



STRUKTUR VISUAL



LayaR

ISSN 2407-7992

Volume 4 No. 2, Desember 2017, Hlm 1 – 140

LayaR merupakan jurnal ilmiah seni media rekam: film, televisi, fotografi, animasi. Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember. Edisi ini berisi sepuluh tulisan yang diangkat dari hasil kajian dan penelitian di bidang media (Film, Televisi, Fotografi dan Animasi).

Penanggung Jawab

Ketua Jurusan Film dan Televisi

Pimpinan Redaksi

Dr. Enok Wartika, S.Sos., M.Si.

Dewan Redaksi

Apip, S.Sn., M.Sn.

Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn.

Dewan Reviewer

Dr. Arthur S. Nalan, S.Sen., M.Hum.

Dr. Deni Hermawan, M.A.

Mitra Bestari

Prof. Drs. Jakob Sumardjo

Prof. Dr. Dharsono, S.Sen., M.Sn.

Staf Redaksi

Harris Sukristian, S.Sn.

Iyan Sopyan, S.Sn.

Desain Sampul

R. Y. Adam Panji Purnama, S.Sn., M.Sn.

Fotografi

Tohari, S.Sn., M.Sn.

R. Y. Adam Panji Purnama, S.Sn., M.Sn.

Tata Letak Isi:

Vicky Anggadwika Leovagustya, S.Kom.

Alamat Redaksi:

JURUSAN FILM DAN TELEVISI

Fakultas Budaya dan Media ISBI Bandung

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung 40265 - Telepon 022-7304532, Faks. 022-7303021

Homepage: www.isbi.ac.id - Email: jurnallayar@isbi.ac.id

Dewan Redaksi menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan di media lain. Naskah diketik di atas kertas A4, spasi 1,15 sepanjang lebih kurang 15 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (Petunjuk bagi Calon Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Jurnal

LayaR

ISSN 2407-7992

Volume 4 No. 2, Desember 2017

Terbit Dua Kali Setahun

DAFTAR ISI

Daftar Isi ~ 1 - 2

GAYA PENYUTRADARAAN FILM TUGAS AKHIR MAHASISWA JURUSAN FILM DAN TELEVISI

Dara Bunga Rembulan dan Tohari ~ 3 - 12

SINEMA VIRTUAL REALITY: MENGGUGAT TATA BAHASA SINEMA

Muhammad Zamroni ~ 13 - 26

NYALA API ASMARA HADI

Agus Sutiana ~ 27 - 40

REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM RUANG TEKS JALANAN

Dien Vidia Rosa ~ 41 - 52

DESAIN PEMBUATAN FILM DOKUMENTER KEHIDUPAN SANTRI

Meti Agni Rizkiani ~ 53 - 66

ANALISA STRUKTUR DRAMATIK DALAM FILM "LION" MENGGUNAKAN KONSEP PIRAMIDA FREYTAG DAN SKEMA HUDSON

Regiansyah Pratama ~ 67 - 78

REPRESENTASI KEHIDUPAN WARIA DI YOGYAKARTA (Melalui Foto Esai “Waria Setara Warga” Pada National Geographic Indonesia Edisi Januari 2017)

Allisa Ferrina ~ 79 - 90

PENGARUH ORDE BARU TERHADAP NARASI FILM HIBURAN DAN KEPENONTONAN DI INDONESIA SELAMA TAHUN 2016

Tunggul Banjaransari ~ 91 - 106

KONTRIBUSI RATING NIELSEN AUDIENCE MEASUREMENT INDONESIA (Pada Sinetron Tukang Bubur Naik Haji The Series di RCTI)

Richard Ricardo Tambunan dan Dwi Haryanto ~ 107 - 120

KONSTRUKSI POLA VISUAL DALAM PEMBANGUNAN IMPRESI KOMEDI MELALUI TEKNIK EDITING SINETRON PREMAN PENSIUN 3 (Studi Kasus: Episode 7, 9, 11 dan 18)

Nurul Azizah dan Fajar Aji ~ 121 - 140

Sumber gambar foto sampul:
R. Y. Adam Panji Purnama
Membara, 2017

SINEMA VIRTUAL REALITY: MENGGUGAT TATA BAHASA SINEMA

Muhammad Zamroni
zamuhammad11@gmail.com
Prodi Televisi dan Film
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember

ABSTRAK

Sinema *virtual reality* adalah film dengan teknologi terbaru yang memungkinkan penonton “hadir” di dalam film baik secara sadar maupun bawah sadar. Visi 360 derajat terhadap realitas yang ditawarkan oleh teknologi *virtual reality* membuat penonton dapat memilih sendiri sudut pandang, ukuran serta pergerakan visual yang diinginkan dalam menikmati cerita dalam sebuah film. Penelitian ini membahas tentang pengaruh sinema *virtual reality* terhadap kemungkinan tata bahasa sinema beserta dimensi estetik yang ditimbulkannya pada film. Penelitian ini menggunakan pendekatan analitik terhadap fenomena kemunculan sinema *virtual reality*, yang dianggap dapat mengubah dimensi estetik film serta tata bahasa film (sinematografi) sebagai unsur penting dalam visualisasi sebuah film.

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini adalah adanya perubahan dimensi estetik film dikarenakan berubahnya tata bahasa sinema yang selama ini dipahami, yang disebabkan oleh hadirnya sinema *virtual reality*. Sinematografi sebagai tata bahasa film diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sinema atau tetap memberi batas yang tegas sebagai entitas yang berbeda dan tidak bergantung pada perkembangan teknologi.

