEJ Cinema Journal*, 8(2), 1–13. <https://doi.org/10.5195/cinej.2020.351>

- Al Farisi, B. (2020, May 30). Joko Anwar: Ada 30 Produksi Film Terpaksa Berhenti Akibat Pandemi Covid-19. *Kompas.Com*.
<https://www.kompas.com/hype/read/2020/05/30/170707966/joko-anwar-ada-30-produksi-film-terpaksa-berhenti-akibat-pandemi-covid-19>.
- Fisipol. (2020, July 26). Dampak Pandemi terhadap Industri Perfilman dan Keberlangsungan Festival Film. *Fisipol*. <https://fisipol.ugm.ac.id/dampak-pandemi-terhadap-industri-perfilman-dan-keberlangsungan-festival-film/>
- H I, M. F. F., & Adhiasa, K. O. (2021). Manajemen Produksi Film Setiti di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Audiens*, 3(2), 114–121.
<https://doi.org/10.18196/jas.v3i2.11907>
- Hamdhi, A. (2022, May). Industri Film Nasional Bangkit, Pelaku Usaha Perfilman Antusias. *Industri.Kontan.Id*.
- Indriani, A. (2020, May 3). Industri Perfilman Tanah Air Rugi Triliunan Rupiah Dilibas Corona. *Detikfinance*. <https://finance.detik.com/industri/d-5000639/industri-perfilman-tanah-air-rugi-triliunan-rupiah-dilibas-corona>
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif Edisi Kedua*. Prenada Media.
- Kusumawati, D., & Aurellian, N. (2021). Model Produksi Film dan Creative Content pada Masa Pandemi Covid 19. *Dynamic Media, Communications, and Culture 2021 Conference Proceeding*, 1–13. <https://dimcc.president.ac.id/>
- Mega Purnamasari, D. (2021, March 10). Menghidupkan Kembali Industri Film di Tengah Pandemi. *Nasional.Kompas.Com*.
<https://nasional.kompas.com/read/2021/03/10/08234421/menghidupkan-kembali-industri-film-di-tengah-pandemi?page=all>
- Mikos, L. (2020). Film and Television Production and Consumption in Times of the COVID-19 Pandemic – The Case of Germany. *Baltic Screen Media Review*, 8(1), 30–34. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2020-0004>

Rezkisari, I. (2020, October 6). Indonesia Film Indonesia Mulai Beradaptasi di Tengah Pandemi. *Republika.Co.Id*.

<https://www.republika.co.id/berita/qhryv2328/industri-film-indonesia-mulai-beradaptasi-di-tengah-pandemi>

Santia, T. (2022, March 8). Surat Terbuka Dian Sastrowardoyo ke Jokowi: Kami Butuh Bantuan Negara. *Liputan 6.Com*.

<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4501134/surat-terbuka-dian-sastrowardoyo-ke-jokowi-kami-butuh-bantuan-negara>

Sunitha, S. (2020). Covid-19 Conclusion: A Media And Entertainment Sector Perspective In India. *A Peer Reviewed Journal) ISSN, 8(3), 6–9*.

Worldometer. (2020). *Coronavirus*. Worldometer.

<https://www.worldometers.info/coronavirus/>

Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi Serta Tantangannya pada Era Pasca Pandemi Covid-19. *Online) SENADA, 5, 33–41*. <http://senada.idbbali.ac.id>

POLA STRUKTUR NARASI FILM BIOPIK INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Zuhdan Aziz

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Indonesia

E-mail: zuhdanaziz.ummy@gmail.com

ABSTRAK

Film biopik banyak ditonton karena mampu mewakili harapan masyarakat sebagai hiburan bersama dalam menyiasati masa *lock down* dan pembatasan jarak sosial selama terjadinya pandemi Covid-19. Film biopik dipilih karena jenis film ini mampu menghibur sekaligus mengedukasi masyarakat luas pada masa pandemi. Edukasi berwujud penyebaran nilai-nilai perjuangan dan narasi kepahlawanan tokoh. Penelitian ini berusaha mengkaji relasi tektualitas antara fakta peristiwa sejarah dari biografi tokoh dengan struktur naratif film yang menghadirkan tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia. Novelti penelitian ini berupa pola dalam naratif film biopik yang memiliki hukum kausalitas, yaitu ada sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah yang terjadi pada masa lampau. Melalui metode kajian analisis isi naratif terhadap pola struktur naratif 13 film biopik yang banyak ditonton pada masa pandemi Covid-19, dapat diketahui ada dua pola struktur narasi, yaitu (1) pola transposisi konten dan (2) pola pengembangan konten. Keduanya merekonstruksi perjuangan tokoh pahlawan dalam lingkup sejarah Indonesia.

Kata Kunci: pola narasi film, film biopik pahlawan, masa pandemi

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah melumpuhkan dunia industri kreatif (Yulia, Sari Rizqa dkk, 2022:84) termasuk perfilman di Indonesia. Kelumpuhan ini bisa dirasakan ketika produksi film terhenti dan bioskop ditutup pada masa pandemi. Dunia perfilman menyiasati situasi pandemi melalui jalur-jalur distribusi film. Distribusi berbagai jenis film ke penonton dilakukan dengan gencar melalui berbagai media massa seperti televisi, media baru, dan media *on line* lewat berbagai aplikasi. Menurut Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Baru-Kemendikbud RI (2020:39) distribusi film di Indonesia merupakan solusi untuk mendapatkan hiburan yang dibutuhkan masyarakat selama masa *lock down*, berbagai isolasi, dan pembatasan sosial. Masyarakat pun antusias mengakses, mengonsumsi, dan menonton film yang ditawarkan secara drastis dan signifikan karena film yang ditonton dapat menghibur sekaligus memulihkan dan membangkitkan semangat kehidupan pada masa pandemi.

Dalam periodisasi masa pandemi Covid-19, masyarakat banyak melakukan aktivitas di rumah karena ketatnya pembatasan jarak sosial di masyarakat. Aturan ini

dijalankan untuk mengurangi risiko penularan mata rantai Covid-19. Pada masa ini, bioskop sebagai penyalur dan pemediaan film ke masyarakat luas ditutup sehingga masyarakat luas tidak bisa menonton film di bioskop. Masyarakat kemudian mengalihkan menonton film melalui media yang lain, seperti televisi, internet, dan media-media baru atau media sosial yang berplatform audiovisual.

Melalui media-media alternatif di luar bioskop ini, film menemukan cara-cara distribusi dalam menemui penontonnya pada masa pandemi Covid-19. Media baru Youtube menawarkan tautan-tautan pemediaan dan pemutaran film. Facebook juga menyediakan tautan-tautan film yang bisa diakses dan ditonton dengan mudah. Media sosial WhatsApp dan Instagram mampu mengirimkan tautan-tautan film sekaligus *thriller* film serta film-film pendek yang siap ditonton. Demikian pula pada program aplikasi menonton film berbayar atau berlangganan seperti *platform streaming* OTT Netflix dan Amazone Prime Video menyediakan layanan menonton film (Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Baru, 2020:55-56). Bahkan populer istilah *streaming video* atau *video on demand* pada masa pandemi Covid-19, sebagai aplikasi atau platform menonton film untuk layanan menghibur masyarakat luas melalui film (Oktaviani, 2022:126).

Masyarakat luas banyak tinggal di rumah mereka selama masa pandemi. Di dalam rumah tersebut terdiri dari anggota keluarga yang tinggal bersama di dalamnya. Film-film yang menghibur sekaligus memiliki nilai edukasi menjadi pilihan yang disukai masyarakat luas dan keluarga-keluarga di Indonesia. Di antara berbagai jenis film yang mampu menghibur sekaligus mendidik adalah film biopik. Harapannya, film biopik yang dipilih karena film jenis ini bisa menghibur sekaligus berfungsi mengedukasi masyarakat luas dan keluarga dengan nilai-nilai perjuangan dan narasi kepahlawanan tokoh (Junaedi, 2021:5).

Film-film biopik yang banyak disajikan dalam platform digital adalah film-film yang diproduksi pasca-Reformasi tahun 1998. Dalam rentang masa produksi pasca-Reformasi tahun 1998, film dianggap bangkit dari mati surinya yang panjang. Kuantitas dan kualitas film semakin meningkat dengan kreativitas yang semakin bertambah (Gita Sukmono, 2017:4). Kondisi sosial dan politik yang berkembang pada era kekuasaan pasca-Reformasi, menurut sutradara film Garin Nugroho dan Herlina (2015:235), situasinya relatif kondusif dalam menyampaikan ide, kebebasan berpikir, dan berekspresi,

termasuk dalam produksi film di Indonesia. Kondisi ini memungkinkan film dibuat dengan ide-ide yang lebih bebas, dengan beragam kontestasi ideologi dan pemikiran (Said Ali, 2016:1) meski orientasinya masih banyak ke arah industri hiburan (Pratista, 2018:94).

Film biopik berlatar sejarah, yang menampilkan narasi peristiwa sejarah dan kepahlawanan dari sosok-sosok pahlawan nasional mulai banyak diproduksi di Indonesia sejak zaman Orde Baru hingga pasca-Reformasi tahun 1998. Terdapat 13 film biopik pahlawan nasional berlatar peristiwa penting sejarah Indonesia yang berhasil diproduksi dalam masa pasca-Reformasi 1998 (www.filmindonesia.or.id diakses 25 Maret 2020).

Tabel 1 Jumlah produksi film biopik pahlawan nasional produksi pasca-Reformasi 1998 di Indonesia

No.	Zaman Kekuasaan	Jumlah Film Biopik	Keterangan Film Biopik
1	Pasca Reformasi (Pasca tahun 1998)	13	<i>Sang Pencerah</i> (Tokoh KHA Dahlan) (2010), <i>Soegija</i> (Tokoh Mgr. Soegija Pranata) (2012), <i>Film Ketika Bung di Ende</i> (Tokoh Soekarno) (2013), <i>Soekarno</i> (Tokoh Proklamator, Ir. Soekarno) (2013), <i>Sang Kiai</i> (Tokoh KH Hasyim Ashari) (2013), <i>Guru Bangsa: Tjokroaminoto</i> (Tokoh HOS Tjokroaminoto) (2015), <i>Jendral Soedirman</i> (Tokoh Panglima Besar Jendral Soedirman) (2015), <i>Surat Cinta untuk Kartini</i> (Tokoh RA Kartini) (2016), <i>Kartini</i> (Tokoh Raden Ajeng Kartini) (2017), <i>Wage</i> (Tokoh Wage Rudolf Soepratman) (2017), <i>Nyi Ahmad Dahlan</i> (Tokoh Siti Walidah) (2018), <i>Sultan Agung</i> (Tokoh Sultan Agung Hanyakrakusuma) (2018), dan <i>Tjoet Nyak Dhien</i> (Restorasi) (2020),
	Jumlah Total	13	

Sumber: Dari data yang diolah

Realitas menunjukkan bahwa produksi film biopik di Indonesia pasca-Reformasi 1998 terus meningkat. Terdapat kenaikan produksi film biopik yang signifikan dari masa Reformasi dan sesudahnya. Buktinya, dari tahun 2011 hingga 2018, industri film Indonesia telah memproduksi 19 film biopik tokoh. Dari jumlah tersebut, 13 film biopik di antaranya, mengangkat tokoh pahlawan nasional. Para pahlawan tersebut muncul dalam film *Sang Pencerah*, *Soegija*, *Sang Kiai*, *Kartini*, *Jendral Soedirman*, *Soekarno*, *Wage*, *HOS Tjokroaminoto*, *Nyai Ahmad Dahlan* dan *Sultan Agung* (www.kumparan.com, diakses 30 Maret 2020). Film-film biopik tersebut banyak diputar di bioskop dan menghiasi layar kaca televisi Indonesia terutama pada saat peringatan Hari Pahlawan atau hari kelahiran tokoh pahlawan. Film-film inilah yang banyak

menginspirasi dan mengedukasi nilai-nilai perjuangan, nasionalisme, dan kepahlawanan kepada masyarakat luas terutama dalam masa-masa menghadapi pandemi Covid-19.

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pola struktur naratif film biopik yang ditonton masyarakat Indonesia selama masa pandemi Covid-19.

Teori dan Metode Penelitian

Film adalah ideologi yang telah mapan dan punya kuasa untuk mendefinisikan fungsi dan apa saja yang digolongkan dalam kebudayaan yang sah (Hedriawan, 2022:5). Jika kita merujuk pada Mukadimah Anggaran Dasar Film dan Televisi, yang menjelaskan bahwa film mempunyai fungsi yang sangat mulia, Imanjaya (2006:28) menjelaskan bahwa film dan televisi bukan semata-mata barang dagangan, tetapi merupakan alat pendidikan dan penerangan yang mempunyai daya pengaruh yang besar sekali atas masyarakat, sebagai alat revolusi dapat menyumbang darma baktinya dalam mengundang kesatuan dan persatuan nasional, membina *nation character building* untuk mencapai masyarakat sosialis berdasarkan pancasila.

Film-film biopik bergenre sejarah lebih mengedepankan idealisme estetika dan kemerdekaan kreativitas intelektualitas para *filmmaker* untuk merekonstruksi deskriptif naratif peristiwa-peristiwa monumentatif masa lampau dari suatu periodisasi zaman yang telah menjadikatan sejarah (Aris Kartika, 2019:5). Film biopik, meskipun diproduksi dalam bentuk film fiksi ataupun dokudrama tetap harus berdasar pada fakta-fakta historis sebagai realitas dari suatu zaman yang dihadirkan dalam layar sinema Indonesia. Produksi film biopik tidak dapat mengabaikan ataupun melepaskan diri dari keberadaan fakta-fakta sejarah, terutama fakta-fakta sejarah dari subjek atau tokoh (Ilham, 2016). Film bertema sejarah tidak semata-mata merepresentasikan peristiwa dan waktu, tetapi juga merepresentasikan gambaran-gambaran pelaku atau tokoh sejarah yang kemudian divisualisasikan dalam wujud film biografi (biopik) sebagai teks *historical memory* (ingatan sejarah) (Iswarahadi, 2016).

Berkaitan dengan narasi sejarah ini, menurut teori narasi (Sarbin, 1986; Murray, 1999) narasi sejarah bisa didefinisikan sebagai interpretasi terorganisasi tentang serangkaian peristiwa sejarah. Interpretasi ini mencakup pemberian peranan (*agency*) kepada tokoh-tokoh yang ada dalam narasi dan penggalian hubungan sebab-akibat yang

ada di antara berbagai peristiwa (dalam Sobur, 2016:59). Dengan demikian, hubungan sebab akibat menjadi hal yang sangat penting dalam menarasikan sejarah. Film biopik idealnya menarasikan rekonstruksi sejarah dengan menekankan hukum kausalitas dalam rangkaian peristiwa sejarah yang terjadi (Kuntowijoyo, 2018:19).

Menurut Amura (1989:115), kisah *epic*, *ephos*, atau kepahlawanan dalam film biopik pasti memiliki peristiwa-peristiwa atau kejadian sejarah (*historical event*), momen-momen kunci, penggalan-penggalan kehidupan yang penting tokoh, yang dibuat dan diseleksi oleh pembuat film biopik agar menarik perhatian. Hal yang penting, bagaimana pembuat film membuat inovasi pola untuk menarasikan struktur dramatik film biopik, yaitu perhatian penonton menjadi pusat dalam mengelola cerita film.

Narasi adalah sebuah cerita atau peristiwa yang terjadi secara berurutan atau tersusun. Narasi tidak hanya dimengerti sebagai rekaman peristiwa, namun lebih dipahami sebagai sesuatu yang menawarkan kerangka pemahaman serta aturan-aturan referensi tentang bagaimana tatanan sosial itu dikonstruksi. Narasi menyediakan jawaban terhadap pertanyaan bagaimana sebaiknya kita hidup. Teori narasi berkaitan dengan bentuk, pola, atau struktur bagaimana cerita dibangun dan dituturkan. Struktur narasi biasanya dimulai dengan kacaunya tatanan atau ketidakseimbangan yang diikuti sebab-akibatnya sampai keseimbangan baru tercapai (Baker, 2014:138-139).

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis naratif kualitatif yang secara teknis menggunakan teks sebagai bahan analisisnya. Analisis naratif adalah analisis mengenai narasi, baik narasi fiksi maupun fakta (Eriyanto, 2013:9). Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Ardial, 2014:49). Untuk menganalisis karakter dalam narasi, terdapat model Algirdas Greimas yang banyak dipakai dalam menganalisis karakter dalam narasi. Lebih lanjut, Greimas menganalogikan narasi sebagai suatu struktur makna (*semantic structure*). Karakter dalam narasi menempati posisi dan fungsinya masing-masing (Eriyanto, 2013:95). Analisis dilakukan dengan meneliti narasi dari isi, alur, *setting*, dan penokohan cerita perjuangan tokoh pahlawan dengan logika sebab akibat dalam serangkaian peristiwa sejarah 13 film biopik yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Banyak film biopik tokoh-tokoh bersejarah Indonesia yang diproduksi pada masa pasca-Reformasi 1998. Tokoh-tokoh bersejarah tersebut meliputi aktivis, politisi, intelektual/cendekiawan, pendidik, rohaniawan, tokoh masyarakat, tokoh bangsa, negarawan, dan tentunya para pahlawan nasional. Tokoh-tokoh tersebut merupakan *iconic* dan *non iconic* pahlawan yang dikonstruksi dalam film bermuatan realitas sejarah. Film biopik tokoh pahlawan nasional yang diproduksi pada masa pasca-Reformasi adalah *Sang Pencerah* (Tokoh KHA Dahlan) (2010), *Soegija* (Tokoh Mgr. Soegija Pranata) (2012), *Soekarno* (Tokoh Proklamator, Ir. Soekarno) (2013), *Sang Kiai* (Tokoh KH Hasyim Ashari) (2013), *Guru Bangsa: Tjokroaminoto* (Tokoh HOS Tjokroaminoto) (2015), *Jendral Soedirman* (Tokoh Panglima Besar Jendral Soedirman) (2015), *Kartini* (Tokoh Raden Ajeng Kartini) (2017), *Wage* (Tokoh Wage Rudolf Soepratman) (2017), *Nyi Ahmad Dahlan* (Tokoh Siti Walidah) (2018), *Sultan Agung* (Tokoh Sultan Agung Hanyakrakusuma) (2018), dan *Tjoet Nyak Dhien* (Restorasi) (2021) (www.filmindonesia.or.id diakses pada 25 Maret 2020).

