

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. *FILM FORM*

Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) menjelaskan seluruh aspek dalam film dengan cara yang sederhana dan disertai dengan berbagai contoh melalui buku mereka yang berjudul *Film Art: An Introduction*. Salah satu aspek yang dijelaskan dalam buku tersebut adalah bentuk dan gaya film. Bentuk film merupakan hubungan dari berbagai pola dalam setiap bagian film. Pembuat film selalu memikirkan tentang bentuk film dalam setiap tahapan proses produksi dan seringkali membutuhkan keputusan kreatif dalam prosesnya.

Walaupun terdapat beberapa cara untuk menyusun sebuah film menjadi sebuah bentuk, salah satu cara yang sering ditemukan adalah cara yang melibatkan penceritaan. Pembuat film sangat mengerti bahwa bentuk naratif dapat meningkatkan ketertarikan dan membawa penonton untuk mengikuti rangkaian kejadian dari awal sampai akhir (hlm. 49). Bentuk film menjadi hal krusial yang memiliki efek kuat bagi penonton. Seorang sutradara atau penulis naskah akan menghadapi berbagai pilihan dalam menentukan bentuk, sedangkan seorang penonton akan selalu merespon bentuk tersebut. Bentuk dalam film melibatkan beberapa elemen konsep, yaitu pola, isi, harapan formal, emosi, pemaknaan, kebiasaan, dan pengalaman.

Sebuah film dapat melibatkan pengalaman penontonnya secara intens karena film dibuat dengan menggunakan pola. Pola tersebut didesain sedemikian rupa agar penonton dapat merasakan pengalaman yang terstruktur. Kemampuan pikiran manusia untuk dapat menemukan pola dalam berbagai hal turut menjadi salah satu alasan sebuah film dibuat dengan pola tertentu. Karya seni yang melibatkan media selalu membutuhkan audiensnya untuk menaruh perhatian, berantisipasi, menyatukan pecahan-pecahan bagian, dan untuk merasakan respon emosi terhadap pola yang sudah disuguhkan. Sederhananya, sebuah film memperlihatkan pecahan adegan secara keseluruhan. Bahkan hal-hal terkecil dalam film pun terhubung dalam sebuah pola.

Setiap komponen yang berfungsi sebagai bagian dari sebuah pola dan menarik perhatian penonton, baik komponen besar maupun komponen kecil, dapat dikatakan sebagai elemen isi. Berbagai subjek dan ide abstrak yang masuk ke dalam bentuk sebuah karya seni dapat membawa penikmatnya untuk mengidentifikasi ekspektasi tertentu atau imajinasi terhadap kemungkinan. Subjek dan ide menjadi suatu hal yang berbeda dari makna mereka yang sebenarnya di luar dunia karya seni. Isi dari sebuah film diatur oleh konteks formal film (hlm. 51-53).

Selain konteks formal film, elemen ekspektasi formal turut membentuk sebuah film. Film menciptakan ekspektasi yang juga menjadi penopang bagi film itu sendiri. Ketika penonton menemukan hubungan timbal balik di antara berbagai elemen yang ada, penonton akan berekspektasi bahwa suatu pola akan berkembang dan berakhir. Hal ini menunjukkan bahwa ekspektasi sudah menjadi hal yang sangat lazim dalam kehidupan sehari-hari sebagai manusia. Mayoritas penonton membentuk ekspektasi terhadap berbagai macam film yang mereka tonton. Penonton akan menerka-nerka apakah film yang ditonton akan memberikan cerita atau menyatakan sebuah argumen, atau bahkan berisikan gambar-gambar abstrak (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 11). Ekspektasi terhadap sebuah film dapat dipenuhi, dicurangi, dan diganggu. Ekspektasi yang dicurangi disebut sebagai *surprise*. Terkadang pembuat film akan memberikan petunjuk kepada penontonnya untuk memikirkan kemungkinan yang mungkin terjadi sebelum mencapai poin tertentu dan petunjuk tersebut seringkali membawa rasa penasaran penonton. Konflik, ketegangan, dan *shock* adalah hal-hal yang mengganggu ekspektasi penonton (Bordwell, Thompson & Smith, 2017, hlm. 54-55). Selain ekspektasi terhadap film, penonton juga turut berekspektasi terhadap sang sutradara berdasarkan *background* kehidupan serta karya-karyanya (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 14).

