

JURNAL TUGAS AKHIR***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

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

Riqhi Alvin Sani

Program Studi Film & Televisi
Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Riqhialvinsani1997@gmail.com

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

PENDAHULUAN

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 teknik, 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.

KONSEP KARYA

Film “Kapten Pixel” dibangun menggunakan *soviet montage* sebagai aspek utama dalam membangun konflik ceritanya. Pembangunan konflik memiliki beberapa elemen yang perlu diperhatikan, antara lain karakter, tujuan karakter (*goal*) dan hambatan (*obstacles*). Ketiga elemen ini akan dibangun melalui *soviet*

montage dalam 6 *montage sequence*. Namun, kehadiran *montage sequence* ini tidak bisa lepas dari pengaruh dan andil *scene-scene* yang berjalan *continuity* diluarnya. *Montage sequence* dan *scene-scene continuity* akan saling mendukung untuk pembangunan konflik di film ini, meskipun hal itu tetap akan didominasi oleh kehadiran 6 *montage sequence*.

Soviet montage juga dipilih sebagai kebutuhan estetika di dalam film “Kapten Pixel”. Adanya upaya transfer pengalaman estetis yang dirasakan pada film “The Fall (2006)” dan “The Godfather (1972)” ke dalam karya seni audio visual lainnya. Meskipun, tidak akan ada jaminan kesamaan pengalaman estetis yang dapat terjadi antara seniman dan spektator, karena pengalaman bersifat personal dan subjektif (Junaedi, 55: 2016).

Revisi pada naskah “Kapten Pixel” *draft 4* adalah salah satu upaya untuk mewujudkan transfer pengalaman estetis tersebut. Pada naskah *draft 4* terlihat adegan-adegan yang cenderung monoton dengan

dialog verbal yang kurang menarik *Soviet montage* akan menambah nilai estetika pada beberapa *scene* tanpa mengkhianati tujuan *scene-scene* tersebut sebagai pembangun konflik cerita. *Montage* akan memberikan jukstaposisi gambar-gambar yang memiliki sintesis informatif sekaligus estetik. Konflik akan tetap dibangun melalui serangkaian *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage*.

Kelima teknik *soviet montage* tersebut akan tersebar di 6 *montage sequence* sesuai kebutuhan pembangunan konflik cerita. Hal ini akan relevan dengan informasi atau kejadian yang terjadi pada *scene-scene* diluar *montage sequence*. *Soviet montage* juga tidak terbatas oleh batasan-batasan ruang dan waktu, sehingga memungkinkan untuk dieksplor guna mendapatkan pembangunan konflik yang sesuai.

Metric montage diharapkan dapat memberikan informasi-informasi secara berfrekuensi dengan ritme durasi cepat agar penonton familiar dengan benda-benda yang

menjadi “tanda” bahwa sedang ada konflik di film ini. *Rhythmic montage* akan digunakan pada *sequence* yang menonjolkan nuansa kesepian tokoh utama dan penyingkatan durasi waktu di dalam dunia yang diciptakan dalam layar film. *Tonal montage* akan “mendikte” penonton untuk merasakan suatu perasaan tertentu di *montage sequence* yang disiapkan. Gambar-gambar yang terlihat tidak memiliki *tone* yang sama akan dijukstaposisi agar terasa sama karena didukung oleh musik ilustrasi juga komposisi gambar yang tepat.

Overtonal montage, dengan segala kerumitannya akan ditempatkan pada *montage sequence* terakhir sebagai resolusi dari konflik yang ada. *Overtonal montage* yang paling terkenal dan menginspirasi tentunya adalah film yang juga ada di tinjauan karya, yakni “The Godfather (1972)”, saat Michael membaptis anaknya dan dijukstaposisi oleh kebrutalan anak buahnya membunuh musuh-musuh ayahnya. Resolusi yang dibangun oleh *overtonal montage*. Terakhir, *intellectual montage* akan menghadirkan gambar yang menjadi perasaan ataupun sakit

fisik yang dirasakan tokoh dalam film. Perasaan dan rasa sakit itu tidak akan digambarkan langsung oleh pemeran, melainkan digantikan oleh suatu visual lainnya, namun, akan memberikan efek yang sama pada penonton.

Selain itu semua, ada upaya-upaya yang dilakukan dalam berbagai *montage sequence* untuk menghadirkan benda-benda sebagai *familiar image* ke penonton. Sehingga nantinya penonton akan menjadi lebih relevan pada saat benda-benda itu muncul lagi di bagian klimaks ataupun resolusi. *Montage sequence* juga menjadi pilihan untuk mencegah menurunnya dramatik antara dua plot yang disajikan secara parallel. *Montage sequence* juga menjadi tanda semakin meningkatnya penceritaan di tangga dramatik.

Penafsiran terhadap naskah “Kaptan Pixel” *draft 4* melahirkan interpretasi dramatik yang semakin meningkat seiring informasi-informasi yang disampaikan di setiap *scenanya*. Hal itu, dikarenakan konflik dalam film semakin jelas. Ada

6 *montage sequence* yang akan menjadi pembangun konflik cerita utama dalam film “Kapten Pixel” ini.