Daftar film biopik di atas menjadi fenomenal karena termasuk yang banyak ditonton masyarakat Indonesia di bioskop, di tengah-tengah hadirnya banyak genre film Indonesia (Montase, 2019:12). Persaingan industri sinema juga semakin ketat, karena film biopik Indonesia hadir di antara serbuan film-film impor dari Hollywood (AS), Bollywood (India), film Hongkong (China), dan film Korea. Fenomena ini menandai bahwa penonton Indonesia sudah kembali untuk menonton film-film edukasi sejarah nilai-nilai kepahlawanan, terutama narasi perjuangan tokoh pahlawan nasional dan tokoh-tokoh penting Indonesia di layar bioskop.

Dalam 13 film biopik yang diteliti, penggambaran tokoh utama pahlawan digambarkan sebagai berikut. Pertama, tokoh-tokoh yang diceritakan adalah tokoh-tokoh legendaris yang memiliki reputasi historis sebagai nasional. Kedua, latar ruang dan waktu penceritaan sangat beragam meliputi zaman penjajahan Belanda, zaman politik etis Belanda, zaman penjajahan Jepang, zaman perang kemerdekaan, atau pascakemerdekaan di Indonesia. Ketiga, aksi yang dilakukan oleh tokoh utama berhubungan erat dengan keberanian dan perjuangan yang luar biasa. Keempat, aksi tokoh utama didukung oleh sejumlah tenaga bantuan (Holman, 1972:165). Seorang kritikus sastra, Meyer Howard Abrams, juga menambahkan bahwa agen pemberi bantuan ini pada era neoklasik, disebut

sebagai mesin-mesin (*machinery*) karena mereka menjadi bagian dari proses kehadiran *epic* di dunia sastra (Abrams,1981:51).

Untuk menyusun sebuah pola umum struktur cerita narasi dalam narasi film biopik, dengan mengacu pada penelitian Vladimir Propp dalam bukunya *Morphology of the Folktale* (dalam Sobur, 2016:233). Dari hasil penelitian, dapat ditemukan kesamaan-kesamaan yang menonjol dalam struktur rangkaian kisah film biopik Indonesia pasca-Reformasi yang diputar atau disaksikan selama masa pandemi Covid-19. Ia mengeksplorasi unsur-unsur pokok dalam film biopik Indonesia yang diproduksi era pasca-Reformasi 1998 dan menemukan begitu banyak kesamaan di antara mereka. Semua film biopik, menurut Vladimir Propp, memiliki unsur-unsur yang sama, yang dilabelinya sebagai “fungsi-fungsi”. Masing-masing karakter menunjukkan sebuah fungsi dalam narasi, dan dapat didefinisikan sesuai peranan atau tugasnya itu.

Narasi “Sang Hero” atau pahlawan adalah orang yang melaksanakan sebuah tugas atau peranan-apakah itu seorang tokoh protagonis (Sang Hero) yang ingin melawan tokoh antagonis dengan berjuang mengusir penjajah, keluar dari kungkungan tradisi yang membelenggu, melawan keterbelakangan dan kebodohan serta melawan kekuasaan yang otoriter. Sementara itu, tokoh “Donor” (Penolong), menurut Vladimir Propp, adalah karakter yang memberi sesuatu bagi Sang Hero guna membantu melaksanakan tugas perjuangannya. Dengan demikian, sahabat-sahabat tokoh pejuang, kekuasaan yang mendukung, tentara pejuang, misalnya, adalah sebagai Donor (Penolong) bagi sosok tokoh pahlawan dalam melawan musuh-musuhnya (Sobur, 2016:231).

Sebagaimana kata Jane Stokes (2006), model analisis Propp dan Tzetan Todorov, struktur intisari dari narasi cerita kepahlawanan disusun dengan teratur dan mengikuti perjalanan cerita sintagmatik dari A sampai Z (awal hingga akhir). Hal ini terjadi karena pada dasarnya, narasi memiliki fungsi pokok untuk membawakan keteraturan pada apa-apa yang tidak teratur. Ketika menuturkan sebuah kisah, seorang *narrator* dan sutradara film mencoba menyusun apa yang tidak tersusun dan memberi makna padanya.

Dalam rumusan klasik, narasi adalah penuturan yang mengandung tiga komponen: awal, tengah, dan akhir (Smith dalam Becker, 2014:36). Namun setiap narasi, sebagaimana umumnya, mesti memiliki awal dan akhir. Setiap narasi biasanya memiliki komponen-komponen yang mudah dikenali. Sebuah narasi memiliki seorang *narrator* atau pencerita; disusun secara kronologis, ia membangun sebuah kisah dan ia memiliki

tokoh-tokoh utama, sebuah plot, dan sebuah *setting*. Narasi film biopik menceritakan perjuangan pahlawan dalam melawan kejahatan, ketidakadilan, penindasan, atau penjajahan dengan hukum kausalitas yang menjelaskan respons pahlawan terhadap dinamika zaman atau serangkaian kejadian sejarah (*historical events*) yang terjadi dalam masa kehidupannya.

Film-film biopik tersebut mampu menarik perhatian penonton Indonesia untuk kembali ke gedung bioskop. Mereka menonton pahlawan bangsa sendiri di antara kepujangan film *hero* bahkan *superhero* dari bangsa asing. Faktanya, film biopik mulai diterima dalam kancah industri dan bisnis perfilman layar lebar di Indonesia. Tentunya kehadiran khalayak menonton film biopik ke bioskop, tidak semata sekadar mencari hiburan dan edukasi, tetapi memiliki berbagai alasan, motivasi, aktualisasi diri, identitas diri, agama, nasionalisme, garis politik, bahkan ideologi yang menaunginya.

Film biopik pahlawan nasional merupakan film yang mengangkat tema kepahlawanan dari tokoh pejuang. Pendekatan cerita perjuangan dalam film-film biopik bisa beraneka ragam, ada yang mengemas cerita perjuangan tokoh dalam rangkaian peristiwa sejarah perang gerilya, pembaruan sistem sosial keagamaan, pendidikan, emansipasi wanita, serta perjuangan dalam melawan dan mengusir penjajah di Indonesia. Tokoh pahlawan melakukan perlawanan dan berjuang saat melihat dialektika peristiwa sejarah di sekelilingnya yang perlu diubah dan diperbaiki. Pada era pasca-Reformasi, ideologi film biopik bukan lagi menjadi corong kekuasaan apalagi alat legitimasi kepentingan penguasa sehingga menarik untuk melihat dinamika panggung sejarah atau historiografi dalam film. Tema-tema film biopik didasarkan pada aksi heroik pahlawan dan nilai-nilai edukasi perjuangan dan kepahlawanan yang tentu saja direlevansikan ke dalam semangat zaman saat ini.

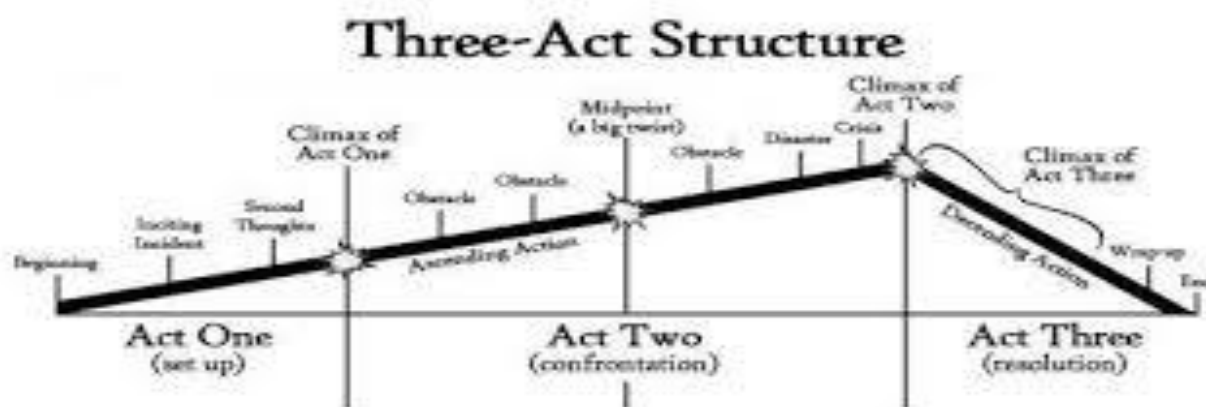
Film biografi tokoh atau biopik menarasikan kehidupan orang atau tokoh sejarah dalam kehidupan nyata secara dramatik. Dramatisasi dalam film biopik menjadi mutlak diperlukan. Detak nadi dari film biopik adalah dorongan untuk mendramatisasi kenyataan peristiwa sejarah. Biografi dari masa hidup tokoh sejarah dengan berbagai rangkaian peristiwa yang melingkupinya tidak semua bisa ditampilkan dalam film. Durasi waktu tayang film sangat membatasi penyampaian narasi film *biographical epic*. Ada *framing* dengan seleksi pemilihan, penonjolan, penambahan, dan pengurangan adegan kenyataan sejarah terhadap peristiwa yang dialami. Peristiwa bernilai sejarah perjuangan dan

kepahlawanan mendapat prioritas utama untuk ditonjolkan dalam film biopik. Film biopik jelas mendramatisasi kenyataan sejarah. Menurut pakar film Bingman, dramatisasi film biopik pastilah mempunyai makna lebih luas ketimbang hanya menjadi sebuah teks objektif dari suatu kenyataan (1998:253).

Haig P. Manoogian dalam bukunya *The Filmmaker's Art, New York London* menulis bahwa alur cerita (plot) adalah penjabaran dari tema cerita sebuah film, terdiri dari rentetan-rentetan kejadian bermotivasi dan berhubungan secara sebab akibat. Struktur menunjuk pada cara untuk menyusun dan mengintegrasikan kejadian-kejadian dari plot tersebut (Manoogian, 1966:30). Dengan kata lain, esensi dari struktur film terletak pada pengaturan berbagai unit cerita atau ide sedemikian rupa sehingga bisa dipahami. Struktur adalah *blue print*, kerangka desain yang menyatukan berbagai film dan merepresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Dalam film, struktur mengikat aksi (*action*) dan ide menjadi satu kesatuan yang utuh.

Ada dua pola struktur naratif dalam pengemasan film biopik Indonesia, yaitu (1) pola transposisi konten dari teks sejarah naratif biografi yang dikonstruksikan ke dalam medium teks film biopik dan (2) pola pengembangan konten, yaitu terdapat dramatisasi dalam kreativitas menarasikan sejarah film biopiknya.

Dalam pola transposisi konten yang merefleksikan teks sejarah historiografi, setiap narasi film biopik memiliki komponen-komponen yang mudah dikenali. Sebuah narasi memiliki seorang *narrator*; disusun secara kronologis. Ia membangun sebuah kisah dan memiliki tokoh-tokoh utama, sebuah plot, dan sebuah *setting*. Narasi sejarah memiliki banyak kepahlawanan yang dikonstruksi dalam konteks sejarah dalam film biopik di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap struktur cerita 13 film biopik yang diproduksi pada masa pandemi yang banyak ditonton selama masa pandemi Covid-19, bahwa tahapan struktur cerita yang diperoleh dari hasil penelitian di atas, memiliki kemiripan dengan Struktur Tiga Babak. Struktur Tiga Babak memuat enam faktor: (1) memperkenalkan tokoh dengan jelas, (2) segera menghadirkan konflik, (3) tokoh dilanda krisis, (4) cerita mengalir dengan *suspence*, (5) jenjang cerita menuju klimaks, dan (6) diakhiri dengan tuntas. Struktur ini, pada dasarnya merupakan resep penulisan skenario dalam industri film terbesar di muka Bumi, yakni film-film yang diproduksi studio-studio besar Hollywood, Amerika Serikat (Ajidarma, 2000:23).



Gambar 1 Struktur Tiga Babak Narasi film biopik Indonesia

Untuk menarik perhatian, dari sisi narasi penceritaan, menurut pengamat film Fajar Junaedi, film biopik Indonesia menerapkan struktur penceritaan film gaya Hollywood (Junaedi, 2016:80). Dramatisasi Struktur Tiga Babak, yang dimulai dengan pengenalan, konflik, pengawatan, klimaks, anti klimaks, dan penutup yang menjadi struktur baku film Hollywood dijumpai dalam hampir keseluruhan film Indonesia. Lebih lanjut menurut *filmmaker* Budi Dwi Arifianto, Struktur Tiga Babak menjadi arus utama dan mewarnai secara telak narasi perfilman Indonesia (dalam Setyo Budi dkk., 2016:80-81). Struktur Tiga Babak gaya Hollywood digunakan untuk mendramatisasi narasi film biopik menjadi formula *mainstream* dalam industri komersial film Indonesia.

Dramatisasi ini membawa pola narasi yang kedua, yaitu pola pengembangan konten film. Pola pengembangan narasi menekankan pengalaman estetis dalam narasi film yang mampu menarik perhatian sehingga penonton bisa bersimpati dan berempati terhadap isi narasi film. Narasi, menurut Ajidharma (2000:2) dan Biran (2006:1) adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan menggunakan media film. Perencanaan dan pengolahan tersebut dalam seni media film disebut dengan istilah narasi/skenario. Narasi film mencoba memberikan solusi-solusi menarik agar sebuah film enak untuk dinikmati dan ditonton sehingga perhatian penonton selalu terjaga dari awal sampai akhir film. Dalam sistem naratif, formula film biopik Indonesia ini berwujud tatanan asli, yang menarasikan film yang dimulai dengan pengenalan, terganggu, dan kemudian selama perjalanan film, krisis diselesaikan dan ketertiban dipulihkan (Luthers, 2004:76). Penutupan atau *ending* film biopik juga penting karena berupa sebuah resolusi yang

mampu memberikan jawaban masuk akal sederhana untuk masalah yang sangat kompleks.

Pola naratif terbangun dengan memunculkan sebab - akibat dari peristiwa sejarah. Narasi berupa wujud tatanan asli, yang menarasikan film yang dimulai dengan pengenalan (keteraturan dan keseimbangan di awal cerita), kemudian ada gangguan yang menyebabkan keseimbangan terganggu dan kemudian selama perjalanan film, krisis diselesaikan dan ketertiban dipulihkan. Narasi perjuangan karakter tokoh pahlawan menjadi sentral cerita dalam peristiwa sejarah yang melingkupinya. Struktur narasi tersebut berupa awal, tengah, dan akhir, dengan mementingkan dramatisasi berupa keterikatan perhatian penonton. Esensi dari pola struktur naratif dalam film biopik merupakan pengembangan Struktur Tiga Babak gaya klasik Hollywood.

Produk tokoh pahlawan dalam film biopik adalah hasil konstruksi. Kisah hidup tokoh didramatisasi dalam konstruksi sebagai pahlawan yang memiliki karakter, kisah, kesadaran, mental, dan tindakan perjuangan yang mengacu referensi atau pendapat penonton yang heroik baik pada masa lampau maupun masa kini. Zaman mampu membentuk *shot-shot* sejarah. Persoalan narasi sejarah apakah yang relevan diangkat dari masa lalu dengan realitas masa kini. Perbedaan-perbedaan pola konstruksi dramatik dalam film biopik Indonesia ini menjadi kajian yang menarik untuk melihat bagaimana nilai-nilai perjuangan dikomunikasikan antargenerasi melalui film biopik.

Film biopik pahlawan nasional merupakan film yang mengangkat tema kepahlawanan dari tokoh pejuang. Pendekatan cerita perjuangan dalam film-film biopik bisa beraneka ragam, ada yang mengemas cerita perjuangan tokoh dalam perang gerilya, pembaruan sistem sosial keagamaan, pendidikan, emansipasi wanita, serta perjuangan dalam melawan dan mengusir penjajah di Indonesia. Hubungan kausal (sebab-akibat) antara karakter tokoh sejarah dalam merespons situasi dan kondisi di sekitar peristiwa sejarah yang terjadi, menjadi poin penting pemilihan dramatisasi narasi dalam film biopik. Kompleksitas masalah dalam narasi perjuangan dan kepahlawan tokoh sejarah menjadi struktur dramatisasi yang dibangun dalam film biopik Indonesia.

Dramatisasi digunakan untuk menarik perhatian penonton. Dramatisasi digunakan untuk menimbulkan efek emosional bagi penonton yang menyaksikan (Ajidharma, 2000:37). Dramatisasi dalam narasi film juga merupakan bagian dari estetika film (Pratista, 2008:15). Dalam dramatisasi, film merupakan karya seni (Hendriana,

2019:3) berupa pesan cerita yang dikemas menarik dengan rekayasa dan sentuhan kreativitas sehingga membentuk realitas dan nilai-nilai sosial budaya tertentu sehingga memberikan tanda dan makna tersendiri. Terdapat hubungan yang erat antara realitas, simbol, dan masyarakat dalam film biopik (Nugroho, 2014:211). Menurut pengamat film, Leila S. Chudori (www.cnnindonesia.com diakses 8 Agustus 2021), film biopik sebagai film fiksi berlatar sejarah tetap ‘berhak’ didramatisasi mengikuti kebutuhan sineas, meski memiliki potensi mendistorsi sejarah.