Kata kunci: Realitas Virtual, Sinematografi, Sinema, Estetika

ABSTRACT

Virtual reality cinema is a film with the latest technology which allows viewer “present” in film both consciously and subconsciously. 360 degree vision to the reality that offered by virtual reality technology makes viewers can choose their angle, size, and visual movement which are desired within enjoying the story of film. This study discuss about influence of virtual reality cinema on the possibility grammar of cinema along with aesthetic dimension it produce in the film. This study uses analytic approach against the phenomenon of the emergence of virtual reality cinema, which is considered to be able to change aesthetic of film dimension and grammar of film (cinematography) as an important element in the visualization of a film.

Conclusions obtained in this study is changes in aesthetic dimensions and grammar of film that has been understood, which is caused by the presence of virtual reality cinema. Cinematography as a grammar of film is expected to adapt to technological developments or still gives limit as an entity which different and not dependent on technological development.

Keywords: Virtual Reality, Cinematography, Cinema, Aesthetic

PENDAHULUAN

Sinema telah berumur lebih dari satu abad sejak kemunculannya di bulan Desember tahun 1885. Keterkejutan penonton saat melihat film yang merekam kedatangan kereta api di stasiun Ciotat (*Arrival of a Train at La Ciotat*, 1895) karya Lumiere bersaudara (Auguste Marie Louis Nicolas Lumiere dan Louis Jean Lumiere), menandai kemunculan sinema sebagai produk yang dapat memberi kesan mendalam pada diri pemirsa. Para seniman atau pembuat film pun setelah itu mengeksplorasi kemungkinan kreatif tata bahasa (sinematografi) film agar lebih dapat dinikmati sebagai hiburan, tidak hanya sekedar menonton realitas yang direkam. Adalah George Melies (1861-1938), seorang seniman sulap yang kemudian mengeksplorasi teknik sinematografi sebagai alat untuk menuturkan cerita dan gagasan.

Sejarah tata bahasa dalam film, sama lamanya dengan kelahiran film itu sendiri. Pada awal kemunculannya, film dianggap sebagai tontonan rakyat kelas bawah karena belum menemukan fondasinya sebagai bentuk yang memiliki potensi seni. Para teoretis film bermunculan dan berdebat dalam konteks potensi estetik dalam sinema. Roger Scruton (1944 -) menganggap film hanyalah "teater yang direkam" (*canned-theatre*), sehingga tidak memiliki potensi estetik dalam dirinya sendiri. Jika

demikian, selain tidak memiliki potensi seni, film juga tidak memiliki tata bahasa yang khas karena dianggap hanya sekedar merekam pertunjukan teater. Tesis Scruton segera disanggah oleh William King (1959 -) dan Alexander Sesonske (1921 -), yang berhasil menunjukkan potensi estetik sinematografi serta tata bahasa film dalam membingkai dan menyusun atau men-*decoupage* (membagi adegan dalam satu atau beberapa *shot*) adegan untuk membuat sebuah cerita.¹ Teori ini kemudian memberi pengaruh pada gerakan sinema *avant garde* maupun *art cinema*, yang pada tujuan awalnya, untuk menarik kelas menengah ke atas datang ke bioskop.²

Film akhirnya memiliki tata bahasa, fondasi estetik untuk menjadi bentuk seni, dan telah diakui sebagai cabang seni paling muda oleh dunia. Ricciotto Canudo (1877-1923), seorang teoris film Italia, memberi predikat pada film sebagai "seni ketujuh", setelah arsitektur, musik, puisi, lukisan, patung dan tari.³

Saat ini, teknologi sinema, khususnya teknologi perekam dan penyaji gambar, telah sampai pada apa yang disebut dengan *virtual reality*. Teknologi kamera *virtual reality* yang mampu merekam realitas dalam visi 360 derajat, di satu sisi bisa jadi menawarkan masa depan sinema yang terasa lebih mendekati "kenyataan". Namun, di sisi

yang lain kehadiran sinema *virtual reality* bisa dianggap sebagai kabar buruk bagi sinema secara keseluruhan, baik dari aspek bagaimana sebuah film dirancang, diproduksi, diedarkan dan dieksebisikan. Salah satu aspek yang paling langsung terkena dampaknya adalah sinematografi.

Ibarat suara dalam seni musik, gerak dalam tari, sinematografi adalah elemen terpenting dalam penciptaan sebuah film. Sinema adalah bahasa yang di dalamnya ada "kosakata" dan elemen-elemen visual yang terstruktur layaknya bahasa. Roy Thompson menyebut bahwa tata bahasa film adalah struktur yang berisi mengenai aturan dasar dan konvensi seperti berbagai jenis *shot*, sudut pengambilan gambar (*angle*), pergerakan kamera, pencahayaan, *screen direction*, serta seluruh elemen visual yang berada dalam sebuah *frame* (*mise en scene*).⁴ Tata bahasa ini telah menjadi kesepakatan bersama secara universal bagi pembuat film di seluruh dunia. Sebagaimana sebuah bahasa, dalam konteks ilmu semiotika Saussure, setiap *shot* dalam film memiliki struktur penanda dan petanda yang bersifat arbitrer. Secara sederhana kita dapat menyebut tata bahasa pada film sebagai sinematografi, sebuah istilah yang mengacu pada seluruh elemen visual pembentuk film. Blain Brown (Brown, 2012:17) menyatakan bahwa *shot* adalah unit terkecil dari sebuah film yang menjadi kosa kata bagi pembentukan sintaks dari bahasa film.⁵

Tak bisa disangkal bahwa pada kenyataannya, film lahir dan berkembang dari dan oleh teknologi. Alat perekam gambar bernama kamera adalah sebuah teknologi yang memungkinkan manusia untuk menduplikasi realitas paling dekat dengan aslinya. Secara kreatif, manusia kemudian memanfaatkannya untuk

menceritakan gagasan atau peristiwa secara *visual*.

