

ANALISIS HERMENEUTIKA

*FILM DOKUMENTER
SAMPARKOUR*

KUSEN DONY HERMANSYAH

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Kusen Dony Hermansyah, Seorang pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Saat ini sedang menempuh pendidikan doktoral di program studi seni pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

Koresponden Penulis

Kusen Dony Hermansyah | kusendony@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Jalan Sekolah Seni No. 1

Raden Saleh, Kompleks Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini
Raya No.73, Jakarta, 10330

Paper submitted: 20 November 2024

Accept for publication: 19 December 2024

Published Online: 20 December 2024

Analisis Hermeneutika Film Dokumenter *Samparkour*

Kusen Dony Hermansyah
Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta
Email: kusendony@ikj.ac.id

ABSTRACT

Hermeneutic Analysis of the Film Samparkour. Samparkour is a typical observational documentary movie, and part of its attraction is how hard it is to explain the meaning behind parkour athlete Zico Corrêa's movements. When performing his acts on the streets of São Paulo, he never fails. Everything he does seems routine or ingrained. The research method that will be used is qualitative research and the data source is the Samparkour film itself. While the data collection technique uses literature study and document study. In addition, Paul Ricoeur's hermeneutic method will be used as a tool for data analysis. According to this theory, the film Samparkour is not just about parkour athletes who challenge cities; rather, it also features other aspects that are "sold" through persuasive soft-sell techniques. Because the audience is spoiled with a very good film style with good parkour staging.

Keywords: *observational documentary, parkour, soft-sell appeal*

ABSTRAK

Samparkour merupakan film *observational documentary* yang biasa. Daya tariknya terletak pada kesulitan menyampaikan pesan dari aksi Zico Corrêa sebagai atlet *parkour*. Corrêa tidak pernah gagal sekalipun saat melakukan aksinya di jalanan São Paulo, karena hal tersebut sudah menjadi kebiasaan atau rutinitasnya. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sumber datanya adalah film *Samparkour* itu sendiri. Pengumpulan data menggunakan studi dokumen dan kepustakaan. Teori hermeneutika Paul Ricoeur menjadi instrumen untuk analisis datanya. Merujuk dari teori Ricoeur, film *Samparkour* bukan hanya film tentang atlet *parkour* yang menjelajah kota, tetapi ada aspek lain yang "dijual". Hasil penelitian ini menggambarkan film dokumenter menggunakan gaya *observational documentary* dengan genre *city profile* dan kemasan *soft-sell appeal*. Penonton dimanjakan dengan gaya film (*film style*) yang sangat baik dengan *staging* permainan *parkour* yang bagus.

Kata Kunci: *observational documentary, parkour, soft-sell appeal*

PENDAHULUAN

Samparkour adalah film dokumenter berdurasi 7 menit yang memperlihatkan seorang atlet *parkour*, Zico Corrêa sedang menjelajahi kota São Paulo, Brasil. Atlet tersebut beraksi dengan berlari, melompat, hingga salto di seluruh kota. Corrêa menggunakan marka jalan dan bangunan kota sebagai area bermainnya dan sebagai rintangan yang harus ditaklukkan. Wiland Pinsdorf sebagai sutradara juga memperlihatkan beberapa sudut kota tanpa atlet tersebut, terutama sebagai variasi dari aspek visual film ini. Permasalahannya adalah apakah film ini hanya ingin menampilkan kemampuan seorang atlet *parkour* yang menjelajahi kota São Paulo atau ada hal lain yang ingin diungkap oleh pembuat filmnya?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengamatan ini adalah metode penelitian kualitatif. Sumber datanya adalah film berjudul *Samparkour* yang didapatkan dari media daring YouTube. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan dan studi dokumen.

Teori yang digunakan adalah teori analisis hermeneutika yang bertujuan untuk membuka berbagai maksud dan makna yang terkandung di dalam film tersebut. Penelitian ini menggunakan teori hermeneutika Paul Ricoeur. Teori hermeneutika Ricoeur digunakan sebagai instrumen analisis.

Tinjauan Teori Hermeneutika Paul Ricoeur

Hermeneutika berasal dari kata *hermeneuein*, kata yang berasal dari Yunani. Kata tersebut berarti menafsirkan dan kata bendanya adalah *hermeneia* yang artinya tafsiran (Susanto 1). Menurut Richard E. Palmer, bentuk dasar kata

kerja dan kata benda hermeneutika mencakup tiga makna, yaitu mengatakan (*to say*); menjelaskan (*to explain*); dan menerjemahkan (*to translate*) (Hifni 31-32).