Wells Root, menjelaskan bahwa Struktur Tiga Babak digunakan sebagai standar pembuatan struktur dramatik narasi atau cerita film di Hollywood dengan berbagai variasinya. Selanjutnya Lagos Egri dalam bukunya *The Art of Dramatic Writing* (1946), formula Struktur Tiga Babak menjadi acuan bisnis komersial film (dalam Ajidarma, 2000:21). Semua menekankan pentingnya cara bertutur yang dramatik, demi keterikatan penonton pada jalan cerita, dan sukses komersial film yang dibuat. Terkait cara bertutur dalam narasi sejarah yang dramatik, kausalitas atau hubungan sebab dan akibat antara tindakan, motivasi, pemikiran tokoh pahlawan sebagai respons terhadap kejadian sejarah yang terjadi, merupakan formula untuk membangun kesadaran sejarah. Kesadaran sejarah ini terkait erat dengan transformasi nilai-nilai sejarah perjuangan dan kepahlawanan melalui penerimaan film terhadap kenyataan peristiwa sejarah yang disampaikan lewat film biopik.

Logika sebab dan akibat muncul dalam film biopik Indonesia. Sebagai sebab, pendekatan cerita perjuangan dalam film-film biopik bisa berupa situasi dan kondisi yang beraneka ragam, ada yang mengemas cerita perjuangan tokoh dalam perang gerilya kemerdekaan, pembaruan sistem sosial keagamaan, pendidikan, emansipasi wanita, serta perjuangan dalam melawan dan mengusir penjajah di Indonesia. Sebagai akibat, karakter tokoh sejarah kemudian merespons situasi dan kondisi di sekitar peristiwa sejarah yang terjadi sehingga terjadi kausalitas di dalam narasi. Kausalitas tidak harus berupa peristiwa, tetapi bisa hanya berupa kondisi yang dapat jauh (*necessary*) atau dapat dekat (*sufficient*). Sebab dan akibat yang terjadi dalam kompleksitas masalah dalam narasi perjuangan dan kepahlawanan tokoh sejarah menjadi *colligation*. *Colligation* atau hubungan antarperistiwa sejarah menjadi pengetahuan yang berguna untuk membangun konstruksi film sejarah dalam struktur narasi film biopik. Struktur sejarah adalah cara mengorganisasikan. Perlunya struktur sejarah sebagai “rekonstruksi sejarah yang akurat”

(Kuntowijoyo, 2008:147-148). Naratif film biopik yang bagus memiliki struktur sejarah yang mampu merekonstruksikan sejarah dengan akurat.

Pengetahuan yang berguna dari film biopik, penting untuk komunikasi nilai antargenerasi, antara masa lalu dan masa kini. Film biopik yang diproduksi era pasca-Reformasi 1998 memiliki struktur narasi yang lebih kreatif dan inovatif. Pada era pasca-Reformasi, setiap orang mempunyai hak dan kebebasan dalam beropini, berkreasi, dan berkarya seni. Hal tersebut didukung oleh peran media film yang sangat besar dalam menyalurkan kebebasan berkarya tersebut dalam berbagai ideologinya. Tidak bisa dimungkiri bahwa film biopik mempunyai peranan besar dalam pengembangan dan penyebaran kreativitas dengan memasukkan nilai-nilai dan ideologi-ideologi yang berkembang. Nilai-nilai tersebut muncul bersamaan dengan penggambaran perjuangan dan kepahlawanan sosok pahlawan nasional. Transformasi tersebut yang akan mengubah pola pikir bangsa Indonesia untuk menghayati nilai-nilai nasionalisme dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Film biopik Indonesia menemukan nilai strategis dalam transformasi tersebut.

Simpulan

Film biopik banyak diminati oleh penonton Indonesia pada masa pandemi Covid-19 karena bisa menghibur sekaligus mendidik. Distribusi film biopik ini bisa diperoleh melalui platform *streaming* media internet, media baru, media sosial, dan media massa televisi. Film biopik banyak ditayangkan di beberapa *channel* televisi nasional, terutama pada hari pahlawan. Film-film biopik yang diputar diproduksi pasca-Reformasi 1998. Hal ini karena dalam kreativitas pembuatan film biopik, sejak era pasca-Reformasi 1998 telah mengalami dinamika yang maju dalam mengemas film rekonstruksi sejarah. Kreativitas dan inovasi dalam menyajikan fakta peristiwa sejarah dengan semangat edukasi nilai-nilai perjuangan dan kepahlawanan merupakan esensi yang ditonjolkan dalam film biopik. Kontestasi kreativitas dalam menarasikan film lebih bebas dan cair, mampu merepresentasikan semangat kebebasan berpikir dan berekspresi.

Ada dua pola naratif dalam film biopik Indonesia, yaitu (1) pola transposisi konten dari teks sejarah naratif biografi yang dikonstruksikan ke dalam medium teks film biopik dan (2) pola pengembangan konten, dimana terdapat dramatisasi dalam kreativitas menarasikan sejarah film biopiknya. Kedua pola mengutamakan pergeseran dan

perubahan bentuk demi menghasilkan kesepadanan dalam menarasikan sejarah tokoh pahlawan. Narasi yang dibangun terutama dalam mengikuti hukum kausalitas karena tindakan perjuangan tokoh pahlawan merupakan reaksi atau respons dari sebab-sebab peristiwa sejarah yang terjadi saat itu dan melingkupi kehidupan tokoh. Kausalitas cenderung mengeksplorasi perjuangan dan kepahlawanan tokoh dalam memperjuangkan kemanusiaan, sosial-keagamaan, pendidikan, emansipasi wanita, dan perlawanan terhadap penjajah. Terdapat kausalitas antara karakter tokoh dalam merespons peristiwa sejarah yang terjadi dalam masa kehidupannya. Logika sebab dan akibat muncul dari tindakan tokoh terhadap peristiwa sejarah yang sedang terjadi. Kondisi ketidakadilan, kesewenang-wenangan, kezaliman, dan penjajahan adalah akibat-akibat yang ditimbulkan yang menyebabkan tokoh pahlawan melakukan perjuangan untuk melawan kondisi yang terjadi. Ada motivasi, respons, dan rasionalisasi dari tindakan dan pemikiran tokoh sejarah sebagai reaksi kausalitas terhadap peristiwa sejarah yang melingkupinya saat itu. Dengan demikian, orang akan paham dan mengerti kejadian yang sesungguhnya sehingga menjadi pengetahuan yang berguna.

Dalam dramatisasi film, perhatian (*attention*) penonton pada film merupakan aset utama yang harus terus diperhatikan dari awal hingga akhir film biopik. Resep menarik perhatian menjadi syarat wajib bagi estetika film layar lebar yang ingin sukses ditonton banyak orang. Struktur Tiga Babak dalam dramatisasi narasi film menjadi formula *mainstream* dalam industri film layar lebar. Dramatisasi cerita dalam film biopik merupakan bukti bahwa film beradaptasi untuk menarik perhatian penonton. Dengan memerhatikan ketertarikan penonton, diyakini film biopik akan laris, banyak ditonton orang. Animo masyarakat untuk menonton menjadi salah satu tolok ukur untuk melihat suksesnya sebuah film biopik selama masa pandemi Covid-19 di Indonesia.

Sebagai saran, produksi film biopik di Indonesia hendaknya memerhatikan referensi sejarah yang lengkap dan akurat sehingga film yang dihasilkan lebih kaya informasi, lebih berbobot, dan sarat nilai serta makna.

Referensi

- Ajidarma, Seno Gumira. (2000). *Layar Kata*. Yogyakarta: Bentang.
- Amura. (1989). *Perfilman di Indonesia dalam Era Orde Baru*. Jakarta: Rakan Offset.
- Baker, Kris. (2014). *Kamus Kajian Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Baru-Kemendikbud RI. (2020). *Industri Film Asia Pasifik di Tengah Pandemi Covid 19*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Dwi Nugroho, Agustinus dan Pratista, Himawan. (2018). *Kompilasi Buletin Film Montase*. Vol. 3, Yogyakarta: Montase Press.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif: Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Gledhill, Christine, Linda Williams. (2000). *Reinventing Film Studies*. New York: Oxford University Press Inc.
- Gora Winastwan dan Widagdo Bayu. (2004). *Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia)*. DV Indonesia. Yogyakarta: CV Anindya.
- Hayward, Susan. (2007). *Cinema Studies: Seven Key Concepts*. New Yourk: Routledge.
- Hereen, Katinka van. (2012). *Contemporary Indonesian Film*. Leiden: KITLV Press.
- Kuntowijoyo. (2008). *Penjelasan Sejarah (Historical Explanation)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Montase, Tim. (2019). *30 Film Indonesia Terlaris 2002-2018*. Yogyakarta: Montase Press.
- Nugroho, Garin & Herlina, Dyna. (2015). *Film Indonesia*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ricoeur, Paul. (1984). *Time and Narrative*. Volume I. Chicago IL: The University of Chicago Press.
- Ricoeur, Paul. (1988). *Time and Narrative*. Vollume III. Chicago IL: The University of Chicago Press.
- Propp, Vladimir. (1968). *The Morphology of the Folktale*, Austin, TX: University of Texas Press.
- Sarbin, T. (Ed.). (1986). *Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct*. New York: Praeger.
- Said Ali, As'ad. (2012). *Ideologi Gerakan Pasca-Reformasi*. Jakarta: LP3ES.
- Said, Salim. (1982). *Profil Dunia Film Indonesia*. Jakarta: Grafity Press.
- Sobur, Alex. (2017). *Komunikasi Naratif*. Rosda Karya: Bandung.
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, Marselli. (1996). *Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Todorov, Tzvetan. (1985). *Tata Sastra*. (Terjemahan Okke K.S Zaimar). Jakarta: Djambatan.
- Wibowo, Paul Heri. (2012). *Masa Depan Kemanusiaan: Super Hero dalam Pop Culture*. Jakarta: LP3ES.
- Yusa Biran, Misbach. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Artikel Jurnal

- Rizqa Sari Yulia, Sugeng Santoso, Wahyu Kurniawan, Hendra Soemanto, Iqbal Zega. (2022). "Analisis Manajemen Resiko Subsektor Fotografi dalam Konteks

Pandemi”. *Rekam: Jurnal Forografi, Televisi, Animasi*. ISI Yogyakarta. Vol. 18, No. 1. April.

Oktaviani, Danissa Dyah. (2022). “Kolaborasi konsep Imaji Kreatif dan Intelektual dalam Pengembangan film di Tengah Pandemi”. *Rekam: Jurnal Forografi, Televisi, Animasi*. ISI Yogyakarta. Vol. 18, No. 1. April.

Dwi Haryanto. (2016). “Film Biopik dan Politik Identitas (Konstestasi Keragaman ideologi dalam Teks Sinema Indonesia Pasca Reformasi)”. *Jurnal Seni Media Rekam: Capture*, ISI Surakarta.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/734> (diakses pada tanggal 27 Maret 2018. 11:45).

Sastrapratedja, M., 1982, “Dari Utopia ke Ideologi, dari Ideologi ke Aksi dan Refleksi”, dalam *PRISMA* Nomor 1 Tahun 1982, Jakarta.

KOLABORASI VIRTUAL MELALUI KERONCONG KEMAYORAN DENGAN PENYESUAIAN LIRIK LAGU PADA MASA AWAL PANDEMI COVID-19

Fortunata Tyasrinestu
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
Email: tyasrin2@yahoo.com

ABSTRAK

Lagu dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan dan sarana untuk berbagi ekspresi dan melakukan terapi pada awal pandemi Covid-19. Lagu juga bisa menjadi ruang kreativitas dan media komunikasi melalui kolaborasi virtual. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, lagu Keroncong Kemayoran dipilih dalam penelitian ini karena lagu tersebut sangat populer dan dapat dibawakan dengan suasana yang mudah dijangkau, melodi yang sederhana, tempo yang sedang, dan lirik yang mudah dihafal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara untuk mengidentifikasi bagaimana kolaborasi virtual dilakukan dengan menggunakan lagu Keroncong Kemayoran pada awal pandemi Covid-19 oleh penggila pertunjukan keroncong bernama Harkuswo Hartono. Lirik lagunya telah diubah, tetapi melodinya tetap dipertahankan. Lagu itu kali pertama diunggah di YouTube pada 13 April 2020 dengan melibatkan anak-anak hingga orang tua. Pengalaman dalam kolaborasi virtual tersebut menjadi kajian menarik karena pada awal pandemi Covid-19 belum banyak masyarakat yang menggunakan lagu keroncong yang liriknya diganti dengan pesan menjaga kesehatan dan mematuhi protokol kesehatan pada awal pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam lagu berjudul Keroncong Kemayoran liriknya telah disesuaikan oleh penciptanya untuk menyosialisasikan dan menjaga perilaku hidup bersih dan sehat serta menjaga harapan dan semangat masyarakat. Kolaborasi virtual pada awal pandemi Covid-19 ini menjadi salah satu wadah untuk tetap kreatif, sehat, dan terhubung secara virtual.

Kata kunci: kolaborasi virtual, Keroncong Kemayoran, lirik lagu, Covid-19

Pendahuluan

Pandemi Coronavirus disease-19 atau Covid-19 adalah sebuah pandemi yang menyerang dunia secara global. Pandemi ini menyebabkan banyak orang tidak dapat beraktivitas seperti biasa dan perlu menahan diri untuk bepergian jauh untuk mengurangi penyebaran virus ini. Virus yang secara resmi masuk ke Indonesia sekitar bulan Maret 2020 dan semenjak itu, hampir seluruh wilayah Indonesia memiliki kasus positif. Keadaan ini memaksa beberapa daerah di Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Situasi ini tentu saja membuat beberapa aktivitas menjadi tertunda atau tidak dapat terlaksana. Pemerintah berupaya untuk mengimbau masyarakat untuk tidak melakukan perjalanan atau pergi dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan

Fortunata Tyastinestu

Kolaborasi Virtual Melalui Keroncong Kemayoran dengan Penyesuaian Lirik Lagu pada Masa Awal Pandemi Covid-19

membuat beberapa poster atau pengumuman atau publikasi layanan masyarakat untuk tidak bepergian dan menjaga protokol kesehatan selama pandemi Covid-19.

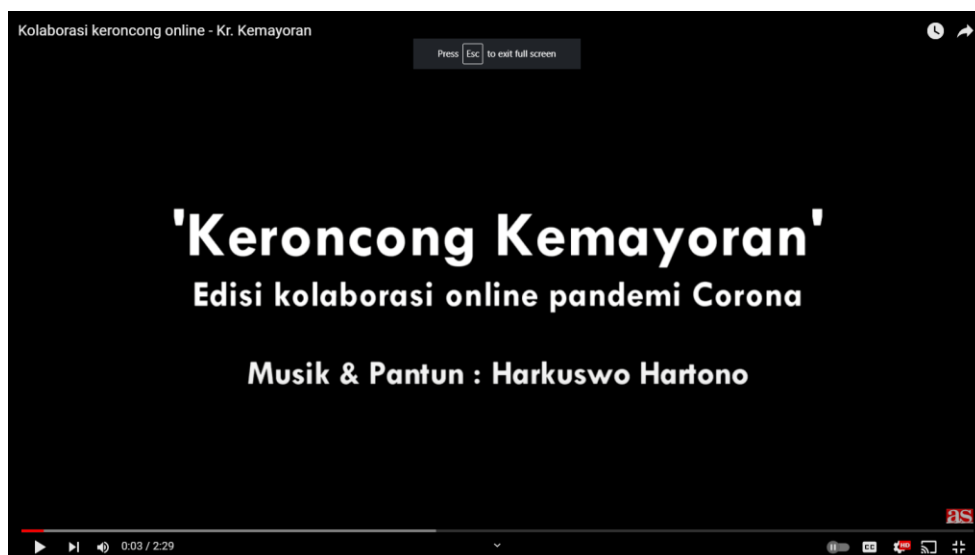
Selain poster dan iklan layanan masyarakat dari pemerintah, tentu saja banyak pesan komunikatif yang dibuat oleh beberapa komunitas masyarakat melalui berbagai cara. Salah satu cara untuk menyampaikan pesan dari pemerintah dilakukan melalui lagu. Lagu yang dinyayikan bersama-sama dalam masa pandemi tentu saja memerlukan beberapa strategi yang dilakukan. Kolaborasi virtual menjadi salah satu jalan untuk dapat bernyanyi bersama pada masa pandemi ini. Tujuan kolaborasi virtual ini dapat mempertemukan beberapa teman, sahabat, dan komunitas bernyanyi dengan membawa pesan untuk menjaga protokol kesehatan melalui media lagu.

Teori dan Metodologi

Bahasa adalah ekspresi dan resepsi ide dan perasaan. Ekspresi adalah komunikasi. Musik merupakan salah satu bahasa universal dan merupakan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain yang digunakan untuk mengungkapkan maksud, gagasan atau pikiran, dan perasaan. Selain bermanfaat dalam pengungkapan perasaan, musik juga menjadi kreator untuk mewujudkan diri secara keseluruhan sebagai salah satu kebutuhan hidup manusia (Goble, 1987). Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan wawancara kepada narasumber yang terlibat dalam kolaborasi virtual Keroncong Kemayoran sebagai tim virtual sekaligus penggagas kolaborasi virtual.