Awalnya, kamera hanya dapat merekam gambar saja, sedangkan pada penayangannya di bioskop, suara diisi secara langsung oleh beberapa pemain musik atau orkestra. Teknologi perekam gambar dan suara pada saat itu masih terpisah dan sulit untuk disinkronkan sehingga tidak bisa dimainkan secara serentak. Baru pada tahun 1920-an, teknologi suara dapat disinkronkan dengan kamera dan menjadi standar universal untuk film bioskop.

Seperti halnya sebuah perubahan, hadirnya sinkronisasi suara pada film memunculkan berbagai macam tanggapan positif maupun negatif. Pada konteks teori film, yang pada saat itu juga sedang berkembang pesat, hadirnya suara pada film dianggap memberikan dampak estetik yang merugikan. Rudolf Arnheim (1904-2007) merupakan salah satu teoretis film yang paling depan menolak aspek suara yang tersinkronisasi dalam film. Arnheim menganggap kualitas estetik film hanya dimungkinkan jika film tidak menduplikasi realitas seperti aslinya. Artinya, semakin tidak sesuai dengan realitas indrawi sehari-hari, semakin estetik. Arnheim bahkan dengan sangat konsisten juga menolak kehadiran warna dalam film yang semakin membuatnya dekat dengan realitas.⁶ Hal ini bisa dimaklumi karena suasana intelektualitas Arnheim ditumbuhkan pada masa film bisu.

Setelah itu, secara bersamaan, teknologi sekeliling sinema, baik teknologi perekam, pengolah, dan penampil gambar berkembang menuju bentuknya yang mapan. Infrastruktur sinema mulai dari tahap praproduksi, produksi, paskaproduksi, distribusi

hingga eksepsi, yang dipelopori oleh Hollywood, dibangun berjejaring di berbagai Negara.

Revolusi teknologi analog ke digital dalam film yang terjadi sejak tahun 1980 hingga hari ini semakin mempermudah dan mempermudah proses pembuatan film. Hal ini juga membuat film menjadi semakin populer di mata masyarakat. Kemajuan teknologi informasi menambah kelangsungan distribusi film menjadi semakin cepat dan mudah untuk diakses dan dinikmati, sehingga masyarakat semakin “familiar” dengan bentuk-bentuk komunikasi berbasis media *audio-visual*.

Teknologi sinema, hari ini, bisa dikatakan telah sampai pada bentuknya yang paling ideal. Kita bisa dengan sangat nyaman dan juga terhibur saat menonton film dalam gedung bioskop sambil menikmati *popcorn*. Layar sinemaskop dengan suara *dolby surround* serta tempat duduk bahkan kasur yang sangat nyaman di bioskop, memungkinkan sebuah kondisi yang ideal terjadinya proses, dalam terminologi psikoanalisis film, “identifikasi diri” terhadap lakon-lakon maupun atmosfer yang ada pada film. Kita sebagai penonton senang melihat film *The Matrix* (1999), karena kita mengidentifikasikan diri kita pada sosok Neo yang tampan, cerdas, pintar berkelahi, menjadi pusat perhatian dan menjadi pahlawan bagi kehidupan bumi. Predikat yang jarang bahkan terasa mustahil kita dapatkan di dunia nyata. Selain itu, ruang gelap di dalam bioskop yang hanya menyisakan terangnya layar, membuat penonton mengalami kenikmatan mengintip (lihat: *voyeurism*), yang juga dalam konteks psikoanalisis film, yaitu “*seeing without being seen*”, melihat tanpa terlihat.⁷ Secara bersamaan

namun kontradiktif, meskipun ada proses identifikasi yang membuat penonton seolah-olah merasa terlibat langsung dalam film, ada jarak yang menambah rasa “aman” dalam mengintip cerita pada layar bioskop. Jarak yang memisahkan layar bioskop dengan penonton inilah yang kemudian dapat dianalogikan sebagai kesubliman dalam terminologi Edmund Burke. Kesubliman oleh Burke dianggap lebih tinggi dari keindahan. Burke berpendapat bahwa kesubliman timbul saat kita berjarak dengan objek keindahan. Gunung akan terlihat indah serta menimbulkan kesubliman jika kita melihatnya dari kejauhan, dan sebaliknya ketika kita sedang berada di gunung maka kesubliman pun lenyap.⁸ Adanya jarak juga memungkinkan adanya ruang imajinasi yang tetap terjaga pada diri penonton. Kondisi inilah yang membuat film sebagai bentuk seni yang paling lengkap dalam merangsang “saraf estetik” manusia.

Tulisan ini membahas sekilas tentang sejarah sinematografi dalam film, perkembangan teknologi sinematografi, peran penting sinematografi sebagai bahasa dalam film, lalu mengerucut pada kemungkinan-kemungkinan estetis ke depan yang akan terjadi pada tata bahasa sinema akibat perkembangan teknologi. Selain itu, tulisan ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran ringkas mengenai singgungan sinematografi sebagai bahasa film dengan teknologi *Virtual Reality* (VR) bagi masa depan tata bahasa sinema.

PEMBAHASAN

A. Sinematografi sebagai Tata Bahasa Film

Sinematografi (*cinematography*) merupakan istilah yang diambil dari kata *cinematograph*, yaitu sebuah kamera

perekam gambar bergerak yang sekaligus berfungsi sebagai proyektor dan pencetak film. Alat ini ditemukan sekitar tahun 1890an oleh Lumière bersaudara. Penerapan kreatif dalam penggunaan alat ini kemudian melahirkan berbagai macam teknik, metode, serta nilai-nilai estetik dan pengetahuan yang akhirnya dibakukan. Pembakuan inilah yang kemudian mendefinisikan kata sinematografi sebagai sebuah seni atau ilmu pengetahuan untuk menceritakan sebuah kisah, peristiwa, imajinasi, atau gagasan melalui teknik serta metode pengambilan gambar yang direkam menggunakan kamera bermedia pita seluloid, video analog, atau video digital.

