

Sinema dalam Kajian Budaya (1)

TEKNOLOGI, antara Teknik dan Ideologi

Seno Gumira Ajidarma

Teknologi sinematografi tidaklah netral. Pertama, karena ia dilahirkan oleh suatu kepentingan, dan suatu kepentingan disepakati akan selalu ideologis; kedua, karena produk teknologi itu melahirkan teknik dalam sinematografi, yang akan dibaca sebagai teknik pendekatan untuk menangkap dan menerjemahkan realitas. Jika disebutkan bahwa teknologi sinematografi berada di antara teknik dan ideologi, dimaksudkan bahwa teknologi sinematografi itu di satu pihak memproduksi bahasa sinematografi, dan teknik di sini bisa dibaca sebagai cara berbahasa—sekaligus bahwa kebutuhan berbahasa akan mengembangkan teknologi sinematografi itu; di lain pihak kebutuhan berbahasa itu merepresentasikan kepentingan dalam ideologi tertentu. Dengan hubungan yang timbal balik antara teknologi, teknik, dan ideologi terberlangsungkan proses budaya sinema, yang sekaligus juga akan menentukan keberadaannya secara sosial dan historis.

Teori film ortodoks¹ menyebutkan bahwa film atau sinematografi merupakan ekstensi fotografi. Pemahaman ini digugurkan oleh dua hal: pertama, *gambar idoeop* dilahirkan melalui perkawinan antara kamera, lentera ajaib (*magic lantern*), dan mainan-mainan optis abad XIX; kedua, fakta historis menunjukkan bahwa pertumbuhan fotografi dan sinematografi ternyata paralel.² Dengan mainan-mainan optis dimaksudkan usaha keras manusia untuk menghasilkan *gambar idoeop*, dan betapapun proses penemuan lensa sangat membantu, tetapi bukanlah “gambar jelas” seperti obsesi penemuan lensa untuk kamera yang diburu, melainkan “gambar bergerak”—dan ini memisahkan sejak awal keberadaan fotografi dan film: bahwa film bukanlah kelanjutan fotografi. Penemuan sine-kamera (*cine-camera*) dianggap sebagai

tahap final perkembangan fotografi yang membentuk pra-sejarah film, tetapi 30 tahun sebelumnya “gambar-gambar sudah bergerak” tanpa melibatkan fotografi.³

Pada 1892, seorang pegawai Thomas Edison yang bernama W. K. L. Dickson merampungkan penggarapan Kinestoscope, semacam “kotak intip” (*peep show*) yang memperlihatkan hasil rekaman sine-kamera. Apakah kepentingannya? Sebetulnya Edison membutuhkan gambar bergerak bukan demi rekaman gerak itu sendiri, melainkan sekadar sebagai “teman visual” bagi temuannya yang lain, yakni phonograph, perekam suara. Jadi rekaman gambar pertama yang didemonstrasikan Dickson adalah sebuah film bisu pendek, sebagai gambar-gambar bergerak yang terhubung dengan suara dari phonograph. Tepatnya, film bisu secara teknis dan historis dilahirkan oleh

¹ Istilah ortodoks teracu kepada V. F. Perkins, *Film as Film* (1972), dan teoretisi yang dimaksudnya adalah Andre Bazin dan Sigfried Kracauer, 40.

² Pada saat Niepce membuat foto pertama di dunia pada 1826, pada 1824 sarjana Dr P. M. Roget telah mempublikasikan makalah “Persistence of Vision with regard to moving objects”, *ibid.*, 41.

³ Berbagai nama karena perbedaan teknologi muncul sepanjang sejarah film: Thaumotropical Amusement (1826), Phenakistoscope (1832), Heliochrome (1850), Zoetrope (1860), Stereostope (1861), Praxinoscope Theatre (1877). Dalam Phantasmatrope dan Zoopraxinoscope gambar yang digerakkan bukanlah produk fotografi, melainkan animasi, dan ini menegaskan keterpecahan serta independensi sinematografi secara teoretik dari fotografi. Lihat Perkins, *ibid.*, 41-2, maupun James Monaco, *How To Read a Film* (2000), 73, 570-1.

kecelakaan. Meski begitu, kelanjutannya adalah suatu tindak kesadaran—yang tentu bisa dibaca sebagai ideologis.

