

**SINEMA GESTURAL :
MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”**



TESIS PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
Program Magister Penciptaan Seni dengan Minat Utama Videografi

**Mohamad Panji Wibowo
2021316411**

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI
SINEMA GESTURAL :
MATA KAMERA "TUTUP NGISOR"

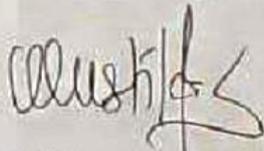
Oleh:

Mohamad Panji Wibowo

NIM. 2021316411

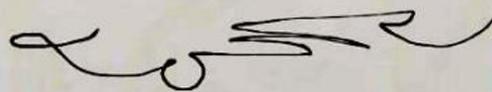
Telah dipertahankan pada tanggal 27 Juni 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,



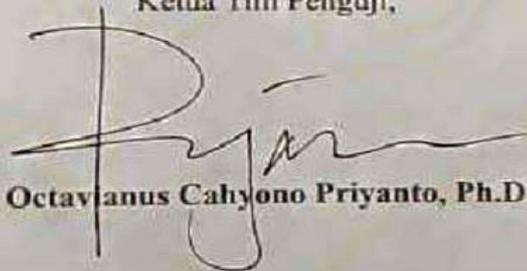
DR. Retno Mustikawati, S.Sn.,MFA

Penguji Ahli,



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

Ketua Tim Penguji,



Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

23 JUL 2024

Yogyakarta,

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Fortanata Tyasrinestu, M. Si.
NIP. 197210232002122001

Untuk ilmu pengetahuan



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohamad Panji Wibowo
NIM : 2021316411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat Utama : Videografi
Judul : **SINEMA GESTURAL : MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”**

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan mengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.



Yogyakarta, 27 Juli 2024

Mohamad Panji Wibowo
Penulis

ABSTRAK

Cara kita menonton, memahami dan cara membuat film sepanjang sejarah yang kita kenal, cenderung dijamin oleh keberadaan cerita atau narasi. Unsur-unsur sinematik lain cenderung tidak diperhatikan. Tesis penciptaan film ini mengambil cara yang sebaliknya. Melalui penceritaan yang bertumpu pada unsur sinematografi dan montase, mencoba menangkap perasaan-perasaan yang belum terbahasakan (afek) yang terekspresikan melalui gestur-gestur. Sumber gestur yang ditangkap adalah dari ragam aktivitas orang-orang dusun Tutup Ngisor, baik keseharian, pertunjukan maupun ritual.

Kata kunci: *Sinema-gestural, afek, Gestur, nir-representasional, kesadaran-kamera*



ABSTRACT

The way we watch, comprehend, and create films throughout the history we know tends to be guaranteed by the existence of a story or narrative. Other cinematic elements tend to go unnoticed. This film creation thesis takes the opposite approach. Through storytelling that relies on cinematography and montage elements, it attempts to capture feelings that have not been verbalized (affects) expressed through gestures. The source of the captured gestures comes from the various activities of the people of the village of Tutup Ngisor, including daily life, performances, and rituals.

Keywords: *gestural-cinema, affect, gesture, non-representational, camera-consciousness*



KATA PENGANTAR

Perjuangan menjadi pengalaman berharga yang dapat menjadikan kita manusia yang berkualitas. Dalam proses menyelesaikan pendidikan magister seni melalui Tesis yang berjudul “SINEMA GESTURAL: MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”, saya mendapatkan dukungan, masukan dan bantuan dari segenap pihak. Oleh karenanya, dalam penulisan tesis ini saya berterima kasih kepada:

1. Semester Sinema
2. Ananda Kala Kirana Jannadra
3. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Ibu Retno Mustikawati selaku dosen pembimbing yang telaten dan mempermudah saya untuk menyelesaikan Tesis ini dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Pun dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku dosen penguji ahli dan ketua penguji, yang memberikan masukan membangun sehingga Tesis ini dapat menjadi lebih baik.
6. Seluruh Dosen dan Staff Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuan untuk proses studi saya.

7. Teman-teman Magister Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan menjadi tempat berbagi dalam proses penyelesaian studi.
8. Semua pihak turut berpartisipasi hingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, saya ucapkan terimakasih, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua, dan memberikan banyak manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan ilmu pengetahuan serta bahan-bahan informasi.

