

**SOVIET MONTAGE SEBAGAI PEMBANGUN KONFLIK PADA  
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “KAPTEN PIXEL”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat sarjana strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Riqhi Alvin Sani  
NIM: 1510777032

Kepada  
PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**SOVIET MONTAGE SEBAGAI PEMBANGUN KONFLIK PADA  
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "KAPTEN PIXEL"**

yang disusun oleh  
**Riqhi Alvin Sani**  
NIM 1510777032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1  
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

01 JUL 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**

NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**

NIP 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli

**Agustinus Dwi Nugroho, M.Sn.**

NIP 19900827 201903 1 010

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**

NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam

**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP.19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riqhi Alvin Sani  
NIM : 1510777032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul "*Soviet Montage Sebagai Pembangun Konflik Pada Penyutradaraan Film Fiksi 'Kapten Pixel'*" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 23 Juli 2019  
Yang Menyatakan,



Riqhi Alvin Sani  
1510777032

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riqhi Alvin Sani

NIM : 1510777032

Judul Skripsi : *Soviet Montage* Sebagai Pembangun Konflik Pada  
Penyutradaraan Film Fiksi "Kapten Pixel"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 23 Juli 2019  
Yang Menyatakan,



Riqhi Alvin Sani  
1510777032

## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur senantiasa terucap kepada Tuhan Yang Maha Esa teriring limpahan rahmat dan bimbinganNya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Adapun tugas akhir ini merupakan kewajiban untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S-1 Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini berupa karya film fiksi pendek dengan berdasarkan konsep tulisan “*Soviet Montage Sebagai Pembangun Konflik Pada Penyutradaraan Film Fiksi Kapten Pixel*”. Proses produksi film fiksi ini berhasil dilaksanakan dengan lancar akibat adanya sisi kolaborasi dan bantuan dengan berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih teriring kepada:

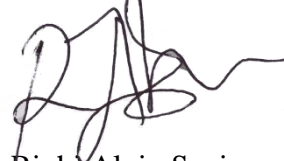
1. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
2. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn, MA, selaku Ketua Jurusan/Ketua Prodi Film dan Televisi.
3. Mas Arif Sulistiyono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Mas Gregorius Arya Dhipayanam M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H.,LL,M, selaku Dosen Wali
6. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Orang tua, yang selalu mendukung, beserta keluarga besar Arifin Sani
8. Semua *crew* dan pemain yang terlibat dalam proses pembuatan karya film fiksi “Kapten Pixel”.
9. Teman-teman seperjuangan Film & Televisi angkatan 2015 dan angkatan sebelum serta sesudahnya.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.

Adapun karya ini beserta tulisannya masih memiliki banyak kekurangan dan kelalaian. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun demi hasil

yang lebih baik kedepannya. Harapannya juga karya ini mampu menginspirasi pelajar, pendidik, atau umum dalam menghasilkan karya yang lebih baik ataupun sebagai ajang edukasi dalam kehidupan sosial. Demikian, kata pengantar ini, semoga dapat diterima dengan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 17 Juni 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Riqhi Alvin Sani

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>ABSTRAK</b> .....	xviii
<b>BAB 1</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Penciptaan</b> .....	1
<b>B. Ide Penciptaan Karya</b> .....	3
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	5
<b>D. Tinjauan Karya</b> .....	5
<b>BAB II</b> .....	14
<b>A. Objek Penciptaan</b> .....	14
<b>B. Analisis</b> .....	16
<b>BAB III</b> .....	19
<b>A. Landasan Teori</b> .....	19
1. Film Fiksi .....	19
2. Penyutradaraan .....	19
3. <i>Soviet Montage</i> .....	20
4. Dramatik.....	26
<b>BAB IV</b> .....	28
<b>A. Konsep Penciptaan</b> .....	28
1. Konsep Estetik.....	28
2. Konsep Teknis .....	30
<b>B. Desain Produksi</b> .....	40
<b>BAB V</b> .....	42
<b>A. Proses Perwujudan Karya</b> .....	42
1. <i>Script Development</i> .....	42
2. Pra Produksi .....	44
3. Produksi.....	57