F. Budi Hardiman (2015) menyatakan bahwa keserentakan antara interpretasi dan refleksi kehidupan atau hermeneutika dan makna hidup merupakan landasan pemikiran Paul Ricoeur (236–237). Ricoeur mewarisi dua perspektif yang berbeda dalam melihat teks, yaitu Wilhelm Dilthey serta Martin Heidegger dan Hans-Georg Gadamer. Wilhelm Dilthey merupakan orang pertama yang mereduksi interpretasi menjadi pemahaman yang menyatakan bahwa percobaan memahami teks berarti secara intuitif menangkap kehendak pengarang (Susanto 61).

Perspektif Heidegger dan Gadamer yang mengenyampingkan pengarang dalam berargumen, karena lebih memfokuskan diri pada teks. Menurut Heidegger dan Gadamer, teks dapat dijelaskan dengan lebih objektif seperti objek studi pada ilmu alam. Ricoeur berpendapat bahwa “pemahaman” dan “penjelasan” tidak bertentangan dalam menafsirkan teks. Keduanya saling melengkapi dan berguna karena “pemahaman” adalah tujuan dari “penjelasan” dan “penjelasan” adalah cara menuju “pemahaman”. Bagi Ricoeur, membaca adalah menafsirkan dan menafsirkan adalah memahami dengan cara menjelaskan (Susanto 61).

Teori hermeneutika Paul Ricoeur mempunyai tiga tahapan dalam menganalisis teks. Pertama, menafsirkan teks yang dimulai dengan menebak makna teks. Proses ini merupakan pemahaman yang paling awal dan naif dari pembaca teks. Meskipun demikian, pembacaan teks tidak dapat digunakan untuk mengetahui maksud pengarang karena tidak memiliki akses langsung. Momen ini menjadikan teks memberi kemungkinan ragam makna yang disebut Ricoeur dengan *pre-reflective understanding* (Susanto 61).

Kedua, pencarian penjelasan kritis dan metadis yang berkaitan dengan pemaknaan awal sebagai hasil pemahaman *pre-reflective*. Pada momen ini pemaknaan awal dapat divalidasi, dikoreksi, dan diperdalam dengan mempertimbangkan struktur objektif teksnya (Susanto 62). Ketiga, apropriasi (*appropriation*) yang diartikan sebagai proses memahami diri sendiri karena adanya proyeksi dari teks. Momen ini adalah puncak dari proses penafsiran dan Ricœur memasukan aspek eksistensial ke dalam teori hermeneutiknya. Pada momen ini terjadi dialog antara pembaca dengan teks (Susanto 62).

Ketiga proses ini menurut Ricœur, yaitu pemahaman, penjelasan, dan apropriasi akan membentuk lingkaran hermeneutik (*hermeneutical circle*) dan Ricœur juga tidak ingin teori hermeneutikanya menjadi “lingkaran setan” tanpa ujung. Maksud dari apropriasi adalah memperluas *hermeneutical circle* untuk menuju pancaran hermeneutik (*hermeneutical arc*). Dalam *hermeneutical arc* teks menyediakan berbagai potensi pemahaman dan menjadi gudang makna yang sewaktu-waktu dapat dibuka dan diaktualisasikan melalui penjelasan metadis-historis. Seorang penafsir akan mendekati teks melalui pemahaman yang intim, lalu mengambil jarak–distansi dari teks melalui penjelasan yang bersifat metadis-historis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh. Pengambilan jarak (distansi) metodologis adalah dimensi penting pada proses hermeneutika. Pada proses inilah penjelasan metadis dan “pemahaman fenomenologis” menemukan titik temu sebagai dialog produktif. Proses dialektis antara pemahaman dan penjelasan itu sebagai isu sentral dalam teori hermeneutika dari Paul Ricœur (Susanto 62-63).

Teori Estetika Film

Teori estetika film yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith. Mereka

menuliskannya ke dalam buku yang berjudul *Film Art: An Introduction* yang mencoba memetakan berbagai hal yang menjadi persoalan dalam teori produksi film sebelumnya. Beberapa aspek yang dipetakan oleh Bordwell dan kawan-kawannya kemudian dikenal dengan klasifikasi pada tipe, jenis, bentuk, dan gaya film.

Tipe Film

Bordwell dan kawan-kawannya membuat klasifikasi tipe film dari sumber atau cara menuangkan ide dalam pembuatan film. Penggunaan sumber ide yang didapatkan dari imajinasi disebut film fiksi. Sementara, penggunaan sumber ide yang berasal dari fakta disebut sebagai film dokumenter. Tipe film berikutnya disebut film animasi yang diambil dari ide untuk menghidupkan benda-benda mati. Teknik pembuatannya yang umum digunakan adalah *stop motion* atau pengambilan gambarnya dilakukan *frame by frame* (Bordwell *et al.* 389).