Dari kotak-intip, R. W. Paul dan Lumiere Bersaudara mengembangkan sistem proyeksi dan juga menemukan sine-kamera mereka sendiri—sistem proyeksi ini untuk pertama kalinya diperkenalkan secara komersial pada 28 Desember 1895 di Grand Café, Paris, dan inilah yang sampai sekarang dianggap sebagai momentum kelahiran film. Sampai di sini, film teriwayatkan dalam dua konteks: pertama, konteks ilmiah, bahwa kucing berjalan yang direkam sine-kamera akan terproyeksikan kembali seperti kucing berjalan; dan kedua, konteks bisnis, bahwa pertunjukan *gambar idoeop* ini mengundang penonton dan menghasilkan uang.

Teknologi film terhela oleh kedua konteks ini: lensa kamera, bahan seluloid, dan mekanisme kamera maupun proyektor yang semakin canggih untuk merekam “realitas” di satu pihak; penyusunan rekaman *gambar idoeop* yang diandaikan akan mempertahankan dan mengundang lebih banyak penonton, agar ujung-ujungnya menghasilkan lebih banyak uang. Dengan kata lain, dari sini terjejak ideologi dengan orientasi kapitalistis, yang telah mengarahkan pekerjaan ilmiah dengan segenap penemuan teknologinya, maupun penyusunan naratif dengan segenap perkembangan bahasa (visual) dalam teknik penyampaian sinematiknya, tak lebih dan tak kurang demi kepentingan komersial juga.

Dunia ilmu pengetahuan tentu mempunyai tuntutan sendiri dalam pengembangan teknologi rekaman audio visual. tetapi teknologi sinematografi dikembangkan juga secara ilmiah bukan atas tuntutan ilmu pengetahuan, melainkan atas tuntutan hiburan. Film secara sosial dan historis tergiring ke dalam dunia industri hiburan, dan teknologinya berkembang demi pemenuhan teknik-teknik yang diperlukan untuk berbahasa, dalam film sebagai bagian dari industri hiburan itu.

Telah disebutkan bagaimana tuntutan teknik berbahasa film telah mengembangkan teknologi, tetapi hubungan teknik dan teknologi tidaklah searah seperti itu: seringkali terjadi, justru keterbatasan teknologi

itulah yang mendorong ditemukannya suatu teknik bercerita baru. Disebutkan bahwa untuk pembuatan film bisu, *The Drunkard's Reformation* (1909), pionir film D.W. Griffith memaksa juru kamera mengambil gambar yang secara teknis akan dianggap gagal karena kurang terang. Tetapi Griffith sengaja memilih cerita yang memanfaatkan kelemahan teknis tata cahaya saat itu, sehingga terdapat adegan di mana para pemainnya diterangi cahaya api—dan juru kameranya sendiri kaget, karena hasilnya dipuji orang banyak. Semenjak itu, tata cahaya lebih diperhatikan kepentingannya, dan teknologinya pun berkembang.

Ilustrasi lain menyebutkan pula, bagaimana penulis skenario Carl Mayer mempelajari dulu kemampuan pergerakan kamera untuk film *The Last Laugh* (F. W. Murnau, 1924) ketika masih dalam tahap penulisan, dan memanfaatkan sepenuhnya kemampuan pergerakan kamera. Untuk film ini, sutradara Murnau didukung oleh kamera dengan mobilitas pergerakan tingkat tinggi. Setahun kemudian, penulis yang sama telah memaksa seorang juru kamera lain sampai memasang roda pada tripod, supaya kamera bisa bergerak di atas rel, yang kini merupakan teknologi lazim saja, untuk film *New Year's Eve*—yang penting di sini adalah: kebutuhan sinematik, atau kreativitas bahasa dalam teknik bercerita telah memanfaatkan teknologi film secara maksimal, bahkan mengembangkan teknologi film itu sendiri. Kreativitas para sineas maupun keterampilan



