

Sinema dalam Kajian Budaya (3)

Bahasa Film dalam PergulatanOleh **SENO GUMIRA AJIDARMA**

Abstraksi

Sebagai sebuah medium, film tergolong kompleks, sebab ia memiliki banyak elemen penentu di dalamnya. Elemen-elemen di dalam film tersebut sebenarnya dapat diperlakukan menggunakan variabel-variabel yang sangat fleksibel (nyaris tak berhingga). Sebelum mencapai kedudukannya sebagai pengantar pesan ataupun pembentuk makna, film tentulah melalui suatu proses yang meskipun kompleks namun bukan berarti tak terjabarkan. Dengan jalan menguraikan proses pembentukan makna tersebut artikel ini mengajak para pembaca untuk ikut mengamati tentang bagaimana beberapa varian dalam penyusunan variabel penentu makna seperti: *types of shot*, tatacahaya, *angle*, warna dsb. ternyata juga tak terlepas dari aspek-aspek ideologis, dimana segenap gagasan (baca: ideologi) dapat kita cermati telah terhadirkan melalui layar.

Dengan istilah bahasa, terandaikan bahwa film mempunyai kaidah baku yang wajib diketahui jika ingin memahami pesan yang disampaikan. Namun jika bahasa dalam terminologi linguistik dapat dan telah tersusun tatabahasanya, dan berlaku sebagai kaidah baku, dalam film meskipun berbagai kecenderungan dominan dalam usaha berbahasa telah tercatat, suatu pembakuan tidak pernah menjadi resmi—antara lain karena memang selalu menyeruak usaha berbahasa secara baru, yang menolak bahasa film dominan.

Film berbahasa melalui sejumlah variabel. Dalam sebuah *shot* (satuan rekaman gambar bergerak yang dimulai dari saat tombol kamera ditekan sampai dilepaskan), terdapat sejumlah variabel—yang dimaksudkan sebagai—pembentuk makna, yang sebagian akan diperbincangkan untuk menjelaskan terdapatnya perjuangan ideologis dalam situs bahasa film.

Kita akan mulai dengan jenis-jenis *shot* (*types of*

shot), dan ambil yang paling umum, yakni *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Tujuan paling sederhana dari jenis-jenis *shot* ini adalah untuk memperkenalkan. Misalnya memperlihatkan rumah secara *long shot* dalam *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), sebelum penonton di bawa masuk ke rumah itu. Namun memperkenalkan dalam sebuah *features* adalah memperkenalkan dengan tujuan tertentu. Rumah dalam *Psycho* yang terletak di atas bukit diperkenalkan sebagai rumah misterius, jadi penonton menyaksikannya sebagai siluet. Rumah hanyalah bangunan hitam dengan cercah cahaya dari jendela saja.

Dengan adanya siluet, kita bersua dengan variabel tatacahaya, apakah tatacahaya akan dibikin terang (*high key*) atau kegelap-gelapan (*low key*). Pada umumnya ini berhubungan dengan suasana, untuk film komedi yang riang, tatacahaya adalah *high key*, untuk film yang membutuhkan suasana muram, tatacahaya adalah *low key*. Jika sebuah film akan dibuat, konsep visual mestinya sudah ditentukan, dan dalam film horror ketentuan *low key* itu diterapkan secara khusus, yakni pencahayaan dari bawah—dengan

pencahayaan seperti itu, *close up* wajah akan membuat seseorang tampak sebagai “setan”. Kemudian, untuk membuat “setan” ini berkuasa atas calon korban, satu variabel lagi, yakni sudut pandang (*angle*) akan memanfaatkan sudut pengambilan dari bawah (*low angle*), agar sang “setan” mempunyai “wibawa” kekuasaan tersebut.

Sampai di sini, telah kita jumpai tiga variabel pembentuk makna, yang keempat (tentu tidak mesti begitu urutannya), adalah warna. Seperti diketahui, *Psycho* oleh Hitchcock dibuat dengan film hitam-putih, meski teknologi dan film yang dibuat sebelumnya sudah bermain dengan film warna—dengan tujuan dan hasil bahwa film menjadi lebih fokus dan dramatik. Ketepatan pilihan atas bahan hitam-putih ditunjukkan ketika muncul *re-make* film *Psycho* oleh Gus Van Sant pada 1998 yang tentu saja berwarna, tetapi jauh “kurang tegang” dibanding Hitchcock punya, padahal sudah merupakan *shot-by-shot remake*, sehingga memang hanya faktor warna itulah yang kemungkinan besar menjadi penentu

perbedaan hasilnya. Film hitam-putih memang mengurangi informasi visual secara berarti dibanding film warna, tetapi justru keterbatasan itu bisa mengakibatkan keterlibatan yang lebih dalam kepada cerita, dialog, dan emosi menonton ketimbang spektakel efek-efek khusus (*special effects*).