Animasi secara wujud memiliki dua tipe, yaitu dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Contoh animasi dua dimensi adalah film kartun *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, *The Simpson*, *South Park* dll. Sementara, contoh animasi tiga dimensi adalah film seri *Shaun the Sheep* dan *Muppet Show* serta Film Boneka: *Si Unyil*.

Film eksperimental adalah tipe film terakhir yang pemikiran dan tujuannya seringkali tidak berkompromi seperti film fiksi, dokumenter, atau animasi. Film eksperimental dibuat karena berbagai alasan, misalnya ingin mengungkapkan pengalaman atau sudut pandang pribadi dengan cara yang tampak eksentrik (Bordwell *et.al.* 371). Beberapa contoh dari film eksperimental adalah film *Rhythmus 21* (1921) dan *Rhythmus 23* (1923) karya Hans Richter; *Lichtspiel: Opus II* (1922) dan *Lichtspiel Opus: II* (1922) karya Walter Ruttmann; serta *Desistfilm* (1954) dan *Mothlight* (1963) karya Stan Brakhage.

Jenis Film

Klasifikasi kedua adalah kategori yang dalam industri film disebut genre. Kata genre berasal dari bahasa Perancis dan dikenal di dalam ilmu biologi. Istilah ini terkait dengan kata genus yang biasanya digunakan untuk mengklasifikasikan kelompok tumbuhan dan hewan. Film fiksi memiliki genre, di antaranya adalah fiksi ilmiah (science fiction), melodrama, horor, western, komedi, detektif, *gangster*, *musical*, *adventure*, atau *roadmovie* (Bordwell et al. 329). Genre film fiksi ini diprakarsai oleh Sistem Studio Hollywood yang sadar bahwa setiap individu di dalam masyarakat memiliki selera filmnya sendiri. Karena industri film *Hollywood* menjadi kiblat film komersial dunia, maka genre-genre tersebut menjadi konvensi di dunia film fiksi.

Genre dalam film dokumenter belum menjadi kesepakatan. Walaupun ada beberapa teori yang mencoba mengelompokkannya. Misalnya dalam buku *Documentary Film: A Very Short Introduction*, teoritis film dokumenter yang bernama Patricia Aufderheide membagi genre film dokumenter dari perspektif representasi realitas subjeknya. Genre tersebut adalah *public affair*, propaganda pemerintah, advokasi, sejarah, etnografi, dan alam (56–117). Sementara, teoritis film yang bernama Dave Monahan dan Richard Barsam dalam buku *Looking at Movies: An Introduction to Film* membagi genre dari perspektif maksud pembuatannya. Genre tersebut adalah film faktual, film instruksional, film persuasif, dan film propaganda (62–63). Akan tetapi, kedua klasifikasi genre di atas belum sepenuhnya disepakati oleh para pembuat film di dunia.

Selain itu, Bill Nichols mengklasifikasi film dokumenter dan menggunakan istilah moda dokumenter. Nichols, membagi film dokumenter menjadi *poetic documentary*, *expository documentary*, *observational documentary*, *participatory documentary*, *reflexive documentary*,

dan *performative documentary*. Klasifikasi ini lebih banyak disepakati oleh pembuat film di dunia, tetapi para pembuat film tersebut lebih mengenal klasifikasi ini dengan istilah gaya dokumenter (Buckland 153-176).

Bentuk dan Gaya Film

David Bordwell, Bordwell *et.al* (2023) membuat klasifikasi terakhir yang dianggap sebagai teori estetika. Klasifikasi terakhir merupakan satu kesatuan dan terbagi menjadi bentuk film (*film form*) dan gaya film (*film style*). Cerita, plot, subjek atau tokoh, ruang, waktu, dan struktur dramatik merupakan elemen-elemen dari bentuk film. Sementara itu, gaya film terdiri dari empat aspek, yaitu *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan suara.

Bentuk Film

Menurut Bordwell *et.al* (2023), terdapat dua macam bentuk film, yaitu naratif dan nonnaratif. Film naratif adalah film yang rangkaian peristiwanya dihubungkan oleh kausalitas (sebab-akibat) serta terjadi dalam ruang dan waktu (Bordwell et al. 73). Sementara itu istilah non-naratif bukan film yang tidak memiliki cerita. Cara bercerita bentuk film ini tidak selalu berkaitan dengan kausalitas, ruang dan waktu yang jelas, atau tokoh utama.