Yogyakarta, 27 Juli 2024

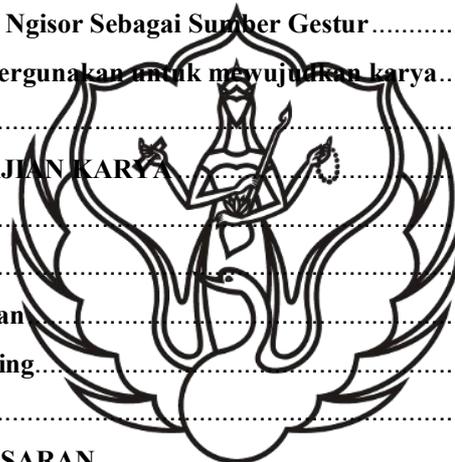


Mohamad Panji Wibowo
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
HALAMAN PENGESAHAN.....	1
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	2
HALAMAN PERNYATAAN.....	3
ABSTRAK.....	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	8
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	7
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Sumber	9
B. Kajian Teori	13
A. Pemikiran Giorgio Agamben tentang sinema gestural	13
B. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Imaji-Waktu dan Afek.....	15
C. Pemikiran Gilles Deleuze tentang kamera dan kesadaran	21
D. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Material Bersinyal dan Tanda	29
E. Teori Nir-Representasional.....	32
a. Menangkap Hidup yang Terus Mengalir:.....	36
b. Anti-Biografis dan Pra Individual:	36
c. Haececity:.....	37
d. Praktik, Tindakan, dan Pertunjukan:.....	37
e. Materialisme Relasional:	38
f. Eksperimentasi:.....	39
g. Tubuh dan Afek:.....	39

F.	Pemikiran Dziga Vertov terkait Kino Eye, Sinema Mata	40
a.	Mata Kamera - Kino Eye:.....	40
b.	Realistas Film versus Realitas Sehari-hari	41
c.	Fiksi versus Realitas	41
d.	Interval dan percakapan di sekitaran Vertov.....	42
G.	Pemikiran Victor Turner terkait liminalitas masyarakat dusun Tutup Ngisor 45	
a.	Tentang Liminalitas.....	45
b.	Liminal, Liminalitas, dan Liminoid	46
c.	Liminalitas Tutup Ngisor.....	48
BAB III		49
METODOLOGI PENCIPTAAN		49
A.	Membaca Tutup Ngisor Sebagai Sumber Gestur.....	49
B.	Metode yang dipergunakan untuk mewujudkan karya.....	52
BAB IV.....		53
PRODUKSI DAN KAJIAN KARYA.....		53
A.	“Ngide”.....	53
B.	Syuting.....	58
C.	Penyuntingan.....	60
D.	Color Grading.....	60
BAB V.....		62
KESIMPULAN DAN SARAN		62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		66
A.	Sumber-sumber Gestur	66
B.	Kerabat Kerja.....	73
C.	Poster Film	75
D.	Dokumentasi Pemutaran Film	75
E.	Dokumentasi Sidang Tesis	75



BAB I

PENDAHULUAN

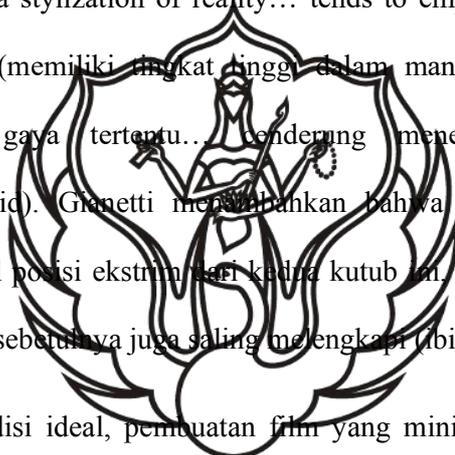
A. Latar Belakang Penciptaan

“The historical fact is that cinema was constituted as such by becoming narrative, by presenting a story, and by rejecting its other possible directions. The approximation which follows is that, from that point, the sequences of images and even each image, a single shot, are assimilated to propositions or rather oral utterances...” (Deleuze, 1997, hal. 25)