Hasil dan Pembahasan

Sejak terjadinya pandemi Covid-19 tahun 2020 banyak kegiatan yang dilakukan di rumah atau *work from home* karena pembatasan sosial. Dalam bernyanyi dijumpai juga perilaku bernyanyi yang berubah, termasuk dalam hal bernyanyi bersama. Kolaborasi virtual dalam bernyanyi menjadi hal yang memungkinkan untuk bertemu dan bernyanyi bersama. Kolaborasi virtual dalam menyanyikan lagu Keroncong Kemayoran ini adalah kolaborasi sederhana dengan memanfaatkan tim virtual dengan menggunakan teknologi sebagai media komunikasi.



Gambar 1 Tampilan awal Kolaborasi virtual Keroncong Kemayoran

Kolaborasi virtual pada awal masa pandemi ini dilakukan dengan tahapan komunikasi tim virtual yang dipimpin oleh Harkuswo Hartono (HH). HH merupakan seorang guru dan penggiat seni suara terutama lagu anak dan lagu keroncong. Kolaborasi ini dinamakan kolaborasi virtual. Keroncong Kemayoran ini digarap seceria mungkin dengan harapan anak-anak pun tertarik untuk ikut menyanyikan bersama-sama.. Dirilis di Youtube pada 12 April 2020 ketika masa-masa awal pandemi.

Bekerja secara virtual dalam pelaksanaan kolaborasi ini memerlukan waktu khusus karena tidak dapat bertemu dengan rekan yang lain. Sebelum melakukan kolaborasi virtual, tim menyampaikan pesan melalui media komunikasi Whatsapp terkait kolaborasi menyanyikan lagu Keroncong Kemayoran ini. Beberapa panduan dan ketentuan dalam menyanyikan lagu dikirimkan bersamaan dengan iringan keroncong yang sudah jadi.

Berdasarkan wawancara dengan tim virtual dijelaskan bahwa kolaborasi ini adalah kolaborasi sederhana dan siapa saja boleh bergabung asalkan dapat bernyanyi Keroncong Kemayoran sesuai dengan iringan yang telah dikirimkan. Peserta

Fortunata Tyastinestu

Kolaborasi Virtual Melalui Keroncong Kemayoran dengan Penyesuaian Lirik Lagu pada Masa Awal Pandemi Covid-19

mengirimkan rekaman video dan suara kepada tim virtual. Selanjutnya, tim virtual yang akan menyelaraskan. Peserta dalam kolaborasi virtual ini dari beragam usia dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Ada yang tampil sendiri (solo), berdua (duet), atau bersama anggota keluarga lainnya (lebih dari dua orang). Format ketika tampil tidak ada ketentuan khusus sehingga memudahkan peserta untuk bergabung. Secara teknik hanya merekam dan membuat videonya kemudian dikirimkan. Langkah yang diminta untuk dapat ambil bagian dalam kolaborasi virtual ini adalah:

1. berlatih lagu Keroncong Kemayoran dengan lirik dan iringan yang sudah diberikan,
2. merekam menggunakan video (melalui *hp* atau kamera),
3. mengirimkan ke tim virtual Keroncong Kemayoran,
4. menunggu balasan dan pemberitahuan apakah sudah cukup baik atau perlu diulang.
5. apabila sudah cukup tinggal menunggu hasilnya yang akan ditayangkan melalui Youtube.



Gambar 2 Tampilan peserta kolaborasi virtual perdana

Lagu Keroncong Kemayoran dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan mengenai pandemi Covid-19 dan apa yang harus dicermati, dipahami, dan dilaksanakan terkait dengan pencegahannya. Lagu ini merupakan lagu keroncong yang cukup dikenal dan sering didengar dengan versi penyanyi Benyamin Suaeb. HH mengemukakan bahwa sebelumnya telah mendengarkan dan melihat Keroncong Kemayoran yang dinyanyikan dengan berbagai versi lirik sehingga HH pun mempunyai inisiatif untuk mengubah lirik dengan lirik yang mengandung pesan pada masa awal

pandemi. Berikut adalah lirik Keroncong Kemayoran yang sudah diadaptasi dengan pesan untuk mencegah penyebaran Covid-19:

*Laju-laju perahu laju, jiwa manis indung disayang
Lalalalalalalala ohhh (indung disayang)
Laju sekali, laju sekali ke Surabaya
Pak lurah berbaju merah, jangan membantah tetap di rumah
Bang Udin tukang gorengan, rajinlah rajin mencuci tangan
Lalalalalalalala oooh
Boleh lupa kain dan baju, jiwa manis indung disayang
Lalalalalalalala oooh (indung disayang)
Janganlah lupa, janganlah lupa kepada saya
Kue leker baunya harum, pakailah masker di tempat umum
Malam-malam jangan melamun, tahan salaman di tempat umum
Lalalalalalalala oooh*

*Dunia resah karena corona, tapi ingat ada hikmahnya
Lalalaalalaallala ohhh (indung disayang)
Setiap hari siang dan malam kumpul keluarga
Lalalalalalalalala lalalaa*



Gambar 3 Foto tampilan bernyanyi Keroncong Kemayoran

Aspek Makna Lirik dan Fungsinya:

Pengertian

Kolaborasi virtual menggunakan lagu keroncong kemayoran ini dapat tercapai karena ada pengertian antara pembicara dan kawan bicara dalam hal ini antara penggagas dan peserta. Makna pengertian ini disebut sebagai tema yang melibatkan ide atau pesan yang dimaksud dan informasi yang ingin disampaikan melalui lagu dengan pesan tentang

Fortunata Tyastinestu

Kolaborasi Virtual Melalui Keroncong Kemayoran dengan Penyesuaian Lirik Lagu pada Masa Awal Pandemi Covid-19

menjaga kesehatan dan menyikapi keadaan pada masa pandemi Covid-19. Dalam lirik lagu diceritakan situasi saat ini.

*Dunia resah karena corona, tapi ingat ada hikmahnya
Lalalaalalaallala ohhh (indung disayang)
Setiap hari siang dan malam kumpul keluarga*

Kita memahami lirik lagu dalam informasi yang disampaikan melalui kata-kata yang terdapat dalam liriknya. Kita dapat mengenali dan mengerti karena paham akan kata-kata yang melambangkan makna tersebut.

Perasaan

Di dalam kehidupan sehari-hari kita selalu berhubungan dengan perasaan, misalnya sedih, gembira, jengkel, marah, dan sebagainya. Pernyataan situasi yang berhubungan dengan aspek makna perasaan tersebut digunakan kata-kata yang sesuai dengan situasinya. Misalnya, kata-kata yang sesuai dengan makna perasaan ini muncul dari pengalaman tidak dapat pergi dengan leluasa pada masa pandemi ini. Perasaan senang atau gembira adalah aspek perasaan yang berhubungan dengan pengalaman sehari-hari.

Malam-malam jangan melamun, tahan salaman di tempat umum

Nada

Pengertian tone atau nada yang dimaksud pada aspek makna ini adalah “*an attitude to his listener*”. Aspek makna nada ini melibatkan pembicara untuk memilih kata-kata yang sesuai dengan keadaan kawan bicara dan pembicara di sini. Bahasa pada lagu keroncong kemayoran mengumpamakan *tone* ini dengan hubungan aspek perasaan ketika menyanyikan lagu Keroncong Kemayoran ini. Lagu Keroncong Kemayoran disampaikan dengan nada-nada yang ringan, riang, walaupun pesan yang disampaikan sebenarnya bukan sesuatu yang biasa-biasa saja pada awal masa pandemi karena melarang kita keluar rumah apabila tidak penting.

Pak lurah berbaju merah, jangan membantah tetap di rumah

Tujuan

Aspek makna tujuan ini adalah “*his aim, conscious or unconscious, the effect he is endeavouring to promote*”. Apa yang diungkapkan dalam makna aspek tujuan mempunyai tujuan tertentu. Aspek makna tujuan ini melibatkan klasifikasi pernyataan yang bersifat:

1. deklaratif , ‘*dunia resah karena corona, tapi ingat ada hikmahnya*
2. imperatif, ‘*rajinlah rajin mencuci tangan, pakailah masker di tempat umum tahan salaman di tempat umum*
3. naratif, ‘pedagogis (pendidikan) ‘*tapi ingat ada hikmahnya*

Simpulan

Lirik lagu Keroncong Kemayoran disesuaikan oleh pencipta lagu sebagai sosialisasi dan memerhatikan perilaku bersih sehat dan juga tetap menjaga semangat dan harapan. Kolaborasi virtual melalui lagu diharapkan dapat menggugah masyarakat untuk tetap kreatif dan gembira. Kolaborasi virtual pada awal masa pandemi Covid-19 menjadi salah satu saluran untuk tetap kreatif, sehat, sekaligus bersosialisasi secara virtual.

Fortunata Tyastinestu

Kolaborasi Virtual Melalui Keroncong Kemayoran dengan Penyesuaian Lirik Lagu pada Masa Awal Pandemi Covid-19

Referensi

- Djohan. (2003). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Fletcher, P. (1991). *Education and Music*. Great Britain: The Alden Press
- Flavel, J.H., Miller, P.H., Miller, S.H. (1993). *Cognitive Development (3rd ed)*. London: Prentice Hall.International Inc.
- Gleason, J.B. (1997). *The Development of Language (4th ed, hal 1-39)*. Boston: Allyn & Bacon
- Goble, G.F. (1987). *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Informan

Harkuswo Hartono (53), penata musik dan penggagas kolaborasi virtual Keroncong Kemayoran, penggiat musik keroncong

REPRESENTASI DIRI MELALUI UNGGAHAN FOTO DI INSTAGRAM PADA MASA PANDEMI COVID-19

Adya Arsita

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: adya_arsita@isi.ac.id

Siti Sholekhah

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: ikha812@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 dalam rentang waktu pada awal tahun 2020 hingga penghujung 2021 secara bergelombang seolah memberikan ujian dan cobaan dalam hal kesehatan baik raga dan jiwa. Diterapkannya sistem *lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dan juga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sebagai bagian dari *social* dan *physical distancing* menjadikan mobilitas fisik bagi siapapun di seluruh penjuru dunia menjadi sangat terbatas. Media sosial yang sudah sangat familiar digunakan sebagai sarana transmisi komunikasi virtual pun semakin diminati di kala itu. Makalah ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana para pemilik akun media sosial Instagram atau yang biasa disebut dengan ‘Instagramer’ mencoba mencitrakan diri mereka melalui unggahan-unggahan foto pribadinya di akun Instagram mereka selama mobilitas fisik mereka terbatas. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *grounded theory* yang merupakan suatu riset kualitatif dalam rangka melakukan observasi akan fenomena yang muncul untuk kemudian dilakukan interpretasi terhadap data-data yang dikumpulkan melalui beberapa akun Instagram. Pencarian akun Instagram dilakukan secara acak dengan berdasarkan kata kunci pencarian yang bertanda pagar isoman (#isoman). Temuan yang muncul dari penelitian ini adalah adanya konstruksi makna yang dirasa telah bergeser dari nilai normatif suatu tampilan visual fotografis dalam ranah pencitraan diri di masa pandemi. Representasi visual fotografis yang terungah ke masing-masing akun Instagram tersebut dianggap suatu kelumrahan baru yang diduga dapat menimbulkan perubahan budaya visual.

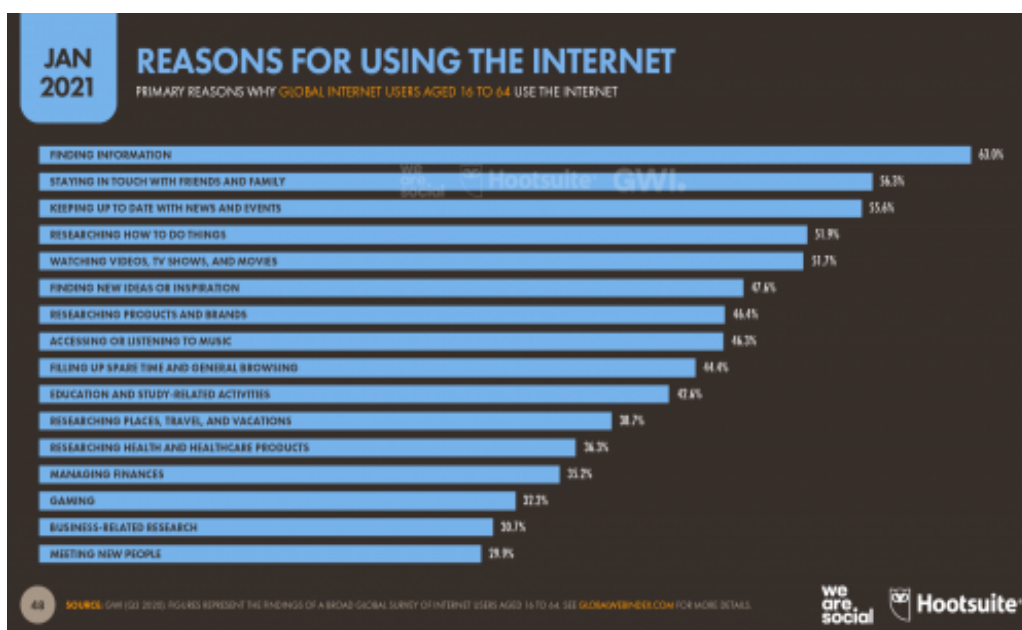
Kata kunci : representasi, Instagram, pandemi Covid-19

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang berangsur-angsur kini mereda dan bertransisi ke masa endemi tanpa kita sadari telah menggeser tatanan kenormalan bukan hanya dalam kehidupan nyata di keseharian, namun juga dalam dunia maya, khususnya pada platform media sosial. Pandemi Covid-19 telah menjadikan orang untuk (lebih sering) tinggal di rumah saja, baik untuk menjaga diri dari penyebaran virus ataupun karena terdampak kesehatannya sehingga

harus melakukan isolasi mandiri. Tingginya jumlah orang yang harus menjalani isolasi mandiri (isoman) dikarenakan tingginya pula tingkat okupansi di rumah sakit menjadikan beberapa orang menjadi merasa tertekan dan juga bosan dengan seringnya mereka harus tinggal di rumah saja. Eksistensi diri yang mulanya dirasa solid ketika berada di tempat kerja, sekolah, ataupun tempat-tempat lain selain di rumah seolah terkikis karena kungkungan aturan pemerintah dan juga kekhawatiran diri sendiri akan situasi pandemi yang tak bisa diprediksi. Banyak hal yang dulu dilakukan secara luring kini dialihkan menjadi daring, dari sekadar bertegur sapa dengan sanak saudara, koordinasi pekerjaan, hingga dengan kegiatan belajar dan mengajar.

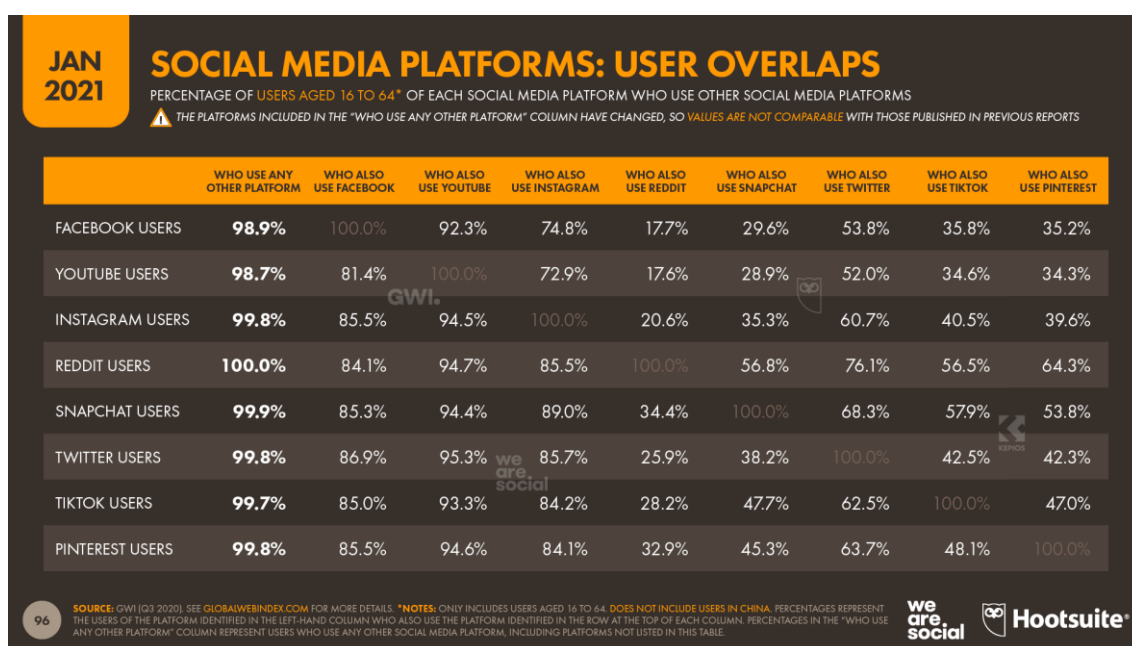
Maka, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam ruang virtual yang terkoneksi dengan internet menjadi suatu kebutuhan yang krusial selama masa pandemi. Internet digunakan tidak hanya untuk mencari informasi, namun juga digunakan sebagai sarana berkomunikasi dengan teman dan saudara. Menurut data yang berhasil dihimpun oleh agen kreatif media sosial bernama *We Are Social*, disimpulkan bahwa persentase penggunaan internet sebagai media komunikasi antar-teman dan saudara berkisar pada angka 56,3%.