4. Pasca Produksi.....	77
<b>B. Pembahasan Karya .....</b>	<b>78</b>
1. Visi Sutradara .....	78
2. <i>Soviet Montage</i> Sebagai Pembangun Konflik .....	85
<b>BAB VI.....</b>	<b>107</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>107</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>107</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Poster Film “Battleship Potemkin (1925)”
- Gambar 1.2 Adegan pembantaian dalam *sequence* tangga Odessa
- Gambar 1.3 Tentara kaisar Tsar yang menembak masyarakat
- Gambar 1.4 Ekspresi salah seroang masyarakat Odessa
- Gambar 1.5 Poster film “*The Fall* (2006)”
- Gambar 1.6 Kaki Alexandria yang hendak terjatuh
- Gambar 1.7 Kaki palsu yang jatuh dan pecah
- Gambar 1.8 Ekspresi tokoh fiktif yang kesakitan
- Gambar 1.9 Poster film “*The Godfather* (1972)”
- Gambar 1.10 Michael yang sedang membaptis anaknya
- Gambar 1.11 Pembunuhan yang dilakukan anak buah Michael
- Gambar 1.12 Pembunuhan yang dilakukan anak buah Michael
- 
- Gambar 3.1 Potongan *metric montage* pada klimaks dalam film *Requiem for a Dream* (2000)
- Gambar 3.2 Potongan *metric montage* pada klimaks dalam film *Requiem for a Dream* (2000)
- Gambar 3.3 Potongan *metric montage* pada klimaks dalam film *Requiem for a Dream* (2000)
- Gambar 3.4 Pergerakan *subjek* di bagian kanan-atas *frame* sesuai pola *screen direction*
- Gambar 3.5 Pergerakan *subjek* di bagian kanan-atas *frame* sesuai pola *screen direction*
- Gambar 3.6 Pergerakan *subjek* di bagian kanan-atas *frame* sesuai pola *screen direction*
- Gambar 3.7 Pergerakan *subjek* di bagian kanan-atas *frame* sesuai pola *screen direction*
- Gambar 3.8 Kedatangan sosok fiktif berupa koboi yang gagah

Gambar 3.9 Perubahan karakter Pepper yang menjadi pemberani

Gambar 3.10 Penyembelihan kerbau

Gambar 3.11 Adegan pembunuhan Jendral Kurtz

Gambar 4.1 Referensi lautan tenang

Gambar 4.2 Referensi Rawi dan Bihar bermain pedang-pedangan

Gambar 4.3 Referensi *footage* lautan yang kotor

Gambar 4.4 Referensi Kapten yang sedang tersenyum ke arah kamera

Gambar 4.5 Referensi mainan

Gambar 4.6 Referensi Lioleo yang menatap tajam ke arah kamera

Gambar 4.7 Referensi pantai bersih

Gambar 4.8 Referensi api berkobar

Gambar 4.9 Referensi aktifitas Rawi dari tampak belakang

Gambar 4.10 Referensi layar macet konsol PS1

Gambar 4.11 Referensi mainan

Gambar 4.12 Referensi Air jernih yang dinodai tetesan air merah

Gambar 4.13 Referensi *action figure* sebagai metafora karakter-karakter Rawi, Bihar, dan Ariel si Penculik

Gambar 4.14 Referensi tangan seseorang yang memegang pundak anak berseragam SMP dan SD

Gambar 4.15 Referensi mainan

Gambar 4.16 Referensi bingkai kosong

Gambar 4.17 Referensi apel busuk

Gambar 4.18 Referensi Semangka ditusuk pisau berulang-ulang

Gambar 4.19 Referensi hujan

Gambar 4.20 Referensi lilin menyala di tengah hujan

Gambar 4.21 Referensi mainan yang terbakar

Gambar 5.1 *Pre Production Meeting* tanggal 7 Maret 2019

Gambar 5.2 Noah Jupe

Gambar 5.3 Muhammad Alvian Nanda Saputra

- Gambar 5.4 Zidane Khalid
- Gambar 5.5 Christopher Nathaniel
- Gambar 5.6 Oka Antara
- Gambar 5.7 Julian Sono
- Gambar 5.8 Laurie Metcalf
- Gambar 5.9 Sri Widayati
- Gambar 5.10 Raihaanun Soeriaatmadja
- Gambar 5.11 Ayu Erlangga
- Gambar 5.12 Michael Fuith
- Gambar 5.13 Bondan Oktavilano N.
- Gambar 5.14 Fionn Whitehead
- Gambar 5.15 Didik Raharja
- Gambar 5.16 Dimas Aditya
- Gambar 5.17 Yandi Arief
- Gambar 5.18 Bill Skarsgard
- Gambar 5.19 Rama R. Alghadri
- Gambar 5.20 Jody Dewatama
- Gambar 5.21 Rais Walk
- Gambar 5.22 Sandi Nurahmat T.
- Gambar 5.23 Salah satu kamar di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.24 Salah satu kamar di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.25 Dapur di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.26 Ruang tengah di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.27 Ruang makan di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.28 Ruang tamu di Homestay Pak Tri
- Gambar 5.29 Jalan Pakualaman di dekat Homestay Pak Tri
- Gambar 5.30 Pantai Jungwok
- Gambar 5.31 Pantai Ngrawah
- Gambar 5.32 Pantai Kesirat
- Gambar 5.33 *Camera parking* sudah ditentukan saat *recce*
- Gambar 5.34 Para pemain yang sedang *recce*