Jika Deleuze risau karena susunan gambar dalam film menjadi seperti tuturan atau kalimat, lalu menjadi naratif, maka tesis penciptaan film ini mengkaji praktik film yang tidak mengabaikan unsur naratif dan berfokus pada gestur. Dia berangkat dari dua persoalan utama. Yang pertama adalah eksplorasi wahana sinematik dan yang kedua adalah masyarakat dusun Tutup Ngisor, subyek utama film ini. Di satu sisi, eksplorasi wahana mengacu pada teori dan praktik, pemikiran dan penciptaan sinema yang mencoba memperkarakan kerja narasi, yang dalam tesis ini diejawantahkan melalui penciptaan ‘sinema gestural’. Di sisi yang lain, keunikan Dusun Tutup Ngisor menjadi laboratorium yang menyediakan seluruh material, baik visual maupun aural. Dalam tesis penciptaan ini, keseluruhan material akan diejawantahkan dalam rupa gestur, baik gestur manusia, nirmanusia, makhluk hidup maupun nirmahluk hidup.

Untuk memperlihatkan posisi tesis ini, saya menempatkan dua kutub film yang bertolak belakang, dalam istilah yang sebetulnya menggampangkan,

namun cocok untuk bagian latar belakang ini sebelum saya memperlihatkan kerumitannya di bab 2. Kutub film yang pertama bertujuan menggambarkan, dan yang kedua bertujuan menceritakan. Ada banyak usaha menjelaskan kedua kutub ini. Gianetti menggunakan istilah semangat realisme versus formalisme, yaitu film realis yang semangatnya “...capture the flux and spontaneity of events as they were viewed in real life” (menangkap aliran dan spontanitas kejadian seperti bagaimana mereka terlihat di dunia nyata) (2017, h. 2), versus semangat formalisme, yaitu film-film yang “...have a high degree of manipulation, a stylization of reality... tends to emphasize technique and expressiveness.” (memiliki tingkat tinggi dalam manipulasi, menempatkan realitas dalam gaya tertentu... cenderung menekankan teknik dan ekspresivitas) (ibid). Gianetti menambahkan bahwa pembuat film sangat jarang mengambil posisi ekstrem dari kedua kutub ini, karena walau bertolak belakang mereka sebenarnya juga saling melengkapi (ibid).



Pada kondisi ideal, pemuatan film yang minim naratif, selama dia bisa terhubung dengan perasaan penontonnya, bisa diterima sebagai sebuah karya yang utuh. Pada kondisi nyata film minim naratif semacam ini masih asing bagi kebanyakan orang karena tidak berbicara dalam bahasa film kausal, yaitu berupa hubungan urutan sebab akibat dan manipulasi teknis, yang telah matang menjadi bahasa film paling dominan karena struktur berbahasanya telah dibangun selama lebih dari seabad. Dari kesenjangan antara kedua kondisi ini, permasalahan penelitian ini adalah: sangat minimnya penjelasan dari praktik bertutur alternatif dari bahasa film mapan yang menyediakan

sedikit naratif dan mengandalkan yang selain itu – dalam kasus tesis ini: gestur.

Saya akan keluar dari pertentangan ini sebentar untuk menempatkan masalah ini dalam signifikansinya, atau pada permasalahan film yang ada di depan mata kita. Permasalahan pertama adalah pembuatan dan pendidikan film khususnya di Indonesia melupakan aspek rasa dan emosi dalam film-film produknya (catatan: setelah paragraf ini, kata “emosi” dan “emosional” akan saya gantikan dengan istilah “afek” dan “afektif”, dan penjelasan mengapa kedua istilah ini membuat kita lebih leluasa akan saya uraikan di bab 2). Banyak orang, termasuk para dosen yang mengajar di program studi film, sering memandang film hanya sekedar rangkaian informasi, dan mengabaikan aspek krusial bahwa film yang baik bukan sekedar menyajikan fakta secara berurutan, namun menyentuh emosi atau afek penonton di setiap tahapan naratifnya. Kekuatan sebenarnya sebuah film terletak pada kemampuannya untuk membangkitkan perasaan dan terhubung dengan penonton pada tingkat emosional atau afektif, mengubah rangkaian peristiwa menjadi pengalaman yang berbeda.

Kebutuhan untuk terhubung dengan perasaan ini malah menjadi tujuan terpenting dari kutub yang digolongkan Gianetti di atas sebagai pembuat film formalis yang menggunakan teknik pembuatan film untuk memanipulasi dunia yang difilmkan. David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith, dalam buku mereka, *Film Art: An Introduction, Twelfth Edition* (2019), menekankan bahwa elemen teknis sebuah film -yaitu artistik, sinematografi, suara, dan

penyuntingan- merupakan alat yang penting tidak hanya untuk menarasikan sebuah cerita namun juga untuk membangun resonansi afektif penonton dengan film tersebut. Elemen-elemen ini, jika berhasil diintegrasikan, akan mentransformasi sebuah film dari sekedar media informasi menjadi sebuah perjalanan afektif yang kuat. Mereka berpendapat bahwa penceritaan yang efektif dalam sinema, sebutlah perpaduan harmonis antara mise-en-scene, suara, dan editing yang terarah pada tujuan dramatik akan mampu melibatkan perasaan penonton.