F.W. Murnau, *The Last Laugh* (1924)

para insinyur memberlangsungkan lalu-lintas konstan dua arah antara ilmu pengetahuan dan gaya (berbahasa visual), maupun teknologi dan teknik (bercerita secara filmis).⁴

Hubungan konstan seperti ini berlangsung dalam setiap variabel sinematik. Bukan hanya kamera, tetapi juga penyuntingan, penggarapan kimiawi film, efek-efek spektakel khusus, sampai kepada suara. Apabila kemudian yang disebut film menjadi bagian dari industri massal, maka berbicara di sini bukan sekadar lalu-lintas dua arah antara ilmu pengetahuan dan gaya; atau teknologi dan teknik; melainkan antara produser dan konsumen dengan segenap variabel hubungan kuasa yang membentuk konstelasi film seperti yang dikenal sekarang. Dengan kata lain, tuntutan bahasa film kepada teknologi film dihela oleh suatu situasi yang tumbuh dalam iklim industri yang berkembang pesat. Lumiere Bersaudara memang mempertunjukkan film dengan basis komersial untuk pertama kalinya di Paris—tetapi industri film dalam kenyataannya tumbuh di Amerika Serikat, dengan cap dagang yang sudah menjadi ikon tersendiri: Hollywood.

Teknologi melahirkan teknik, pada saat yang sama teknik memanfaatkan, dan pada gilirannya mengembangkan teknologi—tetapi hubungan teknik dan teknologi itu akan berlangsung dan ditentukan oleh suatu wacana tertentu, tepatnya wacana yang mengarah kepada suatu ideologi tertentu. Ideologi dalam hal ini dianggap sebagai kesadaran yang terdapat dalam wacana. Biasanya (dan istilah “biasanya” ini merujuk kepada hegemoni—pemikiran—kelompok dominan) ideologi dicari dalam naratif: misalnya apa yang dianggap paling “wajar” dalam alur sebuah film, seperti seseorang jadi pahlawan atau seseorang mati sebagai pahlawan terpujikan, karena ideologinya adalah “kebenaran” selalu menang. Perkara ini menarik, tapi yang akan diperbincangkan di sini bukan bagaimana ideologi terbaca di dalam suatu naratif, tetapi dalam pertumbuhan teknologi dan teknik bertutur sinematik.

⁴ Perkins, *ibid.*, 48.

⁵ Monaco, *op.cit.*, 284-5.



George Melies, *Voyage to the Moon* (1902)

Telah disebutkan, bahwa secara dominan teknologi film ditumbuhkan demi pemenuhan kebutuhan teknik bertutur dalam konteks hiburan, dan bukan konteks ilmu pengetahuan. Film *infra merah* misalnya, jelas lebih dibutuhkan dunia ilmiah dan tidak pernah dibuat demi kebutuhan naratif sebuah film cerita (*features*), meskipun misalnya film yang bercerita tentang dunia ilmiah. Meski begitu, sejak awal sejarahnya telah berlangsung suatu konflik atau percabangan ideologis tentang apa yang harus dianggap “benar” dalam perkembangan teknologi film maupun teknik bertutur. Dengan istilah “benar” kita sampai kepada realisme: suatu pandangan bahwa kebenaran itu mungkin diketahui.