- Gambar 5.35 *Behind The Scene* saat pengambilan gambar *scene 4*
- Gambar 5.36 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 4*
- Gambar 5.37 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 16*
- Gambar 5.38 *Behind The Scene* pengambilan gambar
- Gambar 5.39 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 21*
- Gambar 5.40 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene 1*
- Gambar 5.41 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 1*
- Gambar 5.42 Salah satu *stil photo* yang diambil untuk kebutuhan *montage sequence* satu
- Gambar 5.43 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene 32*
- Gambar 5.44 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 32*
- Gambar 5.45 *Shot* penutup film yang menggunakan teknik *handheld camera* oleh pemainnya sendiri. Bagian dari *montage sequence* enam.
- Gambar 5.46 Salah satu *stil photo* mainan yang diambil untuk kebutuhan *montage sequence* satu
- Gambar 5.47 Salah satu *shot* untuk kebutuhan *montage sequence 3*
- Gambar 5.48 Satu-satunya *shot* dalam *scene 11*
- Gambar 5.49 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene 24*
- Gambar 5.50 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 23*
- Gambar 5.51 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene 19*
- Gambar 5.52 Satu-satunya *shot* yang diambil pada *scene 13*
- Gambar 5.53 Satu-satunya *shot* yang diambil pada *scene 10*
- Gambar 5.54 Salah satu *shot* yang diambil untuk *montage sequence 6*
- Gambar 5.55 Salah satu *shot* yang diambil untuk *montage sequence 5*
- Gambar 5.56 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 6*
- Gambar 5.57 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 12*
- Gambar 5.58 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 12*
- Gambar 5.59 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene 25, 27, dan 29*
- Gambar 5.60 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene 29*, yang juga menjadi bagian dari *montage sequence 5*

- Gambar 5.61 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 14, yang juga menjadi bagian dari *montage sequence* 2
- Gambar 5.62 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 5
- Gambar 5.63 *Behind The Scene* pengambilan gambar *scene* 2
- Gambar 5.64 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 2
- Gambar 5.65 Salah satu *shot* yang diambil untuk *montage sequence* 3
- Gambar 5.66 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 28
- Gambar 5.67 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 31
- Gambar 5.68 Salah satu *shot* yang diambil pada *scene* 20
- Gambar 5.69 Salah satu *shot* pada *scene* 19. Komposisi memotong wajah Ayah dan Nenek agar tak terlihat oleh penonton
- Gambar 5.70 Properti yang ada di kamar memperkuat karakter Rawi dan Bihar yang suka bermain serta berantakan
- Gambar 5.71 Desain kostum Letnan
- Gambar 5.72 Tokoh “Letnan” dengan kostumnya
- Gambar 5.73 Desain kostum Lioleo
- Gambar 5.74 Tokoh “Lioleo” dengan kostumnya
- Gambar 5.75 Desain kostum Kapten Pixel
- Gambar 5.76 Tokoh “Kapten” dengan kostumnya
- Gambar 5.77 Desain kostum para bajak laut
- Gambar 5.78 Salah satu tokoh “Bajak Laut” dengan kostumnya
- Gambar 5.79 *Behind The Scene* tata rias pada tokoh “Letnan” sebelum pengambilan gambar *montage sequence* 6
- Gambar 5.80 *Still photo* yang merupakan pembuka dari *montage sequence* 1. Salah satu upaya agar penonton dapat mengidentifikasi konflik pada film ini
- Gambar 5.81 *Still photo* Rawi saat demam
- Gambar 5.82 *Still photo* Letnan menunduk lesu
- Gambar 5.83 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat
- Gambar 5.84 *Still photo* sampah di dalam laut
- Gambar 5.85 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat
- Gambar 5.86 *Still photo* kapal tenggelam di laut

Gambar 5.87 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat

Gambar 5.88 *Still photo* bangkai ikan di daratan

Gambar 5.89 *Still photo* Karakter “Kapten”

Gambar 5.90 *Still photo* pantai yang indah dan bersih

Gambar 5.91 *Still photo* Kapten dan Letnan memandang lautan bersama

Gambar 5.92 *Still photo* dua *action figure*

Gambar 5.93 Rawi dan Bihar sedang bermain pedang-pedangan

Gambar 5.94 *Still photo* wajah Lioleo yang menatap ke arah kamera

Gambar 5.95 *Still photo* wajah Kapten yang terlihat kelelahan

Gambar 5.96 *Still photo* salah satu dari lima benda yang mengusung konsep *familiar image*

Gambar 5.97 Rawi bergerak ke kiri *frame* kemudian *out of frame*

Gambar 5.98 Rawi *in frame* dari arah kanan *frame*

Gambar 5.99 Rawi bergerak ke kiri *frame* kemudian *out of frame*

Gambar 5.100 Rawi *in frame* dari arah kanan *frame*

Gambar 5.101 Rawi *out frame* pada bagian kanan *frame*

Gambar 5.102 Rawi muncul tiba-tiba di bagian kanan *frame*

Gambar 5.103 Rawi bergerak ke kiri *frame* dan *out of frame*

Gambar 5.104 Rawi membuka pintu kamar Ayah dari *out of frame*

Gambar 5.105 Rawi berlari keluar kamar ayah hingga *out of frame*

Gambar 5.106 Gambar api

Gambar 5.107 Gambar yang menjadi *clue* tentang elemen *obstacle* pada konflik

Gambar 5.108 *Camera movement* membawa penonton masuk ke dalam perasaan Rawi.

