

2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian terdahulu dan teori yang mendukung dan menjadi landasan analisis penggunaan estetika hitam-putih dalam film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*.

2.1. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	1	2	3
Peneliti	Isfiya Syahani dan Arif Ardy Wibowo (2024)	Christian Aditya (2023)	Aaron Hunter (2022)
Judul Penelitian	Analisis Naratif Tzvetan Todorov Pada Film <i>Jatuh Cinta Seperti di Film-Film</i>	<i>Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the 'Color Script Generator' Application</i>	<i>Design and Authorship in Paper Moon</i>
Tujuan Penelitian	Menganalisis struktur cerita dan alur dalam film <i>Jatuh Cinta Seperti di Film-Film</i> , serta mengidentifikasi makna pesan yang terkandung dalam narasinya.	Mengkaji perubahan intensitas warna dalam film animasi dan penggunaannya sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi <i>Color Script Generator</i> .	Menganalisis keputusan-keputusan Polly Platt dalam pembuatan film <i>Paper Moon</i> dalam desain produksi, lokasi, kostum, serta dampaknya terhadap narasi dan estetika visual film.

Teori dan Konsep	Menggunakan teori naratif yang dikembangkan oleh Tzvetan Todorov.	Menggunakan teori warna dan psikologi warna dalam sinema animasi, konsep <i>color scripting</i> , dan teori <i>Three-Act Story Structure</i> .	Menggunakan konsep <i>multiple authorship</i> dalam pembuatan film yang menekankan bahwa aspek kreatif sebuah film tidak hanya berasal dari sutradara, tetapi juga dari desainer produksi dan departemen lainnya.
Metodologi	Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis naratif, dan mengumpulkan data melalui analisis dokumentasi dan kajian literatur terkait.	Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan analisis visual terhadap film animasi <i>The Boss Baby</i> (2017).	Menggunakan metode penelitian kualitatif yang menganalisis film secara mendalam, wawancara dengan anggota tim produksi, serta penelitian arsip untuk memahami peran Polly Platt dalam penciptaan estetika film.
Hasil Penelitian	Secara keseluruhan, film <i>Jatuh Cinta Seperti di Film-Film</i>	Perubahan intensitas warna dalam film animasi tidak selalu selaras	Polly Platt berperan penting dalam menciptakan atmosfer depresi

	<p>mengikuti pola naratif Todorov. Terlihat dari terjadinya perubahan keseimbangan yang berkontribusi dalam membangun konflik emosional para karakter. Elemen dialog dan visual juga berperan dalam menyampaikan makna dan emosi yang lebih mendalam.</p>	<p>dengan intensitas visual, karena level warna dalam komponen visual memengaruhi hasil perhitungan HSV. Ditemukan bahwa saturasi warna cenderung meningkat dari awal hingga klimaks dan menurun di resolusi, sementara kecerahan mengalami pola sebaliknya. Temuan ini menjadi dasar pengembangan aplikasi <i>Color Script Generator</i>.</p>	<p>dalam film <i>Paper Moon</i> melalui pemilihan desain produksi. Film ini menggunakan sinematografi hitam-putih, dengan sinematografer Laszlo Kovács menerapkan filter merah untuk menciptakan kontras visual. Penggunaan estetika hitam-putih berfungsi untuk memperkuat nuansa depresi dan emosi karakter.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan kebaruan. Penelitian oleh Syahani & Wibowo (2024) menggunakan teori naratif Tzvetan Todorov untuk menganalisis struktur cerita film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*, dengan fokus pada alur dan pengembangan karakter. Sementara itu, penelitian ini lebih berfokus pada representasi visual, khususnya penggunaan estetika hitam-putih dan elemen *film style* sebagai cara untuk menyampaikan dinamika hubungan emosional antar tokoh.

