

Adakah Bahasa Visual 'Baru' dalam Sinema Indonesia?

VERONIKA KUSUMARYATI

ABSTRAK

Apakah teknologi baru menghasilkan bahasa visual baru? Apakah teknologi berpengaruh pada bentuk bahasa film yang diciptakan? Pertanyaan-pertanyaan ini banyak beredar dalam pembacaan terhadap kemunculan bahasa visual 'baru' di sinema Indonesia pasca-Kuldesak. Kehadiran bahasa visual baru, bagi banyak orang, dipercaya merupakan hasil dari perkembangan dan pengenalan teknologi baru dalam proses produksi sinema. Kepercayaan ini mendapat pembenaran dari teori-teori klasik macam Andre Bazin dan Jean Mitry tetapi kemudian mendapat tantangan dari pembacaan fenomena baru dari ahli-ahli macam Guy Debord dan Jonathan L. Beller. Artikel ini berkehendak menghadirkan perdebatan teknologi dan produksi citraan dalam sinema Indonesia dengan mengacu pada perdebatan sejarah sinema dan teknologi.

Apakah teknologi baru menghasilkan bahasa visual baru? Apakah teknologi berpengaruh pada bentuk bahasa film yang diciptakan? Beberapa waktu terakhir, perdebatan atas kemunculan 'bahasa baru' dalam sinema Indonesia dan kehadiran teknologi baru memperlihatkan relevansi tentang diskursus teknologi dan citraan. Setelah *Kuldesak*, film Indonesia mengalami hal yang selama ini dianggap sebagai perubahan radikal dari sejarah film Indonesia sebelumnya, yakni perubahan bahasa visual film. Banyak analisis mengatakan bahwa film-film Indonesia pasca *Kuldesak* dibuat dengan estetika global hasil paparan media baru macam televisi (terutama MTV) dan kehadiran teknologi video dan digital.

Kajian-kajian terbaru dari ranah video seperti yang dilakukan banyak artis video (*videoart*) yang terpaku pada perkembangan medium, memperlihatkan bahwa proses baru kelahiran bahasa visual

dimungkinkan oleh adanya teknologi baru, yakni video yang memiliki ontologi gambar yang berbeda dengan film/seluloid. Asumsi yang selama ini banyak beredar antara lain, video memungkinkan kemerdekaan dan egalitarianisme membuat citraan (karena murah), dan persepsi yang berbeda tentang citraan. Banyak orang yang selama ini tidak memiliki akses pada teknologi, bisa memproduksi citraan-citraan baru dan oleh karena itu, menghasilkan bahasa-bahasa visual baru. Konsep kamera yang bergerak secara serampangan dianggap sebagai bahasa visual baru yang dilahirkan kaum amatir (untuk membedakan dengan pembuat film di industri atau berpendidikan yang sering dikatakan profesional). Konsep seperti *visuality*, yang bagi banyak pembuat film Indonesia berarti: mengambil mentah-mentah citraan/imaji dari film lain (biasanya impor) dan medium lain (biasanya televisi), juga menjadi praktik yang menonjol.

Di ranah yang lebih komersial, apa yang bisa dilihat sebagai contoh dalam perkembangan bahasa visual film kita? Hal yang terlihat dengan jelas adalah penggunaan *close-up* dan *medium shot* yang kerap sehingga tidak memperlihatkan latar belakang secara luas. *Wide angle* bisa dibilang sedikit digunakan karena pada film-film Indonesia masa kini, terutama pada genre drama, penekanan pada wajah dan tubuh karakter menjadi sesuatu yang penting. Tak heran, film-film Indonesia banyak mengandalkan dialog hingga terlihat terlalu cerewet. Konvensi penggunaan *close-up* dan *medium shot*, dan bukan pengendalian pada visual, sering diindikasikan sebagai pinjaman dari konvensi sinetron (drama serial) televisi Indonesia yang banyak bercerita tentang kehidupan keluarga kelas menengah dan atas dengan *setting* rumah-rumah mewah dengan dekor yang berlebihan.

