

POSISI BAYANGAN DALAM IMAJI VISUAL & KEMUNGKINAN ANALISISNYA

Mohamad Ariansah
ale_ansyah@yahoo.com

ABSTRAK

Bayangan merupakan sebuah entitas yang selalu dipandang sebagai sumber dari kejahatan dan keburukan. Sebuah wilayah di mana cahaya yang merupakan sumber dari pengetahuan sejati dan kebaikan tidak mampu meneranginya. Karena itulah maka peradaban memberikan sebuah pencitraan yang buruk dan penuh dengan perasaan curiga terhadapnya.

Namun muncul film-film yang dapat mengangkat posisi dari bayangan. Selain merubah cara pandang peradaban Barat yang mengakar sangat kuat. Sebab bayangan bisa menjadi terapi bagi manusia dalam menjalani trauma dan kegelapan.

ABSTRACT

Shadow is an entity that is always viewed as a source of evil and ugliness. An area where light is the source of true knowledge and virtue are not able to illuminate it. That's why the civilization gives a bad image and full of suspicion against him.

But many films appeared to elevate the position of the shadow. In addition to change the way Western civilization rooted very strong. Because the shadow could be a therapy for humans to live within trauma and darkness.

KATA KUNCI

Cahaya, Bayangan, Analisis Bayangan

KEYWORD

Light, Shadow, Shadow Analysis

Pendahuluan

Cahaya adalah segalanya dalam film, tanpa kehadirannya tidak akan lahir *Intolerance*, *Sunrise*, *Potemkin*, *La Regle Du Jeu* dan *Citizen Kane*. Kita hanya akan melihat sebuah layar yang gelap tanpa ada emosi yang muncul dari drama melalui tegangan antara unsur-unsur grafis, figur-figur ataupun keindahan sebuah tempat dalam sebuah durasi tertentu. Tanpa cahaya tidak

akan ada film. Bahkan lebih dari itu, tanpa cahaya maka semuanya menjadi tidak berarti hingga kitab suci seperti Injil mengabadikannya sebagai unsur awal dalam proses penciptaan alam semesta beserta isinya. Sedemikian pentingnya cahaya, sehingga kita menamakan medium yang muncul pada akhir abad ke-19 dengan sinema (Sinema = melukis gerak dengan cahaya). Sebuah istilah

yang merupakan pertanda atas penghargaan terhadap cahaya.

Meskipun cahaya merupakan prasyarat eksisnya film dan film adalah cahaya, tapi konsekunsi yang muncul setelah itu adalah bayangan. Bagaimana sebuah pasangan yang selalu bersama-sama di mana ada terang pasti ada gelap atau ada cahaya maka ada bayangan. Saat cahaya mengenai sesuatu objek, maka pada bagian permukaan dari objek tersebut terdapat bagian yang diterangi oleh cahaya. Tapi akibatnya juga terdapat bagian yang gelap di mana cahaya menjadi terhalang persis karena kekhasan bagian permukaan objek tersebut. Hingga bayangan menjadi muncul. Atau dengan kata lain segala sesuatu selalu memiliki dua dimensi yang saling berlawanan namun melengkapi hingga menghasilkan aura yang unik dari sebuah objek. Selalu begitu dalam film tidak pernah ada yang terang seluruhnya ataupun gelap seluruhnya, karena akan menjadi sangat tidak menarik dan terkesan datar. Serta kesan kedalaman tiga dimensi menjadi tidak muncul.

Kendati yang satu tidak mungkin dipisahkan dengan yang lain, namun faktanya terdapat perlakuan yang berbeda terhadap kedua hal tersebut. Dalam sejarah peradaban cahaya umumnya selalu menjadi simbol dari kebenaran yang sejati dan kebaikan. Sedangkan bayangan kerap dipandang sebagai imitasi yang selaludipandang dengan perasaan curiga karena identik dengan sesuatu yang gelap, buruk dan jahat. Selain itu umumnya dipahami pula bahwa tanpa cahaya tidak akan ada bayangan. Ini berarti pembicaraan tentang bayangan tidak dimungkinkan secara independen dari cahaya. Secara psikologis seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari maka dalam imaji visual pun kita jarang memberi perhatian terhadap bayangan ataupun daerah yang gelap.

Masalahnya apakah bayangan hanya merupakan imitasi yang tidak sempurna serta konsekuensi dari sesuatu hal seperti pencahayaan semata, hingga dalam film perhatian cukup diarahkan pada cahaya sebagai unsur utama yang

mewakili keseluruhan sebagai faktor iluminansi dan pembentukan makna? Atau terdapat dimensi lain dari bayangan di mana ia memiliki peran utama yang menentukan dalam sebuah film?