Ekspektasi penonton dapat muncul karena adanya kebiasaan dan pengalaman hidup. Karya seni memiliki kemiripan dengan manusia dan setiap pembuat karya seni hidup dalam sejarah serta masyarakat. Akibatnya, setiap karya seni pasti memiliki pengaruh dan hubungan dengan karya lainnya hingga aspek lain di bumi ini. Salah satu bentuk yang paling umum yang paling sering diterapkan

dalam berbagai macam karya seni adalah tradisi. Penggunaan tradisi ini dapat disebut sebagai kebiasaan. Sama halnya seperti penonton, pembuat film tidak dapat menghindari koneksi antara seni dan dunia nyata. Namun dalam prakteknya, pembuat film selalu menganggap bahwa penonton akan membatasi pengetahuan antara kehidupan nyata dengan pengalaman terhadap kebiasaan artistik. Dalam film, sebuah kebiasaan dapat digambarkan berbeda dengan kenyataannya atau bahkan pembuat film dapat menggambarkan sebuah kebiasaan baru yang nantinya akan diidentifikasi lebih lanjut oleh penonton berdasarkan pengalaman hidup masing-masing.

Film melibatkan emosi karena memiliki hubungan dengan pengalaman manusia. Emosi yang disuguhkan dalam film dengan emosi yang didapatkan sebagai respon dari penonton bergantung pada implikasi formal. Apabila sebuah film komedi menunjukkan karakter yang terjatuh dan merasa sakit, maka penonton justru malah akan tertawa. Berbeda pula halnya jika dalam sebuah film drama menunjukkan karakter yang terjatuh karena mengejar kekasihnya dan merasa sakit, maka penonton akan turut sedih dan bersimpati. Bentuk sebuah film membentuk respon emosi dari para penontonya. Selain itu, elemen ekspektasi juga memiliki hubungan dengan elemen emosi karena ekspektasi dapat membawa penonton kepada suatu emosi tertentu sambil bertanya-tanya tentang apa yang akan terjadi selanjutnya.

Ketika seorang penonton dapat merasakan emosi dari sebuah film, maka hal selanjutnya yang akan dilakukan oleh penonton adalah memberikan makna terhadap film yang sudah ditonton. Makna menjadi sangat penting dalam sebuah karya seni karena pemaknaan atau pesan menjadi hal utama yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada para penontonya. Makna memiliki 4 (empat) *layer*, yaitu:

1. *Referential Meaning*

Merupakan makna yang paling konkret dan memiliki referensi terhadap kehidupan nyata.

2. *Explicit Meaning*

Merupakan makna yang sesuai dengan adegan film.

### 3. *Implicit Meaning*

Merupakan makna interpretasi yang umumnya dimaknai berdasarkan pengalaman penonton.

### 4. *Symptomatic Meaning*

Merupakan makna yang berkaitan dengan gejala atau fenomena yang ada di masyarakat (Bordwell, Thompson & Smith, 2017, hlm. 56-60).

Selain 6 (enam) elemen konsep yang terlibat dalam bentuk sebuah film, terdapat pula 5 (lima) prinsip bentuk film. Karena tidak ada formula untuk membuat film, prinsip bentuk film ada berdasarkan budaya berkarya yang membentuk sebuah kebiasaan. Prinsip bentuk film menjadi acuan bagi pembuat film dalam berkarya. Prinsip bentuk film terdiri dari fungsi; kemiripan & pengulangan; perbedaan & variasi; perkembangan; dan persatuan & perpecahan.

Jika bentuk film terdiri dari elemen-elemen pola, maka penonton akan berekspektasi bahwa setiap elemen memenuhi fungsinya masing-masing. Seluruh elemen, baik elemen besar maupun kecil yang ditunjukkan dalam film sudah dirancang sebagaimana mestinya agar dapat berfungsi dalam cerita. Fungsi dari elemen-elemen tersebut biasanya dapat teridentifikasi melalui adanya motivasi. Ketika berbagai jenis film dipelajari, motivasi dalam memberikan fungsi pada elemen-elemen spesifik akan dapat terlihat lebih dekat (hlm. 62-63).

Kemiripan dan pengulangan menjadi salah satu prinsip bentuk film yang penting. Pembuat film akan bergantung pada pengulangan secara konstan. Pengulangan tersebut dapat terlihat dari hal-hal sederhana, mulai dari karakter yang muncul berkali-kali dalam film, hingga dialog yang diulang untuk menunjukkan poin utama tentang tujuan, konflik, dan tema. Sebuah film dapat menunjukkan kemiripan lebih luas dari bahan-bahan yang ada di dalamnya.