Gambar 5.109 Ekspresi menjadi salah satu faktor pembangun konflik pada *montage sequence* ini

Gambar 5.110 *Subjektif shot* Letnan yang melihat Kaptennya tertusuk

Gambar 5.111 Ekspresi Rawi yang melihat ke arah Ayahnya dan Neneknya di luar

Gambar 5.112 Adegan Lioleo saat hendak menusuk Kapten

- Gambar 5.113 *Intellectual montage* yang menunjukkan Kapten yang telah tertusuk
- Gambar 5.114 *Action figure* dengan metafora Ariel
- Gambar 5.115 *Still photo* salah satu benda yang menjadi *familiar image* bagi penonton
- Gambar 5.116 Tangan Ariel yang memegang pundak Bihar
- Gambar 5.117 Tangan ariel yang memegang pundak Rawi. Namun, Rawi menepisnya.
- Gambar 5.118 Lokasi pada *scene* 1 yang kosong
- Gambar 5.119 Semangka busuk
- Gambar 5.120 Angggur yang ditusuk
- Gambar 5.121 Bingkai kosong
- Gambar 5.122 Ekspresi kecewa dan sedih Rawi
- Gambar 5.123 Ekspresi sedih Letnan
- Gambar 5.124 Hujan
- Gambar 5.125 Lilin di tengah hujan
- Gambar 5.126 Letnan yang bangkit seakan-akan terpanggil oleh sesuatu
- Gambar 5.128 Letnan masuk ke kamar Rawi dan Bihar
- Gambar 5.128 Letnan satu *frame* dengan ibu di dapur
- Gambar 5.129 Salah satu mainan *familiar image* yang terbakar
- Gambar 5.130 Letnan satu *frame* dengan Nenek di ruang tamu
- Gambar 5.131 Letnan sadar akan kamera dan bergerak mengambilnya
- Gambar 5.132 Letnan dan Rawi saling menatap
- Gambar 5.133 Kamera yang dipegang Bihar menunjukkan hilangnya sosok Letnan dan Rawi yang berjalan keluar kamar

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Referensi gambar pada <i>montage sequence</i> satu .....	31
Tabel 4. 2 Referensi gambar pada <i>montage sequence</i> tiga .....	33
Tabel 4. 3 Referensi gambar pda <i>montage sequence</i> empat .....	36
Tabel 4. 4 Referensi gambar pada <i>montage sequence</i> lima .....	39
Tabel 5. 1 Naskah dan setiap perubahannya .....	43
Tabel 5. 2 Susunan kerabat kerja .....	45
Tabel 5. 3 Daftar pemain.....	48
Tabel 5. 4 Daftar lokasi .....	53
Tabel 5. 5 Daftar kostum.....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Form I-VII
2. Naskah “Kaptan Pixel” draft 6.2
3. *Shot list*
4. *Shooting schedule*
5. Rincian anggaran
6. Dokumentasi Produksi
7. Poster Film
8. Poster *Screening* & Desain Undangan
9. *Flyer/Booklet*
10. *Screenshot* Publikasi Acara di Media Sosial
11. *Screenshot Post* Berisi *Trailer* di Media Sosial
12. Notulensi *Screening*
13. Dokumentasi *Screening*
14. Salinan Buku Tamu
15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan *Screening*

## ABSTRAK

*Sovie montage* menjadi teknik yang mengupayakan secara maksimal kekuatan visual yang dipotensikan dalam suatu film. Makna akan tercipta dari deretan gambar yang disajikan di suatu *sequence*. Pengalaman artistik kreator dapat tereksplorasi apabila teknik ini yang ingin dicapai. Film berbicara tentang konflik. Maka, konflik juga dapat diceritakan melalui *soviet montage*, untuk menggambarkan makna yang lebih dalam secara visual.

Karya ini mengalami banyak perubahan dari segi desainnya. Gambar-gambar yang hadir dalam berbagai *montage sequence* terus mengalami perubahan seiring ide dan inspirasi yang didapat. Oleh karena itu, tahap praproduksi menjadi tumpuan yang penting dalam prosesnya. Adapun proses produksi, paska produksi, dan penulisan mengalami penyesuaian terhadap desain produksi yang dibuat saat pra produksi.

Tidak adanya sistem baku dalam interpretasi naskah untuk menciptakan *soviet montage* menjadikan tahap eksplorasi menjadi lama dan tanpa batas. Pembatasan tersebut harus dilakukan oleh diri sendiri. Pada akhirnya pun, desain yang hadir bukan berarti memiliki kepastian terhadap penonton memahami apa yang dimaksud oleh kreator. Meskipun demikian, sifat kedalaman interpretasi terhadap *soviet montage sequence* adalah salah satu kelebihan yang dimiliki teknik tersebut.

Kata kunci: *montage*, konflik, film, fiksi

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Ketika tahun-tahun revolusi Rusia dan kebangkitan Stalin, *filmmaker* Rusia mengembangkan suatu teknik yang menjadi bahasa sinema baru, dan terus menginspirasi dan diterapkan oleh *filmmaker* masa sekarang ini. Dziga Vertov dan Sergei Eisenstein menemukan bahwa menderetkan gambar-gambar dengan suatu pola ide yang sama ataupun kontras, dibantu dengan *pace editing* serta musik ilustrasi yang tepat, dapat menciptakan makna emosi tertentu. Teknik ini dikenal sebagai *soviet montage*.