Gambar 1 Alasan penggunaan internet (Kemp, 2021)

Sumber: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>, diakses 7 November 2022

Berdasarkan kebutuhan tersebut maka tidak dapat dimungkiri bahwa penggunaan internet untuk mengakses platform media sosial seperti Facebook, Youtube, dan Instagram meningkat semakin pesat pada masa pandemi. Hal ini sejalan dengan ketetapan dari kementerian dengan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020 yang mengatur beberapa kebijakan dalam hal PSBB dan anjuran kepada masyarakat untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah (Wantiknas, 2020). Anjuran untuk melakukan berbagai aktivitas secara dalam jaringan (daring) menimbulkan lonjakan penggunaan platform media sosial yang saling *overlapping*. Pada ilustrasi di bawah ini tercantum bahwa pengguna salah satu platform media sosial, semisal Instagram, juga aktif mengakses platform lain dengan persentase yang kurang lebih sepertiga dari porsi akses platform utamanya. Dengan demikian, dapat terbaca bagaimana orang merasa perlu untuk terkoneksi secara simultan dengan beberapa platform media sekaligus.

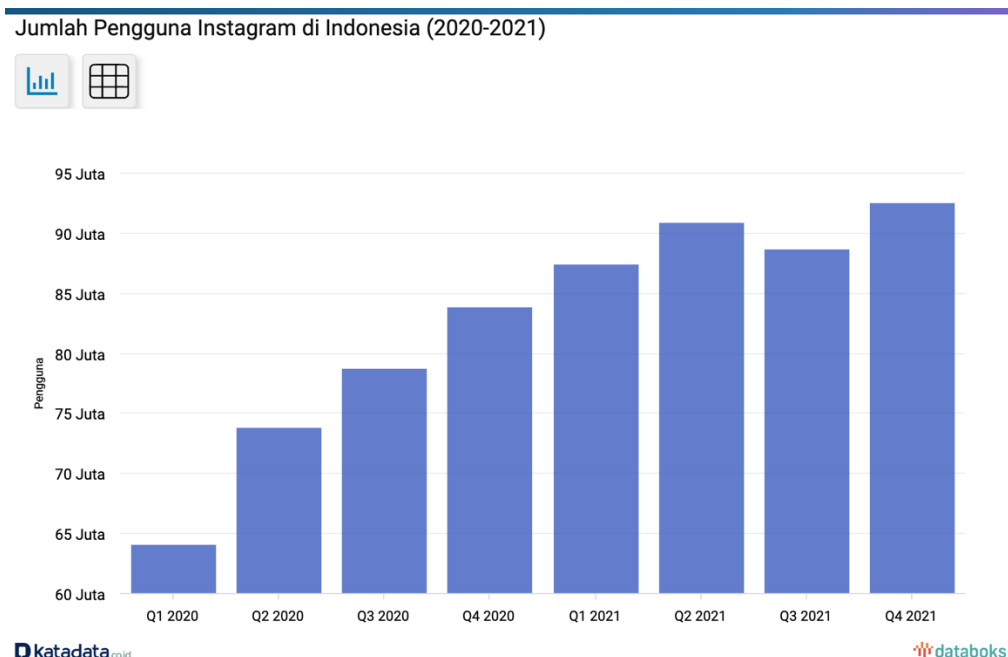


Gambar 2 *Overlapping* penggunaan platform media sosial (Kemp, 2021)

Sumber: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>, diakses 7 November 2022

Munculnya kebutuhan akan platform yang mampu menjadi saluran komunikasi yang sinergis bagaikan gayung bersambut dengan hadirnya Instagram yang menawarkan berbagai kemudahan untuk penggunaannya. Secara ruang dan waktu, unggahan foto dan video

terpublikasi secara *real time* dengan lahan unggah yang tidak terbatas pada sekadar satu atau dua unggahan, karena batasan dalam terkoneksi ke dunia maya adalah batas kuota internet ataupun akses ke jaringan internet. Menurut Rizaty (2022), dalam kurun waktu satu tahun terhitung dari tahun 2020 hingga 2021 tercatat lonjakan yang signifikan bila dilihat dari animo pengguna Instagram di Indonesia.



Gambar 3 Jumlah pengguna Instagram di Indonesia tahun 2020-2021 (Rizaty, 2022)

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/10/pengguna-instagram-di-indonesia-bertambah-39-juta-pada-kuartal-iv-2021>, diakses 5 November 2022

Media sosial Instagram memungkinkan para penggunanya berinteraksi tanpa sekat ruang dan waktu dengan berbagai kemudahan baik dalam mengakses informasi maupun berbagi informasi dalam ragam teks, foto, dan video. Keterbatasan interaksi tatap muka secara langsung dalam bersosialisasi, dapat terobati dengan komunikasi secara virtual.

Ketika kegiatan komunikasi virtual dilakukan secara terus menerus, tanpa disadari dapat membentuk suatu pola kehidupan baru, seperti halnya situasi pandemi yang kemudian beralih ke era kenormalan baru dengan segala kelumrahan baru. Ketidakmampuan orang untuk bermobilisasi secara fisik menjadikan mereka mencari cara baru dalam memobilisasi pencitraan diri mereka, yang dalam hal artikel ini dikhususkan pada media sosial Instagram. Tulisan ini akan mencoba mencari tahu tentang bagaimana para pemilik akun Instagram

merepresentasikan diri mereka melalui unggahan foto di Instagram ketika jalur komunikasi terbatas pada sekat ruang virtual tanpa bisa bertemu muka dengan muka dengan masyarakat lain.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *grounded theory* yang merupakan suatu bentuk penelitian kualitatif (Corbin & Strauss, 2003). Data yang dikumpulkan berupa berbagai konten digital yang diunggah di Instagram yang menyertakan tanda pagar (*hashtag*) #isoman. Selain itu, rangkaian data yang lain berupa *caption* atau takarir yang menyertai unggahan foto-foto terkait tanda pagar #isoman di Instagram.

Hasil dan Pembahasan

Orang mencitrakan dirinya dengan berbagai cara, dari menjaga sikap dan perilaku hingga ke bagaimana ia menampilkan citra dirinya pada khalayak. Merepresentasikan diri pada dasarnya adalah kegiatan untuk memproduksi suatu definisi situasi dan identitas sosialnya (Goffman, 1956). Dalam konteks ini, maka produksi terhadap kondisi pencitraan diri dilakukan dengan kesadaran penuh dan definitif. Konstruksi makna melalui cara menampilkan sosok diri seseorang dapat ditandai dari caranya berbahasa, baik dalam ragam bahasa teks maupun bahasa visual.

Representasi

Budaya terbentuk dari makna dan bahasa, yang dalam hal ini bahasa menjadi suatu simbol representasi. Hall (2005: 18-20) menyatakan representasi adalah wujud kemampuan untuk menggambarkan sesuatu ataupun membayangkannya. Konsep “representasi” merangkul berbagai tanda yang bisa mewakili ataupun mengambil alih hal lain. Dalam tulisan ini, hasil karya foto para *Instagrammer* menjadi wakil dari kehadiran diri mereka di dunia maya. Jika Hall cenderung menganggap bahasa sebagai instrumen suatu representasi, maka Mitchell (1995) berpendapat bahwa representasi dapat berupa visualisasi akan sesuatu yang merupakan refleksi simbolis dari sesuatu dalam wujud foto, imaji, ataupun penandaan akan suatu tempat dan lain sebagainya. Dalam hal ini, Mitchell merumuskan pengertian tersebut sebagai representasi visual. Seperti halnya Aristoteles yang definisinya dikutip oleh

Mitchell (1995), bahwa segala hal yang dianggap seni, entah itu verbal, visual, dan memiliki nilai musikalitas, merupakan moda-moda representasi juga; yang pada akhirnya melebur pada suatu representasi keseharian manusia.

Secara umum, representasi mengacu kepada bagaimana seseorang memaknai suatu objek atau peristiwa (Hall, 2003). Seturut dengan cara pemaknaan tersebut, Barker (2011) menyatakan bahwa representasi adalah konstruksi terhadap berbagai bentuk media khususnya media massa dengan segala aspek realitas ataupun kenyataan yang ada. Manifestasi dari konstruksi ini bisa dalam rupa *still life* (misal karya foto) ataupun *motion* (misal film atau video). Kedua ragam tersebut dengan sengaja memang disediakan pada aplikasi Instagram.

Kembali kepada konsep representasi menurut Hall (2001), ruang waktu atas kehadiran sesuatu dalam era teknologi yang berkembang pesat menjadikan momen penyandian (*encoding*) dan pemberian makna (*decoding*) menjadi dua hal yang bisa berbeda jauh. Maka, dalam tulisan ini, unggahan foto-foto pada akun Instagram ketika para pemilik akun ini melakukan isolasi mandiri (*isoman*) merupakan salah satu cara untuk menaklukkan ruang dan waktu. Kehadiran representasi diri mereka secara virtual dalam unggahan foto-fotonya secara pragmatis menjadikan audiensnya ‘mempercayai’ dan ‘merasakan’ adanya kehadiran mereka dalam ruang-ruang sosial yang seharusnya secara konvensional dilakukan secara tatap muka tanpa perantara suatu media digital. Dengan demikian, kelumrahan baru akan permakluman kehadiran seseorang dalam ruang virtual perlahan mengubah budaya silaturahmi dan berkomunikasi, lambat laun gaya hidup yang serba mudah, cepat, dan pragmatis menjadi pilihan hidup kebanyakan orang.

Fotografi sebagai Instrumen Komunikasi dalam Media Sosial

Fotografi merupakan bentuk dokumentasi dalam wujud dua dimensi. Foto sebagai suatu dokumen visual hampir selalu dipercayai sebagai nilai otentik akan kebenaran yang mutlak. Sifat hakiki fotografi yang berfungsi untuk merekam dan mendokumentasikan sesuatu melahirkan apa yang disebut sebagai fotografi dokumenter (Soedjono, 2006:133).

Dalam penelitian ini dilakukan pencarian terhadap beberapa akun media sosial Instagram yang menggunakan tanda pagar (*tagar*) atau lazim dikenal dengan *hashtag* #*isoman*. *Tagar* tersebut banyak bermunculan ketika tingkat isolasi mandiri penderita Covid-19 meningkat di berbagai belahan dunia, khususnya Indonesia. Secara acak muncul

beberapa akun yang menggunakan tagar tersebut dan ditemukan dua akun media sosial selebriti tanah air, yaitu akun milik @mrs.sharena dan milik @carendelano yang menampilkan foto penuh keceriaan walau foto tersebut memiliki tagar #isoman.

Dari kedua sampel tersebut sudah cukup dapat tergambar bagaimana masing-masing individu memandang dan menyikapi kondisi pandemi Covid-19 ketika mereka sama-sama sedang berjuang menghadapi isolasi mandiri yang dianjurkan dilakukan dalam kurun waktu 7-14 hari. Representasi yang muncul dalam unggahan foto-foto tersebut adalah produksi konsep makna dalam pikiran si pemilik akun melalui bahasa gambar (foto) dan bahasa tulis (caption). Dengan hadirnya visual piktorial dan visual tekstual, muncullah suatu konstruksi makna yang menuntun penikmat unggahan tersebut untuk mencoba ‘membaca’ konten media sosial tersebut.



Gambar 4 tangkap layar akun Instagram (Sumber : @mrs.sharena ; @carendelano)

Representasi tidak sekadar menggambarkan dunia, melainkan bagaimana dunia itu tersusun. Bahasa, fitur pada media sosial, dan ungkapan ekspresi (seni) melalui foto dapat menjadi penanda tepian pemahaman kognitif seseorang. Andaikata foto-foto tersebut tanpa takarir dan tagar #isoman, kemungkinan terbesar untuk pemahaman yang didapat dari visual tersebut adalah unggahan foto biasa yang menunjukkan aktivitas yang ingin mereka unggah. Hadirnya takarir yang merupakan perangkat bahasa verbal, menambatkan pesan terhadap apa yang ingin @mrs.sharena dan @carendelano ungkapkan kepada audiensnya, dalam konteks platform Instagram, audiens adalah *follower* (pengikut).

Representasi yang mereka tampilkan dalam unggahan tersebut adalah sesuatu yang secara sadar mereka konstruksi, untuk dipercayai (dikonsumsi) oleh pengikutnya. Bahwa dalam keadaan terjangkit Covid-19 dan harus melakukan isolasi mandiri di rumah seolah mereka ingin dilihat, ataupun menunjukkan bahwa mereka (memang) baik-baik saja. Representasi visual muncul dalam unggahan foto yang penampilan fisik dengan wajah ceria bahkan dengan tertawa, tampak sehat, dan tidak sedang sakit. Representasi diri yang lain muncul dalam muatan verbal berupa takarir yang menyatakan adanya kesulitan dan ketidaknyamanan yang sedang mereka alami, tetapi kembali dari aspek bahasa tulis ini mereka menegaskan bahwa mereka baik-baik saja, bahkan pemilik akun @carendelano mengajak pengikutnya untuk bergabung dalam kegiatan “*live Instagram*”-nya. Foto sebagai instrumen representasi kedirian, bernilai fakta yang bisa dianggap sebagai “*worth believing*” walaupun sebagian besar masyarakat paham betul bagaimana kondisi seseorang yang menjalani isoman. Di tengah kuat dan tampak sehatnya fisik, tetap saja ada virus yang bersarang di tubuh dan bisa dipastikan lebih banyak ketidaknyamanan ketika harus selalu berada di rumah saja tanpa bisa melakukan mobilitas fisik di luar rumah. Negosiasi ruang dan waktu ditandai dengan unggahan-unggahan fotografis yang terlihat baik dan tanpa masalah, namun perlu ditangkap makna-makna yang bisa diuraikan dari seruan mereka pada takarir unggahan tersebut, betapa semuanya tidak sebaik yang terlihat di permukaan.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang sudah dijabarkan adalah bagaimana istilah ‘representasi’ seringkali menunjukkan suatu tumpang tindih dalam prosesnya yang sesungguhnya untuk menghubungkan dua atau berbagai hal yang berbeda.

Pada dasarnya, di balik setiap visualitas, yang dalam penelitian ini mencoba melihat unggahan foto masa isolasi mandiri dari dua artis tanah air, terletak suatu pemetaan perwujudan citra diri. Pemetaan itu terwujud dalam beberapa hal yang direpresentasikan dengan beberapa elemen visual (visual dan verbal) yang secara bersamaan merepresentasikan kedirian mereka. Menggunakan foto sebagai materi unggah di media sosial, menyatakan suatu negosiasi mereka terhadap ruang dan waktu yang terbatas secara fisik namun terbentang luas di dunia virtual.

Ucapan Terima Kasih

Ungkapan syukur dan terima kasih disampaikan kepada LPPM ISI Yogyakarta beserta seluruh *civitas academica* FSMR ISI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan penuh sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan memadai.

Referensi

Barker, Chris. (2004), Sage Dictionary, London: Sage Publication

Corbin, J & Strauss, A. L. (2003). A Grounded Theory Research. In Fielding, N (2003) (ed.) Interviewing (Volume 4). London: Sage.

Goffman, Ervin. (1959), The Presentation of Self in Everyday Life, London: Anchor. Hall, Stuart (2001), Representation: Cultural Representations and Signifying Practices, Milton Keynes: Open University

_____ (2005), Representation: Cultural Representations and Signifying Practices, Milton Keynes: Open University

Mitchell W. Representation. (1995). In Critical Terms for Literary Study, Lentricchia F and McLaughlin T. (eds.), Edisi kedua., Chicago, IL. University of Chicago Press

Sari, Savitri (2021), 'The Use of Instagram Stories at the Age of COVID-19 Pandemic Penggunaan Instagram *Stories* Selama Masa Pandemi COVID-19' *Jurnal Aspikom* (Vol.6 No.1)

Soedjono, Soeprapto, 2006, *Pot-Pourri Fotografi*, Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta.

Pustaka Laman

Dewan TIK Nasional. (2000). Akses Digital Meningkat Selama Pandemi. Diakses 2 November 2022 dari <http://www.wantiknas.go.id/id/berita/akses-digital-meningkat-selama-pandemi>

Kemp, David. (2010). Latest Insights into the State of Digital. Diakses 7 November 2022 dari <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>

Rizaty, Monavia Ayu. (2022). Pengguna Instagram di Indonesia Bertambah 39 Juta pada Kuartal IV-2021. Diakses pada 5 November 2022 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/10/pengguna-instagram-di-indonesia-bertambah-39-juta-pada-kuartal-iv-2021>

‘BATASAN PRODUK FOTO JURNALISTIK ANTARA FOTO BERITA DENGAN FOTO INFOTAIMEN SEBAGAI INFORMASI MASYARAKAT

Nico Kurnia Jati

Prodi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia, Email: nicokurnia401@gmail.com

ABSTRAK

Kesenjangan bermedia yang berkembang selama beberapa tahun terakhir adalah batasaan penggunaan foto pribadi sebagai konsumsi masyarakat. Indonesia pun turut serta sebagai salah satu penyumbang suburnya industri *infotainment* yang menyebabkan menurunnya etika jurnalistik secara umum. Salah satu penyebabnya adalah buruknya sistem bermedia di Indonesia. Di samping itu, faktor rendahnya kesadaran masyarakat untuk memilih konsumsi berita yang baik atau tidak. Hal ini dapat terjadi karena kebiasaan rasa ingin tahu masyarakat terhadap publik figur pujaannya. Masyarakat semakin acuh terhadap foto berita yang sebenarnya dikarenakan masih minimnya budaya literasi dan media informasi di masyarakat dalam memberikan penjelasan dari kebebasan pers. Pemerintah harus tegas dalam memberikan rambu-rambu pada industri media dan akun-akun medsos yang memuat foto-foto informasi publik figur.