Secara historis, percabangan itu dimulai ketika teknologi film di satu pihak dimanfaatkan sebagai film dokumenter dan di lain pihak sebagai alat bantu penceritaan (fiktif) yang meyakinkan. Di tangan Lumiere Bersaudara, *Leaving the Factory* (1895) merepresentasikan ambisi mereka yang semula adalah fotografer, untuk secara meyakinkan berusaha mereproduksi realitas. Bagi George Melies, *Voyage to the Moon* (1902) merepresentasikan cita-cita seorang tukang sulap untuk memberi ilusi yang meyakinkan bahwa seolah-olah yang diriwayatkan “benar-benar terjadi”.⁵ Sepintas lalu, secara ideologis, percabangan ini merupakan konflik antara representasi realitas dan ilusi realitas—tetapi bukankah representasi realitas itu sendiri juga merupakan ilusi tentang apa yang dianggap sebagai realitas? Tepatnya, antara representasi dan ilusi, antara dokumenter dan film fiktif, keduanya adalah suatu konstruksi—dan dengan itu realisme tergugurkan.

Namun ini tidak berarti realisme mati sebagai ideologi, justru sebelum terbongkar sebagai konstruksi, bahasa realisme ini menjadi sangat dominan. Dengan begitu terdapat setidaknya dua tipe realisme dalam sinema: (1) realisme kibil (*seamless realism*), yang fungsi ideologisnya adalah menyamarkan ilusi realisme; (2) realisme—yang termotivasi secara—estetik (*aesthetic realism*) yang berusaha menggunakan kamera dengan cara non-manipulatif, dan mempertimbangkan kegunaan realisme dalam kemampuannya untuk menyampaikan suatu pembacaan atas realitas.

Dalam realisme kibil, teknik naratif dikembangkan untuk membunuh gagasan tentang ilusi dan menciptakan efek realitas (*reality effect*), sehingga tampil seolah-olah secara alamiah. Di sini, seluruh kerja kamera, warna, suara, dan penyuntingan berjuang untuk menarik dan menggiring perhatian penonton dalam disiplin tukang sulap—agar penonton tetap berada dalam ilusi, dan jangan sampai terhubung dengan realitas. Dalam hal ini, studio besar dengan segala macam efek khusus menjadi jelas kegunaannya: terlalu banyak “realitas” dalam film hanyalah kreasi di dalam ruang studio.

Sebaliknya, realisme estetik justru berusaha menyadarkan dan mengembalikan penonton kepada realitas. Setidaknya mereka dipersilakan “membaca” realitas. Dalam realisme estetik ini terdapat kesadaran sepenuhnya, bahwa bentuk realisme ini bukan hanya akan mendesak berbagai segi kebenaran, tetapi juga memproduksi yang lain: realisme memproduksi realisme—sebuah film tidak bisa memaparkan makna hanya kepada



Lumiere Brothers. *Leaving the Factory* (1895)

apa yang diperlihatkannya. Dengan kesadaran terdapatnya efek realitas dari media film, pendekatan realisme estetik berusaha memberi ruang penonton, justru dengan teknik penceritaan yang jauh dari semangat tukang sulap. Secara teknis, ini terlihat dari pendekatan *shooting* di lokasi dan bukan studio, pemanfaatan tata cahaya alamiah dan bukan lampu-lampu raksasa pemberi cahaya artifisial, pemeran terdiri dari non-aktor dan bukan aktor profesional, serta pengambilan *long shot* yang menggunakan sinematografi *deep focus* secara *long take* (guna menghindari manipulasi penyuntingan), serta posisi kamera 90 derajat alias *eye level*, yakni posisi yang diandaikan merepresentasikan mata orang berdiri, sehingga dianggap objektif.⁶

Perbedaan pendekatan atas realisme di sini, telah melahirkan perbedaan teknik naratif, yang keduanya didukung dan mendorong perkembangan teknologi film, yang ternyata memang tumbuh demi melayani kebutuhan ideologis. Dengan ini diandaikan telah menjadi jelas, bahwa lalu-lintas dua arah antara tiga faktor: teknologi, teknik, dan ideologi, telah menjadi bagian dari faktor determinan dalam hubungan-hubungan kuasa yang membentuk wacana film.

⁶ Susan Hayward, *Cinema Studies* (2000), 194, 311-2.