Pada saat itu, teknik ini diterapkan pada film-film propaganda untuk menjatuhkan kekuasaan Kaisar Tsar. Kekerasan dan kekejaman tentara Kaisar Tsar tergambarkan dengan jelas melalui potongan-potongan gambar yang dihadirkan pada film “*Battleship Potemkin (1925)*”, “*Strike (1925)*”, dan lainnya. *Soviet montage* dapat dengan tepat menggambarkan kekejaman tersebut kepada para penontonnya, sehingga memberi kesan bahwa memang seperti itulah kekejaman tentara Kaisar Tsar di dunia nyata. Hal yang kompleks mengenai perang, strategi, dan teror disederhanakan menjadi hanya “kejam” di mata penonton. Film-film propaganda itupun tidak memiliki tokoh sentral sebagai protagonis. Konflik pada cerita film-film tersebut terbangun dengan sangat baik oleh teknik *soviet montage* melalui bagian-bagian *sequence* yang bersifat naratif.

*Soviet montage* erat kaitannya pada ranah *editing*, mengingat para pencetusnya yang sering mengadakan eksperimen sambung-potong film-film hollywood pada masanya. Maka dari itu, meski setiap *sequence* daripada film-film itu masih mengusung kausalitas, namun, ada beberapa bagian yang memunculkan gambar acak yang dimaksudkan untuk pemaknaan suatu ide. Pemunculan gambar-gambar yang terlepas dari ruang dan waktu itulah yang biasa disebut *intellectual montage*. Selain itu, teknik-teknik lainnya seperti *metric*, *rhythmic*, dan *tonal* membantu pembangunan

makna emosi yang penuh dengan teror dalam film-film tersebut. Meskipun, pada film-film masa sekarang ini, teknik-teknik tersebut juga berhasil dalam membangun makna-makna emosi lainnya.

Bagaimanapun, Sergei Eisenstein adalah seorang sutradara yang pada masa itu memiliki visi besar untuk membicarakan pesan-pesan pemikirannya pada rakyat Uni Soviet. Tentulah semua teknik-teknik *editing* yang menjadi bagian dari eksperimentalnya bertujuan penuh sebagai media propaganda politik. Terlepas dari itu, teknik-teknik tersebut dapat diterapkan pada cerita apapun, untuk memunculkan makna dan ide terhadap suatu emosi lainnya.

Sutradara memiliki visi. Ia menciptakan konsep-konsep karyanya untuk memenuhi visi tersebut. Semua konsep terbangun dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Konsep *editing* juga dibangun untuk menyempurnakan visi-visi tersebut. *Soviet montage* menyediakan lima metode *editing* yang dapat dipilih oleh sutradara mana saja untuk menyampaikan visinya. Pembangunan konflik dalam cerita pada naskah adalah salah satu visi tersebut. *Metric* dan *rhythmic montage* yang erat kaitannya pada *pacing* dan komposisi menjadi konsep utama dalam pembangunan konflik yang masih bersifat naratif. Sedangkan, *intellectual montage* menjadi konsep penyisipan visual bersifat *non-diegetic insert* yang tidak terikat pada ruang dan waktu pada naratif film. *Intellectual montage* ini dapat digunakan sutradara dalam menyisipkan pesan-pesan yang bersifat abstrak dan multi-makna.

Naskah “Kapten Pixel” memiliki konflik yang personal namun kompleks akibat kausalitas dari masalah utama hingga menjalar menjadi masalah-masalah lainnya. Sebagai konsep film pendek, hal tersebut terlalu sukar untuk dijabarkan tanpa memakan durasi dan eksposisi yang berlebihan. *Soviet montage* juga memiliki kelebihan dalam mengatasi masalah demikian. Adanya lima teknik *montage* membuat penjabaran konflik menjadi lebih sederhana dan lugas, meskipun muncul masalah baru tentang bagaimana salah satu teknikanya, yakni *intellectual montage*, bertutur begitu abstrak. Namun, hal tersebut menjadi kelebihan jika

diterapkan pada naskah ini karena pada ceritanya mengusung konflik yang sensitif bagi sebagian penonton. Pesan sensitif itulah yang kemudian disampaikan melalui *intellectual montage*. Adapun kelebihan lainnya adalah memberi *rewatch value* pada para penontonnya.

Pesan sensitif tersebut berupa konflik utama yang terjadi pada orang-orang di sekitar tokoh utama yang menyebabkan dampak emosi personalnya. Pelecehan seksual terhadap anak laki-laki digambarkan dengan tidak frontal melalui *intellectual montage* agar menciptakan makna bahwa tokoh utama tidak pernah tahu tentang hal tersebut, namun tetap tersampaikan pada penonton. Selain itu menjadikan film ini aman ditonton anak kecil dan remaja tanpa menghilangkan substansinya apabila ditonton oleh penonton dewasa.