Montage Sequence 1 adalah pengenalan konflik pada plot Letnan dan sedikit *planting* informasi mengenai Ariel, si penculik Bihar. *Montage* ini berupa *still photo* yang dimaksudkan untuk penonton memiliki banyak waktu untuk memikirkan apa yang dimaksud dari foto tersebut. Pola yang berulang dan gambar yang tidak bergerak akan melatih penonton sebelum disuguhkan *montage-montage sequence* nantinya yang memiliki *pacing* lebih cepat dan *footage* yang bergerak. *Footage* laut dan pantai yang kotor ataupun bersih akan diambil dari internet yang bersifat *free license* ataupun berbayar melalui situs-situs *shutterstock*. Foto-foto lainnya yang melibatkan *talent* akan diambil lokasi dan set secara langsung. Beberapa foto lainnya seperti mainan dan benda lainnya akan difoto saat proses produksi berlangsung. *Montage sequence* ini akan diakhiri dengan foto tokoh “Rawi”, “Bihar”, dan “Ariel si Penculik” yang sedang asyik bermain

bertiga di lokasi yang sama pada *scene 1*. Lokasi tersebut juga akan menjadi *familiar image* bagi penonton. Judul film kemudian dimunculkan setelah *sequence* ini berakhir, sebelum masuk ke *scene 4*.

Montage sequence 2 sebenarnya adalah penyingkatan dari *scene 10* hingga *scene 14*, dimana tokoh “Rawi” sedang berlari dan bermain-main sendiri seakan-akan masuk ke dalam dunia imajinasi ciptaannya sendiri yang tidak akan ada bisa memahaminya. *Rhythmic montage* digunakan pada *scene* ini untuk membawa perhatian penonton tidak lepas dari Rawi dan ikut menyimak apa yang ia lakukan hingga akhir. Tidak adanya pergerakan kamera akan membantu mata penonton untuk fokus. Musik ilustrasi pada *sequence* ini akan mengisyaratkan kesepian, berbanding terbalik dengan apa yang dilakukan Rawi yang seharusnya tampak ceria.

Montage sequence 3 mulai mengisyaratkan lebih jauh bahwa keadaan di dalam film ini sedang “tidak baik-baik saja”, bahwa sedang ada konflik yang terjadi, sedangkan

penonton belum diberi gambaran secara pasti mengenai konflik itu. *Metric montage* yang akan digunakan dalam *sequence* ini berarti memanfaatkan durasi setiap *shot* sebagai media eksplorasi pembangunan konflik. Beberapa gambar dengan durasi cepat akan ditempatkan di antara gambar-gambar *familiar image* yang berdurasi lamban. Selain, itu juga akan ditempatkan di sela-sela aktivitas bermainnya tokoh “Rawi”. Penonton yang sudah “dilatih” di *montage sequence* sebelumnya diharapkan mampu menangkap dan menginterpretasi *montage sequence* ini dengan lebih cepat.

Montage sequence 4 memiliki kesamaan pengemasan dengan *montage sequence 2*. *Rhythmic montage* menjadi konsep yang dipakai agar penonton fokus dengan apa yang dikerjakan Rawi. *Montage* ini merupakan penyingkatan *scene 21* hingga *scene 25*. Dialog nenek di telpon yang mengisyaratkan konflik-konflik turunan yang terjadi di sekitar Rawi akan meningkat tensinya. Musik ilustrasi sangat berpengaruh pada *sequence* ini. Begitu pula

dengan mulai adanya *camera movement*. Pengadeganan Rawi berupa ekspresi juga menjadi penekanan penting. Ekspresi, *camera movement*, dan musik menjadi tiga aspek penting yang mengisyaratkan bahwa “dunia” Rawi perlahan terusik oleh konflik yang terjadi. Berbeda dibandingkan *montage sequence 2* sebelumnya. *Screen direction* tokoh “Rawi” menjadi perhatian lebih untuk mengemas *sequence* ini.

Montage sequence 5 adalah klimaks. Ini adalah bagian dimana penonton sudah diberi semua informasi mengenai konflik yang terjadi pada cerita di film ini. Keberhasilan dan kegagalan karya ini sebagai produk informatif terletak pada *montage sequence* ini. *Sequence* ini akan menerapkan *metric montage*, *tonal montage*, dan *intellectual montage* dalam pengemasannya. *Metric montage* adalah bagaimana durasi setiap *shot* dapat mengemas konflik yang terjadi dan memisahkan antara *sequence* saat ini dan *sequence* kilas balik. *Sequence* kilas balik akan menyinggung *familiar image* berupa mainan-mainan dan lokasi di *scene 1*. *Tonal montage* akan menjadi