Penggunaan piranti-piranti teknis yang demikian, dalam konteks Indonesia, sering dilekatkan pada datangnya teknologi video yang tidak memiliki ontologi kedalaman, berbeda dengan film/seluloid. Dalam banyak hal, penyalahan pada video ini juga terjadi hingga di level bagaimana para pembuat film tidak bisa lagi menggunakan bahasa-bahasa visual, selain mendaur ulang atau bahkan mengambil mentah-mentah dari bahasa visual film lain atau media lain yang telah mapan —atau hasil kecelakaan.

Namun, saya curiga bahwa menyalahkan teknologi video dan digital dengan teknologi yang sangat berbeda dengan film, bukanlah cara yang menarik untuk melihat fenomena ini. Dasar teori dari perdebatan ini bisa dilihat secara mendasar pada perdebatan teori dan sejarah film tentang teknologi sinema.

Dalam sebuah esainya tentang perubahan teknologi film ke teknologi video, Charles Eidsvik (1988) mencurigai adanya determinisme teknologi yang melanda orang-orang seperti André Bazin dan Jean Mitry. Bazin (1967) dalam esainya tentang mitos sinema total, mengatakan bahwa perkembangan

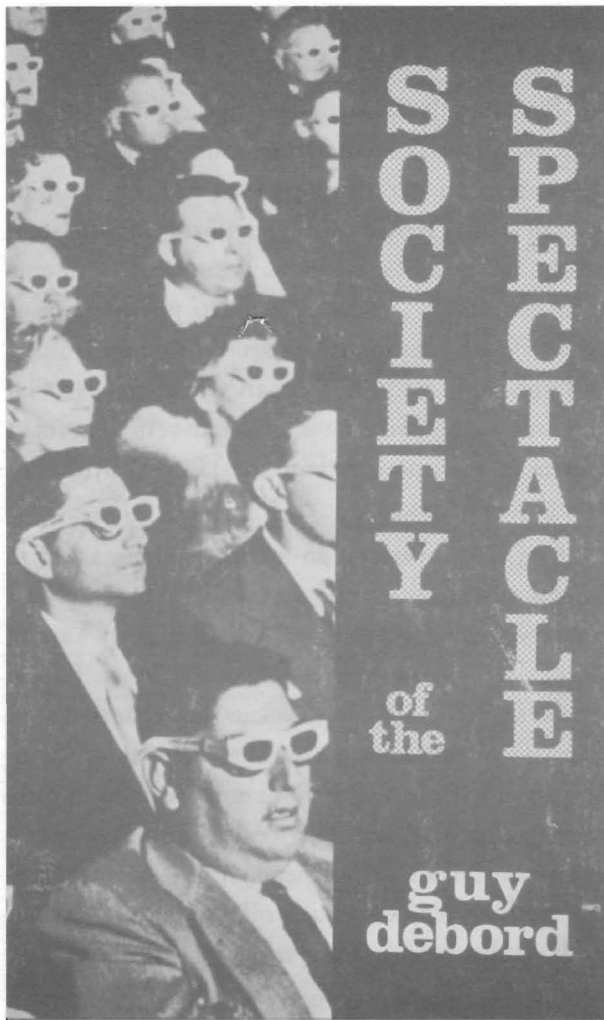
teknologi memungkinkan pembuat film memanipulasi citraan realitas.

Teori film Bazin bersandar pada kepercayaan pada kekuasaan mutlak imaji/citraan yang direkam secara mekanis oleh piranti bernama kamera, bukan kendali artistik terhadap imaji/citraan ala Eisenstein dengan montagenya. Bazin menggantungkan sinema pada kenyataan. “*Cinema attains its fullness in being the art of real,*” dia menekankan. Sinema tergantung pertama-tama pada kenyataan visual dan spasial (realisme ruang). Sinema merupakan seni kenyataan karena ia memperlihatkan spasioalitas obyek dan ruang yang mereka duduki.