Naskah “Kapten Pixel” sebenarnya tidak mengharuskan teknik *soviet montage* untuk membangun konfliknya. Namun, teknik tersebut menjadi pilihan kreator karena adanya persoalan subjektif mengenai transfer pengalaman estetik dari kreator selaku spektator tinjauan karyanya ke para *audience* karya ini sendiri. Seperti yang disinggung sebelumnya, bahwa penerapan *soviet montage* pada *editing* akan mampu menciptakan makna emosi yang beraneka macam. Hal tersebut menjadikan *soviet montage* sebagai teknik *editing* yang bersifat eksploratif bagi kreator yang ingin ber”eksperimen”. Sifat eksploratif yang dimiliki teknik ini dirasa baik untuk memaksimalkan wawasan dan *skill*. Hasil yang ditangkap para *audience* juga akan bermanfaat sebagai refleksi dan evaluasi mengenai *soviet montage* ini diluar gerakan sinemanya itu sendiri.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Membangun dramatik menjadi tujuan yang sangat umum ditemui dalam perkembangan sinema saat ini. Konflik sendiri adalah bagian dari unsur-unsur dramatik, yang berarti konflik adalah unsur yang tidak bisa lepas dan menjadi bagian dalam *storytelling* film. *Montage* menjadi hal yang selalu menarik jika dijumpai pada suatu karya film. Ada kesan yang terasa *magical* dan tidak *realist*, dimana potongan-potongan gambar

tersebut menembus ruang dan waktu secara cepat dan sangat disadari penonton. *Filmmaker* pasti dengan sangat menyadari menciptakan konsep *montage* ini pada pra-produksi, baik itu diinisiasi oleh penulis naskah pada naskahnya ataupun sutradara pada *director's treatment*-nya. Imajinasi yang timbul pada masa kecil dapat disamakan dengan potongan-potongan gambar acak yang memiliki kesamaan ide, namun acuh pada konsep sebab-akibat. Dari semua keterangan ini, *soviet montage* menjadi pilihan yang tepat untuk mengisahkan konflik dalam naskah "Kapten Pixel".

Jika melihat dari perkembangan sinema di awal masanya, *soviet montage* menjadi buah pikiran dari inisiator cerdas *filmmaker* Soviet kala itu. Mereka berani keluar dari pakem yang mulai disepakati tokoh-tokoh dunia. Film *Battleship Potemkin (1925)* mungkin menjadi sangat biasa bagi penikmat film generasi ini. Teknik yang dihadirkan di dalamnya sudah biasa dilakukan oleh karya kreator audio-visual, terutama dalam *trailer-trailer* film sekarang. Tapi, bagi generasi yang terdahulu, teknik *soviet montage* menjadi bahasa sinema baru yang mampu menimbulkan kesan baru bagi penonton.

Gagasan yang dicoba untuk disampaikan melalui teknik *soviet montage* adalah memberi kesan penyederhanaan dari suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. *Intellectual montage* yang merupakan bagian dari lima teknik *soviet montage* menjadi teknik utama untuk memanipulatif suatu kejadian yang sulit untuk digambarkan secara gamblang. Penonton akan paham dengan cerita yang disampaikan dengan jukstaposisi antara simbol-simbol yang tepat tanpa harus bertele-tele menggunakan pengadeganan suatu *scene* yang panjang. Meskipun, opsi penggunaan pengadeganan yang panjang akan lebih memudahkan penonton untuk memahami cerita yang disampaikan, namun pertimbangan durasi dan pembangunan pengalaman estetik menjadi pertimbangan untuk menggunakan teknik ini. *Soviet montage* juga tidak terpaut pada sistematika naratif yang mengharuskan kontinuitas. Penggunaan transisi yang tidak halus akan menyadarkan penonton bahwa gambar-gambar yang ditampilkan menembus batas ruang dan waktu. Penembusan batas ruang

dan waktu ini dibutuhkan bagi naskah “Kapten Pixel” yang memiliki dua plot cerita di ruang dan waktu yang sama sekali berbeda. Gagasan bahwa plot kisah petualangan Letnan adalah proyeksi dari rasa kehilangan Rawi menjadi terasa oleh penonton. Hal ini yang menjadi poin utama dalam film ini. Ketika hal ini sudah disadari oleh penonton, makan akan dengan mudah deretan *montage sequence* ini membangun konflik cerita yang ada pada film “Kapten Pixel”.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

- a. Menciptakan sebuah karya film fiksi yang menerapkan lima metode *soviet montage* dalam satu-kesatuan karya
- b. Mengkampanyekan anti kekerasan fisik dan seksual pada anak di bawah umur

#### **2. Manfaat**

1. Memberikan tontonan yang menjadi ajang nostalgia pada penonton mengenai imajinasi masa kecil mereka
2. Mengenalkan pada penonton mengenai film fiksi yang mengambil pendekatan *soviet montage* untuk membangun konflik ceritanya.

### **D. Tinjauan Karya**

Pembuatan film fiksi “Kapten Pixel” dengan menerapkan lima metode *soviet montage* ini tak terlepas dari refleksi dan inspirasi beberapa karya film yang sudah ada, termasuk film yang menjadi pelopor teknik *soviet montage* itu sendiri.

