

PERBINCANGAN ANTARA FORM DAN STYLE

Nurman Hakim

Abstraksi: Film adalah sebuah struktur dan sistem yang saling mengikat dan saling membentuk. Seperti halnya sebuah kode dan simbol dalam membentuk makna, film yang terbentuk oleh struktur dan sistem tadi juga sarat dengan berbagai macam kode dan simbol yang akan dimaknai dengan berbagai macam kesepakatan dari masyarakat penontonnya. Untuk itulah, melakukan analisa terhadap sebuah film bagi sebuah makna akan lebih tepat seandainya sebagai langkah awal analisa ada semacam pembongkaran terhadap struktur dan sistem bagi film yang termaksud.

David Bordwell di dalam bukunya *Film Art*, menguraikan tatanan sebuah film yang terbentuk (*form*) dari *formal system* dan *style system*. Bila di bayangkan dalam sebuah diagram, film *form* membawahi *formal system* dan *style system*. Kata *form* bisa diartikan dengan bentuk mental, bukan bentuk (*shape*) yang bersifat kongkrit, dapat diraba. Sedangkan *formal* yang mengambil kata dasar *form*, artinya tak jauh-jauh dengan *form*. dengan begitu, bila kita menangkap mentah-mentah dari diagram Bordwell itu, kita mendapati adanya 'bentuk' di dalam 'bentuk film'. *Formal System* sendiri yang dimaksud Bordwell adalah formulasi naratif dan non naratif. Bila kita telisik lebih mendalam uraian Bordwell di dalam *Film Art*, kita akan mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa bentuk film (*film form*) hanya bisa 'terwujud' bila adanya interaksi antara 'sub-bentuk' (*formal system*) dan *style system*.

Bicara bentuk di dalam bentuk seperti yang dimaksudkan Bordwell akan merumitkan pikiran kita. Untuk lebih menyederhanakan pemahaman kita, tanpa mengurangi esensi dari maksud Bordwell, saya memberikan istilah *formal system* dengan *form* saja. *Form* yang dimaksud disini adalah potensial bentuk. Ia akan menjadi bentuk yang utuh (film) bila berinteraksi dengan *style*. Sebagaimana yang dikatakan Michael Rabinger didalam *Film Directing*, bahwa *form* akan mewujudkan dengan baik menjadi film bila ia bekerja sama dengan elemen *style* (*Mise en scene*, *Cinematography*, *editing* dan *sound*) secara baik pula. Versi yang sederhana ini bila dibayangkan dalam sebuah diagram, menjadi, sebuah film membawahi *form* dan *style*. Ini akan memudahkan untuk memberi pengandaian antara membuat film dengan membuat masakan.

Marilah kita simak pengandaian berikut ini; nasi goreng. Nasi sebagai bahan dasar atau bentuk dasar (*form*) dan bumbu-bumbunya sebagai *tools* (*style*) yang akan mewujudkan nasi menjadi nasi goreng (*film*). Kualitas nasi yang baik, dengan bumbu-bumbu yang baik dan juru masak yang baik, akan menghasilkan nasi goreng yang lezat. Kualitas nasi yang buruk -katakanlah basi, dengan b u m b u - b u m b u yang baik dan juru masak yang baik, kecenderungannya akan menghasilkan nasi goreng yang buruk, tidak enak. Kualitas nasi yang buruk dengan b u m b u - b u m b u yang buruk dan juru masak yang buruk dipastikan akan menghasilkan nasi goreng yang tidak layak untuk di makan. Begitupun dengan film, seperti dikatakan Akira Kurosawa yang dikutip oleh James Goodwin di dalam bukunya *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*, skenario yang baik ditangani oleh sutradara yang baik akan menghasilkan film yang baik. Skenario buruk dengan sutradara buruk, menghasilkan film yang buruk. Skenario buruk dengan sutradara baik, menghasilkan film dengan kecenderungan buruk.

Dengan demikian, skenario sebagai embrio – potensial *form*, menjadi penting

kedudukannya didalam menghasilkan sebuah film yang baik. Tetapi tanpa sutradara yang baik, skenario yang baik itu akan menjadi sia-sia. Kenapa *form* menjadi penting kedudukannya?

Didalam *form* bersemayam *content* (*isi*). *Content* inilah yang berbicara soal nilai-nilai sosial, budaya, politik, psikologis, ekonomi dan seterusnya. *Content* inilah

yang merupakan salah satu variabel penting dalam memberi bobot pada sebuah film. Didalam film fiksi, *content* ini dibungkus sedemikian rupa oleh naratif melalui tokoh-tokoh, situasi dan problem yang dihadapi oleh tokoh. *Content* distrukturkan sedemikian rupa secara integral yang melekat pada stuktur naratif. *Content* beradapadawilayah dalam sebuah naratif. *Content* itu

Didalam form bersemayam content (isi). Content inilah yang berbicara soal nilai-nilai sosial, budaya, politik, psikologis, ekonomi dan seterusnya. Content inilah yang merupakan salah satu variabel penting dalam memberi bobot pada sebuah film. didalam film fiksi, content ini dibungkus sedemikian rupa oleh naratif melalui tokoh-tokoh, situasi dan problem yang dihadapi oleh tokoh. Content distrukturkan sedemikian rupa secara integral yang melekat pada stuktur naratif

sendiri sudah hadir secara tersembunyi di dalam skenario - embrio potensial *form*. *content* yang inherent dengan *form* akan mendapatkan makna yang lebih tajam lagi ketika *style* mewujudkannya – film.

