

Mempertanyakan *Surprise* Film *Arrival* (2016)

Damas Cendekia¹
d.cendekia@gmail.com

Abstrak

Surprise yang dialami penonton ketika menyaksikan *Arrival* (2016) bukanlah *surprise* biasa. Bagian akhir dari film yang disutradarai oleh Dennis Villeneuve itu membuat penonton merasa ditipu dengan cara yang begitu menyakkan. Mereka dibuat terpukau karena yang disaksikan sama sekali di luar dugaan. Konvensi yang telah mapan mendadak gugur berantakan saat adegan-adegan yang sejak awal diyakini sebagai *flashback* rupanya merupakan adegan-adegan yang baru akan terjadi kemudian. Lewat petikan beberapa *scene* yang dilihat hubungannya dengan film sebagai *form* yang membentuk reaksi dalam pikiran penonton, tulisan ini akan mencari penyebab yang membuat penonton terpedaya sehingga dapat merasakan *surprise* yang lain dari biasanya ketika menonton film ini.

Abstract

Arrival (2016) offers a different kind of surprise to its audience. The ending of this Dennis Villeneuve-directed film deceives the audience in a breathtaking way. They are impressed by something that is completely out of expectation. The established convention is turned upside down when the scenes prior, which are believed to be flashback scenes, are actually scenes that are just about to happen. Through a number of scenes and their relation with the film as form that constructs the spectator's reaction, this paper will examine the causes that makes the audience deceived and witness a completely different kind of surprise while watching this film.

Kata Kunci

surprise, penonton, konvensi, *flashback*, film sebagai *form*

Keyword

surprise, audience, convention, *flashback*, film as form

1 Dosen Penulisan Skenario di Fakultas Film dan Televisi IKJ

Arrival dan Keterkejutan Penonton

Tiap kali menyaksikan sebuah film, penonton cenderung akan memperoleh beberapa pengalaman yang sama. Meski dalam teori *spectatorship* hal tersebut segera terpatahkan, adanya reaksi universal, seperti *curiosity*, *suspense*, dan *surprise* membuat pengalaman yang sama dalam menonton juga bisa dibenarkan. *Curiosity*, *suspense*, dan *surprise* bukanlah reaksi dalam pikiran penonton yang lahir begitu saja. Sebaliknya, reaksi-reaksi itu sengaja diciptakan dari elemen-elemen tertentu dalam film.

Elemen-elemen tertentu yang dimaksud begitu saling berkaitan, tidak terpisah, tidak berdiri sendiri, serta membentuk pola yang membuatnya jadi sebuah kesatuan yang utuh. Keterhubungan antarpola inilah yang merupakan salah satu unsur utama dari apa disebut sebagai *form* dalam film. Selain itu, masih ada beberapa unsur lainnya seperti kausalitas, pengurutan peristiwa, kedalaman informasi, perkembangan plot dari awal menuju ke akhir film, repetisi, ekspektasi, konvensi, serta pengalaman. Unsur-unsur dalam *form* tersebut tentunya juga beroperasi pada film *Arrival* (2016) hingga menciptakan *curiosity*, *suspense*, dan terutama *surprise* bagi penonton.

Surprise bisa dirasakan apabila penonton berekspektasi bahwa sebuah peristiwa akan berlangsung, tapi yang terjadi justru peristiwa lainnya. Dengan kata lain, ekspektasi dalam pikiran penonton harus diciptakan terlebih dahulu, yaitu dengan membuat repetisi. Terdapat sebuah peribahasa Latin yang berbunyi "*repetitio est mater studiorum*", yang bila diterjemahkan menjadi "pengulangan adalah ibu dari segala pembelajaran". Peribahasa tersebut adalah landasan ketika membangun ekspektasi dalam pikiran penonton.

Ekspektasi penting, karena tanpanya tidak akan ada yang namanya *surprise*. Bahkan sejatinya, menciptakan repetisi hingga membuat penonton berekspektasi hanyalah semata-mata agar penonton merasakan *surprise* ketika peristiwa yang tampil sama sekali tidak terbayangkan. Penonton digiring melalui serangkaian repetisi untuk meyakini sesuatu akan terjadi dalam perkembangan film, namun pada satu titik

akan dikecohkan dengan bergulirnya peristiwa lain. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa unsur-unsur pembangun *surprise* adalah repetisi, ekspektasi, dan perkembangan, yang prosesnya bisa dilihat dari skema di samping ini (Skema 1).