perpaduan plot Rawi dan plot Letnan yang sedang dalam titik *tone* yang sama. *Intellectual montage* juga hadir sebagai bagian dari *tonal montage* sekaligus menggambarkan perasaan dan sakit fisik yang dialami tokoh-tokoh yang tampak dalam *montage sequence*. Musik ilustrasi juga menjadi pendukung dalam menyelaraskan *tone* dalam setiap gambar yang dijukstaposisi dalam *sequence* ini. *Montage sequence* ini adalah yang paling penting dibanding *sequence* lainnya. Anggaphlah *sequence-sequence* ataupun *scene-scene* di luar *montage sequence* adalah *set-up* untuk penonton bisa memahami *sequence* ini. Karena itu, dianalisislah bahwa ada beberapa lapisan informasi yang mungkin akan menjadi tafsiran dari berbagai penonton setelah melihat *sequence* ini. Konfliknya adalah Bihar diculik dan mendapat perlakuan kekerasan fisik dan seksual selama penculikan. Ayahnya sangat marah saat mengetahui itu. Di benaknya, Bihar tidak akan mengalami hal demikian. Apalagi, setelah selama sebulan berlalu, ia dan istrinya sudah mulai ikhlas akan kehilangan Bihar. Ia

sudah dianggap tidak ada harapan untuk ditemukan dan tewas. Namun, nyatanya ia kembali dengan kenyataan yang mengejutkan, apalagi ini berlatar belakang tahun 2004. Kejadian ini dianggap sangat tabu untuk bisa terjadi. Ini adalah lapisan informasi tertinggi yang ingin diinfokan pada penonton. Namun, ada lapisan informasi dibawahnya yang akhirnya penonton bisa dengan yakin bahwa konflik utama cerita di film ini adalah Bihar, abangnya Rawi, selama ini diculik dan baru diketahui oleh Ayahnya. Entah apa yang terjadi selama penculikan tersebut. Kekerasan fisik dan seksual tersebut mungkin tidak terlintas di benak beberapa penonton. Hal ini tidak mengapa untuk ditafsirkan. Bagian terpenting adalah konflik yang selama ini hanya disinggung sedikit demi sedikit dari awal film hingga menjelang klimaks bisa dimengerti oleh penonton. Penonton juga bisa kilas balik sejenak mengenai *scene-scene* sebelumnya dan merasa relevan karenanya.

Setelah melihat *scene* 31 dan 32, penonton akan berpikir bahwa *goal* yang ingin dicapai oleh kedua

karakter utama tidak tercapai dan mereka bersedih karenanya. Namun, *montage sequence* ini mencoba menghadirkan kesan “*sad ending*” yang mungkin terjadi apabila *goal* tidak tercapai. *Montage sequence* 6 keseluruhannya akan menjadi resolusi dari konflik yang terjadi. *Shot* terakhir dalam film ini adalah pamungkas untuk menyampaikan premis naskah “Kapten Pixel” yang telah melalui *set-up* di *montage sequence* 2 dan 4. Gambar-gambar tersebut akan dijukstaposisi dengan ekspresi-ekspresi semua tokoh yang ada di film. Adanya perubahan ekspresi setelah gambar lilin di tengah hujan dan mainan-mainan pemberian Ariel terbakar menggambarkan optimisme dalam menghadapi konflik yang masih terjadi di penghujung film. Premis utama film “Kapten Pixel” akan diperkuat menggunakan *motion graphic* di *credit* yang menggambarkan keseruan bermain bersama saudara dan kemudian perlahan menghilang seiring bertambah usia. Selain itu, musik ilustrasi di *credit title* akan disuguhkan dengan lirik yang

memiliki pesan dan makna yang sama dengan premis film.

PEMBAHASAN

Secara garis besar, *soviet montage* adalah jukstaposisi dari gambar-gambar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. *Soviet montage* menjadi bahasa sinema utama dalam film ini untuk menyampaikan konflik. Dengan adanya konflik, maka diharapkan premis film ini juga akan tersampaikan.

Montage sequence 1 menerapkan *metric montage* dan *intellectual montage* dalam pengemasannya. *Montage* ini berisikan 38 potongan *still photo*. Durasi lamanya satu *still photo* yang ditunjukkan merupakan bentuk bagaimana *metric montage* memperkenalkan karakter dalam film ini. *Intellectual montage* juga berperan untuk menunjukkan sisi setiap karakter yang ada. Elemen dari konflik adalah harus mempunyai karakter. *Montage sequence* ini bertujuan memperkenalkan karakter kepada penonton. Meskipun, dengan durasi yang cepat, tapi diharapkan penonton akan familiar dengan

wajah-wajah tokoh yang nantinya akan muncul secara tiba-tiba di sepanjang film. Ikatan antara tokoh “Rawi”, “Bihar”, dan “Ariel si Penculik” juga mulai disinggung. Koran-koran juga berguna untuk membantu identifikasi masalah yang ada di naskah film ini. *Cuttingan* foto-foto secara parallel antara karakter “Liolo” yang semakin *zoom* dan tokoh “Kapten” yang semakin tidak terlihat mengisyaratkan adanya konflik di antara mereka dan hilangnya Bihar. Tentu *montage* ini tidak bertujuan langsung memberi tahu penonton mengenai konflik yang ada, melainkan memberik *clue-clue* kecil yang mungkin bisa dipahami ke depannya.