Kata kunci: foto jurnalistik, *infotainment*, masyarakat, fotografi, media

Pendahuluan

Kemajuan teknologi fotografi saat ini sudah tidak terbendung lagi hanya dengan satu genggam ponsel pintar. Setiap individu sudah dapat memotret, mengedit, hingga *posting* sendiri di media sosial. Dari kebebasan tersebut tentunya akan ada dampak yang akan ditimbulkan karena seseorang dapat bebas *posting* tanpa adanya filter sosial tentunya akan membawa dampak pula bagi orang lain dan diri sendiri. Berbagai kemajuan dunia teknologi fotografi dibarengi dengan berkembangnya media massa dan media sosial yang memiliki berbagai macam segmentasi pasar.

Foto jurnalistik seolah menjadi kebutuhan wajib di setiap pemberitaan, selain untuk melengkapi sebuah berita tulis yang dibuat oleh reporter foto jurnalistik dengan *caption*/takarir juga bisa berdiri sendiri untuk mewartakan gambaran sebenarnya di lapangan. Pada saat ini unsur visual dalam sebuah medium berita sudah merambat dengan sangat luas tidak hanya *straight news photo*, namun gambar-gambar *showbiz* yang memperlihatkan ingar-bingar dunia selebritas juga menjadi ladang berita bagi penggemar

dan pemburu berita tersebut. Jurnalis *infotainment* berlomba-lomba menampilkan kabar seorang artis kepada penggemarnya seolah-olah itu menjadi kebutuhan yang membangun hegemoni rasa ingin tahu dari masyarakat terhadap artis kegemarannya dan seorang artis yang membutuhkan dirinya selalu menjadi figur yang terpublikasi dari setiap penggemarnya untuk mendapatkan sebuah eksistensi.

Perkembangan media tidak luput dari karya *infotainment* di siaran TV hingga karya-karya foto berita selebritas yang tertempel di tabloid-tabloid *infotainment* dan portal-portal berita gosip dari kalangan selebritas. Semuanya berkembang seolah menjadi tuntutan visual yang akan menambah nilai jual dari media tersebut. Akan tetapi, apakah masyarakat sudah membutuhkan karya-karya visual tersebut untuk melengkapi akses informasi dan wawasan mengingat semua itu hanyalah kehidupan pribadi seseorang yang belum tentu mengandung nilai informasi yang dapat didapatkan langsung manfaatnya seperti dalam berita-berita *mainstream*. Muatan visual dalam berita *infotaimen* lebih mengarah pada kehidupan pribadi seseorang baik asmara, harta, popularitas, capaian karier, maupun gaya hidup yang belum tentu memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Karya fotografi *infotainment* sudah bisa dikategorikan sebagai karya yang berprinsip dokumenter dan memiliki prinsip-prinsip reportase, tetapi belum bisa disebut fotografi jurnalistik karena konten isinya tidak memberikan manfaat informasi yang mengandung unsur pendidikan, kontrol sosial, persuasi, dan korelasi. Tidak seperti komunikasi antarpribadi yang melibatkan pihak-pihak yang sama-sama aktif, satu pihak (pendengar) dalam komunikasi publik cenderung pasif (Mulyana, 2005:74).

Bagi artis itu sendiri kamera foto yang ditenteng wartawan *infotainment* seakan menjadi lahan umpuk untuk menunjukkan eksistensi dan popularitasnya, namun ada juga artis yang merasa adanya kamera foto dan video merupakan teror baginya karena mengganggu privasinya. Media fotografi berita pernah tercoreng dengan kelakuan seorang *paparazzi* yang mengejar *Princes of Wales* Putri Diana hingga berakhir tragis dengan kecelakaan yang merenggut nyawa putri kerajaan Inggris tersebut pada tahun 1997. Kemauan untuk merenung menjadi hal yang utama bagi seorang pekerja media akan penting atau tidaknya mendapatkan visualisasi dari publik figur untuk pemberitaan yang tidak terlalu bermanfaat.



Foto 1 Artikel yang tayang di JPNN com dengan judul "Jadi Korban Lambe Turah, Begini Reaksi Tiwi Eks T2", diakses pada (19/10/2022), <https://www.jpnn.com/news/jadi-korban-lambe-turah-begini-reaksi-tiwi-eks-t2>

Pesat dan bebasnya perkembangan dunia fotografi ditelan mentah-mentah oleh masyarakat. Setiap orang bisa merekam hak privasinya tanpa melakukan konfirmasi terlebih dahulu dan dapat mem-*posting* ke ruang-ruang publik hingga media akun-akun gosip di media sosial dengan *followers* yang begitu banyak. Beberapa waktu lalu seorang selebritas wanita Indonesia menjadi orang yang dipermalukan oleh akun gosip karena kebersamaannya bersama seorang pria pascaperceraianya berhasil direkam oleh seorang warga tanpa melakukan konfirmasi terlebih dahulu. Pria tersebut sebenarnya adalah manajer pribadinya sehingga menimbulkan komentar yang sangat merugikan bagi kedua pihak.

("Hengpong jadulnya dijual ya min?," ujar putumone. "Henpong jadulnya ganti ajj kurang akurat tu kayaknya @lambe_turah," sambung azmikhaira).

The most striking attribute of amateur photographs is the heterogeneity of their context of production. Some are taken by bystanders spontaneously reacting to events, others by activists, concerned citizens or committed citizen journalists driven by their respective agendas and self-assumed roles (Pascalidis, 2015:9).

Pascalidis menjelaskan bahwa kecenderungan masyarakat untuk memproduksi sebuah gambar melalui ponsel atau kamera sakunya lebih bersifat heterogen, yaitu merekam apa saja yang dilihatnya tanpa mengonfirmasi kebenarannya. Masyarakat sudah terbiasa untuk mengambil momen yang dianggapnya menarik secara spontan walaupun tindakannya merugikan diri sendiri dan orang lain. Masyarakat seolah-olah memiliki kuasa untuk

Nico Kurnia Jati

Batasan Produk Foto Jurnalistik antara Foto Berita dan Foto *Infotainment* Sebagai Informasi Masyarakat

menjadikan diri sendiri sebagai reporter, editor, hingga mem-*publish* karyanya sendiri dalam bentuk visual untuk bebas diinterpretasikan oleh masyarakat.

Namun, tidak selamanya hasil karya *citizen journalism* itu buruk dan mengeksploitasi masyarakat. Tetap saja ada karya *citizen* yang berorientasi pada nilai berita yang faktual dari masyarakat untuk masyarakat. Kadang karya foto karya masyarakat yang tidak pernah berasimilasi pada media atau fotografer profesional dapat menjadi pelengkap sebuah pemberitaan di media. Tidak hanya memberi kesempatan kepada masyarakat untuk menayangkan karya foto beritanya, namun di momen-momen tertentu insan pers memberikan penghargaan kepada masyarakat atas karyanya yang fotonya memberi informasi pada masyarakat.



(kiri) Foto 2 Karya Carles Porter (Victim of the Oklahoma City Bombing (1996) dan Foto 3 Sosok Carles Porter membawa surat kabar harian yang memuat fotonya.

Victim of The Oklahoma City Bombing (1996) yang menampilkan korban serangan terorisme yang terjadi di pusat kota Oklahoma tepatnya gedung Federal Alfred P pada tahun 1995 yang mengakibatkan 168 orang meninggal dunia termasuk anak-anak yang sedang dititipkan dalam gedung tersebut. Carles Porter bukanlah seorang jurnalis foto profesional, namun seorang pegawai Liberty Bank yang memiliki hobi fotografi sehingga di mana pun dia berada selalu membawa kamera dalam mobilnya. Karena keberuntungan dan kepiawaiannya membaca momen kemanusiaan, fotonya mendapat anugerah Pulitzer Prize pada tahun 1996 dalam kategori Spot News Photography. Pada era 90-an saat kepemilikan kamera tidak sebanyak saat ini masyarakat menganggap

bahwa setiap hasil *frame* yang dihasilkan haruslah bermanfaat baik untuk sarana dokumentasi pribadi, keluarga, berkarya, ataupun tujuan bisnis yang lain.

Sebuah pergeseran budaya yang berujung pada pergeseran moralitas tidak jauh dari luasnya pengaruh budaya visual yang diakses seseorang. Medium-medium visual yang disebar oleh akun-akun *infotainment* setiap saat siap mengubah pola pikir seseorang secara massal melalui ponselnya masing-masing baik memotret dengan ponselnya, mengunggah sebagai bentuk eksistensi pribadi, hingga berkomentar di laman-laman akun milik selebritas secara bebas. Dengan kata lain, pesatnya pertumbuhan alat komunikasi membuat globalisasi semakin pesat pula (Briggs dan Burke, 2006:210-212).

Foto-foto akan kehidupan pribadi seorang sosialita atau selebritas telanjur sudah marak beredar di masyarakat seolah-olah menanyakan kembali di mana keberadaan jurnalis foto yang menyebarkan segala sesuatu dengan cara-cara beretika, tentunya melalui proses panjang di meja redaksi sebagai pertanggungjawaban moral dan hukum. Iklim jurnalistik di Eropa lebih menghargai bagaimana sebuah karya foto berita diberlakukan seperti ketika Libe'ration's menerbitkan koran dengan tampilan tanpa foto berita satu pun hal tersebut membuat dunia tercengang betapa pentingnya sebuah foto jurnalistik, profesi pewarta foto, dan ke dalam visual untuk menentukan sebuah berita. Foto jurnalistik di media sudah saatnya ditempatkan pada hal yang krusial tidak berakhir pada sebuah tampilan foto-foto artis di akun gosip.



Foto 4 Tampilan Liberation tanpa foto berita, diakses <https://www.mirror.co.uk/incoming/gallery/liberation-is-published-without-photographs-2794161> (20/10/2022)

Liberation berhasil membingkai ulang penampilan sebuah media cetak tanpa adanya foto berita. Pengosongan foto-foto yang dilakukan oleh Liberation menjadi kehebohan di

banyak media cetak dan web di seluruh dunia. Semua media memujinya sebagai sikap gagah berani untuk membela profesi foto jurnalis dan fungsi fotojurnalistik sebagaimana mestinya pada saat beberapa surat kabar di seluruh dunia menyusut atau menghilangkan staf fotografi mereka, menggantinya dengan pekerja lepas, kiriman pembaca foto dan reporter dengan *smartphone* atau *citizen journalism*. Tindakan tersebut juga menjadi tamparan keras bagaimana fotografi *infotainment* apakah masih bermanfaat dan bisa didudukkan sejajar dengan berita-berita foto pada umumnya.

Pada awalnya jurnalisme hiburan sudah tumbuh pada akhir tahun 1960, namun di belahan benua Eropa dan Amerika lebih mengarah pada pemberitaan karya akan perfilman. Baru pada awal tahun 2000 ketika komersialisasi media cetak dan satu dekade kemudian media internet dan media sosial bertumbuh, *infotainment* lebih mengarah pada kehidupan pribadi seseorang. *“the journalism of entertainment” as exemplified in the phenomena of growing tabloidization, commercialization and infotainment. It continues to resound even in recent historical studies of the press* (Barnhurst and Nerone, 2001).

Perkembangan media tersebut memberikan gambaran ulang ketika kehidupan bermedia sudah dikombinasikan dengan tuntutan nilai komersialisasi *infotainment* yang mendapatkan rating tinggi tentunya kaidah-kaidah jurnalistik sebagai sumber informasi dan pendidikan sedikit demi sedikit akan terkikis oleh tujuan bisnis media. Media *infotainment* memang memberikan ruang baru pada capaian-capaian perkembangna bisnis jurnalistik dan serapan dunia kerja. Namun, dari luasnya perkembangan tersebut jika tidak difilter dengan baik tentu akan berdampak pada kelangsungan iklim karya-karya foto jurnalistik yang sehat.

Teori dan Metodologi

a. Komunikasi Massa

Media sosial seolah-olah menjadi bom waktu karena akan kena dampak serentak dari pesan yang disampaikan secara luas. Komunikasi massa (*mass communication*) adalah teori komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim, dan heterogen (Mulyana, 2005:75). Karakteristik komunikasi massa melalui perantara media memiliki kekuatan untuk melakukan persebaran informasi secara cepat, serentak, dan masif.

Hal tersebut juga dapat mengakibatkan khalayak menginterpretasikan sebuah karya foto yang disebar secara bersamaan melalui media massa, tetapi dengan interpretasi yang berbeda.

Pers sebagai aplikasi dari komunikasi massa memiliki tanggung jawab sosial kepada masyarakat baik melalui tulisan maupun berita foto. Pada realitasnya, industri pers memang didominasi oleh orang-orang bermodal, namun hendaknya persebaran informasi akan kehidupan pribadi seseorang yang disebar secara massal dan masif hendaknya melalui proses filter terlebih dahulu. Hal yang memicu adalah mulai tumbuhnya kesadaran dalam hal-hal tertentu yang penting, pasar bebas, tunggal, untuk memenuhi kebebasan pers dan menyampaikan masalah yang diharapkan lagi (McQuail, 1996:115).

Pada surat kabar harian, foto-foto *infotainment*, *showbiz*, selebritas, dan hiburan tidak hanya menjadi pelengkap dan memperindah halaman belakang surat kabar, namun juga memiliki *rating* iklan yang tinggi dan memiliki peminat tersendiri. Bedanya foto-foto yang telah dimuat di surat kabar *mainstream* tidak sama dengan yang dimuat di laman-laman koran kuning karena sudah terfilter oleh dewan redaksi dan lebih mengarah pada karya artis tersebut.

b. Determinasi Media

Teori determinasi kali pertama dipopulerkan oleh Marshall McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya yang berjudul “The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man”. Inti dari pokok bahasanya ada segala aspek perubahan yang terjadi di masyarakat melalui berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk karakter manusia itu sendiri karena pengaruh media perantaranya. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (McLuhan, 1994:108).

Masyarakat dari tahun ke tahun tidak dapat menghindari perkembangan media khususnya media elektronik sehingga budaya konsumerisme media dan akses berita akan selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan karena kebutuhan akses informasi sudah seperti kebutuhan tersier yang meningkat menjadi kebutuhan sekunder pada saat ini. Barengnya perkembangan akses media hendaknya dibarengi dengan keseimbangan masyarakat yang turut serta mengawasi mobilitas media dan masyarakat harus seimbang dalam penggunaan

media tersebut. Hal tersebut dilakukan karena pers memiliki enam tugas pokok berupa melayani sistem politik dengan menyediakan informasi masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, memberikan penerangan pada masyarakat, menjaga hak perorangan, menjadi jembatan pada medium periklanan di media, menyediakan hiburan, dan memiliki kenetralan dengan keadaan finansial perusahaan pers itu sendiri.

Beberapa poin perkembangan pers tentunya memberikan ruang tersendiri bagi pengusaha media *infotainment*. Akan tetapi, hasil peliputan juga harus disesuaikan dengan bagaimana khalayak merespons hasil informasi dari ponsel yang ada dalam genggamannya apakah sudah sesuai dengan norma adat budaya di Indonesia. Dalam hal ini foto jurnalistik memiliki tanggung jawab yang tidak ringan karena sebuah foto harus menjadi pelengkap fakta dan tidak ada ruang bagi berita bohong dan gambar-gambar selebritas yang belum tentu kebenarannya.

Teori dan Korelasinya di Masyarakat

Teori	Medium	Sasaran	Dampak	Visual	Penanggungan
KOMUNIKASI MASSA	Melalui perantara media sosial (pihak pemilik aplikasi hendaknya memberikan ruang pada publik figur untuk menjaga privasinya)	Media (media bertanggungjawab atas segala persebaran informasi publik dengan menerapkan etika-etika pers yang sudah diatur dalam undang-undang)	Kemunduran kaidah dan etika Foto Jurnalistik (perlu dadakan lagi pembinaan pada jurnalis dan konten creator)	Foto kehidupan pribadi (publik figur harus menyadari dampak atau akibat jika privasinya tersebar luas)	Filter dari pemerintah (pemerintah lebih tegas lagi dalam menerapkan undang-undang ITE sebagai pertanggungjawaban moral pada masyarakat)
Determinisme Media	Disebarkan secara massif (media sebagai perantara)	Masyarakat (masyarakat dalam hal ini berperan sebagai konsumen sehingga)	Masyarakat akan hadir sebagai peniru (kesadaran akan)	Tidak adanya filter dari lembaga (penerapan filter)	Izin usaha penerbitan dan penayangan (pemerintah lebih ketat lagi dalam penyelenggaraan)

Teori	Medium	Sasaran	Dampak	Visual	Penanggulangan
	persebaran informasi memberikan rambu-rambu pada masyarakat akan konten yang pantas atau tidak)	dibutuhkan kesadaran diri akan konsumen media)	konsumsi informasi dapat dibentuk dengan sosialisasi yang baik dari media dan pemerintah)	oleh pemerintah pada media tentang informasi)	pers, penerbitan dan perizinan agar dapat dihasilkan karya pers yang lebih mendidik)

Dua teori tersebut pada aplikasi penelitian ini menunjukkan komunikasi yang ada saat ini memiliki daya yang lebih kuat dari perantara-perantara medium komunikasi sebelumnya karena seseorang mudah membekukan suatu kejadian dan menyebarkannya melalui media sosial. Setiap orang memiliki ponsel yang dapat mengakses informasi dan menyebarkannya melalui satu genggaman tangan sehingga etika dan moral seseorang seperti jurnalis foto *infotainment*. Foto yang sifatnya untuk memublikasi kehidupan pribadi tersebut hendaknya dibarengi dengan moral-pribadi dari kalangan selebritas tersebut sehingga tidak menimbulkan kecemburuan sosial di masyarakat melalui suguhan-suguhan visual yang pribadi orang lain.

Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa yang masif ditambah dengan pengaruh dari media yang menyebarkannya jika tidak diproteksi dengan baik akan menimbulkan degradasi moral masyarakat. Pemerintah memiliki peran penting untuk melakukan filter dengan memberikan peraturan-peraturan atau proteksi web yang dapat menimbulkan berbagai macam kesenjangan moral karena media hingga hari ini masih menjadi sarana informasi masif yang sangat ampuh untuk menggiring opini seseorang hingga menjadi peniru dari setiap hal yang dilihatnya.

Hasil dan Pembahasan

Ketika keadaan masyarakat dipaksa untuk menerima sebuah tayangan visual pada berita-berita selebritas karena keadaan itu mendistrupsi pola pikir seseorang tentunya akan

memiliki dampak buruk bagi masyarakat. Hampir setiap *infotainment*, Instagram, dan berbagai media sosial menayangkan gaya hidup mewah para selebritas. Segmen dari tayangan dan akun medsos selebritas tersebut adalah warga dengan keadaan ekonomi dan latar pendidikan menengah ke bawah tentunya akan membawa dampak buruk jika masyarakat meniru gaya hidup mereka. Tayangan-tayangan visual akan merekonstruksi pola pikir masyarakat untuk mengikuti gaya kehidupan selebritas, namun tidak ditunjang dengan kemampuan finansial yang baik dari masyarakat sehingga masyarakat yang terkontaminasi akan memaksakan diri dan bertindak menjadi peniru dari kehidupan selebritis dan sosialita tersebut.

Tidak mudah mempertahankan gempuran pengaruh teknologi informasi khususnya informasi visual karena budaya kita telah terbiasa menjadi peniru yang handal. Oleh karena itu, kesadaran diri akan mempertahankan perilaku harus dibentengi dengan pengetahuan budaya yang tepat. Teknologi komunikasi dan globalisasi dalam perkembangannya menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya mulai menipis dan hilangnya budaya-budaya asli suatu negara atau suatu daerah, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa kepercayaan diri akan budaya bangsa sendiri, dan menipisnya gaya hidup ketimuran atau meningkatnya gaya hidup kebarat-baratan. Surahman (2016:33). Menjadi keharusan untuk membangun filter jika budaya peniru tersebut diperkuat dengan gempuran-gempuran budaya dari berbagai media. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 1999 Pasal 3 Tentang Pers yang menyatakan **Pers nasional mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, dan kontrol sosial**. Undang-undang telah mengatur bagaimana sebuah produk pers dapat dikatakan bermanfaat atau tidak, yaitu harus memiliki nilai edukasi dan informasi yang bermanfaat bukan malah menimbulkan gejala sosial di masyarakat yang tentunya bertentangan dengan undang-undang pers yang memberikan kontrol sosial pada masyarakat.

Media-media *infotainment* yang menyajikan gambar-gambar publik figur sudah menemui kebebasannya, tetapi harus dibarengi dengan tanggung jawab sosial kepada masyarakat dari segi sajian berita, penjelasan berita, fakta, maupun dampak karena industri publikasi dalam hal ini pers memiliki tugas penting sebagai alat kontrol sosial atas segala isu yang berkembang di masyarakat. Media sosial hingga penerbitan gambar-gambar *infotainment* harus jujur memberitakan apa yang terjadi di masyarakat tanpa intervensi dan

manipulasi hanya untuk mengejar *rating* siaran, oplah majalah, dan nilai klik pada akun-akun media sosial yang menyajikan berita-berita selebritas.

Untuk memproduksi foto berita seorang pewarta foto harus melakukan proses liputan (memotret), wawancara (*data caption*), dan kemudian kembali ke kantor atau mengirim foto ke dewan redaksi untuk memproduksi hasil liputan untuk diedit dan masuk pada fase pracetak atau praterbit lainnya. Akan tetapi, foto-foto yang tersebar di akun-akun *infotainment* dan akun gosip belum tentu memiliki hal itu sehingga “Produk *infotainment* melanggar kode etik jurnalistik dan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS)”. Dewan Pers dan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sepakat *infotainment* bukanlah berita. Produk *infotainment* tidak bisa dimasukkan sebagai karya jurnalistik. Kebijakan ini makin memperjelas posisi foto-foto *infotainment*.

Foto jurnalistik memiliki tempat yang sakral karena kekuatan visual memiliki orientasi kepada kepentingan publik. Berita foto tidak boleh menembus batas-batas privasi seseorang kecuali untuk kepentingan umum demi mengungkap sebuah fakta kebenaran (*indepth reporting*). Masyarakat kesulitan mencerna foto-foto *infotainment*, membedakan, mana narasi yang berlandaskan fakta, gosip, gambar-gambar yang menayangkan kekayaan dan fitnah.

Masyarakat diajak pada kebingungan untuk mencerna sebuah foto *infotainment* karena tampilannya hanya berputar pada masalah kawin, cerai, pacaran, konflik keluarga, dan rebutan anak para selebritias Dalam ranah jurnalisme, tayangan-tayangan *infotainment* dengan mengusik urusan pribadi, menembus kamar tidur merupakan “kejahatan jurnalisme”. Akan menjadi berbahaya jika masyarakat menelan tampilan foto khususnya foto-foto selebritas dari luar negeri hasil produksi dari *paparazzi* dan *citizen* yang secara mentah-mentah tanpa pernah mampu merefleksikan kembali dalam kehidupan nyata tentunya akan berdampak pada hanyut dalam gelombang deras budaya massa dan budaya populer.

Simpulan

Pemerintah melalui lembaga-lembaga yang ditunjuk dalam hal ini harus memiliki filter baik itu dari sisi pemberitaan, lembaga terkait ataupun izin pendirian sebuah tabloid *infotainment*. Masyarakat tidak bisa tergiring ke dalam sebuah *lifestyle* yang disaksikan setiap hari melalui pengaruh-pengaruh visual selebritas karena masyarakat pada usia di bawah 30 tahun masih menjadi peniru terbaik atas segala yang disaksikanya melauai media. Karya foto

jurnalistik memang tidak bisa seutuhnya menghibur masyarakat, tetapi bentuk reportasenya bisa disajikan dengan gaya-gaya *feature* foto yang menghibur.

Iklim jurnalistik di Indonesia tidaklah sama dengan iklim jurnalistik di Amerika dan belahan Eropa lainnya karena kebebasan pers sudah mengarah pada bentuk keingintahuan kehidupan pribadi seseorang. Pada saat *infotainment* ingin meliput prestasi seseorang karena karyanya semakin lama akan meliput dan menyebarkan kehidupan pribadi seseorang melalui kekuatan visual foto ataupun video, hal tersebut yang seharusnya difilter ulang oleh lembaga yang berwenang pada proses penyiaran dan penerbitan.

Masyarakat harus diedukasi bagaimana mereduksi akun-akun gosip jika hal tersebut tidak baik ditiru oleh khalayak. Kemudahan akses seseorang untuk mengetahui kehidupan pribadi seseorang hanya dalam satu genggam tangan melalui ponsel pintar. Publik figur pun menginginkan jika kehidupannya diketahui orang lain untuk menjaga eksistensi dan popularitasnya karena ia selalu mem-*posting* kehidupan pribadi, keluarga, pekerjaan, dan harta di media sosial mereka sehingga hal tersebut menjadi sasaran empuk para pekerja *infotainment* untuk memburu berita mereka, mem-*posting* ulang, tanpa melakukan konfirmasi terlebih dahulu.

Fotografer harus menjaga kaidah dan kesakralan foto jurnalistik sebagai acuan untuk mengabarkan berbagai fakta di lapangan demi tujuan edukasi dan mengubah emosi sosial menuju hal yang lebih baik lagi. Kebebasan pers tidak serta-merta diartikan searah dengan meliput dan menyebarkan privasi seseorang. Kebebasan akses media juga harus dibarengi oleh masyarakat agar mengakses segala sesuatu informasi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur terpanjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkah serta hidayah-Nya sehingga penyusunan tulisan dengan judul “Batasan Produk Foto Jurnalistik antara Foto Berita dan Foto *Infotainment* Sebagai Informasi Masyarakat” selesai dengan baik. Tidak lupa juga terima kasih sebesar-besarnya kepada: (1) Bapak, Ibu, dan Adik yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi untuk menyelesaikan karya tulis ini; (2) Dr. Irwandi, M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; (3) Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn., Ketua Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; (4) Zulisih Maryani, M.A. penyelaras bahasa kumpulan tulisan ini; dan (5) seluruh dosen dan karyawan Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Referensi

Buku

- Weis, S. (2003). Embodiment and Aesthetics in Javanese Performance. *Asian Music*, Vol. 33(No. 2 Spring-Summer), 29–45.
- Barnhurst, Kevin, and John Nerone. (2001). *The Form of News: A History*. New York: The Guildford Press.
- Briggs, Asa & Peter Burke. (2006). *A Social History of the Media*. Terj. A. Rahman Zainuddin. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- McLuhan, Marshall. (1994). *Understanding Media: The Extension of Man*. London: The MIT Press.
- McQuail, Denis. (1996). *Teori Komunikasi Masa: Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Artikel Jurnal

- Surahman, Sigit. *Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media Terhadap Seni Budaya Indonesia*. Jurnal Rekam, Universitas Mercubuana, Vol. 12 No. 1 - April 2016. 33.
- Pascalidis, Gregory. *Mini Cameras Aand Maxi Minds (Citizen photojournalism and the public sphere)*. 2015. London. Routledge.

Peraturan Perundang-undangan.

Undang-Undang Nomor 40 tahun 1999 Pasal 3 tentang Tentang Pers

Internet

<https://www.mirror.co.uk/incoming/gallery/libration-is-published-without-photographs-2794161>

DISRUPSI PROFESI ERA *METaverse* DALAM PERSPEKTIF DESAIN INTERIOR BERKELANJUTAN

Setya Budi Astanto

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail: gilda.pinteriors@gmail.com

Mahdi Nurcahyo

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail: mahdinurch@gmail.com

Pradnya Paramytha

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail: pradnyaparamytha@isi.ac.id

Karine Wangsaputra

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
E-mail: karine.wangsaputra@gmail.com

ABSTRAK

Syarat membuat dunia baru Web 3.0 adalah melakukan beberapa disrupsi, artinya menghilangkan cara-cara lama dalam membangun dunia *metaverse*. Sebuah era baru dalam dunia internet yang secara masif didesain untuk menghilangkan beberapa profesi lama sebagai syarat secara revolusioner menuju kehidupan yang dianggap akan lebih baik. Profesi apa yang akan terdampak disrupsi dan potensi profesi baru apa yang akan sangat dibutuhkan era *metaverse*. Tujuan penelitian ini adalah memetakan potensi-potensi profesi baru dan memperkuat potensi yang kompetensinya akan sangat dibutuhkan dalam dunia web 3.0 *metaverse*, tanpa menistakan potensi hilangnya profesi-profesi tertentu yang secara desain sengaja dihilangkan dalam dunia baru *metaverse*. Metode desain berkelanjutan digunakan sebagai analisis problem potensi disrupsi profesi-profesi berkaitan kompetensi desain interior era *metaverse*. Melakukan analisis strategis mencari solusi desain yang selaras dengan prioritas keamanan dan privasi pengguna dunia *metaverse*. Hasil penelitian adalah mengubah *positioning* dari calon korban disrupsi profesi menjadi *on the maps* dan *matching* dengan dunia DuDi global. Mempersiapkan perguruan tinggi seni dengan *outcome* unggul berbasis kearifan lokal mandiri dan madani versi kaum milenial. Rekomendasi penelitian mengubah *applied art* menuju *art science*.

Kata kunci: *metaverse*, disrupsi profesi, dunia industri, desain interior berkelanjutan, kearifan lokal

Pendahuluan

Pada 18 Juli 2022, sebuah *generative artificial intelligence* (GAI) versi beta berbasis diksi atau *Prompts* dari Midjourney telah bisa digunakan untuk menghasilkan gambar 3D hanya dengan mengetik diksi kata, oleh semua orang melalui *server* Discord dari Midjourney, sebuah evolusi internet paling berpotensi menimbulkan disrupsi profesi di dunia industri desain interior era dunia baru web 3.0 *metaverse*.

Gairah dunia digital era web 3.0 akan membuat semuanya *mainstream*, seiring CEO Facebook Mark Zuckerberg mengganti nama perusahaan induk menjadi Meta, melakukan investasi sebesar \$10 billion atau setara 140 triliun rupiah untuk fokus mewujudkan ambisinya pada konsep *metaverse* (Hendaoui et al., 2008; Dick, 2021; Park et al., 2021). Penelitian ini bertujuan membangun kesadaran tentang apakah *metaverse* akan menimbulkan disrupsi dalam dunia industri desain interior. Apakah dunia pendidikan tinggi seni tidak perlu melakukan perubahan untuk menghadapi gelombang besar bergesernya paradigma baru dari sistem sentralisasi menjadi desentralisasi, dari diurus menjadi menjaga dan mengurus bersama-sama dalam sistem digital besar bernama *blockchain* (Anjum et al., n.d.). Sementara baru 3% penduduk dunia yang aktif terlibat dalam dunia *blockchain* tersebut (Voas, 2018).

Kesadaran baru tentang pentingnya *mapping* potensi kompetensi perguruan tinggi seni menghindari disrupsi profesi bagi calon lulusannya, sekaligus mencari metode paling efisien untuk “menaiki ombak” saat gelombang disrupsi era web. 3.0 *metaverse* jika benar-benar terjadi.

Potensi disrupsi profesi desain sebenarnya secara kasat mata sudah mulai kita rasakan, seperti pada dunia desain komunikasi visual tentang berkurangnya prioritas desain ilustrasi yang harus bagus, digantikan oleh keharusan menguasai kemampuan desain UX user experience (Studies et al., 2014; Gray et al., 2018; Kujala et al., 2018; Hassenzahl, 2008). Desainer komunikasi visual diharuskan menguasai kemampuan mendesain sistem informasi grafis yang menentukan pengalaman senang atau tidak senang seseorang menggunakan sebuah aplikasi digital, misal mengapa kita lebih nyaman menggunakan aplikasi Gojek dari pada aplikasi Grab, dengan menghiraukan harga dan layanan transportasi realnya (Resusun et al., 2019; Arisanty, 2016). Desainer UX sangat menentukan mengapa aplikasi belanja Shopee lebih disukai dari pada aplikasi Lazada. Persaingan kualitas desain UX dua sosok platform *e-commerce* raksasa di Asia Tenggara, yaitu Shopee dan Lazada sebagai anak perusahaan dari platform *e-commerce* raksasa China Alibaba bukan lagi melulu masalah harga lagi (Tinambunan, 2019; Ekonomi & Petra, 2020; Sosial et al., n.d.).

Disrupsi profesi desain interior semakin terasa saat versi beta dari Midjourney, sebuah *generative artificial intelligence* (GAI), kini bisa diakses oleh semua orang kali pertama pada 18 Juli 2022, melalui *server* Discord dari Midjourney, hanya dengan

mengetik *prompt* atau diksi kata khas desain interior, GAI akan membuat gambar yang kita inginkan, ya mengetik diksi bukan menggambar lagi untuk mendapatkan gambar sesuai diskripsi yang klien inginkan sendiri. Disrupsi profesi desainer interior khususnya 3D artis ilustrator cepat atau lambat pasti terjadi.

Profesi dalam dunia industri desain interior akan terdampak disrupsi akibat fenomena *metaverse* (Wright et al., n.d.). Hukum besi *metaverse* yang ingin melipat dunia tanpa batas ruang dan waktu, demi prioritas privasi dan keamanan, akan berdampak besar pada dunia industri desain interior, ruang nyata akan digantikan ruang virtual yang tersusun dari hologram-hologram, desain fisik mulai ditinggalkan, bangunan kantor, sekolah, perguruan tinggi bahkan pasar dan gedung-gedung fisik pusat perbelanjaan, bioskop tidak lagi dibutuhkan. Bisa dibayangkan berapa banyak fasilitas ruang seperti furnitur dan segala produk desain yang tidak lagi akan diproduksi dalam skala besar, artinya disrupsi profesi akibat *metaverse* ini adalah sebuah keniscayaan (Dionisio, 2013; Dick, 2021; Wiener, 2016; Sundjaja, 2019; *Check 37- Computer Vision- Based Visitor Study as A Decision Support System for Museum. Pdf*, 2019).

Data tentang fenomena *metaverse* sebagai penyebab problem potensial terjadinya disrupsi profesi desain interior akan dianalisis menggunakan metode desain interior berkelanjutan (Jones, 2010; Wiley, 2008; Astanto, 2021). Pentingnya penelitian ini adalah memetakan potensi disrupsi profesi lulusan perguruan tinggi seni desain interior. Merangsang pendidikan tinggi seni melakukan pembaharuan metode dan kurikulum pembelajaran berbasis riset, memperkaya koleksi *prompt* atau diksi kata khas kompetensi desain interior profesional unggul pada masa depan (*The Fundamentals of Interior Design*, n.d.; Heckman et al., 1967; *Research Design and Methods Part I*, n.d.).