Akan tetapi, *surprise* yang penonton rasakan ketika menyaksikan *Arrival* sungguh berbeda. *Surprise* berarti terkejut, dan memang penonton merasakan itu, namun keterkejutan yang penonton alami bukanlah keterkejutan dalam istilah *surprise* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. *Scene-scene* berisi Hannah, putri Louise, segera diyakini oleh penonton sebagai *flashback* sejak pertama kali kemunculannya karena berada dalam ruang dan waktu yang berbeda. Namun rupanya keyakinan penonton salah, karena *scene-scene* itu bukanlah *flashback* yang telah berlalu, tapi justru belum terjadi dan terletak di masa depan.

Keyakinan yang salah itulah yang membuat penonton merasakan *surprise* yang lain dari biasanya. Sudah jelas *flashback*, tapi ternyata bukan. Penonton terkecoh, bahkan lebih parah lagi, penonton merasa telah ditipu sejak awal. Sehingga beberapa pertanyaan pun muncul kemudian: mengapa penonton bisa sampai merasakan *surprise* yang demikian? Apa saja yang menyebabkannya? Untuk menjawabnya, beberapa *scene* yang sejak awal diyakini sebagai *flashback* akan dianalisis. Dari *scene-scene* itu kemudian akan coba dilihat hubungannya dengan unsur-unsur *form* dalam film yang membentuk reaksi di pikiran penonton.

Curiosity dan Suspense dalam Plot Utama

Arrival (2016) berkisah tentang seorang doktor linguistik bernama Louise Banks yang direkrut oleh tim elit dari dinas ketentaraan Amerika Serikat ketika objek misterius berupa pesawat luar angkasa mendarat di dua belas titik yang tersebar di seluruh dunia. Louise dan Ian Donnelly, seorang ahli fisika, harus sesegera mungkin dapat berkomunikasi dengan makhluk-makhluk asing tersebut guna mengetahui tujuan dari kedatangan mereka di Bumi. Selama mempelajari bahasa makhluk-makhluk asing itu, Louise kerap diganggu oleh kemunculan bayang-



Skema 1. Proses terjadinya *surprise*

bayang Hannah dalam pikirannya.

Dari ringkasan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa *scene-scene* Hannah berada dalam sub-plot dan bukan sebagai plot utama. Kedudukannya sebagai sub-plot ini pada gilirannya kurang menjadi fokus utama bagi penonton. Pikiran penonton lebih tertuju pada plot utama dan reaksi-reaksi yang dihasilkan darinya. Plot utama film *Arrival* adalah tentang Louise yang berusaha memahami bahasa makhluk luar angkasa untuk mengetahui apa tujuan mereka datang ke Bumi. Misteri tentang tujuan makhluk luar angkasa itu datang ke Bumi inilah yang kemudian terus menyibukkan pikiran penonton. Penonton dibuat terus bertanya-tanya. Artinya, misteri dalam plot utama ini menghasilkan *curiosity*, yang terus dijaga dan jawabannya baru dikuak pada bagian akhir film. Sepanjang film, energi penonton terkuras oleh usaha-usaha untuk memuaskan rasa ingin tahunya sendiri.

Kemudian, penonton juga dibuat merasakan *suspense* ketika tidak menginginkan peperangan antara manusia dengan makhluk luar angkasa benar-benar terjadi. Kesalahan Tiongkok dalam menerjemahkan kata "*weapon*" sebagai senjata menyebabkan Jenderal mereka mengambil inisiatif untuk memulai perang. Parahnya lagi, hal itu juga diikuti oleh beberapa negara lain, bahkan Amerika Serikat sendiri. Sementara Louise yang menyadari bahwa tujuan makhluk-makhluk luar angkasa itu ke Bumi adalah untuk tujuan yang baik, harus melakukan sesuatu agar kejadian yang sama sekali tidak diharapkan bisa dihindari.

Dari sini agaknya kita sudah bisa menjawab pertanyaan mengapa penonton bisa sampai merasakan *surprise* yang tidak biasa, yakni karena posisi *scene-scene* Hannah hanyalah sekadar sub-plot, sedangkan penonton disibukkan dengan *curiosity* dan *suspense* sepanjang film oleh plot utama. Akan tetapi, jawaban itu terasa masih berada di permukaan, atau sekadar faktor pendukung. Untuk mencari faktor utamanya, kita harus lebih menyelam lagi.