Mengenai *intellectual montage* pada *sequence* ini bertujuan memperkuat kesan imajinatif sekaligus untuk menunjukkan sifat-sifat setiap karakter yang muncul. Berikut penjelasan mengenai karakter dan gambar *intellectual montage* yang dipilih untuk menggambarkan sifatnya.



Gambar 1 *Still photo* Rawi saat demam



Gambar 2 *Still photo* Letnan menunduk lesu

Jukstaposisi dua gambar di atas diharapkan menyebabkan sintesis mengenai kesatuan pemikiran antara tokoh “Rawi” dan tokoh “Letnan”. Secara *screen direction*, terlihat seakan Letnan sedang memandangi Rawi yang sedang demam. Rawi yang sedang demam ini pun sempat disinggung pada dialog Bihar di *scene* 1, sehingga tidak dapat ikut dengannya dan si penculik. Foto Rawi juga menjadi salah satu foto pembuka sebagai ekspresi bahwa keseluruhan *montage sequence* 1 adalah campuran antara ingatan dan imajinasi seorang anak yang sedang demam tinggi.



Gambar 3 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat



Gambar 4 *Still photo* sampah di dalam laut



Gambar 5 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat



Gambar 6 *Still photo* kapal tenggelam di laut



Gambar 7 *Still photo* ekspresi salah satu bajak laut jahat



Gambar 8 *Still photo* bangkai ikan di daratan

Jukstaposisi antara dua gambar di setiap masing-masing karakter diharapkan menciptakan sintesis yang sederhana. Maksud yang diharapkan adalah bagaimana karakter bajak laut membuat kerusakan di laut, terlihat dari sampah yang memenuhi lautan, kapal yang tenggelam, dan ikan yang mati. Gambar-gambar tersebut menjadi *intellectual montage* bagi karakter bajak laut.

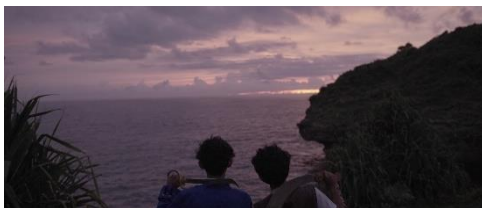


Gambar 8 *Still photo* Karakter “Kapten”



Gambar 9 *Still photo* pantai yang indah dan bersih

Dua gambar di atas menjadi contoh jukstaposisi yang menggambarkan karakter “Kapten” berjubah biru ini sebagai seseorang yang membawa kebaikan bagi samudera. Selanjutnya, pun ada gambar kapal yang sedang berlayar, sekawanan lumba-lumba yang sedang berenang, dan matahari terbenam yang indah. Gambar-gambar tersebut menjadi *intellectual montage* bagi karakter Kapten”



Gambar 10 *Still photo* Kapten dan Letnan memandang lautan bersama



Gambar 11 *Still photo* dua *action figure*



Gambar 12 Rawi dan Bihar sedang bermain pedang-pedangan

Selain *metric montage*, ketiga gambar ini juga menggunakan metode *rhythmic montage* sebagai pertimbangan jukstaposisi. Ketiga foto ini memiliki kesamaan yaitu gambar 10 dan 11 adalah metafora dari karakter “Rawi” dan “Bihar” yang kemudian dimunculkan paling akhir. Gambar 12 juga menjadi upaya untuk memperkuat hubungan kakak-adik antara Rawi dan Bihar



Gambar 13 *Still photo* wajah Lioleo yang menatap ke arah kamera



Gambar 14 *Still photo* wajah Kapten yang terlihat kelelahan



Gambar 15 *Still photo* salah satu dari lima benda yang mengusung konsep *familiar image*

Ketiga gambar diatas merupakan bagian dari penutup

montage sequence 1. Bagian ini dapat dengan terasa konsep *metric montage* dengan durasi setiap foto yang semakin cepat. Selain itu, *rhythmic montage* dapat dirasakan dari bagaimana gambar 13 mengalami repetisi dengan efek *zoom* setiap kemunculannya lagi. Repetisi itu terjadi juga pada gambar 14 dengan efek berkurangnya *opacity* setiap kemunculannya kembali. Adanya pola seperti itu mengindikasikan *rhythmic montage* berdasarkan *screen matching*.

Montage sequence dua menerapkan *rhythmic montage* dalam pengemasannya. Adegan Rawi yang berlari dan bermain dari *scene* 10 hingga 14 tidak terbatas oleh suatu ruang dan waktu. Kejadian tempat atau waktu dalam *scene* diambil secara acak. *Montage* disusun berdasarkan *screen direction* tokoh “Rawi”. Jumlah *shot* dalam *montage sequence* ini adalah 5 *shot*, yang berarti ada 5 tempat dan waktu yang berbeda dalam *montage sequence* ini. Perpindahan antar *shot* didominasi oleh tokoh “Rawi” yang berjalan menuju *out frame* kamera dan *cut* menuju *shot* selanjutnya selagi Rawi

masih *out frame*. Hal ini menjadi pengecualian pada perpindahan *shot* tiga ke *shot* empat.