Penelitian oleh Aditya (2023) membahas perubahan intensitas warna dalam film animasi dan keterkaitannya dengan struktur tiga babak. Walaupun sama-sama membahas warna sebagai elemen visual, penelitian ini memiliki kebaruan dalam melihat absennya warna sebagai bentuk strategi visual dalam film *live-action*, serta bagaimana hal ini memengaruhi persepsi terhadap hubungan antar karakter.

Sementara itu, studi dari Hunter (2022) mengenai film *Paper Moon* mengkaji peran desain produksi dan sinematografi hitam-putih dalam membangun atmosfer. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam membahas *mise-en-scène* dan sinematografi hitam-putih. Namun, kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap peran estetika visual sebagai sarana utama untuk merepresentasikan dinamika hubungan karakter secara visual dan emosional dalam *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*.

2.2. FILM FORM DAN FILM STYLE

Film sebagai karya seni memiliki peran ganda, yaitu menyampaikan cerita dan karakter, serta memberikan pengalaman emosional dan visual yang mendalam bagi penonton. Menurut Bordwell dkk. (2020), film memungkinkan audiens melihat dunia dari perspektif yang berbeda dengan menciptakan pengalaman emosional dan intelektual yang unik. Sineas merancang setiap aspek dalam film dengan mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen ini berinteraksi untuk menciptakan pengalaman dan membangun keterlibatan penonton. Film tidak hanya dibangun oleh narasi, tetapi juga oleh unsur-unsur visual dan audio yang saling mendukung (hal 49-51).

Terdapat dua aspek utama dalam kajian estetika film yang membentuk pengalaman sinematik, yaitu *film form* dan *film style*. *Film form* mengacu pada bagaimana elemen-elemen seperti narasi, sinematografi, musik, warna, dan penyuntingan (*editing*) disusun untuk menciptakan makna yang mendukung pola dan struktur film. Di sisi lain, *film style* mengacu pada cara teknik sinematik seperti *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan tata suara yang digunakan untuk membentuk identitas suatu film. Hubungan antara *film form* dan *film style* berperan

penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang utuh. Tidak hanya bergantung pada alur cerita, tetapi juga pada cara cerita tersebut disampaikan secara visual dan auditif (Bordwell dkk., 2020). Seperti dalam *The Wizard of Oz* (1939), estetika hitam-putih digunakan untuk menggambarkan dunia Kansas yang realistis dan monoton, sedangkan dunia Oz ditampilkan penuh warna untuk menegaskan nuansa fantasi dan keajaiban. Gaya visual ini tidak hanya membedakan dua dunia, tetapi juga memperkuat perubahan emosi dan perkembangan naratif yang dialami oleh tokoh utama.



Gambar 2. 1 Dunia Kansas
(Warner Bros. Entertainment, 2020)



Gambar 2. 2 Dunia Oz
(Warner Bros. Entertainment, 2013)

2.2.1. *FILM FORM*

Ketika menonton film, kita mengalami pengalaman seni yang seolah-olah membawa kita masuk ke dalam dunia film tersebut. Film menciptakan keterlibatan ini menggunakan indera, perasaan, dan pikiran audiens melalui pola (*pattern*) yang membentuk suatu *form*. Menurut Bordwell dkk. (2020), *film form* berfungsi sebagai sistem yang mengatur elemen-elemen dalam film sehingga mampu menciptakan pengalaman yang terstruktur dan bermakna. Film menarik penonton ke dalam ceritanya dengan memberikan *cues* tertentu yang memicu respons emosional, seperti menangis, tertawa, takut, atau tegang. *Cues* tersebut tidak disusun secara acak, melainkan dirancang dalam hubungan yang saling bergantung untuk membangun ekspektasi dan respons penonton. Film tersusun atas bentuk (*form*) dan isi (*content*), di mana *form* mengacu pada cara elemen-elemen film diatur, sedangkan *content* merujuk pada materi yang disampaikan (hal. 51-53).