Hancurnya Konvensi tentang *Flashback*

Perlu diulangi, *surprise* berbeda yang penonton rasakan ketika menyaksikan *Arrival* adalah karena telah meyakini *scene-scene* Hannah, putri Louise, sebagai *flashback*, tapi ternyata bukan. Maka untuk mengetahui mengapa *surprise* yang demikian bisa muncul, mulanya kita harus terlebih dahulu menjawab sebuah pertanyaan mendasar, yakni mengapa penonton bisa yakin bahwa *scene-scene* Hannah itu adalah *flashback*.

Setelah beberapa kali bertemu dengan makhluk-makhluk luar angkasa yang datang ke Bumi untuk mempelajari bahasa mereka, tepatnya pada menit ke 49:44, Louise mulai diganggu oleh bayang-bayang Hannah berupa adegan-adegan dalam ruang dan waktu atau *scene* yang berbeda dengan *scene* sebelumnya. Louise baru saja keluar dari pesawat ruang angkasa (1.1), *scene* beralih ke sebuah ruangan yang menampilkan Hannah kecil sedang ketakutan melihat seekor kuda (1.2), lalu *scene* kembali ke tempat Louise yang baru saja keluar dari pesawat luar angkasa (1.3).



1.1

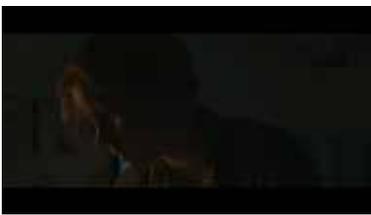


1.2



1.3

Berikutnya, saat Louise sedang berusaha membaca bahasa yang dikirimkan oleh makhluk yang lalu mereka sebut sebagai *hectapods* (2.1), *scene* berpindah lagi sebanyak empat kali ke ruang dan waktu yang berbeda-beda pula (2.2, 2.4, 2.6, 2.8). Empat kali perpindahan *scene* itu tidak bersambungan, namun selalu disisipi oleh kembalinya *scene* ke ruangan semula (2.3, 2.5, 2.7), dan begitu pula dengan penutupnya (2.9).



2.1



2.2



2.3



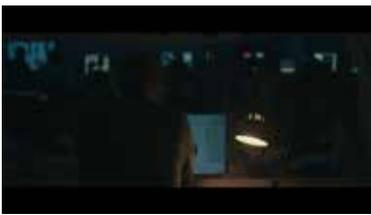
2.4



2.5



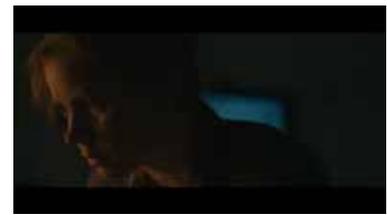
2.6



2.7



2.8



2.9

Dari sini kemudian kita bisa memperoleh beberapa jawaban mengapa penonton meyakini *scene-scene* itu sebagai *flashback*. Pertama, terbaca dari kode visualnya bahwa *scene-scene* itu berada dalam ruang dan waktu yang berbeda dengan *scene* sebelum dan setelahnya. Lebih tepatnya lagi, *scene-scene* itu merupakan peristiwa yang telah lampau. Maureen Turim dalam *Flashbacks in Film: Memory and History* menyebutkan, *flashback* adalah “representasi sinematik dari kenangan atas peristiwa di masa lalu.” Kode visualnya antara lain dengan *dissolve* atau *fade*; sering kali juga dibuka dan diakhiri dengan wajah karakter dari mana *flashback* akan disaksikan oleh penonton, atau, meski tidak selalu, diantarkan oleh narasi. *Dissolve*, *fade*, dan narasi memang tidak terdapat dalam *Arrival*. Akan tetapi wajah Louise yang menjadi pembuka dan penutup (1.1, 1.3, 2.1, 2.3) menjadi kode visual yang jelas bagaimana kemudian *scene* berpindah ke masa lampau dan terbaca sebagai *flashback*.