Bagi Bazin, penemuan teknologi sinema terjadi karena tuntutan untuk menyajikan representasi kenyataan yang sempurna, jadi film lahir karena kebutuhan untuk representasi. Di mata Bazin, sejarah teknologi film dapat dikatakan sebagai sejarah manusia untuk memperlihatkan kenyataan alam dengan lebih baik. Gagasan ini membawa Bazin pada kesimpulan bahwa ekspresi sinematik yang sebenarnya bukanlah hasil penggunaan ‘secara kreatif’ dari medium namun sebuah nilai yang diraih ketika medium digunakan secara realistis, lewat seleksi.

Pendekatan André Bazin ini mendapat banyak tantangan dari berbagai pengaji sinema dan terutama dari kenyataan dunia pasca-modern sekarang ini di mana citraan tidak lagi memiliki fungsi sebagai alat representasi. Kajian Eidsvik, misalnya, menganggap pendekatan Bazin terlalu idealis dan deterministik pada teknologi. Kehadiran teknologi (terutama teknologi sinema baru), bagi Eidsvik tidak dengan seketika mengubah bagaimana kita melihat film, ia hanya memperluas cakupan hal-hal yang bisa difilmkan, oleh karena itu, penekanan teknologi film sebagai penggerak sejarah sinema dianggap terlalu berlebihan.

Wacana dari media baru, di satu sisi, menghadirkan dukungan secara tak terduga pada esai Bazin tentang pentingnya teknologi sebagai pencipta bahasa



Cover *The Society of Spectacle* karya Guy Debord

visual. Namun di sisi lain, menghadirkan tantangan yang cukup fundamental. Buku Guy Debord berjudul *The Society of Spectacle* memberikan gambaran tentang bagaimana citraan dipahami di dalam masyarakat pasca-modern, sebuah masa yang ditandai dengan banjirnya citraan-citraan dari berbagai media (hingga bagi kaum Marxis, akan disebut sebagai akses visual). Citraan-citraan baru yang sekarang ini bermunculan tak pelak akan dipahami sebagai produk dari perkembangan teknologi penghasil citra yang juga bermunculan, seperti kamera video, telepon genggam, kamera digital, komputer dan internet. Para pengaji budaya

baru, seperti Lev Manovich dan Guy Debord juga bersepakat dengan Bazin dalam hal bahwa sinema (sebagai salah satu produk visual) berfungsi sebagai reorganisasi kenyataan sosial atau seperti yang dikatakan Nicholas Mirzoeff (2002), "...the total reorganization of society and therefore the subject."

Dalam konteks ini, citraan masuk dalam konteks tontonan (*spectacle*), yang meliputi pula hubungan sosial antar-manusia yang dimediasi oleh citraan-citraan. Citraan bukan hanya dimengerti sebagai distorsi secara sengaja (kreatif) dari dunia visual atau produk dari sebuah teknologi, tetapi citraan dilihat sebagai "*weltanschauung*" yang telah diaktualisasikan dan diterjemahkan ke dalam kenyataan material. Ia merupakan produk dan tujuan dari mode produksi yang dominan.

Gagasan Debord yang terakhir ini tentu saja akan memaksa kita melihat kembali teknologi sebagai salah satu pendorong penting perubahan/kelahiran citraan-citraan baru dan bahasa-bahasa visual baru. Apakah teknologi adalah satu-satunya kekuatan yang bisa melahirkan/mendorong kemunculan citraan-citraan dan bahasa visual baru? Apakah benar, dalam konteks Indonesia, kehadiran teknologi video dan digital merupakan hal yang 'perlu disalahkan' dalam kemunculan berbagai citraan dan bahasa visual baru yang lebih banal daripada bahasa visual sebelumnya.

Saya melihat relevansi gagasan Jonathan L. Beller (2002) untuk menjawab persoalan ini. Bagi Beller, teknologi sinema adalah hal yang ditindas dalam sejarah kesadaran. Beller seperti juga Bazin dan para pengaji media baru mendasarkan kepercayaannya pada fungsi sinema sebagai sistem reorganisasi sosial, namun ia memperluas definisi ini hingga ke pemahaman bahwa sejarah visual/sinema mesti ditilik dari dua kolom, *pertama*, sejarah yang melihat piranti material atau peralatan yang memungkinkan fabrikasi, pertunjukan/display, dan distribusi obyek tontonan; dan *kedua*, sejarah yang melihat sistem kepercayaan

yang ditanamkan oleh piranti material ini.