Ekspektasi formal (*formal expectations*) dalam film muncul ketika pola-pola dalam *film form* membentuk harapan penonton terhadap perkembangan cerita dan penyajian visual. Penonton secara tidak sadar membentuk harapan terhadap alur, gaya, dan elemen visual berdasarkan pengalaman mereka dengan film-film sebelumnya, yang mengikuti konvensi (*conventions*) tertentu. Konvensi merupakan aturan atau norma yang telah dikenal dalam dunia perfilman, seperti struktur tiga babak, penggunaan pencahayaan untuk menciptakan suasana tertentu, atau teknik penyuntingan yang menghubungkan antar adegan. Dalam film *Pengabdian Setan* (2017) karya Joko Anwar digunakan konvensi horor klasik seperti kemunculan arwah gentayangan, rumah tua yang menyeramkan, serta penggunaan musik dan efek suara untuk membangun ketegangan. Sejak awal, penonton yang terbiasa dengan film horor akan mengantisipasi kemunculan sosok menyeramkan setelah adegan sunyi atau pergerakan kamera yang lambat, sesuai dengan ekspektasi formal yang umum dalam genre horor. Ketika suatu film memenuhi ekspektasi tersebut, penonton akan lebih mudah memahami alur cerita, tetapi ketika konvensi sengaja disimpangkan, film dapat menciptakan kejutan atau ketegangan yang memperkuat pengalaman penonton. Pembuat film sering kali memanfaatkan ekspektasi ini dengan sengaja mengikuti atau menentangnya untuk menciptakan pengalaman menonton yang lebih dinamis dan berkesan (Bordwell dkk., 2020, hal. 54-57).

Menurut Bordwell dkk. (2020), setiap elemen dalam film disusun mengikuti prinsip-prinsip (*principles*) tertentu agar menciptakan pengalaman yang bermakna bagi penonton. *Principles of film form* adalah aturan atau pola yang membantu mengatur agar setiap aspek dalam film bekerja secara harmonis untuk menghasilkan makna, emosi, dan keterlibatan audiens. Namun, bentuk (*form*) tidak sama dengan formula dalam ilmu pengetahuan yang merupakan hukum pasti. Dalam film, tidak ada aturan mutlak yang harus diikuti oleh semua pembuat film. Sineas menciptakan karya mereka dalam konteks budaya tertentu, sehingga banyak prinsip dalam bentuk artistik yang bergantung pada konvensi yang berkembang di masyarakat.

2.2.2. *FILM STYLE*

Film style merupakan kombinasi berbagai teknik sinematik yang digunakan oleh pembuat film untuk menciptakan pengalaman visual yang khas dan mendalam bagi penonton. Elemen utama dalam *film style* meliputi *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan suara yang berinteraksi membentuk karakter visual serta naratif sebuah film. *Film style* berfungsi dalam membangun atmosfer, mengarahkan perhatian penonton, dan menyampaikan makna yang lebih dalam dari sekadar alur cerita. Ketika sebuah *film style* tertentu konsisten digunakan oleh beberapa pembuat film, hal ini dapat berkembang menjadi *group style*, seperti gaya ekspresionisme Jerman atau montase Soviet (Bordwell dkk., 2020, hal. 303-304). Dalam penelitian ini, pembahasan akan difokuskan pada tiga elemen *film style* yaitu *mise-en-scène*, sinematografi, dan *editing*.