Film tidak akan pernah ada jika tidak ada kamera. Kamera sebagai media sinematografi merupakan satu-satunya alat untuk membuat film. Sinematografi memungkinkan cerita pada skenario mendapatkan wujudnya secara visual. Pada era awal film, sinematografi belum menemukan bentuknya yang matang, sehingga film-film era awal masih didominasi oleh film *scenics* dan *topicals* yang dibuat dengan satu ukuran dan sudut pengambilan gambar saja. Film *scenics* merupakan film yang menggambarkan sebuah perjalanan singkat mengenai pemandangan suatu negeri, sedangkan *topicals* adalah film yang menceritakan peristiwa-peristiwa terkini yang sedang terjadi.⁹

Nama Georges Méliès (1861-1938) memiliki tempat tersendiri dalam film era awal karena selain dikenal dengan sebutan *magician of the cinema*, Méliès, dengan keahlian sulap yang ia miliki, memperkenalkan efek *stop-motion* pada film *The Vanishing Lady* (1896). Efek ini memberikan ilusi sinematografis dimana aktor atau benda seolah dapat menghilang

atau seketika berubah bentuk. Secara teknis, efek ini didapatkan dengan menghentikan adegan aktor pada gerak yang diinginkan dan secara bersamaan menghentikan rekaman kamera.¹⁰ Setelah aktor, misalnya mengganti kostumnya, gerak adegan dilanjutkan lagi dan direkam kembali oleh kamera yang tidak berubah pula posisinya. Saat kedua pengambilan gambar tersebut diurutkan, maka efek yang timbul adalah aktor berubah kostum secara tiba-tiba. Meskipun teknik ini dalam perkembangannya oleh sejarawan film dianggap sebagai embrio teori *editing*, namun tetap saja pada mulanya berasal dari sentuhan kreatifitas sinematografi. Teknik *stop-motion* tidak akan menghasilkan ilusi yang sempurna meskipun di edit oleh seorang pakar sekalipun jika pada pengambilan gambar kedua, posisi kamera berubah.

Film era awal dalam konteks sinematografinya masih dipengaruhi oleh gaya menonton teater, dimana kamera diposisikan sebagai pengganti panggung untuk disaksikan oleh penonton (kamera mewakili panggung). Dengan demikian, kamera akan merekam adegan per adegan hingga selesai dalam satu kali pengambilan gambar (*shot*) yang statis. Meskipun sebuah film seperti *A Trip to the Moon* (1902) karya Georges Méliès yang terdiri dari beberapa *shot* pun, tetap merekam satu adegan selesai dalam satu *shot* tanpa ada perubahan ukuran, sudut pandang, dan tanpa ada gerakan kamera. Tidak adanya gerakan kamera ini menunjukkan bahwa kamera tidak diposisikan sebagai mata penonton, melainkan untuk mewakili panggung.

Bahasa sinematik justru datang dari Inggris di awal abad 20, melalui sebuah kumpulan yang menamakan

dirinya *Brighton School*. Kumpulan ini terdiri dari beberapa fotografer yang bereksperimen dengan alat bernama *chronophotographic* yang dapat merekam 10 gambar per detiknya. Salah satu tokohnya, George Albert Smith (1864-1959), melalui karyanya *Grandma's Reading Glass* (1900) telah menunjukkan kemunculan bahasa sinematik. Film berdurasi 1 menit 20 detik ini terdiri dari 10 *shot* dengan 2 ukuran *shot* yang berbeda (*medium shot* dan *close-up*) dan satu gerakan kamera untuk menceritakan satu adegan. Adanya variasi *shot* dan gerakan kamera, meskipun masih sangat sederhana, menunjukkan perubahan pola yang semula memosisikan kamera mewakili panggung berubah ke kamera mewakili mata penonton.

Tata bahasa sinema kemudian berkembang semakin kompleks, matang dan dibakukan. Tidak seperti bahasa lisan dari budaya yang berbeda-beda di setiap wilayah, pembakuan tata bahasa sinema ini berlaku secara universal sehingga dapat dipahami oleh semua budaya di dunia. Sebuah cara untuk menggambarkan orang, benda, dan tindakan agar dapat dipahami secara langsung oleh semua orang yang melihat gambar tersebut. Pada sisi teknis, tata bahasa sinema mengacu pada aturan dasar yang mengatur pembentukan dan penyajian elemen visual yang dibuat untuk kebutuhan film.¹¹ Berkat tata bahasa sinema yang menjadi bagian dari ilmu sinematografi, saat ini kita dapat menikmati, menghayati serta dapat mengambil pesan dari sebuah film.