Posisi Umum Bayangan Dalam Imaji Visual & Sinema

Jauh sebelum imaji bergerak dalam film muncul, manusia telah mengenal bentuk-bentuk representasi visual lainnya seperti lukisan dan fotografi. Dari kedua medium tersebut film berhutang sangat besar dalam perjalanannya sejak akhir abad ke-19 sampai saat ini. Khususnya perkembangan seni lukis yang selalu memberikan inspirasi berlimpah terhadap tampilan visual yang kita lihat di layar. Baik itu sistem perspektif dan komposisi dalam lukisan Renaisans Italia abad ke-15, gaya tata cahaya dari Carravaggio dan Rembrandt, studi atas impresi cahaya yang mempengaruhi kesan orang terhadap sebuah objek dari aliran Impresionisme Perancis, ataupun filosofi tentang warna dari Henri Matisse dalam kaitannya dengan bentuk dan cahaya.

Perjalanan panjang seni rupa Barat tersebut sejak zaman Yunani kuno merupakan rujukan penting khususnya bagi sutradara, sinematografer maupun *art-director* yang sangat berkepentingan dalam menentukan tampilan visual yang tepat dalam film. Yang dalam hal ini berusaha membuat imaji yang tidak hanya bagus tapi mampu menghasilkan kesan tertentu secara psikologis kepada penonton, selain mampu menceritakan sebuah kisah secara visual sebagai konsekuensi dari dominasi film naratif sepanjang sejarah sinema.

Jadi merupakan hal yang wajar jika sinema pada awal abad ke-20 yang lalu sangat berhutang pada seni lukis, sebab eksistensinya sangat tergantung pada imaji yang memiliki fungsi ekspresif dan informatif. Di mana seni lukis telah mampu mengekspresikan hal-hal tersebut melalui imaji berdasarkan perjalanannya yang sangat panjang.

Karena keterkaitan yang sangat kuat



Bandingkan gestur laki-laki yang sedang duduk dengan bayangannya dalam *Vampyr* (1932, Carl Theodor Dreyer)

dengan seni lukis tersebut maka kedudukan dari imaji dalam sinema menjadi sangat vital, hingga teori film banyak memusatkan perhatian pada berbagai properti yang berhubungan dengan imaji dalam film tersebut. Baik itu yang terkait dengan berbagai elemen yang terdapat dalam sebuah imaji yang terlihat di layar, persoalan teknis yang membentuknya, serta masalah dari karakteristik imaji film yang unik dan representasi imaji yang terkait dengan penonton.

Baik sebagai elemen visual yang terlihat di layar ataupun faktor pembentuk dari sebuah imaji secara teknis, cahaya merupakan sebuah elemen yang selalu terkait dalam berbagai proses tersebut di atas selain berfungsi menjadi penentu yang sangat penting. Hingga posisinya memang selalu menarik untuk diamati, dianalisa, dan diinterpretasikan dalam sebuah imaji. Dalam seni lukis meskipun tidak seketat sinema karena kedekatan dengan hukum optik, tetap saja logika cahaya menjadi unsur sangat penting diperhatikan. Yang bila mengacu pada David Bordwell dan Kristin Thompson dalam buku *Film Art : An Introduction*, kemungkinan pencahayaan yang tidak terbatas dari sebuah film dapat diklasifikasikan menjadi *kualitas* (keras-lemah cahaya),

sumber (cahaya utama dan sumber cahaya lain dengan intensitas yang lebih kecil), *arah* (cahaya dari atas, bawah, depan, belakang, kiri, kanan) serta *warna* dari cahaya.

Berdasarkan kemungkinan-kemungkinan pencahayaan yang mengenai sebuah atau beberapa objek itulah maka bayangan dihasilkan. Mengacu dari situ lantas sebuah analisa imaji terhadap bayangan memiliki beberapa kemungkinan, seperti;

1. Objek manakah yang memiliki bayangan ?
2. Jelas atau tidakkah bayangan sebuah objek tersebut sebagai hasil dari kualitas cahaya ?

Yang bila dielaborasi lebih lanjut kemudian berdasarkan keras dan lemahnya cahaya yang mengenai sebuah objek, sumber cahaya utama dan lainnya yang intensitasnya lebih sedikit, dari arah mana cahaya berasal, dan berbagai manipulasi pencahayaan lainnya, akan didapatkan kemungkinan berikutnya di mana dalam sebuah imaji terdapat objek-objek tertentu yang tidak memiliki bayangan. Maka kemungkinan analisa berikutnya yang bisa diajukan adalah:

3. Mengapa sebuah objek tidak memiliki bayangan ?

Kendati begitu dari ketiga kemungkinan untuk melakukan analisa terhadap bayangan tersebut masih terbatas pada keterkaitan dengan persoalan cahaya.