1) *Mise-en-scène*

Mise-en-scène adalah istilah Prancis yang berarti “penempatan di atas panggung,” dalam konteks film, istilah ini merujuk pada segala elemen visual yang ditampilkan dalam satu *frame*. Elemen-elemen seperti latar, properti, kostum, pencahayaan, dan penempatan aktor merupakan bagian dari *mise-en-scène* yang berfungsi membangun dunia visual yang membangun cerita (Forestier dkk., 2021, hal. 58). Dalam *mise-en-scène*, warna menjadi salah satu aspek penting yang berfungsi lebih dari sekadar estetika, tetapi juga menjadi sarana komunikasi visual. Menurut LoBrutto (2002, dikutip dalam Sethio & Hakim, 2021) menyatakan bahwa warna bukan hanya digunakan untuk menarik perhatian, tetapi juga berperan penting dalam menggambarkan karakter, membangun atmosfer, dan menandai waktu serta tempat dalam visual *storytelling* (hal. 8). Latar atau *setting* dapat menggunakan palet warna tertentu untuk menciptakan nuansa yang sesuai dengan emosi dalam adegan. Misalnya, warna kusam dan suram untuk memperkuat rasa duka atau kehampaan, sedangkan warna hangat memberi kesan nyaman. Melalui warna, kostum yang digunakan karakter dapat menjadi identitas visual dalam menunjukkan status sosial, kepribadian, atau transformasi karakter.

2) Sinematografi

Sinematografi merupakan aspek teknis sekaligus artistik dalam produksi film yang berperan dalam membentuk narasi visual melalui penggunaan lensa, sudut kamera, pencahayaan, komposisi gambar, atau pergerakan kamera. Menurut Bordwell dkk. (2020), sinematografi memungkinkan pembuat film mengatur cara penonton merasakan, waktu, ruang, dan suasana dalam suatu adegan (hal. 159). Salah satu elemen utamanya adalah tonalitas yaitu rentang terang dan gelap yang dapat memengaruhi persepsi emosi dalam suatu adegan. Misalnya, gambar dengan kontras tinggi dapat memberikan nuansa emosi yang kuat, sedangkan kontras rendah cenderung membentuk atmosfer yang lembut, tenang, atau bahkan melankolis (hal. 160). Di samping itu, komposisi *shot* dan durasi pengambilan gambar juga mendukung ritme narasi. Komposisi visual seperti *rule of thirds*, *leading lines*, serta sudut pengambilan gambar dapat digunakan untuk mengarahkan fokus penonton dan memperkuat makna narasi (hal. 211).

Salah satu teknik pengambilan gambar yang memiliki peran kuat dalam membangun kedekatan emosional adalah *close-up shot*. *Framing* yang menekankan wajah tokoh secara detail untuk menampilkan ekspresi mata, gerak mulut, dan otot wajah, membantu penonton menangkap emosi yang tidak selalu dapat dirasakan dari jarak jauh. *Close-up* memungkinkan penonton untuk benar-benar terhubung dengan tokoh di layar, karena perhatian visual difokuskan sepenuhnya pada wajah (Bowen, 2024, hal. 32).

Warna dan pencahayaan juga berperan penting dalam mendukung sinematografi. Sinematografer memiliki kendali penuh terhadap warna sejak tahap pra-produksi hingga pascaproduksi, seperti melalui pemilihan *film stock* atau penerapan teknik *color grading* digital yang memungkinkan menyesuaikan tonalitas pada tahap pasca-produksi. Tidak jarang pula sinematografer menggunakan warna untuk menciptakan kondisi psikologis karakter atau transisi waktu dalam cerita, seperti menggunakan warna biru untuk malam hari dan jingga untuk adegan senja. Cahaya yang digunakan

dalam pengambilan gambar juga akan memengaruhi bagaimana warna dan ekspresi wajah tampak dan dirasakan oleh penonton (Bordwell dkk., 2020, hal. 163).

3) Penyuntingan (*Editing*)

Editing merupakan proses kreatif penting dalam produksi film karena memungkinkan pembuat film memilih, menyusun, dan menggabungkan *shot* untuk membentuk narasi yang utuh. Menurut Bordwell dkk. (2020), dalam *editing* sineas memiliki kemampuan untuk memanipulasi waktu, ruang, dan kualitas gambar yang membentuk pengalaman penonton terhadap film (hal. 217). Salah satu teknik yang digunakan dalam *editing* adalah *graphic match*, yaitu menghubungkan antar *shot* berdasarkan kesamaan bentuk, gerakan, atau warna (hal. 220). Selain itu, proses *color grading* juga dilakukan untuk memperkuat emosi, dan menonjolkan elemen penting dalam adegan. Warna bisa digunakan untuk menunjukkan perbedaan waktu, suasana batin karakter, atau sekadar memperindah tampilan visual agar sesuai dengan *tone* cerita (hal. 251).