Bordwell *et.al*, mengklasifikasikan bentuk film di dalam film dokumenter menjadi *categorical form* dan *rhetorical form*. *Categorical form* merupakan film yang menggunakan bentuk kategorisasi dan cenderung menggunakan pola pengembangan cerita yang sederhana. Kategorisasinya di dalam film bisa dari kecil ke besar, lokal ke nasional, pribadi ke publik, dan seterusnya (Bordwell et al. 358).

Sementara, *rhetorical form* adalah film dokumenter yang menyajikan argumen persuasif dan eksplisit. Tujuannya utamanya adalah untuk membujuk penonton agar setuju dengan opini

yang disajikan di dalam film. Bisa juga film yang dibuat mempengaruhi perilaku dan tindakan penonton berdasarkan opini yang dipaparkan (Bordwell *et al.* 364).

Gaya Film

Gaya film berkaitan erat dengan teknik film dan tidak serta-merta tidak memiliki teorinya. Secara teoritis, ada dua teknik yang mengatur pengambilan gambar dan suara (shot) saat pembuatan film, yaitu *mise-en-scène* dan sinematografi. Setelah itu ada teknik lain bernama *editing* yang berfungsi untuk menyusun *shot-shot* yang didapatkan saat *shooting*. Setelah *editing*, ada pengolahan suara sebagai penyempurna film yang sedang dibuat (Bordwell *et al.* 111).

Mise-en-Scène

Terminologi *mise-en-scène* diambil dari istilah teater di Perancis yang berarti menempatkan sesuatu atau aksi di atas panggung (staging on action). Hal tersebut mengacu pada pengaturan semua unsur visual yang ada di dalam *frame* atau layar (Giannetti 47). *Mise-en-scène* adalah hal yang paling diperhatikan penonton dari semua teknik film (Bordwell *et al.* 112). Contoh *mise-en-scène* yang dapat mempengaruhi perilaku penonton terjadi pada film *Ghost* (1991) karya Jerry Zucker atau *Speed* (1994) karya Jan de Bont. Para penonton di seluruh dunia sangat terpengaruh dengan gaya rambut tokohnya. Mereka ramai-ramai memotong pendek rambutnya agar mirip dengan tokoh-tokoh di film tersebut.

Mise-en-scène menurut Bordwell, Thompson, dan Smith merupakan komponen bagi pembuat film sebagai sarana pilihan dan kontrol terhadap unsur-unsur visual yang ingin ditampilkan. Komponen tersebut adalah setting, properti, kostum, *makeup*, *staging*, dan *lighting* (pencahayaan). *Staging* sendiri mencakup akting para pemain dan juga gerak mereka saat pengambilan gambar (115).

Sinematografi

Sinematografi secara harfiah diartikan melukis atau menulis gerak dengan cahaya. Prosesnya lebih dari sekadar pada aspek fotografis, karena harus menafsirkan ide, kata-kata, aksi, emosi, nada (tone), dan lain-lain serta kemudian menerjemahkannya ke dalam bentuk visual. Teknik sinematografi adalah keseluruhan metode dan teknik dari sinematografer yang menerjemahkan ke dalam lapisan makna dan subteks pada isi film, mulai dari aktor, *setting*, dialog, dan aksi (Brown 2).

Seorang sinematografer akan membantu sutradara dalam membentuk aspek *mood* dan *look*. Aspek *mood* ibarat tujuan dari aspek visual yang ingin dicapai dan dapat berupa rasa, suasana, atau nuansa. Sementara *look* adalah sarana yang dapat mewujudkan *mood* yang terdiri dari *framing*, *camera placement*, tonalitas, dan komposisi visual.

Framing

Frame adalah batas berbentuk persegi panjang bagi pembuat film yang terwujud dari lensa kamera. Pembuat film bisa menentukan lebar dari persegi panjang itu (Bordwell *et al.* 181). *Framing* merupakan proses ketika seorang sinematografer menentukan segala sesuatu yang akan muncul di batas *frame* pada sebuah *shot* (Barsam & Monahan 429). *Framing* sendiri memiliki beberapa komponen, yaitu *aspect ratio*, *type of shot*, dan *camera angle*.

Aspect ratio adalah perbandingan dua dimensi antara tinggi dan lebar layar atau *frame* (Barsam & Monahan 425). Jenisnya ada beberapa macam untuk film dan televisi dan pada produksi film terdapat 1.33:1 atau 1.375:1 (Academy Standard); 1.66:1 (European Widescreen Standard); 1.85:1 (American Widescreen Standard) yang banyak digunakan sebagai standar film komersial. Sementara itu, ukuran 2.35:1 hingga 2.45:1

(CinemaScope) (Bordwell *et al.* 181). Standar untuk penyiaran televisi berbeda dengan film dan umumnya tidak menggunakan angka desimal. Herbert Zettl menyatakan bahwa terdapat dua aspect ratio pada televisi, yaitu 4:3 (Standard Definition Television) dan 16:9 (High Definition Television) (108).