Musik ilustrasi yang kontras dengan pengadegana Rawi yang ceria menjadi salah satu aspek pembangun konflik, yaitu dengan membuat penonton merasakan kesepian yang dirasakan Rawi saat bermain, meskipun tidak tampak dari ekspresinya dan tidak dialog yang menjelaskan hal tersebut. *Montage sequence* ini juga bertujuan sebagai info bahwa kesendirian Rawi ini sudah berlangsung begitu lama. Ada beberapa lompatan waktu yang jelas terasa di *sequence* ini. Salah satu elemen dari konflik adalah adanya *goal* oleh karakter. Sedangkan, *goal* sendiri membutuhkan motivasi. *Goal* Rawi belum terlihat disini, namun, rasa kesepian Rawi bisa menjadi motivasi untuk Rawi menemukan suatu *goal* agar rasa kesepiannya menghilang. *Sequence* ini dibangun sebagai potensi terkuat untuk menumbuhkan empati penonton yang pada titik ini masih belum memahami konflik cerita dari film ini.



Gambar 16 Rawi bergerak ke kiri *frame* kemudian *out of frame*



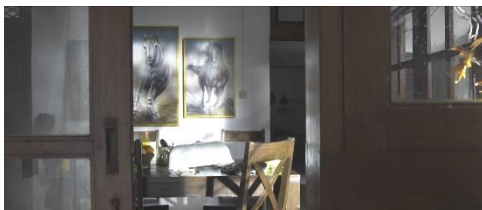
Gambar 19 Rawi *in frame* dari arah kanan *frame*



Gambar 17 Rawi *in frame* dari arah kanan *frame*



Gambar 20 Rawi *out frame* pada bagian kanan *frame*



Gambar 18 Rawi bergerak ke kiri *frame* kemudian *out of frame*



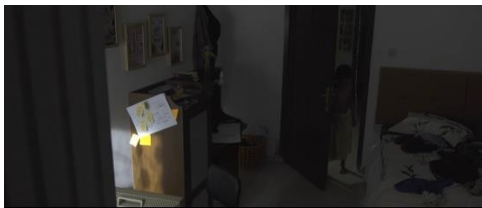
Gambar 21 Rawi muncul tiba-tiba di bagian kanan *frame*

Gambar 16 menunjukkan *screen direction* yang dilakukan tokoh “Rawi” ke arah kiri *frame*. *Shot* itu langsung *dicut* ke *shot* selanjutnya dimana Rawi datang dari arah kanan *frame*. Terlihat perbedaan waktu yang mencolok dari perubahan busana yang dikenakan Rawi. Di akhir *shot* tersebut, Rawi berlari kembali ke arah kiri *frame*.

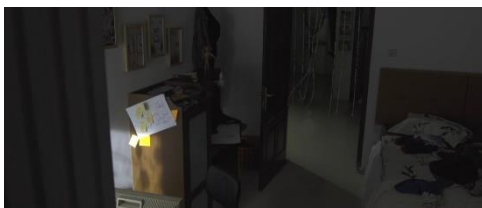
Gambar 19 memunculkan Rawi dari arah kanan *frame*. Tentunya masih selaras dengan *shot* sebelumnya. Kemunculan Rawi secara tiba-tiba pada gambar 21 merupakan penghindaran potongan antara gambar yang tidak searah lagi dengan konsep *screen direction*.



Gambar 22 Rawi bergerak ke kiri *frame* dan *out of frame*



Gambar 23 Rawi membuka pintu kamar Ayah dari *out of frame*



Gambar 24 Rawi berlari keluar kamar ayah hingga *out of frame*

Gambar 22 menunjukkan Rawi yang *out frame* ke arah kiri. Namun, di *shot* berikutnya, arah perginya tokoh Rawi menjadi tidak terlalu penting karena adegan membuka pintu kamar Ayah dimulai dari tokoh “Rawi” tidak terlihat di dalam *frame*. *Shot* pada gambar 24, yang merupakan penutup dari *montage sequence 2*, menunjukkan konsistensi *sequence* ini terhadap pola jukstaposisi berdasarkan *screen direction*.

Montage sequence 3 menggunakan konsep *metric montage* dalam penyuntingannya. Durasi *shot* menjadi “pertanda” bahwa sedang terjadi sebuah konflik yang mana sampai di *scene 16* belum tampak dengan jelas bahwa film ini memiliki suatu konflik. *Montage sequence 3* masih merupakan *set-up* kecil terhadap pembangunan konflik, terutama di elemen *goal* karakter. Ada gambar-gambar dengan durasi cepat diselipkan di antara dua gambar *familiar image* yang berdurasi lebih lambat.