Teknik lain yang digunakan dalam *editing* adalah *split screen*, yaitu membagi layar menjadi dua atau lebih bagian untuk menampilkan beberapa adegan sekaligus dalam satu *frame*. Teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan dua peristiwa yang terjadi bersamaan di lokasi berbeda, atau untuk memperlihatkan interaksi antar karakter, seperti saat percakapan telepon. Dengan *split screen*, penonton bisa melihat reaksi dua tokoh secara langsung dan merasakan hubungan emosional di antara mereka. Teknik ini efektif untuk menciptakan kesan bahwa dua tokoh yang terpisah ruang tetap saling terhubung melalui arah pandang dan posisi dalam layar. Selain itu, *split screen* juga dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan kontras situasi atau menekankan kesamaan yang tidak langsung terlihat jika ditampilkan secara bergantian (Bowen, 2024, hal. 113-114).

2.2.2.1. ESTETIKA HITAM-PUTIH

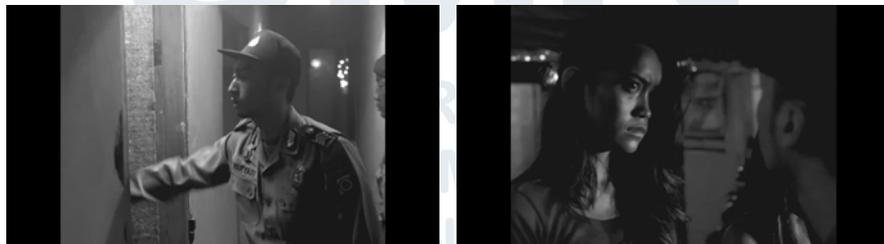
Pada awal perkembangannya, film diproduksi dalam format hitam-putih karena keterbatasan teknologi. Namun, berdasarkan Misek (2010), pada tahun 1896, Maxim Gorky menyatakan bahwa ketiadaan warna dalam film hitam-putih membuat pengalaman menonton terasa kehilangan realitas. Hal ini mendorong sineas berusaha menambahkan warna sejak awal sejarah sinema dengan berbagai metode pewarnaan, seperti pewarnaan manual (*hand painting*), pewarnaan dengan stensil (*stencilling*), penyepuhan (*tinting*), dan penyaringan warna (*toning*). Metode pewarnaan manual menjadi metode awal, tetapi tidak efisien untuk produksi berskala besar. Teknik stensil kemudian dikembangkan agar lebih praktis, meskipun masih memerlukan banyak tenaga kerja. Penyepuhan dan penyaringan warna menjadi metode yang lebih umum dan mempercepat transisi industri film dari proses produksi berskala kecil menuju sistem produksi massal yang lebih efisien (hal. 14-19).

Seiring kemajuan teknologi, film berwarna perlahan menggantikan film hitam-putih sebagai standar industri. Meski demikian, hitam-putih tidak sepenuhnya ditinggalkan. Dalam film dokumenter *Nuit et Brouillard* (1955), ditampilkan rekaman perang hitam-putih yang kemudian disandingkan dengan rekaman berwarna dari lokasi yang sama di masa kini, menciptakan kontras temporal yang kuat (Misek, 2010, hal. 83-86). Sejak akhir 1960-an, film hitam-putih tetap digunakan dalam era sinema berwarna sebagai pilihan estetika. Teknik ini sering digunakan untuk menyampaikan kilas balik, menciptakan nuansa historis, atau menurunkan intensitas visual dalam adegan kekerasan. Beberapa sineas juga memilih pendekatan hitam-putih untuk menegaskan nilai artistik dan makna simbolik dalam karya mereka. Oleh karena itu, meskipun film berwarna telah menjadi standar, film hitam-putih tetap relevan dan dipilih sebagai medium ekspresi yang memiliki daya tarik visual tersendiri dalam sinema kontemporer (Misek, 2010, hal. 87-108).