Framing juga memungkinkan penonton merasa dekat atau jauh dengan subjek. Aspek *framing* ini biasanya disebut *type of shot* yang berhubungan dengan jarak kamera. Ukurannya adalah skala tubuh manusia dalam suatu *shot*. *Framing* untuk lanskap atau pemandangan kota dari atas biasanya diambil menggunakan *extreme long shot*. Sementara *long shot* diambil ketika tokoh sudah terlihat menonjol, namun latar belakangnya tetap mendominasi. Setelah itu, ketika *framing* seseorang dari sekitar lutut sampai kepala disebut *medium long shot* atau *knee shot*. *Framing* tubuh manusia dari pinggang sampai kepala disebut *medium shot* yang membuat gestur dan ekspresi menjadi lebih terlihat. *Medium close-up* ukurannya dari dada ke atas sampai kepala. *Close-up* secara tradisional adalah *shot* yang hanya menampilkan kepala, tangan, kaki, atau objek kecil. Tujuannya adalah memberi penekanan ekspresi wajah, detail isyarat, atau objek penting. Ukuran terakhir adalah *extreme close-up* yang memilih sebagian wajah atau mengisolasi dan memperbesar objek (Bordwell *et al.* 189).

Camera angle berkaitan dengan sudut tertentu pada subjek ketika pembuat film melakukan *framing*. *Camera angle* berkaitan dengan level atau ketinggian kamera dengan subjek yang sedang direkam. Secara umum *camera angle* yang dapat menjadi pilihan pembuat film adalah *eye level*, *high angle*, dan *low angle*. Ada *camera angle* khusus yang digunakan oleh pembuat film ketika *framing*-nya dimiringkan ke kiri atau kanan. *Camera angle* ini dikenal dengan *canted angle* atau *dutch angle*.

Camera Placement

Camera placement secara harfiah merupakan penempatan kamera pada satu titik tertentu dan merupakan keputusan kunci dalam bercerita. Keputusan ini lebih dari sekadar untuk mendapatkan gambar yang bagus, tetapi juga menentukan segala sesuatu yang dilihat penonton nantinya. Karena segala hal yang tidak dilihat penonton bisa sama pentingnya dengan apa yang mereka lihat.

Cameraplacement berkaitan dengan keputusan yang berhubungan dengan pergerakan kamera dan lensa atau tidak ada pergerakan dari kamera sama sekali. Secara pendekatan hanya ada dua macam yang digunakan oleh pembuat film, yaitu kamera statis (*camera static* atau *still framing*) dan *mobile framing*. Istilah *mobile framing* digunakan karena yang dapat bergerak dari kamera bukan hanya badan kameranya saja, tetapi lensa juga dapat bergerak tanpa badan kamera ikut bergerak. Terutama ketika menggunakan lensa *variable focal length* atau *zoom lens*. Secara umum *mobile framing* terdiri dari *pan-shot*, *tilt-shot*, *track shot*, *crane shot*, *handheld camera*, dan *zooming*.

Tonalitas

Tonalitas merupakan pertimbangan terhadap cahaya yang akan digunakan pada film. *Lighting* adalah salah satu komponen *mise-en-scène*, tetapi juga berkaitan dengan sinematografi. Dalam produksi film, sinematografer merupakan orang yang berkewajiban mengatur *lighting* atau pencahayaan dan terutama untuk mengontrol tonalitas pada suatu *shot*. Ada tiga aspek yang diatur dalam tonalitas ini, yaitu kontras, *exposure* atau *brightness*, dan warna (Bordwell *et al.* 159).

Kontras mengacu pada perbedaan area yang paling gelap dan paling terang pada suatu *shot*. Mata penonton sangat peka terhadap perbedaan warna, bentuk, tekstur, dan aspek lain dari sebuah *shot*. Kontras dalam gambar membantu

pembuat film mengarahkan mata penonton ke bagian-bagian penting dari *frame*, sehingga dapat memberikan kualitas ekspresi dan emosi pada shot. Kualitas ekspresi dan emosi inilah yang mengarah pada *mood*, seperti muram, ceria, atau takut (Bordwell *et al.* 160).