Posisi Alternatif Bayangan Dalam Imaji Visual & Sinema

Jika imaji terkait dengan persepsi visual, maka mata hanya dapat melihat sebuah imaji jika ada cahaya. Sebab tanpa itu semua yang ada hanyalah gelap. Bila kita mencoba untuk menyimpulkan bahwa logika cahaya yang sama juga mengikat dalam lukisan, apakah ini berarti bisa disimpulkan bahwa cahaya yang melahirkan imaji (lukisan) atau cikal-bakal dari seni lukis ? Karena itu menjadi sangat wajar jika sejarah



Perhatikan bayangan laki-laki yang berdiri yang tampak terlihat seperti monster dalam *Bigger Than Life* (1956, Nicholas Ray)

seni lukis Barat yang didominasi pikiran Plato menaruh perhatian lebih pada cahaya dibandingkan dengan bayangan sebagai metafora dari tiruan yang identik dengan sesuatu yang buruk dan jahat. Seperti halnya masyarakat yang menganalogikan cahaya dengan kebaikan dan bayangan dengan kejahatan.

Di mana sejak zaman Yunani Kuno, persoalan cahaya dan bayangan yang muncul dalam salah satu metafora paling terkenal dalam sejarah peradaban Barat yang dilukiskan oleh Plato tentang manusia gua. Ilustrasi tersebut setidaknya semakin memperkuat dominasi dari cahaya dibandingkan dengan bayangan sebagai saudara kembarnya yang tidak sempurna. Refleksi dari bayangan realitas di luar gua selalu merupakan pengetahuan yang tidak hakiki, meski terkadang ia terproyeksikan di dinding gua dengan sangat menggoda dan menarik perhatian dari manusia guayang terbelenggu di dalamnya tanpa mampu sedikitpun mengarahkan pandangan ke arah luar gua tersebut. Hingga merupakan sebuah konsekuensi yang logis apabila bayangan semakin dipinggirkan dalam perjalanan sejarah peradaban Barat pada umumnya.

Dalam bukunya *A Short History of The Shadow*, Victor Stoichita melakukan investigasi terhadap asal usul dari imaji visual. Stoichita melihat bahwa bila ditelusuri lebih jauh spekulasi mengenai asal usul dari imaji (lukisan) bukanlah berawal dari cahaya melainkan sebaliknya, yakni bayangan. Ia mencatat bahwa spekulasi paling awal tersebut telah dikemukakan seorang pemikir Romawi kuno, Pliny The Elder (23 – 79 Masehi). Dari spekulasi Pliny tersebut, Stoichita menemukan beberapa versi mitologi tentang asal-usul lukisan. Versi pertama mengatakan bahwa lukisan pertama kali muncul 6000 tahun yang lalu di Mesir sebelum berpindah ke Yunani. Versi kedua mengatakan bahwa lukisan awalnya muncul dari Yunani kuno di daerah Sicyon, meskipun ada juga yang mengatakan di Corinth. Walaupun begitu terdapat kesamaan dari dua versi mitologi tersebut, di mana lukisan muncul pertama kali ketika orang menarik garis di sekeliling bayangan manusia. Gambar yang dihasilkan dari penarikan garis-garis pada bayangan itulah yang melahirkan lukisan sebagai awal munculnya imaji visual yang pertama. Jadi lukisan lahir ketika manusia mulai tertarik untuk mengabadikan proyeksi dari dirinya melalui kesatuan bentuk garis-garis.

Ini berarti dalam sejarah panjang imaji visual, bayangan bukanlah sebuah konsekuensi dari cahaya yang terhalang oleh sebuah objek. Tapi bayangan merupakan cikal-bakal dari imaji visual atau esensi yang mendasar dari imaji dan hakekat seni rupa Barat. Yang seandainya terdapat pergeseran nilai dalam sejarah peradaban Barat dengan memandang rendah posisi bayangan mungkin lahir sebagai akibat paradigma utama abad Pertengahan yang lebih menekankan aspek-aspek keilahian, selain interpretasi Plato yang mengecam seni sebagai sesuatu yang rendah karena hanya sekedar tiruan dari dunia idea. Di mana abad Pertengahan menempatkan Tuhan sebagai cahaya utama dari seluruh alam semesta dan titik sentralnya. Sedangkan seni/lukisan yang lahir dari tiruan manusia menjadi identik dengan sesuatu yang gelap harus didisiplinkan menuju Tuhan, tentu saja dengan menggunakan diskursus-diskursus di luar kesenian. Walaupun hakekat utama dari seni adalah tiruan yang merupakan

proyeksi diri manusia.

Kendati begitu sejarah sinema telah memperlihatkan perubahan pandangan dalam memandang bayangan. Sebab dalam beberapa momen pentingnya, bayangan tidak lagi terlihat sebagai konsekuensi dari cahaya tapi sudah dieksplorasi lebih jauh untuk kebutuhan lapisan-lapisan arti dari imaji dalam sebuah film selain mampu meningkatkan unsur ketegangan pada sebuah adegan.