1. *Battleship Potemkin* (1925, Uni Soviet)



Gambar 1.1 Poster Film “Battleship Potemkin (1925)”

Judul : Battleship Potemkin  
 Sutradara : Sergei Eisenstein  
 Tahun : 1925  
 Durasi : 71 Menit

*Battleship Potemkin* merupakan dramatisasi dari kisah nyata yang terjadi pada tahun 1905, saat kru kapal Potemkin melakukan pemberontakan terhadap atasan-atasan mereka. Pemberontakan tersebut didasari oleh perasaan yang sama diantara para kru tentang perlakuan semena-mena yang mereka terima. Merasa sudah cukup menerima semua itu, mereka pun sepakat melakukan perlawanan yang dipimpin serta diprakarsai oleh Grigory Vakulinchuk (Aleksandr Antonov). Pada akhirnya perlawanan yang terjadi diatas kapal perang tersebut justru menginspirasi rakyat-rakyat Russia dan terjadilah perlawanan yang lebih besar yang bahkan berujung juga pada pembantaian yang terjadi di Odessa.





Gambar 1.2 Adegan pembantaian dalam *sequence* tangga Odessa



Gambar 1.3 Tentara kaisar Tsar yang menembak masyarakat



Gambar 1.4 Ekspresi salah seroang masyarakat Odessa

Potongan-potongan gambar di atas berada pada babak keempat dimana menceritakan rakyat kota Odessa yang dibantai pasukan kaisar Tsar Nicholas yang disinyalir ingin melakukan pemberontakan. Teknik *overtonal montage* yang menggabungkan *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage* diterapkan pada *scene* ini. Potongan gambar rakyat yang kabur menuruni tangga, pasukan Tsar yang menembaki mereka, anak kecil yang

terinjak-injak dan keranjang dorong bayi yang bergerak jatuh dari tangga, di padu-padankan sehingga menimbulkan kesan konflik bagi penonton. Para rakyat yang ingin hidup damai namun menghadapi serangan tentara Kaisar Tsar Nicholas.

Pada karya ini ditinjau cara menempatkan kelima teknis *soviet montage* dalam satu-kesatuan karya yang padu dalam suatu karya. Teknik *soviet montage* pada film fiksi “Kapten Pixel” akan berbeda karena akan memperhitungkan juga aspek audio, pencahayaan, warna, dan rasio, yang mana pada film *Battleship Potemkin*, hal tersebut tidak menjadi pertimbangan penyisipan teknik *montage*.

## 2. *The Fall* (2006, USA)



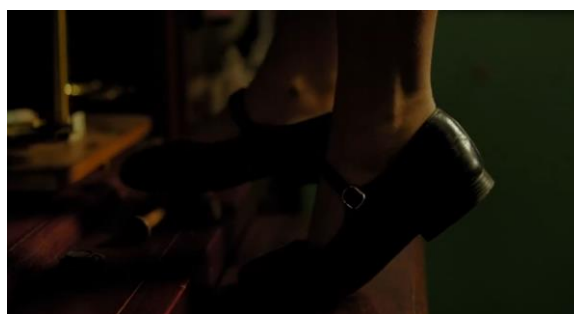
Gambar 1.5 Poster film “*The Fall* (2006)”

Judul	: The Fall
Sutradara	: Tarsem Singh
Tahun produksi	: 2006
Durasi	: 117 Menit

Diawali sebuah kecelakaan akibat aksi adegan berbahaya dalam pembuatan film di sebuah jembatan di atas sungai. Kejadian itulah yang menjadi awal kisah film ini. Roy Walker (Lee Pace), seorang pemeran pengganti (*stuntman*) dalam pembuatan film itu mengalami kecelakaan hingga harus dirawat di sebuah rumah sakit di Los Angeles. Di tempat itulah ia bertemu dengan seorang gadis cilik bernama Alexandria, yang juga harus dirawat karena tangannya patah saat ia terjatuh ketika sedang memetik buah-buahan. Dari pertemuannya itulah Lee Pace menceritakan pada gadis cilik itu sebuah kisah khayalan tentang cinta dan balas dendam. Maka dari kamar rumah sakit itulah cerita surealis-fantasi ini bermula.

Alkisah di sebuah pulau asing yang kecil dan terpencil tersebutlah lima orang yang mempunyai satu tujuan hidup yang sama, yaitu ingin membalaskan dendam mereka dengan membunuh seorang Gubernur Spanyol bernama Odious. Kelima orang yang menamakan diri kelompok Bandit ini masing-masing mempunyai alasan pribadi untuk membunuh sang Gubernur. Cerita petualangan yang dikisahkan Roy Walker kepada Alexandria tersebut terus berlanjut seiring depresi Roy dalam menghadapi krisis karir *stuntmannya* akibat cedera yang ia alami.