Kedua, *scene-scene* itu adalah apa yang disebut oleh David Bordwell dan Kristin Thompson sebagai *mental subjectivity*. Ini adalah tentang kedalaman informasi yang diketahui oleh penonton. Kita sebagai penonton dibawa masuk ke dalam pikiran karakter yang berisi kenangan, fantasi, mimpi, maupun halusinasi. Adanya *sequence* pembuka film yang menampilkan informasi mengenai hubungan antara Louise dan Hannah membuat penonton menangkap bahwa *scene-scene* itu adalah *flashback* berupa *mental subjectivity* dari kenangan Louise.

Lebih lengkapnya *sequence* yang dimaksud terdiri dari *scene* Louise bersama Hannah yang baru lahir (3.1), Louise dan Hannah bermain di tepi danau (3.2), Hannah yang berkata “*I love you*” kepada Louise (3.3), Hannah remaja berkata “*I hate you*” pada Louise (3.4), Louise mengusap kepala Hannah (3.5), seorang dokter memeriksa leher Hannah (3.6), Louise menangis setelah dokter memberi tahu sesuatu (3.7, 3.8), dan diakhiri dengan Hannah yang terbaring di kamar rumah sakit dalam kondisi sekarat (3.9).



3.1



3.2



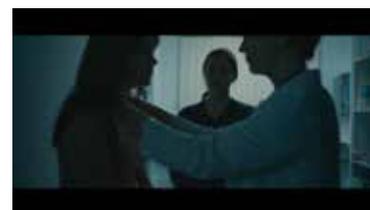
3.3



3.4



3.5



3.6



3.7



3.8



3.9

Sequence pembuka ini membuat penonton menangkap sebuah informasi penting, yakni Louise memiliki seorang putri yang meninggal karena suatu penyakit. Sehingga ketika *scene-scene* nomor 1.2, 2.2, 2.4, 2.6, dan 2.8 terlihat di layar, sudah barang tentu penonton meyakinkannya sebagai *flashback* berisi kenangan Louise tentang putrinya yang kini sudah tiada. Hal ini diperkuat oleh Turim yang mengatakan bahwa *flashback* sebagai kebenaran subjektif selalu memiliki motivasi psikologis, yakni sebuah penggambaran

mengenai proses alam pikiran ketika menoleh ke masa lalu. Ditambahkan olehnya pula, *flashback* sering kali berisi kenangan pahit karakter yang kembali terlintas meski telah coba dikedang. Maka sekali lagi, bagi penonton *scene-scene* itu adalah *flashback* Louise yang terwujud dari perihnya kehilangan Hannah, bukan yang lain.

Kedua jawaban tersebut erat kaitannya dengan pengalaman yang dimiliki oleh penonton. Bukan pengalaman yang penonton dapat selama proses

menyaksikan film ini, melainkan pengalaman yang memang sudah ada sebelum film dimulai. Hampir dipastikan, penonton sudah sering menemukan film-film berisi *flashback* dalam bentuk perpindahan ke ruang dan waktu yang berbeda lalu kembali lagi ke ruang dan waktu semula, atau, *flashback* yang berasal dari kenangan karakter. Terlebih lagi, kodenya mirip seperti *Arrival*, yakni diawali dengan wajah karakter yang kenangannya tergambar kemudian. Oleh Linda Aronson dalam *The 21st Century Screenplay*, pola *flashback* yang demikian diistilahkan sebagai “*flashback as illustration/memory*”, yakni peristiwa masa lampau yang hadir kembali dalam bentuk

visual dengan prinsip “*show, don't tell*”.

Akan tetapi, keyakinan penonton kalau bayang-bayang Louise tentang Hannah adalah *flashback* mendadak runtuh waktu Louise bertemu langsung dengan salah satu *hectapod* (4.1). Sekali lagi bayang-bayang Hannah muncul (4.2, 4.3). Namun Louise malah bertanya siapa anak yang sering hadir dalam pikirannya ini (4.4). *Hectapod* lalu menjawab bahwa Louise bisa melihat masa depan (4.5), kemudian, *scene* ketika Louise bersama Hannah yang baru lahir seperti yang ada di *sequence* pembuka film kembali nampak di layar (4.6).



4.1



4.2



4.3



4.4



4.5



4.6

Scene inilah yang membuat penonton mengalami *surprise* luar biasa. Bagai muslihat, penonton merasa ditipu dengan cara yang begitu menyedihkan, sekaligus dibuat terpucau karena sama sekali di luar dugaan. Keyakinan penonton bahwa *scene-scene* Hannah merupakan *flashback* terutama karena berasal dari *mental subjectivity* berupa kenangan Louise langsung hancur berantakan. Mengapa bisa demikian?