Namun pilihan atas film berwarna atau hitam-putih bukanlah sekadar demi kepentingan dramatik, melainkan justru bagi pembermaknaan dalam naratifnya. Misalnya saja *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993), yang dibuat dalam hitam-putih demi konteks *true story*-nya, ke-sungguh-sungguh-terjadi-annya, yakni seorang industrialis Jerman yang justru melindungi orang-orang Yahudi dalam Perang Dunia II, karena film-film dokumenter (“fakta”, bukan “fiksi”) masa itu juga dibuat dalam hitam-putih. Variabel ini, justru ketika teknologi warna sudah tersedia, berperan dalam usaha konstruksi makna. Seperti juga berlangsung dengan *Manhattan* (Woody Allen, 1979) dan *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980). Seringkali juga, kedua aspek kimiawi bahan film ini

Gambar 1. Scene rumah di atas bukit dalam *Psycho* (Hitchcock, 1960) yang diperkenalkan kepada penonton hanya sebagai bentuk siluet bangunan hitam dengan cercah cahaya jendela, memberikan kesan misterius.



dimainkan—misalnya bahwa masa lalu ditampilkan dalam hitam-putih, dan masa kininya berwarna.

Masih dalam sebuah *shot*, variabel pembentuk makna lain adalah kecepatan gerak film dalam penampilan gambar (*speed*). Dalam perkara satu ini sering terlihat logika yang ajaib: apa yang ingin dikatakan “berlangsung sangat cepat” justru tergambarkan dengan *speed* lambat yang dikenal sebagai *slow motion*. Perhatikanlah misalnya *Hero* (Zhang Yimou, 2003), dalam apa yang dimaksudkan sebagai “pertarungan tingkat tinggi” di antara para pendekar silat, bahkan ada pula yang “berlangsung dalam pikiran”, yang tentunya terandaikan berlangsung “sampai tak terlihat oleh mata” justru tampil dalam *slow motion* yang sangat terjaga “keterlihatan”-nya—sampai-sampai tetes air pun perlu terlihat ditangkis oleh pedang. Lawan dari *speed motion* adalah *fast motion* dan sering terlihat dalam film komedi untuk memancing efek lucu. Arifin C. Noer dalam *Yuyun, Pasien Rumahsakit Jiwa* (1979) memperlihatkan sebuah *long shot* jalanan yang

diambil dengan *fast motion* secara terputus-putus (*staccato*), untuk menggambarkan masyarakat yang telah jadi mesin tak berjiwa, sehingga tak bisa menerima mantan pasien rumahsakit jiwa sebagai orang sehat.

Setiap gambar diambil oleh kamera. Jika kita melihat gambar, maka terandaikan penonton melihat “objektivitas”—bagaikan Tuhan melihat dunia, dan penonton lupa kehadiran kamera. Namun sebenarnya kamera merepresentasikan “subjektivitas” karena antara lain melalui kamera kehadiran segenap gagasan, artinya ideologi, tergambarkan di layar. Kamera tampak kehadirannya, terutama jika dia bergerak, dan kamera tidak bisa bergerak sendiri, kamera digerakkan oleh suatu gagasan demi suatu tujuan dalam konstruksi makna—meskipun jika tujuan itu adalah “supaya tampak tanpa tujuan” alias “objektif”. Beberapa gerak kamera, apakah itu mendekati objek (*tracking*), berjalan bersama objek (*follow*), mengikuti objek tanpa beranjak (*panning*) misalnya, jika dimaksudkan untuk memberi kesan kewajaran atau



Gambar 2. Penggunaan *low key* dalam teknik penatacahayaan dalam film-film horor umumnya diterapkan secara khusus.



Gambar 3 (atas). *Psycho* (1960) oleh Hitchcock dibuat dengan film hitam-putih, meski teknologi dan film yang dibuat sebelumnya sudah bermain dengan film warna — dengan tujuan dan hasil bahwa film menjadi lebih fokus dan dramatik.