Baik pemikiran Gianetti maupun Bordwell dan sejawatnya, dengan tendensi realis dan formalisnya menjadi bagian yang harus saya waspadai dalam tesis penciptaan ini. Seorang realis dan formalis seringkali mencoba mencari rumusan bahasa film (baca: mise-en-scene, sinematografi, editing dan suara) yang secara historis mendominasi sinema, baik dalam kaitan dengan cara menonton maupun cara membuat film. Unsur-unsur pembentuk bahasa ini di tangan mereka ujung-ujungnya tetap diperlakukan sebagai pelayan cerita atau naratif. Sementara tesis penciptaan ini, meskipun bertolak dari persoalan yang sama – eksplorasi wahana, bahasa, dan unsur pembentuknya – berada dalam pencarian bentuk-bentuk ekspresi sinematik yang berbeda dengan cara membebaskan sinema dari tugas-tugasnya untuk bercerita. Dengan kata lain, mengembalikan kekhasan wahana sinema.

Lebih jauh atau lebih dalam lagi, kita masuk ke permasalahan kedua, pada kalangan yang lebih memahami film, sebutlah kritikus, akademisi atau pengkaji. Seringkali kita menemukan kegagalan untuk memahami bahwa

ketika suatu bentuk sinema telah menemukan koneksi afektifnya, maka penceritaan naratif pun bisa absen dan si film tetap mampu menjadi sinema yang utuh. Dalam dunia perfilman, naratif seringkali dianggap sebagai satu-satunya tulang punggung sebuah film. Namun, film-film yang mengambil pendekatan berbeda, bertutur dengan mengeksplorasi kekuatan afektif melalui rekaman-rekaman situasi-situasi spesifik yang mampu membuat penonton terhubung secara emosional. Film-film semacam ini tidak menggantungkan dirinya pada naratif, dengan demikian tidak ada alur cerita yang konvensional; sebaliknya, mereka menciptakan ikatan afektif langsung dengan penonton melalui pengalaman sensorik yang bisa jadi asing, karena penonton mengalami perasaan yang belum terbahasakan.



Sebagai contoh pada bagian latar belakang ini saya akan menunjuk beberapa film (pada bab 2 saya akan menguraikan referensi film yang lebih dekat dengan apa yang saya praktikkan dalam pembuatan tesis ini), yaitu *Koyaanisqatsi* (1982) karya Godfrey Reggio, yang menghadirkan serangkaian gambar dan suara yang mengeksplorasi hubungan manusia dengan alam dan teknologi, atau *Baraka* (1992) karya Ron Fricke, yang secara visual menggambarkan keindahan dan kompleksitas kehidupan di berbagai belahan dunia tanpa kata-kata atau naratif yang kentara, atau *Manakamana* (2013) karya Stephanie Spray dan Pacho Velez, yang mengajak penonton untuk naik bersama penumpang kereta gantung di Nepal. Tanpa naratif, ketiga film ini membangun suasana dan terhubung dengan perasaan manusia melalui pemilihan unsur film (artistik, visual, audio, dan editing) yang tepat. Penonton

tidak diarahkan pada cerita tertentu, namun mereka terlibat secara langsung dalam refleksi mendalam tentang keadaan manusia dan alam semesta. Film memungkinkan diri untuk membangun jembatan langsung antara dunia dalam film dan perasaan manusia, memperluas pemahaman kita tentang kekuatan emosional dalam seni sinematik.