Gambar 25 Gambar api



Gambar 26 Gambar yang menjadi *clue* tentang elemen *obstacle* pada konflik

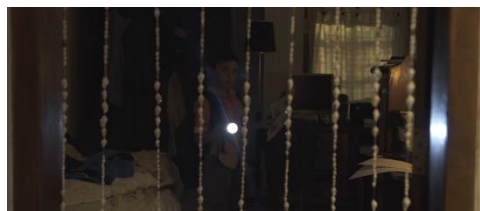
Gambar api disini menjadi *intellectual montage* terhadap “*obstacle*” yang ditunjukkan setelahnya. Gambar 25 adalah *obstacle* yang dicoba untuk

dipertunjukkan agar penonton lebih familiar saat melihatnya lagi di *montage sequence* 5. Begitu pula dengan gambar buah busuk yang muncul sekelebat saat *shot* Rawi membersihkan kaset *gamenya*.

Premis utama naskah “Kapten Pixel” bergantung pada keberhasilan *sequence* ini mampu membangun konflik ceritanya atau tidak. *Montage sequence* 4 menggunakan *rhythmic montage* yang mirip dengan *montage sequence* 2. *Screen direction* menjadi faktor penting dalam *sequence* ini. Adapun konflik mulai terasa dan mempengaruhi tokoh “Rawi”. Ekspresi Rawi, dialog Nenek, *camera movement*, dan musik ilustrasi dipadukan bersama jukstaposisi gambar-gambar pada *scene* 21 hingga *scene* 25.



Gambar 27 *Camera movement* membawa penonton masuk ke dalam perasaan Rawi.



Gambar 28 Ekspresi menjadi salah satu faktor pembangun konflik pada *montage sequence* ini

Berbeda dengan *sequence* dua, pemotongan antara *shot* tidak bergantung pada *out frame* di suatu *scene* dan *in frame* di *scene* setelahnya. Bahkan, transisi antara *scene* 23 dan 24 disisipkan gambar TV yang menayangkan acara anak, agar tidak terjadi *jumping* akibat komposisi yang serupa. Namun, *screen direction* yang dilakukan Rawi tetap menjadi pertimbangan dalam proses *cutting*. Contohnya, pada *scene* 24, *cutting point* berada saat Rawi menoleh ke belakang dan mendapati Nenek sudah tidak ada lagi disana. *Scene* berlanjut ke Rawi yang masuk ke kamar Ayah yang pintunya masih tertutup. Komposisi sangat diperhitungkan di *scene* ini. Wajah Nenek tidak boleh sampai terlihat, meskipun penonton harus bisa mengidentifikasi kehadirannya di dalam *frame*. Hal ini bertujuan agar penonton fokus melihat pergerakan Rawi sambil mendengarkan dialog

Nenek. Dengan cara ini, diharapkan tercipta impresi bahwa ekspresi Rawi dan musik ilustrasi mengikuti pembicaraan Nenek yang mengisyaratkan banyaknya.

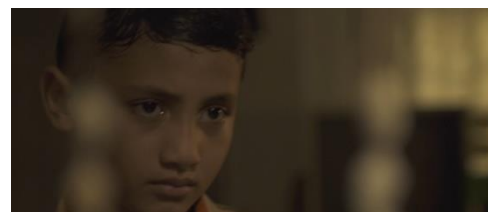
Montage sequence 5 merupakan puncak dramatik dari film “Kapten Pixel” ini, dimana konflik sudah harus teridentifikasi oleh penonton di titik ini. *Sequence* ini menggunakan konsep *metric montage*, *tonal montage*, dan *intellectual montage*. Konsep yang melewati batasan ruang dan waktu benar-benar terlihat pada *sequence* ini. Dimana juktaposisi gambar-gambar yang dihadirkan benar-benar acak secara waktu dan tempat. Pembangunan konflik menjadi fokus utama di *sequence* ini. Elemen *obstacle* dihadirkan untuk menghalangi *goal* tokoh “Rawi” dan “Letnan”.

Akhirnya diketahui, bahwa selama ini Rawi merasa kesepian dan sekitarnya terasa bermasalah karena adanya kasus penculikan yang terjadi pada saudaranya. Di plot bajak laut, Letnan yang ingin bertemu Kapten dihantam oleh kenyataan bahwa sang

Kapten kalah di pertarungannya dengan Lioleo, hingga menyebabkan tewasnya Kapten. Pembangunan konflik yang mempertimbangkan juktaposisi sebagai pendukung perasaan Rawi dan Letnan, dengan kata lain harus mengandung gambar-gambar dengan *tone* yang sama, yakni kedukaan.



Gambar 28 *Subjektif shot* Letnan yang melihat Kaptennya tertusuk



Gambar 29 Ekspresi Rawi yang melihat ke arah Ayahnya dan Neneknya di luar

Meskipun, terpisah oleh ruang yang berbeda, kedua *shot* diatas memiliki *mood* yang sama. Seakan-akan Rawi melihat ke arah Lioleo yang menusuk Kapten. Namun, audio yang dihadirkan tetap suara tangis Ayah yang menyebut-nyebut nama Bihar. *Intellectual montage* yang dihadirkan pada *sequence* ini pun

memiliki *tone* yang sama dengan gambar-gambar lainnya.