Novelis bercerita melalui kata dan kalimat yang ia pilih dan susun,

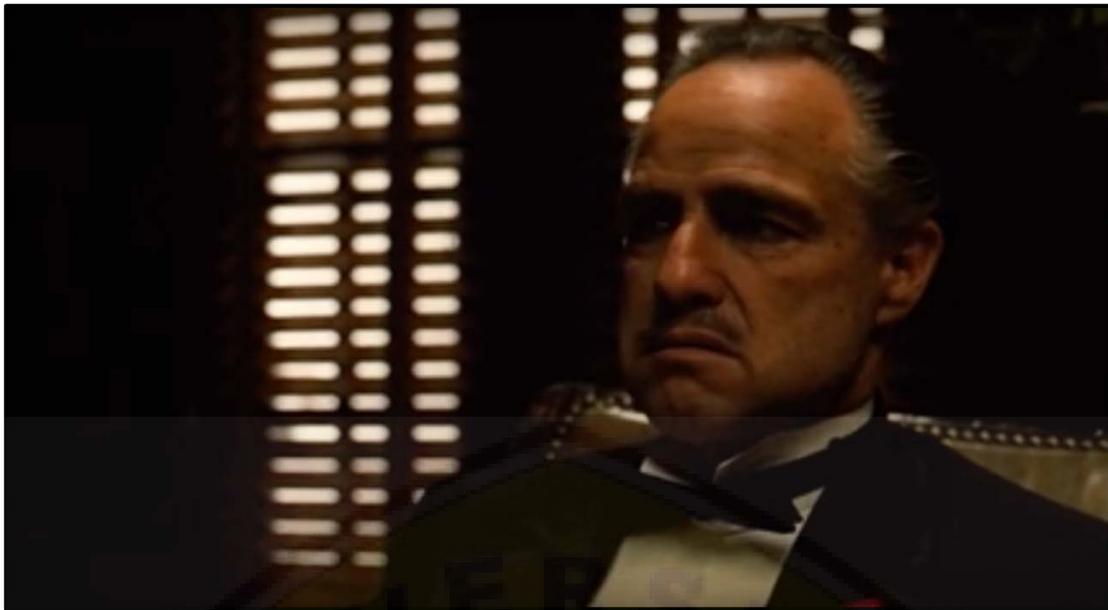
sedangkan film diwujudkan melalui serangkaian *shot* yang dibangun oleh seorang sinematografer dan sutradara.¹² Sinematografi menuntun kita (penonton) untuk menyaksikan apa yang harus dan tidak boleh kita saksikan pada sebuah film. Ia memosisikan kita sebagai penonton pasif yang harus digiring persepsinya atas cerita atau peristiwa yang disajikan dalam film. Dengan demikian, sinematografi memiliki kontrol *visual* terhadap mata penonton. *Shot* pembuka pada film *The Godfather* (1972), misalnya, membawa penonton secara perlahan bergerak (*zoom out*) menjauh dari *big close up* ke *medium shot* tokoh Bonasera. Tipe *shot big close up* wajah ini memosisikan penonton begitu dekat dengan tokoh Bonasera, melihat tatapan mata dan ekspresinya secara jelas agar penonton dapat merasakan keintiman, ikut merasakan ketakutan, kekhawatiran dan keputus asaan yang sedang dialami oleh Bonasera (Gambar 1). Kamera yang kemudian secara perlahan bergerak menjauh sampai tipe *medium shot* memberi jarak pada penonton dan berhenti pada posisi *over the shoulder* tokoh Don Corleone untuk memberi rasa penasaran (Gambar 2). Selama hampir 3 menit pada *shot* pembuka, penonton tidak diperkenankan untuk segera mengetahui siapa yang diajak bicara oleh Bonasera; Don Corleone, sosok yang ia anggap mampu menolongnya. Sinematografer sengaja tidak dengan segera memberitahu seperti apa sosok Don Corleone, untuk memberi rasa penasaran dan kesan misterius pada sosoknya yang langsung dengan intim ia tunjukkan secara *close-up* pada *shot* ke 2 (Gambar 3).



Gambar 1. *Big Close up shot* wajah Bonasera (Sumber: Film The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972).



Gambar 2. *Over the shoulder* Don Corleone - *medium shot* Bonasera (Sumber: Film The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972).



Gambar 3. *Close up* Don Corleone (Sumber: Film *The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972).

Gambaran di atas merupakan contoh bagaimana sinematografi melalui berbagai tipe, *angle* dan pergerakan *shot* nya memiliki kekuatan untuk menggiring perhatian, mengarahkan persepsi serta emosi penonton. Kapan penonton diberikan informasi mengenai unsur-unsur yang ada dalam cerita, merasa ketakutan, gembira, khawatir, penasaran, terkejut, dan sebagainya sangat tergantung bagaimana perlakuan sinematografer terhadap kamera dalam membangun adegan demi adegan melalui rangkaian *shot* nya. Di awal tulisan ini telah disebutkan bahwa sinema merupakan produk yang dilahirkan oleh teknologi. Meskipun saat ini bisa dikatakan sinema telah menemukan bentuknya yang ideal, bukan berarti perubahan menjadi terhenti, terutama teknologi.

B. *Virtual Reality*: Kontrol Sinematografi yang Hilang?

Perjalanan sejarah telah membuktikan, sinema dan teknologi memiliki perkembangan yang saling mempengaruhi satu sama lain. Kesulitan-

kesulitan teknis yang dihadapi para pembuat film dalam mewujudkan imajinasi *visual* nya, mendorong teknologi untuk terus berinovasi dan memperbaiki diri. Di sisi lain, laju teknologi juga sering “memaksa” sinema untuk menyesuaikan diri. Meskipun terjadi tegangan di antara keduanya, lebih dikarenakan bahwa sinema dalam perkembangannya tidak hanya sekedar menjadi produk hiburan dari teknologi belaka, namun juga mendorongnya menjadi subjek seni dan keilmuan.

Sewajarnya seni dan ilmu pengetahuan, ia membuat batasan-batasan, kriteria-kriteria, rumusan-rumusan, serta definisi-definisi yang mensubjektifikasi dirinya sebagai seni sinema atau ilmu sinema, dan yang berada diluar kriteria-kriteria yang diyakininya adalah bukan seni dan ilmu sinema. Di sisi lain, teknologi tidak memiliki kriteria atau batasan tertentu yang harus dipatuhi secara konsisten. Ia akan terus berkembang selama kemungkinan untuk itu masih ada dan terbuka. Pada titik persimpangan inilah kemudian sinema dan teknologi

“dipaksa” untuk saling menentukan pilihan. Tetap saling beradaptasi, atau memilih jalannya sendiri-sendiri.