2.2.2.1.1. ESTETIKA HITAM-PUTIH DALAM FILM *SITI*

Dalam penelitian Rifai (2023), yang menganalisis film *Siti* (2014), ditemukan bahwa penggunaan *color grading* hitam-putih dalam film tersebut merupakan pilihan estetik yang tidak hanya berfungsi sebagai gaya visual, tetapi juga memperkuat makna naratif dan emosi. Warna hitam dalam film ini diasosiasikan dengan kegelapan, kesengsaraan, dan keputusasaan, sedangkan warna putih dimaknai sebagai lambang kesucian, maaf, dan kebersihan. Namun, palet visual yang ditampilkan dalam film lebih banyak didominasi oleh warna gelap, yang menunjukkan bahwa aspek kegelapan atau penderitaan lebih ditekankan dibandingkan dengan harapan atau kelegaan (hal. 50).

Estetika hitam-putih dalam *Siti* memperkuat efek *low key lighting* yang mendominasi banyak adegan penting. Teknik pencahayaan ini menciptakan batas kontras yang tajam antara area terang dan gelap, sekaligus mencerminkan kondisi psikologis tokoh utama. Karakter Siti yang digambarkan sedang menghadapi tekanan hidup, kekecewaan, penderitaan, serta ketegaran, divisualisasikan melalui cahaya remang dan bayangan. Misalnya, dalam adegan Siti digrebek oleh pihak berwajib di tempat karaoke, *lighting* yang minim mempertegas ekspresi kecewa yang ia rasakan karena pekerjaannya harus terhenti, padahal ia membutuhkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan dan membayar utang (hal. 23).



Gambar 2. 3 Visual Adegan Grebek Tempat Karaoke
(Cahyono, 2014)

Begitu pula pada adegan ketika Siti didatangi penagih utang, suasana hati yang murung dan kondisi ekonomi yang memprihatinkan

dikomunikasikan secara kuat melalui pencahayaan dan *tone* warna yang suram (hal. 32).



Gambar 2. 4 Visual Adegan Penagih Utang Datang ke Rumah *Siti*
(Cahyono, 2014)

Selain memperkuat area terang dan gelap serta aspek emosional, estetika hitam-putih juga memperjelas latar sosial dan geografis dalam film ini. Adegan-adegan yang memperlihatkan rumah berdinding gedek, dapur tradisional, dan pemandangan Pantai Parangtritis menjadi simbol keterbatasan ekonomi yang dialami *Siti* dan keluarganya. Warna monokrom yang digunakan tidak hanya memperkuat suasana hati tokoh, tetapi juga mencerminkan ironi kehidupan masyarakat pesisir yang harus bergumul dengan kemiskinan, keterbatasan, dan impian yang tak selalu bisa diwujudkan (hal. 25).



Gambar 2. 5 Visual Keterbatasan Ekonomi Film *Siti*
(Cahyono, 2014)

2.2.2.1.2. ESTETIKA HITAM-PUTIH DALAM FILM *DAMNATION* DAN *THE TURIN HORSE*

Film *Damnation* (1987) dan *The Turin Horse* (2011) karya Béla Tarr memiliki kesamaan dalam *film style* yang digunakan, terutama melalui sinematografi hitam-putih, penggunaan *long takes*, pencahayaan ekspresionis, dan lingkungan yang suram. Dalam jurnalnya, Bárdos (2023) menjelaskan bahwa estetika ini bukan hanya pilihan gaya, tetapi menjadi bagian dari pengalaman emosional yang disampaikan oleh film. Kombinasi antara pencahayaan ekspresionis, kontras tajam, dan lingkungan yang suram menghasilkan suasana visual yang berat dan melankolis (hal. 128).