Pada gerakan penting sinema Ekspresionisme Jerman tahun 1920-an melalui film seperti *Nosferatu* (1922) atau *M* (1931) yang muncul kemudian, bayangan diperlihatkan tidak hanya sebagai konsekuensi dari cahaya tapi ia menjadi peran utama yang membangun ketegangan dari imaji terhadap penonton. Dalam film-film Ekspresionisme Jerman dan *film noir* Hollywood tahun 1940-an, bayangan tampil tidak selalu dalam ukuran dan bentuk yang sama dengan objek yang diproyeksikannya tapi bisa menjadi lebih kecil atau sangat besar sampai setinggi gedung bertingkat dan menguasai keseluruhan imaji dalam sebuah adegan.

Dalam sebuah film dari Carl Dreyer yakni *Vampyr* (1932) terdapat sebuah adegan di mana bayangan mampu mengantisipasi gerakan seorang lelaki tua yang pincang, lalu bergerak secara bebas dari subyeknya tersebut. Sebuah teknik sinematografi yang sangat indah yang kelak akan menginspirasi Francis Coppola dalam *Dracula* (1992), di mana bayangan dari Drakula (Gary Oldman) bergerak terpisah dari dirinya. Saat Drakula berbincang-bincang dengan Jonathan Harker (Keanu Reeves) terlihat dirinya sangat ramah, namun bayangannya tampak berusaha untuk mencekik Jonathan. Sebab ia ingin berusaha menyingkirkan Jonathan, agar mampu mendapatkan tunangannya yang sangat mirip dengan istri Drakula yang telah mati bunuh diri.

Contoh lainnya di mana bayangan memiliki arti penting untuk mencapai sebuah lapisan arti adalah film Nicholas Ray, yakni *Bigger Than Life* (1956) yang merupakan studi atas kondisi

sosial masyarakat Amerika tahun 1950-an. Dalam film itu terdapat seorang bapak yang berprofesi sebagai guru mengalami kondisi sakit kepala temporer karena mendapatkan sebuah penyakit langka, lalu ia diberikan obat oleh dokter untuk mengurangi rasa sakit tersebut. Tapi karena persoalan keluarga dan sosial lainnya, ia terpaksa mengkonsumsi secara berlebihan obat tersebut tanpa sepengetahuan dokter dan keluarganya hingga kecanduan. Pada saat berada dalam kondisi yang sangat membutuhkan obat penenang dari kecanduannya, laki-laki itu memaksa anaknya untuk belajar. Walaupun anaknya sudah letih ia tetap memaksa anaknya terus belajar. Pada saat itulah terlihat bayangan bapak tersebut berubah menjadi seperti monster yang mengerikan.

Dari beberapa contoh tersebut maka beberapa kemungkinan lainnya dari analisa bayangan dalam sebuah imaji visual (film, foto, lukisan) yang bisa diajukan, adalah;

4. Bagaimanakah ukuran dan bentuk bayangan ?
5. Mengapa terjadi perubahan gerak atau bentuk dari bayangan sebuah objek ?

Dari sini terlihat kemungkinan lainnya dari bayangan yang tidak hanya berada dalam posisi sekunder. Sebab terkadang bayangan bisa menjadi pertimbangan utama dalam penciptaan imaji, baik untuk kebutuhan informatif, ekspresif ataupun estetika.

Penutup

Pandangan klasik tentang posisi sekunder dari bayangan dibandingkan dengan cahaya yang lahir dalam sejarah peradaban Barat karena konteks zaman, situasi sosial-budaya, faktor politik, ideologi dan muatan teologis tertentu, merupakan sesuatu yang telah mengakar dan memiliki sejarah sangat panjang.

Kendati bertahan dalam waktu yang sangat panjang selama ribuan tahun, namun perlahan-

an tapi pasti terjadi sebuah perubahan mendasar dalam diskursus teoritik dan praktek yang mulai menempatkan bayangan dalam posisi penting sebuah representasi visual. Bahkan terkadang penciptaan imaji visual dan film kerap menggunakan cahaya untuk menciptakan bayangan.

Khususnya praktek dalam film seperti halnya dengan kemunculan gerakan Ekspresionisme Jerman pada dekade 1920-an, di mana bayangan tidak lagi lahir sebagai konsekuensi dari berakhirnya cahaya namun menjadi representasi dari teror dan dilema moral dari karakter yang menghasilkan drama, ketegangan dan horor. Yang dalam konteks estetik dan sosiologis dari gerakan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa posisi dari bayangan telah melampaui cahaya namun berperan sebagai aktor utama dalam film.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David & Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction. 8th edition*, McGraw-Hill: 2008.

Stoichita, Victor, *A Short History of The Shadow*, Reaktion Books: 1997.