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa unsur-unsur pembangun *surprise* adalah repetisi, ekspektasi, dan perkembangan. Bila dilihat kembali, *scene-scene* Hannah berupa *mental subjectivity* Louise dalam ruang dan waktu yang berbeda itu adalah merupakan repetisi, pengulangan-pengulangan yang hadir sesekali. Namun demikian, rupanya

repetisi itu bukanlah repetisi yang biasa jadi salah satu unsur pembangun *surprise*, karena repetisi itu kemudian tidak melahirkan ekspektasi.

Repetisi yang melahirkan ekspektasi adalah repetisi yang menggiring penonton untuk meyakini sesuatu akan terjadi nanti. Dari repetisi dalam sebuah film, penonton kemudian memperoleh pengalaman yang fungsinya adalah sebagai bekal ‘hanya’ untuk film itu saja. Sebagai ilustrasi, dalam sebuah film dengan karakter seorang ayah dan putranya yang berumur 10 tahun, terdapat repetisi seperti berikut:

1. Saat putranya bangun kesiangan untuk sekolah, sang ayah membentakinya.
2. Ketika waktunya belajar tapi si anak malah bermain, sang ayah menamparnya.
3. Waktu si anak tidak segera ke rumah sepulang sekolah, sang ayah menendangnya.
4. Suatu hari, si anak mendapat nilai 2 untuk hasil ujiannya.

Dari repetisi nomor 1, 2 dan 3, penonton kemudian berekspektasi tentang apa yang akan terjadi begitu melihat nomor 4. Sementara repetisi *scene-scene* Hannah tidaklah demikian. Repetisi *scene-scene* Hannah tidak memberikan pengalaman bagi penonton, melainkan penonton sudah memiliki pengalaman bahkan sejak sebelum film dimulai, dari menonton film-film lain sebelumnya. Pengalaman itu membuat penonton beranggapan bahwa *scene-scene* Hannah itu adalah *flashback*.

Melihat *scene-scene* Hannah sama halnya dengan kita yang selalu mendapati segalanya jadi basah oleh hujan. Sejak kecil, kita selalu disuguhkan oleh fenomena hujan yang membasahi apa saja. Fenomena itu berulang terus sampai ratusan, bahkan ribuan kali, tergantung usia hidup kita. Maka saat ini, begitu kita menyadari hujan turun, maka kita tahu bahwa semua pasti basah. Tidak akan ada ekspektasi lain, hanya basah. Itu saja. Dengan demikian, *scene-scene* Hannah yang terus berulang adalah menghasilkan konvensi. Kalau hujan itu basah, maka berdasarkan pengalaman menonton film-film lain sebelumnya, *scene-scene* Hannah adalah *flashback*.

Oleh karena telah menjadi konvensi, pikiran penonton tidak lagi disibukkan dengan tebakan-tebakan maupun harapan-harapan dari sebuah ekspektasi yang menjadi cikal bakal *surprise*. Bahkan hampir bisa dikatakan mustahil apabila penonton bisa sampai berekspektasi. Penonton seakan telah pasrah menerima *scene-scene* Hannah sebagai *flashback*. Demikianlah repetisi *scene-scene* Hannah yang tidak menghasilkan ekspektasi, melainkan konvensi.

Di samping itu, keberadaan *sequence* pembuka

film yang memberi informasi jelas kepada penonton bahwa Hannah sudah meninggal juga sejak awal telah membunuh ekspektasi dalam perkembangan film menuju ke akhir. Artinya perkembangan sama sekali tidak memiliki fungsi dalam membangun *surprise* dalam film ini. Penonton sudah tahu bagaimana nasib Hannah sejak awal film. Sehingga, dengan begitu peran perkembangan telah digantikan oleh pengalaman, baik itu pengalaman yang telah dimiliki penonton sebelum film dimulai maupun pengalaman yang baru penonton dapat selama proses menyaksikan film ini.