Teori dan Metodologi

Banyak literatur yang menjelaskan secara baik tentang apa itu dunia web 3.0 lengkap dengan fenomena *metaverse*-nya. Akan tetapi, tidak banyak yang secara spesifik menganalisis potensi terjadinya disrupsi beberapa profesi berkaitan kompetensi seorang desainer interior yang tidak bisa bersinergi secara berkelanjutan dengan dunia industri web 3.0 *metaverse*. Kesenjangan literasi ini yang akan diisi oleh penelitian ini, untuk

melakukan analisis lewat perspektif desain interior berkelanjutan tentang profesi apa yang akan terdampak disrupsi dan mengapa bisa terjadi.

Evolusi Internet *Metaverse*

Website ditemukan Sir Timothy John Berners-Lee pada tahun 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dibuatnya *website* untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti.

Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada 30 April 1993. CERN menyatakan bahwa *website* dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Pada saat ini pengertian *website* sudah masuk ke dalam ranah publik karena sudah bisa digunakan oleh semua orang di mana pun dan kapan pun. Evolusi internet web. 3.0 *metaverse* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Evolusi internet web 3.0 *metaverse*

Web. 1.0	Web. 2.0	Web. 3.0	Web. 4.0	Web. 5.0-next
<i>paperless</i>	<i>cashless</i>	<i>frameless</i>		
	<i>borderless</i>	<i>genderless</i>		
		<i>stateless</i>		

2. *Metaverse*

Metaverse adalah jaringan luas dari dunia virtual tiga dimensi atau 3D yang bekerja secara *real-time* dan per sisten serta mendukung kesinambungan identitas, objek, sejarah, pembayaran, dan hak di dalam dunia yang dialami secara serempak oleh sejumlah pengguna dan tak terbatas (Kaplan & Haenlein, 2009). Sebuah konsep yang akan mengubah dunia dengan prioritas utama aman dan penuh privasi. Sebuah prioritas yang secara ambisius ingin mewujudkan dunia yang dilipat dalam arti yang sesungguhnya, dunia yang tidak terbatas ruang dan waktu. Sebuah ruang virtual tempat hologram-hologram bertemu dalam saat ini dan di sini (Livingstone & Kemp, 2006; Hayles, 2015; Choi & Kim, 2017; Duan et al., 2021; Collins, 2008).

Berpindah dari satu set dunia virtual independen ke jaringan terintegrasi dunia virtual 3D atau *metaverse* bertumpu pada kemajuan di empat bidang: realisme imersif, akses dan identitas di mana-mana, interoperabilitas, dan skalabilitas. Untuk setiap area,

status saat ini dan perkembangan yang dibutuhkan untuk mencapai *metaverse* fungsional dijelaskan. Faktor-faktor yang mendukung pembentukan *metaverse* yang layak, seperti minat institusional dan populer dan peningkatan berkelanjutan dalam kinerja perangkat keras, dan faktor-faktor yang menghambat pencapaian tujuan ini, termasuk batasan dalam metode komputasi dan kolaborasi yang belum terealisasi di antara pemangku kepentingan dan pengembang dunia virtual, juga dipertimbangkan seperti di tabel 2.

Tabel 2 Disrupsi akibat evolusi internet web 3.0 *metaverse*

Evolusi	Web. 3.0				
Teknologi	VR	AR	XR	GAI	
Transaksi	Block Chain				
Disrupsi	Paperless/cashless/genderless/stateless				

3. Disrupsi Profesi

Disrupsi era *metaverse* adalah konsekuensi logis dari hukum besi inovasi teknologi yang secara subversif selalu berjalan maju dengan jalan menghilangkan teknologi tidak efisien lagi [44]. Efisiensi pada era *metaverse* diukur dari *profitable* dan bagaimana profesi itu *growth*. (Jones, 2010; Rashdan & Ashour, 2017; Wiley, 2008; Dekay & Bennett, n.d.; Rashdan & Ashour, 2017).

Disrupsi adalah sahabat inovasi teknologi baru, tanpa mampu mendisrupsi teknologi pendahulunya, inovasi baru tidak punya tempat berkembang menghasilkan uang untuk melakukan *research and development* R&D teknologi baru selanjutnya. Disrupsi profesi akibat evolusi internet web. 3.0 *metaverse* terpampang pada tabel 3.

Tabel 3 Disrupsi profesi akibat evolusi internet web 3.0 *metaverse*

Evolusi	Web. 3.0				
Konten	Visual/Music/Perform base on art				
Teknologi	VR	AR	XR	GAI	
Transaksi	Block Chain				
Disrupsi	<i>Paperless/cashless/genderless/stateless</i>				
Disrupsi Profesi	Pihak ketiga / <i>Teller</i> / <i>Curator</i> / Galeri fisik / Katalog fisik / <i>Ilustrator</i> / 3D artis / kontraktor				

Metode

Metode desain interior berkelanjutan sebagai analisis evolusi internet web. 3.0, potensi disrupsi profesi harus dianalisis untuk menemukan problem sesungguhnya. Sekaligus mencari solusi desain agar profesi desainer interior menjadi profesi yang berkelanjutan terhindar dari disrupsi (Jones, 2010; Dekay & Bennett, n.d.; Rashdan & Ashour, 2017; Wiley, 2008). Hasil analisis akan menghasilkan hipotesis awal untuk memetakan siapa yang potensial terdampak, mengapa, dan bagaimana solusi terhindar dari disrupsi profesi dunia industri desain interior.

Memahami konsep NFT dan *metaverse* yang menolak sentralisasi menuju desentralisasi, artinya jangan sampai lulusan perguruan tinggi desain interior hanya mempunyai kompetensi profesi “kategori pihak ketiga” karena *metaverse* adalah evolusi internet yang secara persistensi berambisi menghilangkan pihak ketiga menuju masyarakat mandiri, privasi, dan madani versi kaum *metaverse*.

Analisis metode desain interior berkelanjutan sesuai pemikiran Louis Jones, dalam buku *Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designer*, melihat fenomena evolusi internet web. 3.0 dianalisis melalui prinsip pertama desain interior berkelanjutan tentang respek pada sistem alam semesta atau dikenal respek pada prinsip desain biomimikri.

Fenomena sistem alam pendidikan tinggi seni ISI Yogyakarta menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan akan semakin besar potensi terkena disrupsi profesi akibat evolusi internet web. 3.0 *metaverse* seperti tabel 4.

Tabel 4 Pelaku industri desain interior era web 3.0 metaverse

Pelaku Profesi	Metaverse
Dosen	< 1%
Alumni	< 3%
Mahasiswa	< 7%
Umum	60% usia 6-16 tahun

Hasil dan Pembahasan

Metode desain interior berkelanjutan melalui analisis prinsip pertama desain interior berkelanjutan tentang respek pada sistem alam semesta atau dikenal respek pada prinsip desain biomimikri menghasilkan hipotesa awal sebagai berikut.

Dosen perguruan tinggi seni desain interior, ISI Yogyakarta berpotensi paling besar terkena disrupsi profesi di dunia industri desain interior, bisa karena faktor *environment*, tetapi paling signifikan karena faktor usia yang menimbulkan memori *block*, disertai emosional *block* sehingga menjadi mental *block* yang membentuk karakter antiteknologi (Dekay & Bennett, n.d.; Rashdan & Ashour, 2017).

Alumni dan mahasiswa mempunyai potensi yang sama rentannya, jika tidak mendapatkan paparan dari *enviromtment* yang kondusif. Sementara itu, anak-anak di luar lingkungan perguruan tinggi seni justru mampu beradaptasi dengan evolusi internet web. 3.0 karena mereka terpapar oleh *game online* dan *environment* sesuai jiwa zamannya.

Disrupsi profesi pada dunia industri desain interior adalah syarat mutlak dari hukum besi proses inovasi munculnya profesi baru, lenyapnya profesi lama yang tidak efisien akan secara subversif pasti akan digantikan profesi baru yang lebih efisien dan efektif (Jones, 2010; Rashdan & Ashour, 2017; Wiley, 2008; Jones, 2010; Dekay & Bennett, n.d.; Rashdan & Ashour, 2017; Wiley, 2008).

Profesi yang potensial terdampak dirupsi di dunia industri desain interior adalah hal-hal yang berkaitan dengan profesi “pihak ketiga”. Hal ini berkaitan dengan adanya kemudahan teknologi yang menghendaki *fairness* berbasis desentralisasi.

Gelombang terbesar dirupsi profesi di dunia industri desain interior saat *generative artificial intelligence* (GAI) versi beta berbasis diksi atau *Prompts* dari Midjourney bisa menghasilkan gambar 3D suasana ruang dan dapat dilakukan oleh siapa saja hanya dengan mengetik kata-kata tanpa kemampuan menggambar sama sekali.

Tabel 5 Contoh diksi kata evolusi internet web 3.0 metaverse

Diksi atau <i>Prompts</i>
Residential home high end futuristic interior, olson kundig::1 Interior Design by Dorothy Draper, maison de verre, axel vervoordt::2 award winning photography of an indoor-outdoor living library space, minimalist modern designs::1 high end indoor/outdoor residential living space, rendered in vray, rendered in octane, rendered in unreal engine, architectural photography, photorealism, featured in dezeen, cristobal palma::2.5 chaparral landscape outside, black surfaces/textures for furnishings in outdoor space::1 -q 2 -ar 4:7



Gambar Contoh gambar 3D perspektif ruang desain interior hasil mesin GAI
Sumber: <https://beta.dreamstudio.ai/dream>

Simpulan

Disrupsi adalah anak emas dari inovasi teknologi, dunia industri desain interior yang identik dengan kompetensi menghasilkan karya visual artistik terapan. Wajar jika kehadiran *generative artificial intelligence* (GAI) pada era *metaverse* membuat perguruan tinggi seni desain interior merasa terancam.

Sistem alam semesta atau desain biomimikri sesuai respek pada prinsip pertama desain interior berkelanjutan member pedoman bahwa di setiap disrupsi memunculkan *opportunity* potensi profesi baru. Profesi baru ini sebenarnya merupakan marwah kelasnya perguruan tinggi strata 1 hingga jenjang doktoral karena pembeda lulusan perguruan tinggi dengan desainer otodidak adalah kekayaan diksi kata khas kompetensi utamanya yang tidak dimiliki desainer otodidak.

Perguruan tinggi seni desain interior tidak perlu terlalu khawatir dengan disrupsi profesi era *metaverse*, tetapi justru harus kuatir jika tidak mampu memproduksi diksi-diksi kata khas desainer interior profesional.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. yang telah menjadi narasumber primer proses penulisan artikel ilmiah ini, kontribusi nyata sebagai akademisi, pelaku aktif dunia seni digital terutama NFT, dan animasi sangat membantu suplai energi optimisme akan kuatnya potensi seni dalam mengisi konten dunia *metaverse* https://youtu.be/sB8KDMg_hCE.

Ucapan terima kasih kepada alumnus Igbal Yoga Pratama atas kolaborasi proyek desain interior kantor *game developer* pelopor platform *metaverse* Indonesia. Proses desain interior mengadaptasi aplikasi teknologi hi-tech seperti VR, AR dan XR serta AI. https://youtu.be/_Bx3bGlJNrI

Ucapan terima kasih juga kepada para mahasiswa atas proses desain ulang galeri pameran Indo NFT di Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta, respons kreatif pameran karya digital di galeri fisik kembali menjadi pameran virtual di dunia *metaverse* dalam bentuk simulasi 3D animasi. <https://youtu.be/1b9HXW2npj4>

Referensi

- Anjum, A., Sill, A., & Sill, A. (n.d.). *Blockchain Standards for Compliance and Trust*.
- Arisanty, M. (2016). *Analisis Penerapan Teknologi Komunikasi Tepat Guna*. 2, 712–729.
- Astanto, S. B. (2021). COVID-19: Problem Semiotika Ruang Pasar Tradisional Yogyakarta dan Solusi Desain Interior Berkelanjutan. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.24821/lintas.v8i1.4900>
- Check 37- *Computer Vision- Based Visitor Study as A Decision Support System for Museum pdf*. (2019).
- Choi, H. soo, & Kim, S. heon. (2017). A content service deployment plan for metaverse museum exhibitions—Centering on the combination of beacons and HMDs. *International Journal of Information Management*, 37(1), 1519–1527. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2016.04.017>
- Collins, C. (2008). Looking to the Future: Higher Education in the Metaverse. *EDUCAUSE Review*, 43(5), 50–52.
- Decay, M., & Bennett, S. (n.d.). *Integral Sustainable Design Transformative Perspectives*.
- Dick, E. (2021). The promise of immersive learning: Augmented and virtual reality’s potential in education. *Information Technology and Innovation Foundation*, September, 1–23.
- Dionisio, J. D. N. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse : Current Status and. *ACM Computing Surveys*, 45(3).
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). *Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype*. 153–161. <https://doi.org/10.1145/3474085.3479238>
- Ekonomi, F., & Petra, U. K. (2020). *Pengaruh Tampilan Web Dan Harga Terhadap Minat Beli Dengan Kepercayaan Sebagai Intervening Variable pada E-Commerce Shopee*. 14(1), 35–43. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.35>
- Gray, C. M., Kou, Y., Battles, B., Hoggatt, J., Toombs, A. L., & Lafayette, W. (2018). *The Dark (Patterns) Side of UX Design*. 1–14.
- Hassenzahl, M. (2008). *User Experience (UX): Towards an experiential perspective on product quality*. 11–15.
- Hayles, C. S. (2015). Environmentally sustainable interior design: A snapshot of current supply of and demand for green, sustainable or Fair Trade products for interior design practice. *International Journal of Sustainable Built Environment*, 4(1), 100–108. <https://doi.org/10.1016/j.ijsbe.2015.03.006>
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (1967). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10(1).
- Hendaoui, A., Limayem, M., & Thompson, C. W. (2008). 3D Social Virtual Worlds. *Ieee Internet Computing*, JANUARY/FE(1089-7801/08), 88–92.
- Jones, L. (2010). *Environmentally Responsible Design, Green and Sustainable Design for Interior Designers*. John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2009). The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. *Business Horizons*, 52(6), 563–572. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.07.002>
- Kujala, S., Roto, V., Väänänen-vainio-mattila, K., Karapanos, E., & Sinnelä, A. (2018). Interacting with Computers UX Curve : A method for evaluating long-term user

- experience. *Interacting with Computers*, 23(5), 473–483.
<https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.06.005>
- Livingstone, D., & Kemp, J. (2006). Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention. In *Second Life Community Convention*.
- Park, S., Min, K., & Kim, S. (2021). Differences in learning motivation among Bartle's player types and measures for the delivery of sustainable gameful experiences. *Sustainability (Switzerland)*, 13(16). <https://doi.org/10.3390/su13169121>
- Rashdan, W., & Ashour, A. F. (2017). Criteria for sustainable interior design solutions. *WIT Transactions on Ecology and the Environment*, 223(October 2019), 311–322.
<https://doi.org/10.2495/SC170271>
- Research design and methods Part I*. (n.d.).
- Resusun, A. R., Tumbel, A. L., Mandagie, Y., Perbandingan, A., Pelayanan, K., & Kepuasan, T. (2019). *Konsumen Pengguna Transportasi Online Gojek dan Grab pada Mahasiswa Fakultas Teknik Mesin Unsrat Comparative Analysis of the Quality of Service to Consumer Satisfaction Users of Go-Jek and Grab Online Transportation on Students Faculty of Unsrat Engineeri*. 7(4), 6030–6036.
- Sosial, K., Referensi, K., & Syariah, E. (n.d.). *dimana pengguna Shopee suka ataupun senang setelah berbelanja akan terlihat dari sikap mereka. Kata Kunci: Persepsi, Kelas Sosial, Kelompok Referensi, Sikap, Keputusan Pembelian, Shopee*. 6.
- Studies, I. J. H., Law, L., Schaik, P. Van, & Roto, V. (2014). *Attitudes towards user experience (UX) measurement*. 72, 526–541.
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.09.006>
- Sundjaja, A. (2019). *Check The Behavior of Online Museum . pdf. The Fundamentals of Interior Design*. (n.d.).
- Tinambunan, I. D. (2019). *Comparative Analysis of Shopee and Lazada Web Service (Study on Shopee and Lazada Users in Jakarta City)*. 4(3), 385–388.
- Voas, J. (2018). *Blockchain in Developing Countries*. April, 11–14.
- Wiener, N. (2016). *La préhistoire de la cyberculture*. 1948.
- Wiley, P. J. (2008). *Environmentally Responsible Design : Green and Sustainable Design for Interior Designers Author : Louise Jones Number of Pages : 432 pages Publication Country : New York , United States Language : English Download : Environmentally Responsible Design : GR*.
- Wright, T. E., Madey, G., & Dame, N. (n.d.). *WonderDAC in Practice : A Demonstration of Discretionary Access Controls within the Project Wonderland CVE*.

Seni media rekam memiliki andil yang kuat untuk memulihkan dan membangkitkan, baik seni media rekam itu sendiri maupun aspek kehidupan yang lebih luas. Penelitian-penelitian yang muncul diharapkan mampu membawa ke ranah topik yang mengarahkan keilmuan media rekam agar memiliki sumbangsih pengetahuan terhadap perkembangan keilmuan media rekam itu sendiri. Dengan demikian, kebangkitan serta pemulihan di bidang pendidikan pun mulai bergeliat.

FSMRYes!
YOUTHFUL • ENERGIZING • SMART

BP ISI Yogyakarta
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta
Telepon (0274) 384107

ISBN 978-623-5884-22-6