Gambar 4 (bawah). *Psycho* (1998) oleh Gus Van Sant berwarna dan *shot-by-shot remake*, tetapi masih “kalah tegang” dibanding buatan Hitchcock (1960). Faktor warna kemungkinan besar menjadi penentu perbedaan hasilnya.

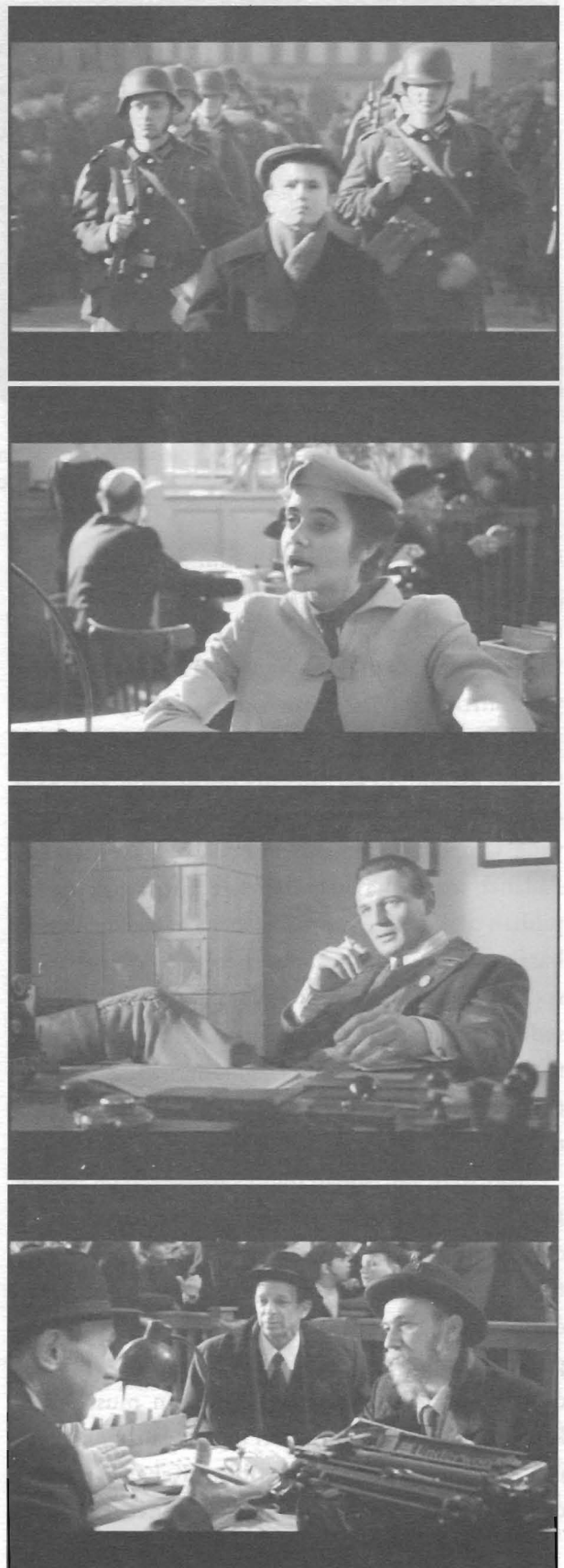


alamiah pada rekaman gambar, akan membuat penonton tidak merasakan kehadiran kamera itu. Namun ketika kamera menjadi “subjektif” dan istilahnya memang “kamera subjektif” maka kehadiran kamera itu akan terasa, karena kali ini bukan mata penonton yang terwakili oleh kamera, melainkan mata salah satu pemeran. Misalnya jika penonton merasa ikut masuk gua, karena kamera menggantikan mata pemeran yang masuk gua itu. Kehadiran kamera bisa juga lenyap dalam pengertian berbeda, kamera seperti lebur ketika penonton dianggap sebagai bagian dari naratif, dan para tokoh bicara langsung kepada penonton sebagai penonton itu sendiri—lewat kamera tentunya.