Hancurnya konvensi menjadi faktor penentu sehingga penonton mengalami *surprise* yang lain dari biasanya. Telah sejak awal penonton menerima *scene-scene* Hannah sebagai *flashback*, sudah terjadi seperti yang terjelaskan di *sequence* pembuka film, tanpa adanya ekspektasi sedikit pun. Itu *flashback*, titik. Maka begitu penonton mengetahui bahwa ternyata *scene-scene* Hannah itu malah belum terjadi, sebuah visi di kemudian hari, hancurlah konvensi yang sudah lama terbentuk di pikiran penonton karena pengalaman menyaksikan film-film lain sebelumnya.

Skema *Surprise Film Arrival*

Pada permukannya, penyebab penonton merasakan *surprise* yang lain dari biasanya ketika menyaksikan *Arrival* adalah karena mereka telah disibukkan oleh *curiosity* dan *suspense* dalam plot utama. Selain itu, *scene-scene* Hannah dalam *mental subjectivity* Louise tidak menjadi fokus penonton karena hanya sekadar sub-plot. Namun ketika menyelam agak lebih ke dalam lagi, ditemukanlah hal lain yang bisa disebut sebagai penyebab utama, yakni *surprise* yang dirasakan oleh penonton tidaklah berasal dari ekspektasi yang melenceng.

Penonton tidak digiring untuk meyakini sesuatu akan terjadi lewat repetisi yang kemudian menghasilkan ekspektasi. *Scene-scene* berisi Hannah segera diyakini oleh penonton sebagai *flashback* sejak awal kemunculannya karena berada dalam ruang dan waktu yang berbeda. Dengan kata lain, repetisi berupa *scene-scene* Hannah tidaklah melahirkan ekspektasi, melainkan



Skema 2. Proses terjadinya *surprise* dalam *Arrival*

konvensi berkat pengalaman yang telah dimiliki oleh penonton. Lebih lanjut lagi, ekspektasi bahkan telah mati, sebab di *sequence* pembuka film penonton diberi informasi bahwa Hannah sudah meninggal karena sebuah penyakit. Artinya, perkembangan juga sama sekali tidak memiliki pengaruh pada *surprise* yang dirasakan penonton.

Maka menjadi jelas bahwa *surprise* dalam *Arrival* tidak berasal dari ekspektasi dan perkembangan seperti yang telah digambar dalam skema sebelumnya. Surprise dalam *Arrival* terlahir dari konvensi dan pengalaman. Bukan ekspektasi yang dibelokkan, tapi konvensi yang dihancurkan. Skema prosesnya bisa dilihat di atas ini (Skema 2).

Dengan cerdas *Arrival* bermain dengan konvensi mengenai *mental subjectivity*, untuk kemudian menghancurkannya. Film ini seolah telah menyadarkan penonton bahwa tidak selamanya *scene-scene* berupa *mental subjectivity* adalah *flashback* dari kenangan karakter atas peristiwa yang sudah lampau. Bukan pula fantasi, mimpi, ataupun halusinasi, tapi visi yang benar-benar akan terjadi.

Nampaknya begitu tergesa-gesa bila mengatakan bahwa *Arrival* telah menciptakan formula paling mutakhir mengenai bagaimana proses lahirnya *surprise* yang bisa berasal dari hancurnya konvensi. Namun ada yang hampir menjadi pasti, yakni betapa aspek-aspek dalam *mental subjectivity* perlu ditambahkan satu lagi. Setelah kenangan, fantasi, mimpi, dan halusinasi dari karakter, berikutnya adalah visi.

Daftar Pustaka

- Aristotle. *Poetic*, translated by S. H. Butcher. Pennsylvania: Pennsylvania State University. 2000.
- Aronson, Linda. *The 21st Century Screenplay*. Crows Nest: Allen & Unwin. 2010.
- Biran, Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV-IKJ. 2010.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press. 2001.
- Chatman, Seymour. *Story dan Discourse*. New York: Cornell University Press. 1988.
- Cowgill, Linda J. *The Art of Plotting: Add Emotion, Suspense, and Depth to Your Screenplay*. Washington: Back Stage Books. 2008.
- Currie, Mark. *The Unexpected; Narrative Temporality and the Philosophy of Surprise*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2013.
- Hayward, Susan. *Cinema Studies: The Key Concepts*. London & New York: Routledge. 2000.
- Lodge, David. *The Art of Fiction*. New York: Penguin Books. 1992.
- Mayne, Judith. *Cinema and Spectatorship*. London & New York: Routledge. 1993.
- Turim, Maureen. *Flashbacks in Film: Memory and History*. London & New York: Routledge. 1989.