Teknologi perekam gambar saat ini telah memungkinkan untuk merekam realitas dalam visi 360 derajat. Teknologi ini sebenarnya didorong oleh penemuan sensorama pada tahun 1962, sebuah teater yang dilengkapi dengan layar 3 Dimensi, kipas angin, generator bau, serta kursi yang bergetar sehingga membuat penonton merasakan pengalaman yang nyata dalam menikmati film. Layar 3 Dimensi sendiri diciptakan pada tahun

1960 dalam bentuk *head-mounted display* (HMD). *Headset Virtual Reality* (VR) ini dapat menampilkan pemandangan 3 Dimensi yang membuat film menjadi terlihat nyata. Penggabungan teknologi video 3 Dimensi dalam hal kedalaman bidang pandang, video 360 VR dalam bidang perekaman gambar dengan visi 360 derajat, serta teknologi yang mampu membaca gerak tubuh dalam menavigasi lingkungannya pada akhirnya menciptakan teknologi *Virtual Reality* (VR).



Gambar 4. Array: kamera 360 buatan Google (sumber: https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/Ot-QfgeWpWv6k-4gfa0makxCI8=/1020x0/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/3732294/gopro-google-camera-array-rig-0098.0.jpg, diunduh 17 November 2017, 10.35 wib).

Teknologi *virtual reality* pada awalnya memang ditujukan untuk mendukung industri *video game* yang dianggap lebih mudah beradaptasi dengan teknologi baru. Sensasi *real* yang dihasilkan oleh teknologi *virtual reality* pada perkembangannya kemudian menarik minat sinema dalam memvisualisasikan cerita. Dengan teknologi *virtual reality*, memungkinkan penonton dapat menikmati realitas film

dalam visi 360 derajat, dengan kedalaman pandang 3 dimensi, serta respon gerak tubuh terhadap lingkungan pandangnya. Realitas virtual menghadirkan kondisi dimana penonton dapat mengidentifikasi diri tidak hanya secara psikis, tapi juga secara “fisik”. Artinya, penonton hadir “sepenuhnya” dalam realitas film. Bahkan ketika teknologi ini dapat dieksekusi secara sempurna, *virtual reality* mampu menggerakkan otak kita untuk berfikir

bahwa apa yang kita lihat adalah nyata, baik pada tingkat sadar maupun bawah sadar. Kendala para pembuat film dalam merangkai cerita visual agar alam bawah sadar penonton dapat mengidentifikasi

diri pada cerita film, seolah telah menemukan jalan keluarnya dalam teknologi *virtual reality*. Namun, benarkah demikian?



Gambar 5. Oculus: *headset* VR besutan Facebook (sumber: <https://i.ytimg.com/vi/VzrrWYMUDtE/maxresdefault.jpg>, diunduh 17 November 2017, 10.45 wib).

Baru-baru ini, majalah bisnis *economist* menurunkan artikel yang membahas tentang rencana pengaplikasian teknologi *virtual reality* pada gedung bioskop, yang pertama akan dibuka di pusat perbelanjaan dekat Beverly Hills pada akhir tahun ini, lalu di 14 tempat lainnya di tahun 2018. Sang inisiator, Walter Parkes, mantan bos DreamWorks Pictures yang kemudian mendirikan Dreamscape Immersive mengatakan dibutuhkan 2 juta *dollar* dalam membuat konten *virtual reality* berdurasi 10 menit, dimana lebih murah jika dibandingkan dengan biaya pembuatan film Hollywood yang memerlukan sekitar 200 juta *dollar*. Selain itu, dikabarkan bahwa Warner Bros bekerja sama dengan IMAX telah menyiapkan dana yang cukup besar untuk membuat 3 film dalam format

virtual reality.¹³ Artinya, industri sinema di Hollywood, yang saat ini masih menjadi pemain utama dalam industri film dunia, telah memulai kemungkinan pasar film dalam format *virtual reality* dengan cukup serius.

Sinematografi sebagai bahasa dalam film, bertugas untuk menceritakan film secara visual. Artinya, sinematografi memiliki kontrol penuh dalam mengatur unsur visual mengenai apa yang harus dilihat terlebih dahulu, bahkan apa yang tidak boleh dilihat oleh penonton. Kreatifitas sinematografis dalam membangun visual film itulah yang diyakini oleh para ilmuwan sebagai aspek paling penting dalam membentuk teori sinematografi. Dengan demikian, tanpa unsur sinematografi, penonton tidak dapat menikmati cerita pada film secara dramatis. Singkatnya, dramatisasi film

bertumpu pada aspek sinematografi. Dramatisasi ini dimungkinkan karena terbatasnya sudut pandang kamera dalam merekam realitas pada rentang 180 derajat, sehingga sinematografi dapat membagi ruang pandang tersebut untuk membangun dramatisasi cerita pada film. Selain aspek tersebut, kemampuan mata manusia dalam melihat realitas, jika diukur dalam satuan ukur lensa, hanya dapat memandangi secara fokus pada rentang 50mm. Artinya, jika realitas direkam pada lensa di bawah 50mm maka akan ada bagian gambar yang keluar dari medan fokus dan diterima sebagai kabur (*blur*). Batas kemampuan mata dalam melihat realitas sebagai fokus ini disebut dengan *circle of confusion* (lingkaran kebingungan).