Film ini memiliki kesamaan dengan film “Kaptan Pixel”. Film ini memiliki dua plot cerita yang mana satu plot berupa dunia nyata dan satu plotnya lagi berupa dunia yang imajinatif. Kedua plot ini pun berjalan secara paralel. Film ini juga menyajikan teknik *soviet montage* pada bagian menuju klimaks, dimana terbangun dramatik melalui penerapan *intellectual montage* disana. Berikut adalah potongan gambar-gambar tersebut.



Gambar 1.6 Kaki Alexandria yang hendak terjatuh



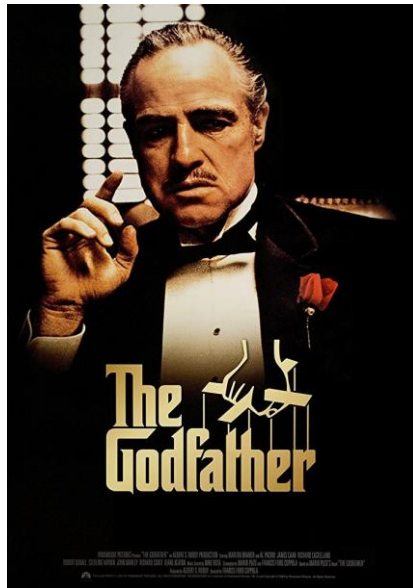
Gambar 1.7 Kaki palsu yang jatuh dan pecah



Gambar 1.8 Ekspresi tokoh fiktif yang kesakitan

Pada bagian ini, adegan Alexandria terjatuh menjadi pemula dalam rentetan *montage* yang disajikan. Selain itu, *intellectual montage* berhasil menginformasikan kakinya yang terluka tanpa harus ada *shot* kakinya patah atau semacamnya. Kaki manekin dan teriakan tokoh fiksi yang ada di plot yang berbeda dengan Alexandria mengisyaratkan bahwa sebenarnya kaki Alexandria itu sendirilah yang terluka. Penggambaran seperti ini akan diterapkan nantinya pada saat salah satu karakter tertusuk pedang pada naskah “Kapten Pixel”. Informasi tersebut akan disampaikan melalui *intellectual montage*.

### 3. *The Godfather* (1972, USA)



Gambar 1.9 Poster film “*The Godfather* (1972)”

Judul : The Godfather  
 Sutradara : Francis Ford C.  
 Tahun : 1972  
 Durasi : 172 Menit

Film *The Godfather* bercerita tentang keluarga Don Vito Corleone, pria pemurah yang tak kenal ampun dalam meraih dan mempertahankan kekuasaan. Vito Corleone (Marlon Brando) memiliki empat orang anak, yaitu Santino alias Sonny, Fredo, Michael (Al Pacino), dan Connie Corleone. Keluarga Corleone adalah salah satu keluarga mafia Italia yang tinggal di Amerika.

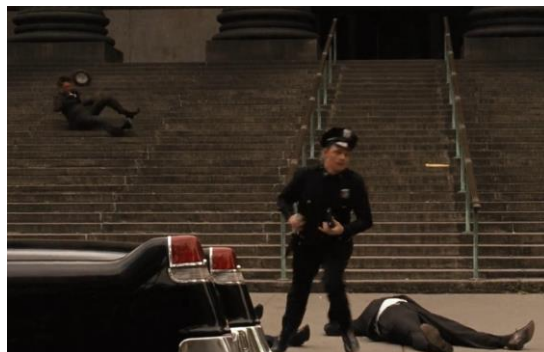
Keluarga mafia sedang mengalami perang dingin yang menyebabkan terjadi perang antar geng. Sampai suatu ketika, perang dingin ini membuat Vito Corleone tertembak. Kondisi Vito Corleone yang sedang sakit membuat Sonny sebagai anak pertama mengambil alih posisi kepala keluarga. Namun, Sonny yang tempramental tidak mampu memimpin dengan baik. Michael, yang oleh anggota keluarga yang lain dianggap sebagai yang paling pendiam, akhirnya berinisiatif membunuh

salah satu kepala keluarga mafia lain yang menyebabkan dia akhirnya diasingkan ke Italia selama setahun, dimana disana mulailah karakter Michael sebagai cikal bakal kepala keluarga Corleone yang baru terbentuk.

*Scene* pembaptisan anak Michael di gereja diselengi oleh aksi anak buahnya yang menembaki satu-persatu pimpinan keluarga mafia yang menjadi musuh ayahnya. Secara pengadeganan, ekspresi Michael saat pembaptisan terlihat penuh dendam. Perubahan watak Michael terjadi di titik ini. Selain itu, suara pastor yang membaptis anaknya Michael masih terdengar saat penembakan-penembakan terjadi. Aspek pengadeganan dan tata suara mendukung teknik *overtonal montage* dalam membangun konflik pada *scene* ini. Berikut adalah potongan-potongan gambar yang menerapkan teknik *overtonal montage* untuk membangun dramatik pada *scene* pembalasan dendam Michael terhadap keluarga mafia yang menjadi musuh ayahnya.



Gambar 1.10 Michael yang sedang membaptis anaknya



Gambar 1.11 Pembunuhan yang dilakukan anak buah Michael



Gambar 1.12 Pembunuhan yang dilakukan anak buah Micahel