Exposure dapat diartikan sebagai pengaturan banyaknya cahaya yang akan melewati lensa kamera. Terkadang penonton melihat exposure yang terlalu gelap, misalnya untuk menunjukkan bagian sumur tua yang sudah tidak terpakai. *Exposure* yang digunakan terlalu terang untuk menggambarkan surga. (Bordwell *et al.* 160). Meskipun begitu, setiap pembuat film akan selalu mencoba *exposure* yang seimbang dan sesuai penceritaan di dalam film.

Warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni, sehingga dapat menampilkan karya yang menarik dan menyenangkan (Kurniawan & Hidayatullah 33). Sejak awal, seniman visual telah menggunakan warna untuk tujuan simbolis yang mungkin diperoleh secara budaya. Meskipun implikasinya ternyata serupa di masyarakat yang berbeda, namun secara umum *cool colors* seperti biru, hijau, atau ungu cenderung surut dalam sebuah gambar yang dapat menunjukkan ketenangan, sikap acuh tak acuh, dan kenyamanan. *Warm colors* seperti merah, kuning, atau oranye menunjukkan agresivitas, kekerasan, dan rangsangan. Warna-warna tersebut cenderung tampil menonjol di sebagian besar gambar (Giannetti 23).

Komposisi Visual

Komposisi visual pengaturan elemen-elemen visual di dalam *frame* melalui berbagai cara untuk membuat gambar menjadi menarik dan utuh. Integrasi antar elemen diperoleh dengan cara mengomposisikan massa, warna, dan cahaya. Dalam komposisi visual, pengaturan yang dilakukan adalah untuk membuat penonton merasa nyaman dengan gambar (Ward 10). Ada

beberapa komposisi visual yang sering digunakan oleh pembuat film, misalnya *rule of thirds*, *dead center*, *balanced composition*, *unbalanced composition*, *golden ratio*, dan sebagainya.

Editing

Menurut Vsevolod I. Pudovkin, *editing* merupakan kekuatan kreatif yang fundamental. Gambar-gambar tanpa jiwa (*the separate shots*) dapat direkayasa melalui *editing* menjadi serangkaian gambar yang tampak hidup (25).

Masih menurut Pudovkin, *editing* tidak hanya penyambungan untuk kebutuhan cerita (naratif), tetapi juga menjadi cara untuk mengontrol psikologi penonton (75). Sementara David Bordwell dan kawan-kawannya menyatakan bahwa *editing* merupakan kegiatan menyunting dan merakit berbagai *shot* dalam jukstaposisi yang diinginkan. Setelah memotong *shot* sampai ukuran yang tepat, kemudian *editor* memutuskan *shot* yang akan disambungkan (217). *Editing* tidak hanya memikirkan penyambungan antar *shot*, tetapi juga mempertimbangkan hubungan antar *shot*-nya (dimensi editing), seperti dimensi grafis, ritmis, ruang, dan waktu (Bordwell *et al.* 219).

Pendekatan dalam *editing* film terdiri dari dua jenis, yaitu *continuity editing* dan *alternatives to continuity editing*. *Continuity editing* adalah penyusunan gambar yang didukung oleh sinematografi, *mise-en-scène*, serta berdasarkan kesinambungan cerita (Bordwell *et al.* 230). Pendekatan ini berfungsi untuk memberikan informasi naratif yang lancar dan jelas melalui serangkaian *shot* (Bordwell *et al.* 230).

Pendekatan *continuity editing* sendiri terdiri dari dua aspek, yaitu *spatial continuity* dan *temporal continuity*. Pada *spatial continuity*, pembuat film harus memperhatikan beberapa aturan yang berlaku, yaitu kaidah 180°, *establish shot* dan *re-establish shot*, *eyeline match*, *shot/reverse shot*, *screen direction*, dan *match on*

action. Sementara pada *temporal continuity* harus memperhatikan *temporal order* (urutan waktu), *temporal frequency* (pengulangan waktu), dan *temporal duration* (durasi). *Temporal duration* sendiri terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *story duration* (rentang waktu peristiwa), *plot duration*, dan *screen duration* (masa putar di layar) (Bordwell *et al.* 251).

Pendekatan kedua adalah *alternatives to continuity editing* yang merupakan penyambungan gambar dengan kemungkinan lain dari *continuity editing* (Bordwell *et al.* 252). Beberapa pembuat film melanggar satu, dua, atau semua syarat yang menjadi ketentuan dalam pendekatan *continuity editing*. Walaupun ada yang melakukannya secara sengaja, namun ada pula yang tipe filmnya tidak memungkinkan untuk menggunakan pendekatan tersebut. Misalnya saja tipe film dokumenter atau eksperimental, sehingga harus menggunakan pendekatan *alternatives to continuity editing*.