Kehadiran teknologi kamera 360 derajat untuk kebutuhan film dengan format *virtual reality*, merevolusi tata bahasa sinematografi. Urutan gambar pada film yang semula dikontrol penuh oleh sinematografi melalui seorang penata kamera, digantikan oleh sudut pandang, baik sudut pandang (*angle*), ukuran (*size*), maupun pergerakan (*movement*) *shot*, penonton secara bebas. Kamera hanya berfungsi sebagai alat perekam realitas dalam perspektif 360 derajat, sedangkan penonton diberikan kebebasan penuh dalam memilih dan memfokuskan penglihatan terhadap realitas yang direkam. Kondisi semacam ini mengingatkan kembali pada kritik Scruton mengenai "*canned-theatre*", bahwa film hanyalah teater yang direkam. Teori estetik yang selama ini bertumpu pada sinematografi sebagai salah satu unsur estetik film, telah kembali dipertanyakan dengan penggunaan teknologi kamera 360 derajat pada pembuatan film. Tidak ada unsur estetik pada sinematografi, karena

ia hanya merekam realitas. Sinematografi tidak lagi memiliki kontrol penuh terhadap sudut pandang penonton dan dramatisasi film. Unsur-unsur estetik kemudian diserahkan sepenuhnya pada tata adegan, tata artistik, dan sudut pandang penonton.

C. Masa Depan Sinema

Sinema lahir melalui rahim teknologi. Pada sejarah perkembangannya, sinema terus menerus mendewasa dan bergelut dengan teknologi sebagai upaya untuk melepaskan diri pada ketergantungan terhadap *term* teknologi. Upaya teoritis untuk mengukuhkan film sebagai subjek seni pun telah dilakukan dan melahirkan tata bahasa sinema yang diakui secara universal dalam proses pembuatan film. Sinematografi sebagai jantung visual dalam film telah melahirkan beragam film yang fenomenal dan menarik banyak ilmu pengetahuan lainnya sebagai upaya pendekatan dalam menganalisis sebuah film.

Pada dasarnya film dan teknologi adalah dua entitas yang berbeda, meskipun keduanya saling mempengaruhi hingga saat ini. Teknologi sebagai jenis upaya manusia dalam menghadapi tantangan zamannya akan terus berubah seiring perkembangan dan kemungkinan yang ada. Selain sebagai produk teknologi, di sisi lain film juga berkembang sebagai bentuk kesenian yang memiliki batas-batas tertentu untuk mendefinisikan dirinya sendiri. Melihat bagaimana saat ini film didefinisikan, diproduksi, dinikmati, dimaknai dan dianalisis bisa dikatakan film telah menemukan bentuknya yang paling matang. Dari sisi estetik, film telah memiliki fondasi yang kokoh yang bisa

membedakannya secara tegas dari bentuk kesenian lainnya.

Saat ini, meskipun belum begitu terlihat dampaknya, kehadiran sinema *virtual reality* dalam ranah praktis telah mengubah definisi sinematografi dan cara penonton dalam menikmati film. Penonton tidak lagi diposisikan sebagai subjek yang pasif dalam menikmati cerita film melalui susunan visualnya, namun secara aktif bahkan berkuasa dalam menentukan sendiri susunan visual film dan (mungkin) juga ceritanya. Jarak sebagai ruang terjadinya kesubliman dalam terminologi Burke, tidak lagi menjadi elemen estetik dalam menikmati film karena penonton telah melebur dalam film itu sendiri. Upaya Arnheim dalam membatasi film agar tidak menduplikasi realitas seperti aslinya semakin jauh dari harapan. Narasi psikoanalisis dalam mengaitkan alam bawah sadar yang mendorong identifikasi diri penonton terhadap tokoh-tokoh yang ada pada film menjadi tidak lagi relevan. Ketika penonton memasang perangkat sinema *virtual reality* untuk menonton sebuah film, ia berdiri sebagai subjek yang mandiri; bebas dalam memilih sudut pandang visualnya, tidak perlu melakukan proses identifikasi diri karena ia pun bisa menjadi salah satu "tokoh" yang dapat berinteraksi dengan cerita dalam film. Penonton tidak lagi menjadi penonton, sebab ia hadir di tengah-tengah film dan menentukan sendiri posisinya.

Sinema *virtual reality* membuat batas antara penonton dengan film tidak lagi jelas. Teknologi *virtual reality* yang sanggup menggerakkan otak manusia untuk menganggap yang tidak nyata sebagai nyata baik dalam tingkat sadar maupun bawah sadar. Hal ini, di sisi lain, tentu merupakan ruang eksplorasi dan

eksploitasi bagi pengalaman menonton ataupun sensasi estetik yang terkandung di dalamnya. Sinema *virtual reality* bisa jadi akan merubah konsepsi kita mengenai sinematografi dan film seperti yang kita pahami saat ini, namun para pengusaha dan kreator sinema akan terus melakukan inovasi konten seiring perkembangan teknologi yang ada selama hal tersebut dapat menciptakan pasar. Bisa jadi pula, kemapanan sinema saat ini hanyalah sebuah *pseudo art* yang kita yakini subjektivitasnya untuk bersikap "durhaka" pada "ibu kandungnya" sendiri, teknologi.

SIMPULAN

Waktu yang terentang saat pertama kali teknologi film ditemukan di tahun 1895 hingga saat ini bukanlah sesuatu yang singkat bagi perkembangan teknologi. *Virtual reality* adalah kepastian yang harus dihadapi oleh film di masa depan. Rudolf Arnheim pernah menolak kehadiran warna dan sinkronisasi suara pada film sebagai imbas dari perkembangan teknologi, yang membuat film semakin terlihat menduplikasi realitas dimana ia begitu menentangnya. Namun, film terus saja berkembang bersama teknologi dan kekhawatiran Arnheim pun tidak terbukti. Film berwarna dan tersinkronisasi dengan suara justru semakin diterima secara luas oleh masyarakat dan tidak mengurangi bobot estetikanya. Setiap era melahirkan karya *masterpiece*-nya masing-masing. Film bisu dan hitam putih era awal menghasilkan karya fenomenal di zamannya seperti *Trip to The Moon* (1902) karya George Melies; film era berwarna dan tersinkronisasi suara melahirkan *The Godfather* (1972) karya Francis Ford Coppola atau film-film terbaik yang

menggabungkan teknologi *Computer Generated Imagery* (CGI) mulai dari *Star Wars* (1977) karya George Lucas, *The Matrix* (1999) karya The Wachowski hingga *Avengers Assemble* (2012) karya Joss Whedon.