Gambar 30 Adegan Liolo saat hendak menusuk Kapten



Gambar 31 *Intellectual montage* yang menunjukkan Kapten yang telah tertusuk

Cutting point yang tepat dari gambar 30 ke gambar 31 akan menimbulkan kesimpulan bahwa Kapten benar-benar ditusuk tanpa harus menunjukkan *shot* tertusuknya Kapten. Gambar-gambar buah-buahan yang selanjutnya ditampilkan menampilkan makna Bihar yang mendapat kekerasan fisik dan seksual selama penculikan. Bagian kekerasan seksual terlihat pada buah anggur yang ditusuk oleh tusukan sate. Hal inilah yang menjadi hal sensitif yang disisipkan untuk dimengerti hanya sebagian *audience*. *Metric montage* bekerja pada bagian kilas balik yang

menunjukkan *still photo* mainan-mainan yang menjadi *familiar image* yang dipergang Rawi dan Bihar di lokasi yang sudah menjadi *familiar image* pula

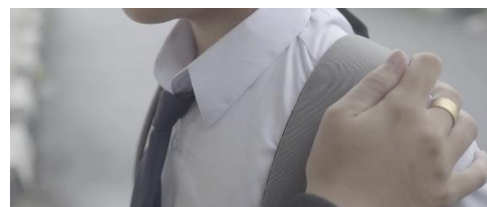


Gambar 32 *Action figure* dengan metafora Ariel



Gambar 33 *Still photo* salah satu benda yang menjadi *familiar image* bagi penonton

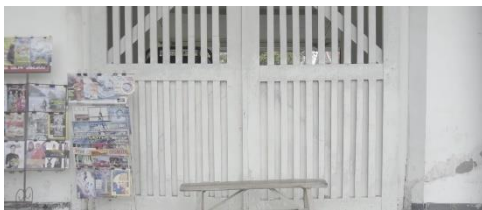
Mainan-mainan yang masih terbungkus plastik seperti baru diperlihatkan kembali sebagai informasi terakhir bahwa mainan-mainan itu memang merupakan pemberian Ariel si penculik.



Gambar 34 Tangan Ariel yang memengangi pundak Bihar



Gambar 35 Tangan ariel yang memegangi pundak Rawi. Namun, Rawi menepisnya.



Gambar 36 Lokasi pada *scene* 1 yang kosong

Tiga gambar diatas merupakan tiga gambar yang paling penting di *sequence* dalam membangun pemahaman konflik mengenai kasus penculikan yang mengancam Rawi dan Bihar. Tepisan Rawi yang kemudian di jukstaposisi dengan gambar bangku kosong, yang telah dikenali sebagai tempat di *scene* 1, akan memperkuat pemahaman konflik bahwa penculikan hanya terjadi pada Bihar.



Gambar 37 Semangka busuk



Gambar 38 Anggur yang ditusuk



Gambar 39 Bingkai kosong

Ketiga gambar diatas merupakan *intellectual montage* yang dijukstaposisi sehingga menjadi kesatuan *tonal montage*. Gambar-gambar diatas adalah penutup *montage sequence* 5, yang berarti berakhir dengan masing-masing karakter menghadapi dukanya akan *goal* yang tidak tercapai.

Montage sequence terakhir ini juga merupakan resolusi dalam tangga dramatik film “Kapten Pixel”. *Overtonal montage* yang merupakan gabungan antara *metric montage*, *rhythmic montage*, dan *tonal montage* diterapkan dalam *sequence* ini. Di resolusi, tergambar dengan pasti bahwa *goal* dari tokoh utama “Rawi” maupun “Letnan” tidak tercapai. Terlihat dari tingkah laku dan

ekspresi mereka pada *scene* 31 dan 32. *Montage sequence* ini memperlihatkan bahwa meskipun *goal* tersebut tidak tercapai, konflik yang ada perlahan menghilang seiring adanya semangat optimisme yang dihadirkan.



Gambar 40 Ekspresi kecewa dan sedih Rawi



Gambar 41 Ekspresi sedih Letnan



Gambar 42 Hujan

Gambar hujan dimaksudkan sebagai *intellectual montage* yang menggambarkan perasaan kecewa dan sedihnya Rawi juga Letnan. Tidak hanya mereka berdua. Dengan adanya jukstaposisi setelah hujan berupa ekspresi merenung dan menangis oleh Ayah, Ibu, dan Nenek,

membuat *intellectual montage* itu juga mewakili perasaan mereka. Dengan kata lain, paruh awal dari *sequence* ini merupakan satu-kesatuan gambar yang membentuk *tonal montage*.



Gambar 43 Lilin di tengah hujan



Gambar 44 Letnan yang bangkit seakan-akan terpanggil oleh sesuatu

Gambar lilin di tengah hujan setelah paruh awal ini juga menjadi *intellectual montage* untuk menggambarkan adanya optimisme di tengah kekecewaan dan kesedihan. *Tone* dari *sequence* ini berubah seiring musik ilustrasi yang membantu mengidentifikasi dari *tone* optimisme tersebut. Gambar lilin tersebut kemudian dipotong ke gambar Letnan yang tiba-tiba membuka matanya. Ia beranjak dan

meninggalkan makam Kapten seperti seakan-akan terpanggil oleh sesuatu.