Analisis ini berakhir pada studi ekonomi politik citraan sinema yang tak lain adalah sistem kapitalisme. Sinema memiliki akar pada perubahan sistem pasar ke monopoli kapital dan sekarang, dari monopoli ke kapitalisme multinasional. Sinema pada dasarnya muncul karena kebutuhan ekstraksi nilai dari tubuh manusia melampaui batasan tubuh/fisik dan batasan geografis/ruang. Sinema adalah bagian dari kemunculan kompleks sibernetik id mana teknologi berfungsi untuk menangkap dan mengarahkan potensi modal global. Melihat adalah sebuah proses kerja untuk menghasilkan modal. Oleh Beller, gagasan ini disederhanakan dengan ungkapan, "In the postmodern, the image always occurs twice, the first time as commodity, the second as art."

Dalam konteks ini, kita kembali ke sinema Indonesia. Bagi saya, kelahiran bahasa visual 'baru' seperti yang sering disebut sebagai 'estetika' sinetron televisi atau pun 'estetika' salin-ambil (*copy-paste*) lebih merupakan hasil kerja wacana dominan yang sedang berkuasa, yakni sistem pasar, dan bukan sebagai penyikap terhadap teknologi baru. Teknologi baru macam video dan digital bagi pembuat film di Indonesia belum menghasilkan pemaknaan baru terhadap media film, ia 'hanya' memperluas kemungkinan-kemungkinan dan jangkauan-jangkauan pembuatan film. Kelahiran bahasa-bahasa visual 'baru' macam estetika televisi lebih banyak didorong oleh kebutuhan para pemilik rumah produksi (via produser) untuk mengekstrak keuntungan yang sebesar-besarnya dari sistem visual bernama sinema. Oleh karena itu, citraan-citraan yang beredar di sinema Indonesia secara garis besar, muncul lebih sebagai komoditas yang ditawarkan ke masyarakat penonton, daripada eksplorasi artistik atau bahkan ekspresi personal para pembuat film. [Hal ini tidak berarti menihilkan hadirnya satu-dua pembuat film yang berusaha dengan keras melawan arus dominan ini]

Tentu saja ini bukan hal yang baru, karena sejarah sinema sejak awal telah menukarkan kebebasannya dengan konvensi. Sinema sejak setidaknya tahun 1915 telah menukarkan keragaman dengan standarisasi, dengan panjang yang tak lebih dari dua jam, dengan naratif, dengan bahasa-bahasa baku yang kita kenal sebagai sistem sinema yang sekarang. Apa yang dilakukan oleh para pembuat film Indonesia dengan mengambil citraan baku yang telah beredar di media lain menjamin bahwa kita akrab dengan cerita dan citraan film, dan bahasa yang bersifat diktator ini, daripada konvensi sosial, menentukan jenis-jenis cerita/pokok masalah yang bisa muncul di film. Maka sinema Indonesia memiliki pandangan resmi/dominan yang mendepersonalisasi setiap film dan memberlakukan setiap pokok masalah secara sama. Dan bagi saya, film-film ini bisa bercerita lebih banyak tentang kebudayaan kita, dan bukan tentang kekuatan medium/teknologi yang digunakannya.

REFERENSI

- Andrew, Dudley J., *The Major Film Theories*, New York:Oxford University Press, 1976.
- Bazin, André, *What is Cinema? I*, Berkeley: University of California Press, 1967
- _____, *What is Cinema? II*, Berkeley: University of California Press, 1971
- Debord, Guy, *The Society of Spectacle*, New York:Zone Books, 1994.
- Eidsvik, Charles, "Machines of the Invisible:Changes in Film Technology in the Age of Video", dalam Brian Henderson & Ann Martin (ed.), *Film Quarterly, Forty Years-A Selection*, Berkeley:University of California Press, 1999.
- Mirzoeff, Nicholas (ed.), *The Visual Culture Reader*, second edition, London&New York:Routledge, 2002.