Penggunaan estetika hitam-putih dalam kedua film ini memperkuat narasi dan menekankan suasana penderitaan serta hampa. Salah satu contohnya adalah adegan dalam *The Turin Horse* saat tokoh perempuan menjalani rutinitas sehari-hari secara lambat dan berulang. Cahaya dari luar menjadi satu-satunya sumber pencahayaan, menciptakan bayangan keras dan menunjukkan detail kasar dari interior rumah yang rapuh.



Gambar 2. 6 Visual Adegan Tokoh Perempuan dalam *The Turin Horse* (Tarr, 2011)

Begitu pula dalam *Damnation*, suasana kota yang basah, hujan deras, serta dialog yang suram menciptakan suasana terasing dan penuh kesedihan. Warna monokromatik ini berfungsi untuk memperjelas tekstur, permukaan, dan kerusakan lingkungan serta kondisi fisik karakter, yang pada akhirnya menyampaikan kehancuran yang terjadi secara perlahan.



Gambar 2. 7 Visual Suasana Kota dalam *Damnation*
(Tarr, *Damnation*, 1988)

Bárdos (2023) menyebutkan bahwa melalui pendekatan sinematik ini, penonton tidak hanya menyaksikan melankolia sebagai tema, tetapi juga merasakannya sebagai bagian dari tubuh mereka sendiri. Dalam jurnalnya disimpulkan bahwa kombinasi elemen visual, suara, dan struktur waktu dalam *Damnation* dan *The Turin Horse* membentuk pengalaman kolektif akan melankolia. Dengan demikian, penggunaan estetika hitam-putih dalam kedua film ini menjadi medium naratif yang efektif untuk menyampaikan pengalaman emosional dari tema besar tentang keterasingan, keterpurukan, dan waktu yang stagnan, yang dirasakan bersama baik karakter maupun penonton (hal. 147-148).

2.2.2.1.3. ESTETIKA HITAM-PUTIH DALAM FILM *AFERIM!*

Dalam bukunya, Pieldner (2020) membahas mengenai film *Aferim!* (2015) karya Radu Jude. Menurutnya, film ini menggunakan sinematografi hitam-putih tidak hanya sebagai pilihan gaya visual, tetapi sebagai bagian dari pendekatan terhadap sejarah dan memori budaya. Estetika hitam-putih dalam film ini berfungsi untuk menciptakan jarak emosional dan menyampaikan gambaran sejarah yang bersifat *counter-nostalgic* (hal. 150). Alih-alih memperindah masa lalu, penggunaan warna monokromatik dalam *Aferim!* justru meruntuhkan ilusi realisme yang sering hadir dalam film-film sejarah konvensional. Teknik ini juga membentuk ruang untuk merenungkan masa lalu, bukan sebagai representasi yang ideal, tetapi sebagai suatu rekonstruksi yang penuh

dengan ketegangan antara apa yang terlihat dan apa yang tersembunyi di balik citra tersebut.

Salah satu contohnya terlihat dalam adegan pembuka, di mana penggambaran lanskap Wallachia abad ke-19, yang direkam dengan pengambilan *long take* menggunakan *still camera*. Dalam adegan pembuka, *landscape* kosong pertama kali ditampilkan dalam warna hitam-putih yang sangat kontras, diikuti dengan suara para karakter yang baru muncul. Teknik ini, yang menggabungkan visual yang hening dengan suara yang terisolasi, menambah rasa ketegangan antara dunia visual yang ditampilkan dan realitas yang dibicarakan oleh karakter-karakter dalam film tersebut.