Sudut pandang (*Point of view*) di dalam *form* dan *style*

Point of view telah ditentukan terlebih dahulu di dalam naratif (*form*). *Point of view* bisa dari satu tokoh atau beberapa tokoh. Sinema Hollywood klasik memberi kecenderungan *point of view* berasal dari

satu tokoh saja, meski demikian tidak menutup adanya dua *point of view* atau lebih. Ketika sebuah cerita berbicara tentang problem tokoh A dan cerita juga mengalir melalui tokoh A, maka A menjadi *point of view* cerita. Untuk mewujudkan *point of view* ini kedalam film, maka *style* harus mengimplementasikan dengan baik. Peletakan kamera sebaiknya dominan berdasarkan kepada posisi ataupun *blocking* tokoh yang membawa *point of view* itu. Rabinger di dalam *Film Directing* dan Steven. D. Katz di dalam *Shot by Shot* mengindikasikan, bila disederhanakan, membagi pembentukan *point of view* menjadi dua golongan. Pertama, *subjective point of view*, adalah bila peletakan kamera mendekati posisi *blocking* tokoh dan kamera berada di wilayah *circle dramatic of action*. *Circle dramatic of action* adalah sebelum lingkaran imajiner yang melingkar diantara dua tokoh/ dua kelompok subjek atau lebih. Kedua, *objective point of view*, adalah bila peletakan kamera menjauh dari posisi *blocking* tokoh dan kamera berada di luar wilayah *circle dramatic of action*. Contoh, dua orang yang sedang berbicara, tokoh A dan Tokoh

B, ketika kamera berada dibelakang pundak tokoh A (*Over The Shoulder*), maka terjadilah *subjective point of view* tokoh A. Kita sebagai penonton seolah-olah menjadi tokoh A yang sedang memandang tokoh B. Bila kamera diletakan menjauh dari mereka berdua, posisi tokoh A dan tokoh B berhadap-hadapan, maka kamera *out of the action*, terjadilah *objective point of*



gambar over the shoulder

view. Penonton yang mengidentifikasi dirinya dengan kamera, seolah berjarak dengan kedua tokoh itu.

Contoh yang lain lagi, ini banyak sekali terdapat di film-film pertempuran ala Hollywood. Dua pasukan yang akan bertempur di sebuah lembah bukit, *shot* pertama kamera di letakan di atas bukit, *objective point of view*. Kita bisa menyaksikan kedua kubu pasukan yang akan bertempur. Kita seolah berjarak dengan kedua kubu itu. tetapi kita bisa mengetahui jumlah masing-masing kekuatan

pasukan itu. Kita sebagai penonton lebih mengetahui dari pada tokoh yang ada di antara pasukan itu. ketika kedua kubu tersebut saling mendekat dan terjadi pertempuran, *shot* kedua, kamera diletakan diantara para pasukan yang sedang bertempur. Dan pada *shot* itu terlihat salah satu komandan pasukan yang gagah berani bertempur. *Shot* kedua ini adalah *subjective point of view* sang komandan. Kita akan merasa dibawa kedalam pertempuran itu, kita akan mengidentifikasi diri kita dengan sang komandan itu. *Subjective point of view* ini akan membangun emosi kita, memberikan nilai-nilai dramatik pada film itu, seolah kita sebagai penonton juga berada di arena pertempuran.

Soal peletakan kamera – *point of view* adalah salah satu variabel di dalam *film style* yang harus dipahami agar usaha untuk mewujudkan naratif (*form*) dapat memberikan makna ataupun nilai dramatik yang lebih kuat dari pada sebelum naratif (*form*) itu terwujud menjadi bentuk yang utuh (*film*). Menggunakan *style* seharusnya bukan lagi sebagai persoalan mewujudkan, memvisualisasikan informasi tetapi harus lebih dari itu, yaitu penonton bisa merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita.

Uraian diatas adalah secuil dari perbincangan antara *form* dan *style*, begitu banyak variabel, detail yang menentukan agar *style* mampu mewujudkan *form* menjadi film yang utuh dan baik. Sebagaimana seorang juru masak yang harus mengolah nasi dengan bumbu-bumbunya untuk di jadikan nasi goreng yang lezat. Dan setiap juru masak pasti mempunyai gayanya sendiri. Nasi

goreng yang dihasilkan tentu berbeda dengan nasi goreng dari juru masak yang lain, meski bahannya - bentuk dasarnya sama. Jika di dalam film, itulah *signature* dari seorang pembuat film yang akan memberikan identitas dan 'rasa' pada filmnya.***



Gambar suasana pertempuran, diambil dari adegan *Lord of the Ring*