Perbedaan dan variasi turut menjadi hal yang dibutuhkan dalam bentuk sebuah film karena seorang pembuat film tidak mungkin dapat bergantung hanya pada pengulangan. Dalam sebuah film juga dibutuhkan perubahan atau variasi walaupun memiliki porsi yang kecil. Perbedaan dari berbagai elemen umumnya paling tampak ketika karakter-karakter yang ada dalam film mengalami bentrok. Pembuat film akan selalu mencari kontras dari karakternya dengan lingkungannya.

Kontras tersebut dapat dicapai melalui aspek-aspek seperti kostum, gaya rambut, dan warna.

Salah satu cara untuk mengetahui bagaimana kemiripan dan perbedaan diterapkan dalam sebuah film adalah dengan mencari prinsip perkembangan dari bagian satu ke bagian lainnya. Perkembangan menunjukkan kemiripan dan perbedaan elemen dengan menggunakan perubahan pola. Meskipun terlihat sederhana, prinsip perkembangan ini mendominasi bentuk dari keseluruhan karya film. Perkembangan biasanya dikemas dalam sebuah plot perjalanan karakter. Membuat segmen film dapat dilakukan untuk memudahkan dalam mengetahui kemiripan dan perbedaan dari setiap bagian serta untuk merencanakan perkembangan secara keseluruhan (hlm. 66-68).

Apabila semua hubungan elemen-elemen yang terlihat dalam film sudah jelas, maka film tersebut memiliki persatuan. Persatuan menunjukkan bahwa sebuah film memiliki bentuk yang padat dan tidak memiliki kekosongan. Persatuan film secara keseluruhan dapat memberikan pengalaman atas rasa lengkap dan penuh melalui berbagai elemen yang menjalankan fungsinya masing-masing, kemiripan dan perbedaan dari elemen-elemen dapat teridentifikasi dengan baik, serta bentuknya yang berkembang secara logis. Namun hal tersebut bukan berarti perpecahan adalah sebuah hal yang buruk. Persatuan dan perpecahan dalam film hanyalah perkara dari sebuah penilaian. Kedua hal tersebut juga dapat dilihat tanpa penilaian apapun sebagai akibat dari kebiasaan formal tertentu. Momen perpecahan justru dapat digunakan untuk memenuhi fungsi yang memiliki cakupan lebih luas (hlm. 70).

Setelah memahami bagaimana sebuah film terbentuk dari berbagai bagian, hal terpenting selanjutnya adalah menyatukan kembali bentuk dan struktur film agar dapat terlihat kembali. Naratif merupakan intisari dari sebuah cerita yang menggambarkan bagaimana sebuah cerita disatukan, dibentuk, dan diartikulasikan (Kolker, 2016, hlm. 48). Sederhananya, naratif adalah struktur dari sebuah cerita. Ketika menganalisis sebuah naratif, langkah pertama yang akan dilakukan adalah menyebutkan kembali plot, lalu berpindah perlahan ke struktur. Dalam proses ini sesungguhnya terdapat transisi dalam melihat konten menjadi sebuah bentuk

dengan menggambarkan naratif yang disatukan untuk bercerita. Pada intinya, setiap aspek dalam sebuah film berbasis pada bentuk dan prinsip struktur yang kemudian akan menghasilkan makna serta mengkomunikasikan emosi. Penonton dapat melihat, memahami, dan merasakan sebuah film karena adanya manipulasi *shot* dan penataan *shot* yang disunting menjadi sebuah struktur naratif yang bercerita. Makna dan emosi tidak akan muncul tanpa sebuah bentuk sebagai media untuk mengkomunikasikannya. Ketika penonton merespon sebuah film, akan selalu ada struktur bentuk yang mengendalikan respon tersebut (hlm. 50). Sebuah film mewujudkan nilai artistiknya melalui penggarapan kesatuan dari seluruh unsur. Keindahan bahasa gambar dalam setiap *shot* perlu dicerminkan melalui kajian estetika yang merupakan poin utama dalam nilai artistik sebuah film. Unsur-unsur pembentuk film harus menyatu untuk dapat memberikan interpretasi makna artistic ke dalam keindahan gambar (Imanto., 2007, hlm. 22).