Dengan berbagai variabel kemungkinan kamera, sutradara seperti Yasujiro Ozu justru menegaskan identitasnya dengan kamera statis, sepanjang film tak ada gerakan kamera sama sekali—dan kecenderungan semacam ini juga adalah bagian dari cara berbahasa di antara berbagai bahasa film yang tumbuh sejak kelahirannya. Tak cuma berstatis ria, Ozu bahkan memotong kaki tripod kamera begitu rupa, sampai-sampai juru kamera hanya bisa mengoperasikan kamera itu sembari bertiarap. Tindakan yang tampaknya teknis ini sangat ideologis: jika dalam film Amerika atau Eropa posisi kamera subjektif maupun objektif yang dominan adalah sejajar mata orang berdiri (*eye level*), bagi Ozu yang wajar atau dominan bagi orang Jepang adalah *eye level*-nya orang bersimpuh di atas tikar Jepang atau tatami, sehingga kini para kritisi menyebut *shots* dalam film-film Ozu sebagai *tatami shot*.

Variabel ketujuh adalah layar atau lebih dikenal sebagai *aspect ratio*. Ada berbagai ukuran layar, tetapi kita bicarakan saja *widescreen* (1.85:1/1.66:1) dan *cinemascope* (2.35:1). Format layar (ditentukan oleh ukuran film dalam kamera) ini terhubung erat

Gambar 5. Beberapa potongan scene dalam film *Schindler's List* (Steven Spielberg 1993), sengaja menggunakan hitam-putih untuk menekankan kesan *true story*.





Gambar 6. Beberapa potongan scene dalam film *Madadayo (Late Spring)* (Yasujiro Ozu) sebagai salah satu contoh penerapan *tatami shot*.

dengan konsep visual sebuah film secara total: film perang misalnya, yang bersifat kolosal, sangat masuk akal dihadirkan melalui layar *cinemascope*—tetapi film perang seperti *Viva Zapata!* (Elia Kazan, 1952) yang hitam-putih, yang sangat mengandalkan pemeranan-dalam (*inner acting*) Marlon Brando sebagai pemimpin gerilya buta huruf, tampaknya tak akan bisa lebih baik lagi selain dengan *widescreen* yang tampak “sederhana” dibanding *cinemascope*. Padahal, sederhana bukanlah kata yang tepat, karena pilihan atas *aspect ratio* adalah bagian dari pembiasaan dalam naratif: *cinemascope* cocok melayani spektakel, segala efek-efek khusus, bagi film hiburan; sedangkan *widescreen* melayani film-film intim tentang kehidupan manusia sehari-hari, yang berusaha tidak menyulap “realitas” menjadi melodrama murahan.

Sampai di sini, sudah tujuh variabel dalam sebuah *shot* sedikit banyak terbincangkan, dan tentunya terdapat seribu satu varian dalam setiap variabel, tergantung bagaimana para pembuat film memainkannya dan bagaimana para penonton bisa menyusun penafsirannya pula. Dua variabel terakhir yang akan diperbincangkan adalah tatasuara dan musik—jelas kehadiran keduanya memberi makna lain dibanding jika sebuah *shot* tampil membisu. Kehadiran suara dalam film memang membongkar konvensi bahasa

yang sudah tersusun dalam film bisu—meski begitu pendekatan bahasa film bisu tidak sepenuhnya hilang dari film bersuara. Namun dengan adanya suara, ketika aspek suara yang tadinya digambarkan dan ditulis dalam *sub-title* bisa terdengar, jelas mengubah berbagai teknik dalam naratif.

Tatasuara bermain dengan suara-suara konkret: penonton bisa diyakinkan berada di sebuah rumah di tengah sawah hanya dengan terdengarnya suara kodok dan informasi dialog, tanpa harus melihat gambar kodok itu sendiri. Musik menyumbang pada tingkat abstrak: mulai dari informasi identitas faktual tentang lokasi misalnya (gamelan Bali untuk menunjuk “Bali”), meski nyatanya di studio, sampai representasi suasana hati maupun tujuan-tujuan simbolik-ekspresif tertentu. Kiranya peran tatasuara dan musik menjadi semakin penting ketika film harus bersaing dengan televisi: adalah teknologi suara yang menjadikan kelebihan bioskop membuat orang berangkat keluar rumah—dan ini berarti film bioskop harus benar-benar membedakan dirinya dari film televisi. Ini suatu contoh lagi, betapa konteks sosial historis merupakan faktor determinan dalam pengembangan teknologi, yang dilahirkan oleh tuntutan dan sekaligus melahirkan bahasa film.