Gambar 45 Letnan masuk ke kamar Rawi dan Bihar

Letnan masuk ke plot Rawi, seakan-akan menjalankan tugas terakhirnya sebagai bagian dari dunia imajinatif untuk menghibur Rawi dan keluarganya. Gambar 44 dan 45 dijukstaposisi dengan konsep *rhythmic montage*, dimana adanya pertimbangan *screen direction* untuk menghubungkan keduanya.



Gambar 46 Letnan satu *frame* dengan ibu di dapur

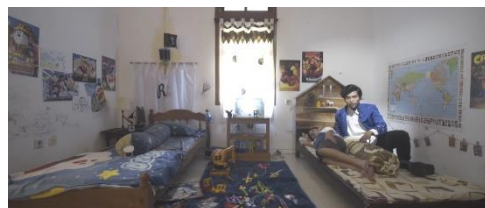


Gambar 47 Salah satu mainan *familiar image* yang terbakar



Gambar 48 Letnan satu *frame* dengan Nenek di ruang tamu

Mainan-mainan pemberian Ariel yang terbakar menjadi satu-kesatuan dengan gambar dimana Letnan satu *frame* dengan setiap karakter. Hal itu menjadikan dua kriteria gambar yang berbeda ruang dan waktu ini memiliki *tone* yang sama tentang optimisme. Penggunaan durasi *shot* sebagai pertimbangan jukstaposisi mengisyaratkan bahwa *metric montage* ikut andil dalam pertengahan *montage sequence* ini. Perasaan optimisme ini akan memunculkan kesimpulan bahwa inilah resolusi yang tepat untuk konflik yang sedang terjadi. Ketidakberhasilan Rawi mencapai *goalnya* bukan berarti mereka tidak mempunyai masa depan.



Gambar 49 Letnan sadar akan kamera dan bergerak mengambilnya



Gambar 50 Letnan dan Rawi saling menatap



Gambar 5 Kamera yang dipegang Bihar menunjukkan hilangnya sosok Letnan dan Rawi yang berjalan keluar kamar

Setelah menampilkan satu *sequence* yang mengisyaratkan optimisme, ada satu *shot* penutup yang tidak diiringi musik ilustrasi, dimana Letnan yang semula berbaring di samping Bihar, perlahan berdiri dan mengambil “kamera” film. Ia mengarahkannya ke Rawi. Letnan dan Rawi saling menatap sejenak. Kemudian, Letnan menyerahkan kamera ke Bihar dan Bihar memutar kamera tersebut. Sosok Letnan menghilang dan Rawi beranjak meninggalkan kamar. *Shot* terakhir inilah sebenarnya yang banyak berbicara tentang premis dari naskah “Kapten Pixel”. *Shot* ini mengisyaratkan bahwa terjadinya *character arc* pada Rawi. Ia terpaksa menjadi “dewasa” akibat masalah

realitas yang mengganggu *status quo* dunia imajinasinya. Sosok Letnan menghilang.

KESIMPULAN

Dalam gerakan sinema jaman dahulu, *soviet montage* merupakan konsep dengan pengemasan dan tujuan yang serupa, yaitu untuk menciptakan makna-makna propaganda politik. Namun, dalam film ini, hanya mengambil konsep teknis *soviet montage* tanpa bertujuan propaganda politik, melainkan sebagai penciptaan makna berupa konflik yang bersifat implisit dan personal. *Soviet montage* erat kaitannya pada ranah *editing*, meskipun konsep dan visi tersebut harus sudah terbentuk bahkan dari tahap pra produksi, ketika sutradara pertama kali membaca naskah.

Konflik “Kapten Pixel” dibangun melalui deretan gambar-gambar sesuai kaidah *soviet montage* yang terdiri dari *metric*, *rhythmic*, *tonal*, *overtonal*, dan *intellectual montage*. Kekerasan seksual terhadap tokoh anak laki-laki yang menjadi sumber konflik dalam film ini disampaikan dengan teknik *intellectual montage*

sebagai gambaran bahwa hal itu tidak dimengerti oleh tokoh utama yang merupakan seorang anak kecil juga. Namun, hal itu tetap dimengerti dan tersampaikan oleh para penonton film ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Biran, Misbach Yusa, *Teknis Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. 2006.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. United Kingdom: Elsevier. 2007.
- ,*The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press. 2006.
- Gianetti, Louis. *Understanding Movie*. London: Laurence King Publisher. 2005.
- Junaedi, Deni. *Estetika Jalanan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta. Artciv. 2016.
- Kartawiyudha, Perdana., Rahabi Mandra, Damas Cendekia, dan Nabilah Putri Dewani. *Memasak Cerita*. Pusbang Film: Kemendikbud. 2017.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. 2004.
- Sanyoto, Sadjiman bdi. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009.
- Sitorus, Eka D. *The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film, & TV*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2002.
- Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi & Film*. PT. Gramedia Pustaka Tama. 2010.