Suara

Suara menjadi bagian dari ritual menonton film. Pada film naratif, asal suara bisa dari dalam layar atau luar layar. Selain itu, juga dapat bersumber dari dalam atau luar cerita (Phillips 159-189). Menurut Tim Harrison, suara dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan perasaan luas suatu lingkungan dalam dimensi sebuah cerita (160). William H. Phillips membagi unsur suara menjadi *spoken words*, *sound effect*, *music*, dan *silence* (162). Ada pula yang membagi unsur suara menjadi *speech*, *music*, dan *noise* (Bordwell *et al.* 267).

Speech atau *spoken words* adalah atribut dari segala bentuk suara yang keluar dari tokoh yang ada dalam film. Suara tersebut dapat berwujud *dialogue*, *monologues*, dan *narration*. Pertama, *dialogue* yang merupakan percakapan antara dua orang atau lebih. Fungsinya adalah untuk mengungkapkan ide, tujuan, dan impian karakter. Pada umumnya, *dialogue* mengungkapkan

percakapan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, *monologue* atau sejenis dialog yang disampaikan atau diekspresikan oleh satu orang untuk diri sendiri. *Monologue* yang diekspresikan secara langsung kepada penonton yang disebut *direct address* (Phillips 162-166). Ketiga, *narration* yang merupakan komentar atau cerita tentang subjek dalam film dan biasanya dilakukan oleh seseorang di luar ruang cerita (Phillips 681).

PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, teori hermeneutika Paul Ricœur memiliki tiga tahapan. Mulai dari proses menafsirkan teks yang diawali dengan menebak makna teks. Setelah itu, pencarian penjelasan kritis dan metodis yang berkaitan dengan pemaknaan awal sebagai hasil pemahaman *pre-reflective*. Kemudian bagian terakhir adalah apropriasi (*appropriation*) atau proses memahami diri sendiri karena adanya proyeksi dari teks.

Film *Samparkour* adalah film dokumenter yang menampilkan kepiawaian atlet *parkour* dalam melakukan triknya dan tidak pernah gagal sekali pun. Film ini menggunakan gaya *observational documentary*, karena hanya mengikuti subjek yang menjelajah kota São Paulo melalui jalan yang tidak lazim. Suaranya lebih menonjolkan musik yang menghentak dan *ambience* kota.

Penjelajahan atlet *parkour* tersebut dimulai dari jalanan, jembatan, atap gedung parlemen, stadion sepak bola, atap gedung bertingkat, dan lain-lain. Wiland Pinsdorf juga memperlihatkan beberapa sudut kota tanpa atlet tersebut di dalamnya, namun tidak banyak. Ada sesuatu yang menarik pada *setting*-nya yang terus menerus menjadi *background* dan *foreground* sang atlet beraksi. Bila diperhatikan lebih seksama, kota tersebut bersih dari iklan luar ruangan, seperti billboard, *giant screen*, atau nama-nama perusahaan di gedung-gedung yang terpampang besar.

Film merupakan instrumen propaganda pemerintah atau film persuasif yang didanai oleh pemerintah setempat. Hal tersebut dapat dilihat pada *opening title* atau *sequence* pembukanya memperlihatkan rumah produksi Canvas bekerja sama dengan Sekretariat Kebudayaan Kota São Paulo. Sang atlet *parkour* sebagai subjek sepertinya hanya menjadi pengantar dari sesuatu yang lebih besar, yaitu memperlihatkan kecantikan kota São Paulo yang bersih dari iklan luar ruangan.

Bila ditinjau lebih kritis, pada September 2006 Walikota São Paulo yang bernama Gilberto Kassab mengeluarkan kebijakan yang dikenal dengan *Clean City Law*. Kebijakan tersebut melarang penggunaan iklan luar ruangan, seperti *billboard*, *banner*, *giant screen*, iklan pada bus kota, bahkan spanduk di depan toko. Dalam kurun waktu setahun, 15 ribu iklan luar ruangan diturunkan dan papan nama toko ukurannya harus diperkecil agar tidak melanggar undang-undang tersebut. Tujuh tahun kemudian, kota metropolis terbesar keempat di dunia ini telah terbebas dari kesemrawutan visual yang banyak terjadi di kota-kota besar di seluruh dunia (Sankhyaadi 2). Sejujurnya, media-media tersebut memang cenderung menjadi polusi visual yang mengganggu mata. Penduduk São Paulo menganggap pelarangan iklan luar ruangan merupakan hal yang menguntungkan. Tanpa diduga, keindahan kota dengan arsitekturnya yang sebelumnya tertutup juga bisa terlihat dengan jelas (Bachtiar 1).

Dengan memahami uraian di atas, film ini memang masuk ke dalam propaganda pemerintah yang persuasif atau lebih tepatnya disebut *city profile*. Biasanya genre ini adalah film dokumenter yang di dalamnya mengandung unsur pariwisata (iklan). Hanya saja kemasannya dibuat sehalus mungkin (*soft sell appeal*). *Soft-sell appeal* merupakan daya tarik ketika emosi manusia ditekankan untuk menimbulkan reaksi afektif dari pemirsanya. Daya tarik ini cenderung halus dan tidak langsung. Gambar atau suasana dapat disampaikan melalui pemandangan yang indah;

pengembangan cerita emosional; atau melalui mekanisme tidak langsung lainnya (Okazaki et al. 7).

WillandPinsdorfdengansengajamemanfaatkan kecantikan arsitektur kota São Paulo, sehingga hanya perlu memainkan aspek gaya film (*film style*). Melalui *staging* (pengadeganan), *framing* (pembingkaiian), komposisi visual, pencahayaan, *editing* dan permainan warna yang indah, maka mata penontonnya dapat memanjakan. Para penontonnya tidak menyadari sajian sesungguhnya adalah kota São Paulo dan bukan permainan *parkour*-nya. Bahkan permainan *parkour* tersebut hanya pemanis sebagai pengantar agar penonton dapat melihat sudut-sudut kota São Paulo yang bersih dari iklan luar ruangan.

SIMPULAN

Secara kasat mata film ini hanya memperlihatkan kelihaiian Zico Corrêa sebagai atlet *parkour* saat melewati tempat-tempat yang dijadikannya rintangannya. Film dokumenter ini menggunakan gaya *observational documentary* dengan genre *city profile* dan kemasan *soft-sell appeal*. Penonton dimanjakan dengan gaya film (*film style*) yang sangat baik dengan *staging* permainan *parkour* yang bagus. Para penontonnya tidak merasakan bahwa ada sesuatu yang “dijual” oleh pembuat filmnya, yaitu keindahan kota São Paulo yang bersih dari iklan luar ruangan.

KEPUSTAKAAN

Buku

Aufderheide, Patricia. *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2007.

Bordwell, David, et al. *Film Art: An Introduction*. 13th ed., McGraw Hill, 2023.

Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Taylor & Francis, 2016.

Buckland, Warren. *Film Studies: An Introduction: Teach Yourself*. Hachette UK, 2015.

Dave, Monahan, & Barsam Richard. *Looking at Movies: Seventh Edition with Registration Card*. 7th ed., W.W. Norton & Company, 2021.

Giannetti, Louis. *Understanding Movies*. 14th ed., Pearson, 2017.

Hardiman, F. Budi. *Seni Memahami, Hermeneutik Dari Schleiermacher Sampai Derrida*. PT Kanisius, 2015.

Hifni, Ahmad. *Hermeneutika Moderat: Teori Penafsiran Teks Dalam Pandangan Paul Ricoeur dan Al-Jurjani*. Nusa Litera Inspirasi, 2018.

Kurniawan, Agung & Riyan Hidayatullah. *Estetika Seni*. Arttex, 2016.

Phillips, William H. *Film: An Introduction*. 12th ed., Bedford/St. Martin's, (2009).

Pudovkin, Vsevolod Illarionovich. *Film Technique and Film Acting*. Grove Press Inc., 1960.

Susanto, Edi. *Studi Hermeneutika: Kajian Pengantar*. Kencana, 2016.

Zettl, Herbert. *Video Basics*. 8th Edition. Cengage Learning, 2017.

Artikel dan Jurnal

Bachtiar, Absal. "Sao Paulo, Kota Tanpa Iklan Luar Ruangan." *Kumparan*, 29 Agustus 2019, <https://kumparan.com/absal-bachtiar/sao-paulo-kota-tanpa-iklan-luar-ruangan-1rEOoJzo4L>.

Okazaki, Shintaro, et al. "Measuring Soft-Sell Versus Hard-Sell Advertising Appeals." *Journal of Advertising*, vol. 39, no. 2, July 2010, pp. 5–20, <https://doi.org/10.2753/joa0091-3367390201>.

Sankhyaadi, Aria. "Sao Paulo, Kota Tanpa Iklan Komersial di Luar Ruang Publik." *Liputan6*, 22 Agustus. 2014, <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2093837/sao-paulo-kota-tanpa-iklan-komersial-di-luar-ruang-publik>.