Sebuah *shot* ibarat kata dalam kalimat, tapi bisa juga kata dalam larik puisi. Menjadi kalimat yang jelas atau menjadi puisi yang memancing banyak tafsir tergantung kepada penyuntingan (*editing*), tapi yang lebih tepat menggunakan istilah montase (*montage*). Bicara bahasa adalah bicara montase, karena montase mengacu kepada suatu konsep, pengarahan, dan kreativitas, sedangkan penyuntingan adalah sisi teknis dari montase tersebut. Dalam konteks film bisu, Sergei Eisenstein mengatakan bahwa sebuah *shot* ibarat ideogram Cina, kata yang tergambar, ketika gambar mata dimaksudkan sebagai “mata” dan gambar air dimaksudkan sebagai “air”—dari sini lahir istilah *intellectual montage*: jika “mata” dijumpai “air” berarti “mataair”; jika dibalik berarti “airmata”. Maka dalam filmnya, *October* (1928), terlihat tiga *shot* patung singa, mulai dari mendekam, bangkit, dan meraung, yang secara keseluruhan berarti “kebangkitan” atau bahkan “revolusi”. Konsep Eisenstein ini sudah melampaui Vsevolod Pudovkin, yang berdasarkan sebuah eksperimen akhirnya merumuskan *constructive editing*: kesan alamiah atas realitas disusun dari kontinuitas pecahan *shots* (orang jatuh dari jendela gedung tinggi terdiri dari tiga *shot*: orang tampak di jendela + boneka melayang jatuh + orang terkapar di jalanan), yang juga disebut *continuity editing*. Bisa dikatakan konsep Pudovkin adalah pengkalimatan atau pembahasaan denotatif, sedangkan konsep Eisenstein adalah konotatif.

Bab ini tidak akan mengurai masalah montase lebih jauh, karena tujuan penjelasan atas terdapatnya konstruksi makna pada *shots* dan terdapatnya sejumlah konsep penyuntingan hanyalah ingin menunjukkan bahwa naratif film memang mengandalkan “semacam bahasa” yang meski terdapat usaha pembakuannya secara teoretis, tidak pernah disepakati sebagai tatabahasa film yang mungkin untuk diterapkan ketika membuat maupun menonton film. Pada dasarnya justru berlangsung pergulatan antarwacana dalam politik berbahasa. Prinsip-prinsip yang mengejar pembakuan bahasa seperti kalau ingin menampilkan kekerdilan manusia

gambar diambil dari atas (*high angle*); jangan melanggar garis imajiner agar geografi bagi penonton tetap terjaga; dan penyuntingan yang menjaga agar arus naratif dari *shot* ke *shot* lain lancar dan halus (*smooth*) alias memanfaatkan *continuity editing*—meski semua ini tetap dominan dalam komunikasi melalui film, tidaklah menjadi prinsip yang betul-betul baku, tentu terutama dalam film yang dimaksudkan sebagai ekspresi (seni) pribadi.

Andre Bazin menyatakan bahwa penyuntingan seperti yang dimaksud Pudovkin adalah manipulasi realitas dan mengajukan konsep *long take*: seluruh peristiwa diambil dalam satu *shot* saja, dan karena itu *mise en scene* (pengarahan peristiwa di atas panggung/kamera) menjadi perangkat estetik menonjol yang dianut gerakan New Wave di Prancis, meski contoh yang diajukan Bazin adalah Orson Welles dengan pemanfaatan *deep focus* (setiap objek pada segenap jarak dalam ruangan tampak jelas) dalam *Citizen Kane* (1941) dan ini tentu saja menghancurkan supremasi penyuntingan yang dinyatakan Pudovkin sebagai dasar seni film. Namun seperti diketahui, baik teori Bazin maupun montase Soviet yang mengacu kepada dialektika materialisme Karl Marx, keduanya hanyalah cara berbeda dalam usaha konstruksi realitas.

ACUAN

- Andre Bazin, *What Is Cinema? I & II* (1967/1971)
- James Monaco, *The Encyclopedia of Film* (1991)
- James Monaco, *How To Read a Film* (2000)
- Roy Armes, *Film and Reality* (1974)
- Sergei Eisenstein, *The Film Sense* (1943)
- Sergei Eisenstein, *Film Form* (1949)
- Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts* (2000)
- V. I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting* (1949)