Salah satu aspek penting yang ditekankan oleh Pieldner (2020) adalah cara film *Aferim!* menggunakan estetika hitam-putih untuk mengkritik narasi sejarah yang sering kali disajikan secara idealistik dalam film sejarah tradisional. Warna monokromatik berfungsi sebagai simbol atas konstruksi budaya yang menyembunyikan kompleksitas sejarah, menciptakan jarak kritis antara penonton dan citra masa lalu. Pieldner (2020) menambahkan bahwa ketegangan antara apa yang terlihat di layar dan apa yang terdengar dalam *soundtrack* menciptakan perasaan tidak nyaman yang disengaja. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kesan bahwa sejarah bukanlah representasi otentik, melainkan hasil benturan berbagai lapisan estetika dan ideologi. Penggunaan hitam-putih dalam *Aferim!* menciptakan ruang bagi penonton untuk mempertanyakan sejarah yang ditampilkan, sambil memperkenalkan kritik sosial terhadap realitas sejarah yang cenderung disembunyikan atau diidealiskan (hal. 162).



Gambar 2. 8 Visual Landscape Kosong dalam *Aferim!*
(Jude, 2015)

2.2.2.1.4. ESTETIKA HITAM-PUTIH DALAM FILM *ROMA*

Berdasarkan Correa (2021), Film *Roma* (2018) karya Alfonso Cuarón merupakan contoh estetika hitam-putih sebagai strategi visual yang mendalam untuk menyampaikan kritik sosial dan sejarah yang kompleks. Dalam film ini, warna monokromatik digunakan untuk menggarisbawahi isu-isu terkait feminisasi kerja domestik, ketimpangan kelas, serta pengalaman etnis dan gender dalam konteks urbanisasi di Meksiko. Hitam-putih dalam *Roma* tidak mengaburkan perbedaan rasial dan sosial para tokohnya, melainkan justru menyorot ketimpangan tersebut dengan lebih jelas melalui kontras dan ketajaman visual yang tinggi (hal. 3).

Penggunaan hitam-putih dalam film *Roma* menyoroti peran historis dari penampilan fisik dan posisi sosial karakter. Pendekatan ini memperkuat pengalaman emosional Cleo, tokoh utama film, yang digambarkan sebagai pekerja rumah tangga dari komunitas etnis pribumi. Contohnya adalah adegan intim antara Cleo dan kekasihnya, ketika tindakan kekerasan yang maskulin muncul dalam momen yang seharusnya penuh kelembutan. Adegan tersebut dibingkai dalam gelap abu-abu yang pekat hingga akhirnya memudar ke hitam total, menandai trauma yang dialami Cleo dan meramalkan akhir tragis dari kehamilannya. Warna monokrom juga mencerminkan disorientasi yang

dialami Cleo sebagai migran internal dan perempuan pekerja dalam kota yang kompleks secara sosial (Correa, 2021, hal 6-7).



Gambar 2. 9 Visual Adegan Intim dalam *Roma*
(Cuarón, 2018)

Gaya visual film ini mengacu dari sinema neorealis Italia, di mana fokus utamanya bukan pada penyajian fakta konkret, melainkan pada penciptaan pengalaman hidup dari sudut pandang tokoh. Menurut Wagstaff dalam Correa (2021), film-film neorealis lebih mengutamakan penciptaan pengalaman protagonis daripada menyampaikan fakta-fakta material tentang situasi mereka. Hal ini tercermin dalam *Roma*, di mana penonton tidak diajak untuk mengetahui detail ekonomi rumah tangga, tetapi lebih kepada merasakan keterpurukan, keterasingan, dan kesedihan yang dialami para perempuan di dalamnya. Pada adegan terakhir, ketika seluruh keluarga berpelukan di tepi pantai, tubuh-tubuh mereka seolah menyatu dengan pasir dan laut. Cleo berada di tengah, menjadi pusat dari harmoni visual sekaligus lambang identitas kolektif Meksiko yang dibentuk melalui pengorbanan perempuan seperti dirinya. Sinar cahaya yang muncul di latar belakang menjadi simbol harapan dan kelahiran kembali, baik secara personal maupun historis (hal. 8-9).



Gambar 2. 10 Visual Adegan Tepi Pantai dalam *Roma*
(Cuarón, 2018)