## **2.2. MISE-EN-SCENE**

Secara literal, *mise-en-scene* berarti ‘apa yang ditunjukkan di panggung’. Sedangkan dalam perfilman, *mise-en-scene* memiliki definisi sebagai isi dari *frame* dan bagaimana isi tersebut disusun (Gibbs, 2002, hlm. 5). Menurut Bordwell (2017), di antara seluruh teknik film, *mise-en-scene* menjadi salah satu yang paling disadari penonton. Pembuat film dapat menggunakan *mise-en-scene* untuk mencapai realisme, memberikan tampilan yang autentik pada *setting* atau membiarkan para aktor tampil senatural mungkin (hlm. 112-113). *Mise-en-scene* terdiri dari empat bagian pilihan dan control umum, yaitu:

### **1. Setting**

Dalam sebuah film, *setting* memiliki peran aktif yang lebih daripada dalam sebuah teater dan ditampilkan sebagai yang terdepan. *Setting* bukan hanya menjadi tempat terjadinya kejadian hidup manusia, namun juga dapat memasuki aksi naratif secara dinamik dan dapat memunculkan ekspektasi naratif. Pembuat film dapat memilih lokasi yang sudah ada atau membangun

sebuah *setting* sebagai alternatif. Desain *setting* secara keseluruhan dapat membentuk bagaimana cara penonton memahami cerita dan aksi (hlm.115).

## 2. Tata Kostum dan Tata Rias

Sama seperti *setting*, kostum dapat menjadi variasi yang besar dalam fungsi yang spesifik pada bentuk keseluruhan film. Kostum dapat memainkan peran kausal dalam alur film, menjadi motif dan meningkatkan karakterisasi, serta mendeteksi perubahan sikap karakter. Selain itu, kostum juga dapat digunakan sebagai kualitas grafik yang murni dan dikoordinasikan dengan *setting* (hlm. 119). Sedangkan tata rias seringkali tidak disadari dan secara diam-diam meningkatkan kualitas ekspresi dari wajah aktor (hlm. 122). Aktor film bergantung sebagian besar pada mata dan penata rias seringkali dapat meningkatkan tampilan wajar dari para aktor. Selain diaplikasikan secara fisik pada wajah aktor, tata rias juga dapat diaplikasikan dengan menggunakan teknologi digital (hlm. 124).

## 3. Tata Cahaya

Dalam pembuatan film, tata cahaya memiliki fungsi yang lebih dari hanya sekedar iluminasi yang mengizinkan penonton untuk melihat aksi. Area yang lebih terang dan area yang lebih gelap di dalam *frame* dapat membantu membuat komposisi setiap *shot* secara keseluruhan dan menuntun perhatian penonton pada objek serta aksi tertentu. Bagian pencahayaan yang terang dapat menarik perhatian mata penonton terhadap sebuah gestur kunci, sedangkan bagian bayangan dapat menutupi detail atau membangun *suspense* tentang sesuatu yang akan ditunjukkan. Tata cahaya juga dapat mengartikulasikan tekstur seperti lekukan wajah, permukaan kayu, jejak jarring laba-laba, dan kilau batu perhiasan (hlm. 125).

## 4. *Staging*: Pergerakan dan Penampilan

Seorang sutradara memiliki control atas sebuah komponen besar dalam *mise-en-scene* yaitu sosok yang terlihat pada layar. Sosok tersebut bukan hanya merupakan manusia, namun bisa juga merupakan hewan,

robot, objek, maupun bentuk murni yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran. Selain itu, sosok tersebut juga dapat memberikan dinamika untuk membentuk pola kinetik. Sehingga sinema mendapatkan kebebasan besar karena ekspresi dan pergerakan bukan hanya terbatas pada sosok manusia (hlm. 131).

### **2.3. TEORI NARATIF**

Menurut Buckland (2021), naratif dalam film memanipulasi ruang dan waktu untuk menceritakan dunia cerita film itu sendiri (hlm.4). Naratif adalah representasi dominan dalam sinema *mainstream* yang menawarkan logika efektif tentang cara menyusun sebuah film. Secara informal, naratif adalah rangkaian aksi dan kejadian yang linear dan fana yang dijalankan oleh karakter dan membentuk diri tertutup, bersatu secara keseluruhan (hlm. 11-12). Biasanya sebuah naratif mulai dengan sebuah situasi yang merupakan sekumpulan perubahan yang terjadi akibat pola sebab akibat. Lalu sebuah situasi baru muncul dan membawa hamper akhir dari naratif tersebut. Ketertarikan penonton terhadap cerita bergantung pada pemahaman penonton terhadap pola perubahan dan stabilitas, sebab akibat, waktu, dan tempat (Bordwell, 2017, hlm. 73).

Dalam penerapannya, naratif terdiri dari beberapa aspek. Aspek yang pertama adalah *plot* dan cerita. Cerita adalah rantai kejadian dalam urutan kronologis dan ditampilkan dalam berbagai *plot* seperti *flashback*, waktu linear, hanya terjadi pada satu karakter, dan pilihan cara presentasi lainnya. Cerita yang sama dapat dipresentasikan dalam cara-cara yang berbeda dan setiap cara memiliki perbedaan efek terhadap penonton. Penonton hanya mendapatkan akses terhadap plot yang dipilih oleh pembuat film, namun penonton dapat memahami cerita yang mendasar dengan cara membuat asumsi dan kesimpulan terhadap yang dipresentasikan (hlm.75).