Tesis ini bermaksud untuk melakukan sesuatu yang tidak dilakukan oleh pembuatan karya-karya film di atas, yaitu melaporkan penelitian berupa pertanggungjawaban ilmiah dan penjelasan prosedural dari praktik film yang tidak terbebani oleh naratif. Rumusan penciptaan di bawah merupakan rencana kerja dari rumusan permasalahan, yang muncul karena kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal yang sudah saya sebutkan di atas: “minimnya penjelasan dari praktik bertutur alternatif dari bahasa film mapan yang tidak mengandalkan cerita dan mengandalkan kemungkinan-kemungkinan sinematografis dan kerja kamera”, dan usaha untuk menjawab pertanyaan utama penelitian: “Mengapa film yang tidak mengandalkan naratif, tidak menyediakan urutan informasi sebab akibat dan hanya bergantung pada kemungkinan-kemungkinan sinematografis dan kerja kamera tetap bisa terhubung dengan penonton?” Karya tesis ini dibuat dengan semangat menjawab kebutuhan untuk menelusur kerja film yang tidak mengandalkan naratif, dalam kaitan dengan tesis ini adalah menggunakan kemungkinan-kemungkinan sinematografis, kerja kamera dan penyuntingan dalam mengeksplorasi gestur.

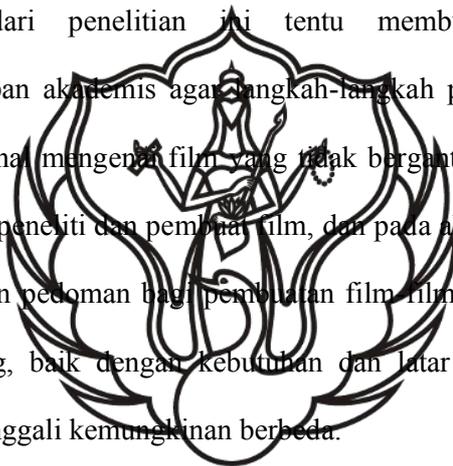


B. Rumusan Ide Penciptaan

Untuk menyingkap gestur, imaji sinematik dibebaskan dari beban untuk bercerita dengan cara mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan sinematografis, kerja kamera dan penyuntingan yang tidak mewakili mata manusia, baik yang bersumber dari manusia, nir-manusia, makhluk hidup ataupun objek-objek lainnya.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penelitian ini tentu membuat penjelasan dan pertanggungjawaban akademis agar langkah-langkah pembuatan, penjelasan estetika dan rasional mengenai film yang tidak bergantung pada naratif, bisa diakses oleh para peneliti dan pembuat film, dan pada akhirnya berguna untuk menjadi acuan dan pedoman bagi pembuatan film-film semacam ini di masa yang akan datang, baik dengan kebutuhan dan latar belakang yang sama maupun yang menggali kemungkinan berbeda.



Jika dilepaskan dari tujuan-tujuan yang terkait dengan penelitian, secara pragmatis pembuatan film ini bertujuan menyediakan referensi tambahan bagi peminat film dengan latar belakang industri, akademis, maupun kecintaan terhadap film. Film yang menyentuh afek, apalagi yang tidak mengandalkan naratif, secara umum tidak mudah diakses, bahkan tidak tersedia di dalam kehidupan sehari-hari, dan karenanya tidak dianggap sebagai sesuatu yang mungkin untuk dilakukan. Kita masih kerap mendengar ucapan penonton, pembuat, maupun akademisi film bahwa “film tidak mungkin tanpa

cerita”. Padahal, film-film semacam ini menawarkan cara yang berbeda untuk membuka lebih lebar potensi pemahaman dan cara merasakan seni sinematik, memungkinkan pembuat film dan penonton untuk terhubung secara mendalam melalui emosi dan pengalaman sensorik.

Sementara itu, manfaat-manfaat pembuatan film yang tidak tergantung pada naratif: (1) Keterhubungan Emosional yang kuat: melalui fokus pada elemen-elemen sensorik, film jenis ini dapat menciptakan keterhubungan emosional yang kuat dengan penonton. Misalnya, gambar-gambar dan suara yang menggambarkan suasana mampu membangkitkan emosi tanpa perlu dialog atau kata-kata narasi. (2) Universalisme: Tanpa dialog atau cerita yang spesifik, film ini bisa dinikmati oleh audiens dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa. Ini membuat film semacam ini lebih universal dan dapat diakses oleh penonton yang lebih luas. (3) Membuka Perspektif Baru: Film minim naratif mengajak penonton untuk melihat dunia dari perspektif yang berbeda yang dapat membuka wawasan baru dan memperkaya cara pandang penonton terhadap realitas. (4) Fokus pada estetika: Film semacam ini membuat para pembuatnya bisa lebih fokus pada aspek estetika film, seperti sinematografi, mise-en-scene, desain suara, dan penyuntingan.