Kehadiran teknologi *virtual reality* pada film bisa jadi hanyalah pengulangan sejarah film dalam bentuk yang lain, dimana hingga saat ini film masih bisa mengadaptasinya. Namun jika dilihat dari bagaimana film dibuat dan dinikmati, sinema *virtual reality* merupakan teknologi yang dapat merevolusi sinema baik secara teoritik maupun praktik, dari praproduksi, produksi, paskaproduksi, distribusi hingga eksebi. Pada sisi ini, film kemudian dituntut untuk menentukan sikap, apakah akan tetap bertahan dengan definisi dan kemapanan yang sudah ada atau meredefinisikan kembali sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada.

CATATAN KAKI

- ¹ Khaterine Thompson dan Jones, *Aesthetics & Film*, (London: Continuum International Publishing Group, 2008), hlm. 27.
- ² Susan Hayward, *Cinema Studies: The Key Concepts (Second Edition)*, (London and New York: Routledge, 2000), hlm. 16-18.
- ³ Bambang Sugiharto, *Untuk Apa Seni? (Seri Buku Humaniora Unpar)*, (Bandung: Matahari, 2015), hlm. 344.
- ⁴ Roy Thompson dan Crishtopher Bowen, *Grammar of the Shot (Second Edition)*, (UK: Focal Press, 2009), hlm. xi.
- ⁵ Blain Brown, *Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors (Second Edition)*, (UK: Focal Press, 2012), hlm. 17.

- ⁶ KhaterineThompson dan Jones, *Op.Cit.*, 8-12.
- ⁷ Susan Hayward, *Op.Cit.*, 1-3.
- ⁸ Martin Suryajaya, *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*, (Jakarta: Gang Kabel, 2016), hlm. 332.
- ⁹ Kristin Thompson dan David Bordwell, *Film History: An Introduction (second edition)*, (New York: The McGraw-Hill Education, 2003), hlm. 21.
- ¹⁰ Kristin Thompson dan David Bordwell, *Ibid*, 22.
- ¹¹ Roy Thompson dan Crishtopher Bowen, *Op.Cit.*, 1.
- ¹² Blain Brown, *Op.Cit.*, xiii.
- ¹³ “_____”, “Hollywood studios dip their toes in virtual reality”, *Economist*, sumber: <https://www.economist.com/news/business/21724859-fox-mgm-warner-brothers-and-steven-spielberg-are-among-those-investing>, diakses 04 September 2017, pukul 12.30 wib.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Blain, 2012, *Cinematography: Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors (Second Edition)*, UK: Focal Press.
- Hayward, Susan, 2000, *Cinema Studies: The Key Concepts (Second Edition)*, London and New York: Routledge.
- Sugiharto, Bambang (ed.), 2015, *Untuk Apa Seni? (Seri Buku Humaniora Unpar)*, Bandung: Matahari.
- Suryajaya, Martin, 2016, *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*, Jakarta: Gang Kabel.
- Thompson, Katherine-Jones, 2008, *Aesthetics & Film*, London: Continuum International Publishing Group.

Thompson, Kristin-David Bordwell, 2003, *Film History: An Introduction (second edition)*, New York: The McGraw-Hill Education.

Thompson, Roy-Christopher Bowen, 2009, *Grammar of the Shot (Second Edition)*, UK: Focal Press.

SUMBER INTERNET

Economist. 2017. Hollywood studios dip their toes in virtual reality. Artikel online versi cetak berjudul "VR in La La Land".

https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/Ot-QfgeWpWv6k-4gfa0makxCIIm8=/1020x0/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/3732294/gopro-google-camera-array-rig-0098.0.jpg, diunduh 17 November 2017, 10.35 wib.

<https://i.ytimg.com/vi/VzrrWYMUDtE/mxresdefault.jpg>, diunduh 17 November 2017, 10.45 wib.

<https://www.economist.com/news/business/21724859-fox-mgm-warner-brothers-and-steven-spielberg-are-among-those-investing>, diakses 04 September 2017, pukul 12.30 wib.

REFERENSI FILM

Coppola, Francis Ford, 1972, *The Godfather*, Paramount Pictures, Amerika Serikat.

BIOGRAFI SINGKAT PENULIS

Muhammad Zamroni, lahir pada hari Senin Pon tanggal 12 Nopember 1984 di



Magetan, Jawa Timur.

Menempuh studi S-1 di Prodi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia

Surakarta, dan

lulus tahun 2009 dengan mayor skripsi berjudul "*Stereotyping Perempuan dalam Komedi Situasi Suami-Suami Takut Istri di Trans TV*". Pada tahun 2011 melanjutkan studi S-2 di Institusi yang sama di Jurusan Penciptaan Seni dengan minat utama penciptaan film dokumenter. Sejak akhir 2009 hingga saat ini penulis menjadi pengajar di Prodi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember yang mengampu beberapa mata kuliah di antaranya; Sinematografi, Estetika, Film Dokumenter, Pengkajian Film, dan Metode Penciptaan Karya.

Selain mengajar, melalui wadah Dewan Kesenian Jember penulis juga aktif bersama seniman dan budayawan di Jember melakukan pengorganisasian dan mendorong elemen-elemen budaya dan kesenian di Jember dengan tujuan menemukan identitas yang khas dari masyarakat Jember.