Aspek yang kedua adalah sebab akibat. Dalam seluruh film naratif, fiksi maupun dokumenter, karakter membuat sebab dan mencatat akibat. Di dalam bentuk keseluruhan film, karakter membuat sesuatu terjadi dan memberikan respon



terhadap kejadian tersebut. Aksi dan reaksi dari karakter memiliki kontribusi esar pada ketertarikan penonton dalam film. Selain melalui karakter, pembuat film juga dapat memilih untuk menyembunyikan sebab atau akibat. Hal ini disebabkan karena motivasi kausal sering melibatkan *planting* informasi yang ditunjukkan sejak awal pada adegan.

Selain menjadi dasar dari naratif, sebab akibat juga mengambil porsi dalam waktu. Perbedaan cerita dan *plot* dapat membantu penonton untuk memahami pembuat film menggunakan bentuk naratif untuk memanipulasi waktu. Ketika menonton film, penonton membangun waktu cerita berdasarkan apa yang ditampilkan *plot*. *Plot* dapat mempresentasikan kejadian cerita di luar urutan kronologis. Walaupun kejadian-kejadian ditunjukkan berurutan secara kronologis, kebanyakan dari *plot* tidak menunjukkan setiap detail dari awal hingga akhir. Kemungkinan lainnya adalah *plot* dapat dipresentasikan cerita yang sama lebih dari satu kali ketika sebuah karakter mengingat insiden traumatis. Pembuat film harus memutuskan bagaimana *plot* film akan memperlakukan urutan kronologis, durasi sementara, dan frekuensi (hlm. 79).

Dalam film naratif, ruang juga menjadi salah satu faktor yang penting. Kejadian-kejadian dalam film terjadi di lokasi tertentu. Biasanya, lokasi dari cerita juga menjadi bagian dari *plot*. Namun terkadang *plot* membawa penonton untuk berimajinasi tentang ruang cerita yang tidak pernah ditunjukkan. Selain ruang cerita dan ruang *plot*, sinema juga menggunakan ruang layar yang merupakan ruang yang terlihat dalam *frame* (hlm.84).

#### **2.4. METAFORA VISUAL**

Metafora berasal dari bahasa Yunani, yaitu *meta* yang berarti melebihkan dan *pherein* yang berarti citra yang dialihkan. Jika digabungkan, maka metafora memiliki arti sebagai suatu citra yang dialihkan kepada makna yang lain. Metafora terbentuk dari sifat-sifat manusia yang terdiri dari pemikiran, perbuatan, dan perasaan (Saifudin, 2012). Majas merupakan penggunaan suatu gaya bahasa untuk memberikan pengaruh atau keyakinan kepada pembaca maupun pendengar

(Azizah, 2021). Kebanyakan ahli teori tentang metafora kontemporer menyatakan bahwa fungsi tipikal dari metafora, *simile*, dan bentuk-bentuk terkait dari bahasa adalah untuk memetakan korespondensi lintas dua konsep (kategori, ruang, atau domain). Metafora juga berarti analogi yang dapat memetakan suatu pengalaman sebagai sumber terhadap pengalaman lainnya sebagai target. Sehingga analogi tersebut dapat melahirkan pemahaman tentang situasi baru maupun topik yang lebih kompleks (Larson, 2011).

Pekerja seni kreatif apapun terbiasa dengan metafora yang datang secara tiba-tiba tanpa ekspektasi, seolah-olah menawarkan diri untuk kebutuhan puitis. Seniman menampilkan sebuah tipe peningkatan metafora yang memperluas dan mengembangkan koneksi dengan topik yang berpotensi cocok terhadap tujuan dan bahan. Baik puisi maupun film, setelah perhatian intens dan usaha dari pembuat, hasil dari metafora puitis melibatkan berbagai metafora, mengembangkan dan berinteraksi, saling mematahkan di dalam dan di sekitar satu sama lain, terhubung dan terpisah seperti layaknya sekumpulan pita metafora berwarna yang kusut. Teori metafora sinematik adalah lebih dari sebuah kode yang disederhanakan sebagai salah satu cara berkomunikasi yang digunakan pembuat film untuk mengkodekan metafora dan *meaning* dalam film dan mengirimkannya kepada penonton yang menerjemahkan kode yang sama tentang metafora dan *meaning* (Greifenstein, S., dkk, 2018, hlm. 19-21).

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA