

PERHATIAN DALAM FILM *RIDING THE LIGHT*

Annisa Rachmatika Sari

Mahasiswa Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Matius Ali

Dosen Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta
Kompleks Taman Ismail Marzuki No.73, Menteng, DKI Jakarta 10330

ABSTRACT

This paper examines forms of the audience attention in *Riding The Light* movies which is produced by the impressions of the object adjustment to structure basic of audience thinking. Here, objects are introducing their self to the audience so that they can be accepted and been awared by them because of their condition. Then, object makes adjustments on twelve categories in the audience brain. For finding the audience attention, theory of photoplay Münsterberg serves as the basis of research assuming that audience processes mentality because there are self adaptation of movies in the human intellection of being in the form of space, time, and causality. Therefore, attention is a one of the audience mentality process when film objects, *Riding The Light*, was introducing itself.

Keywords: Attention, adjustment, *Riding The Light*, and film

PENDAHULUAN

Persepsi, imajinasi, perasaan, dan pengetahuan menjadi wujud dari dimensi psikologi yang perkembangan dari perhatian penonton atas kesan objek dalam film. Film *Riding The Light* – selanjutnya akan disebut RTL, membangun perhatian melalui tampilan objek yang memperkenalkan diri pada akal penonton melalui penyesuaian-penyesuaian struktur dasar berfikir manusia. Hal ini mengakibatkan penonton mengetahui wujud objek secara indrawi dalam keadaan yang tidak

disadari.

Berdasarkan posisi penonton, terdapat dua bentuk perhatian yaitu disengaja dan tidak disengaja. Ketika penonton mendekati kesan objek melalui ide dari benaknya sendiri untuk mengetahui maksud dari pemusatan pemikiran, perhatian yang muncul dalam posisi ini tergolong disengaja (Münsterberg, 1916:31). Kesan-kesan yang dimunculkan objek merangsang ide penonton untuk mendekati objek. Proses mendekati objek dengan ide ini yang disebut sebagai perhatian. Sedangkan,

perhatian yang pengaruhnya datang dari luar subjek, berupa arahan atau pemakaian dari peristiwa, tergolong sebagai perhatian yang tidak disengaja (Münsterberg, 1916:32). Perhatian jenis ini kerap teraplikasi pada pertunjukan teater, seperti permainan gestur dengan menunjuk lawan main maupun suara pemain saat meneriakkan kalimat tertentu. Sehingga, membangun keinginan penonton untuk mengarahkan perhatian pada obyek yang dituju tanpa mempertimbangkan keinginan pribadi. Sedangkan di dalam film, hal ini teraplikasi pada teknis *close-up*. Jika penonton melihat satu *long shot* kemudian secara tiba-tiba gambar beralih ke *close-up*, secara instan perhatian penonton akan terarah ke objek yang di-*close-up*. Tanpa mengetahui tujuan dari aksi pemusatan pemikiran tersebut. Permainan komposisi kamera dan ukuran *shot* menjadi teknis yang secara dominan dapat memunculkan perhatian tidak disengaja.

Di sisi lain, *shot* sebagai media yang menstimulus perhatian, menjadi wilayah pertemuan gagasan antara sutradara dan penonton. Pandangan sutradara mengenai objek tergambar sedemikian rupa di dalam *shot* yang tertata pada ruang waktu, tempat dan kausalitas. Menurut Münsterberg seperti kutipan berikut:

Film atau *Photoplay*, menceritakan - kita - tentang kisah manusia melalui penguasaan bentuk dari dunia luar, berupa ruang, waktu, dan kausalitas, melalui penyesuaian suatu peristiwa ke bentuk dari pusat pemikiran, berupa, perhatian, ingatan, imajinasi dan emosi... [peristiwa ini] mengasingkan jangkauan menyeluruh dari dunia praktis melewati kesatuan sempurna dari *plot* dan kemunculan gambar” (Andrew, 1976:25).

Münsterberg menegaskan bahwa objek yang telah mengarahkan dirinya kepada subjek, menciptakan film menjadi aktif di benak penontonnya melewati konsepsi-konsepsi teknis pada layar. Adapun, *shot* juga menjadi media objek untuk menampakkan dan menyesuaikan diri, sehingga tercipta kesan yang menstimulus perhatian penonton. Kesan objek hadir melalui sudut pandang, ukuran hingga teknik kamera serta empat elemen *mise-en-scene* dalam *shot*. Empat elemen tersebut yakni, *setting*, pencahayaan, kostum dan *make up*, serta pementasan yang meliputi pergerakan dan 'penampilan'.

Perhatian penonton RTL diikat oleh objek melalui kesan yang dibangun oleh elemen *mise-en-scene* dalam *shot*. *Shot* RTL didominasi permainan *long take* yang tidak menggunakan sisipan-sisipan untuk menekankan adegan tertentu. Kamera dalam permainan *long take* diposisikan statis yang memunculkan

sudut pandang objektif. Hal ini berimbas pada persepsi penonton yang seolah-olah sedang mengintip serta menyaksikan pertunjukan dari jarak jauh seperti dalam teater. Menurut Ford bahwa sudut pandang objektif sebanyak mungkin mempergunakan kamera yang statis untuk menghasilkan efek “jendela. [D]ia memusatkan perhatian pada aktor dan peristiwa tanpa menarik perhatian pada kamera [lebih tepatnya *shot*] (Ford dalam Boggs, 1992:118). Konsep yang teraplikasi dalam RTL ini, menciptakan satu bentuk perhatian tidak disengaja. Walaupun secara teknis tidak menggunakan *close-up shot*. Perhatian penonton difokuskan melalui tampilan objek yang membangun kesan.

Kesan yang didekati penonton RTL merupakan wujud dari penyesuaian diri objek pada struktur dasar berfikir manusia. Menurut Münsterberg bahwa :

Kesan-kesan yang datang ke mata kita, awalnya membangunkan pencerapan (*sensations*). Namun fisio-psikologi modern sudah mengetahui bahwa kesadaran kita tentang emosi sendiri dibentuk dan ditandai oleh pencerapan, penginderaan yang muncul dari organ-organ tubuh. Begitu ada kesan-kesan visual abnormal, seluruh latar belakang yang menyatukan pencerapan tubuh menjadi berubah dan muncul emosi-emosi baru (Münsterberg dalam Nyssonen, 1998:6)

Kesan yang bersifat subjektif membuat penonton bebas menyampaikan idenya guna mendekati objek. Namun, fenomena yang menunjukkan bahwa penonton akan menangkapnya dalam bentuk serupa, membuat subjektivitas ini bersifat universal. Hal tersebut yang dianggap Münsterberg bahwa film adalah “seni tentang subjektivitas” yang menirukan cara kesadaran manusia membentuk realitas.

Realitas muncul karena tampilan keseluruhan dan tiap bagian objek film yang berkompromi dengan kategori-kategori pada akal, sehingga diterima keberadaannya oleh penonton. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian dalam film RTL menjadi indikator kemunculan realitas film dalam benak penontonnya. Adapun, kategorisasi akal manusia menurut Kant adalah kuantitas (kesatuan, kejamakan, dan keutuhan); kualitas (realitas, negasi, dan pembatasan); dan relasi (substansi, kausalitas dan resprosititas). Sedangkan modalitas juga menjadi poin penting tanpa melupakan kriterianya sendiri yaitu kemungkinan, peneguhan dan keniscayaan (Matius Ali, 2011:98).

Kategorisasi ini yang digunakan oleh objek sebagai standar untuk menyesuaikan tampilan diri. Seluruh elemen *mise-en-scene* berkompromi dengan kategorisasi tersebut untuk membangun kesan guna didekati

penonton. Elemen *mise-en-scene* tersebut berupa:

1. Setting

Setting, secara umum dianggap sebagai tempat keberlangsungan aksi dari tokoh. *Setting* memiliki unsur berupa ruang dan waktu yang berperan sebagai pembatas serta penonjol aksi. Di sisi lain, aspek ini mampu membangun efek dramatis film yang umumnya dimunculkan oleh tokoh. Hal ini, dibuktikan melalui kemunculan *shot-shot* yang menampakkan detail objek maupun proyeksi menyeluruh dari suatu wilayah. Menurut Bazin seperti dalam kutipan dibawah ini,

Pergerakan manusia di dalam teater semuanya penting. Kisah di dalam layar semuanya akan muncul dan bermakna tanpa kehadiran aktor-aktor. Sebuah pintu yang dibanting, selembur daun yang berada di dalam angin, ombak yang memukul tepi pantai dapat menaikkan efek dramatis. Beberapa film hebat menggunakan tokoh hanya sebagai sebuah aksesoris, seperti seorang figuran, atau di dalam pemusatan pada kealamiahannya, yang mana benar-benar mengarahkan karakter (Bazin dalam Bordwell dan Thompson, 2008:115).

Daun dan ombak dalam pernyataan Bazin, merupakan contoh motif yang berperan sebagai alat pembangun dramatika film. Adapun efek tersebut menjadi bentuk dari persepsi penonton atas objek yang

sebelumnya, telah menampakkan diri dan memunculkan perhatian.

2. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias ditempatkan sutradara menjadi alat yang dapat memusatkan perhatian penonton pada ciri ketubuhan tokoh. Aspek ini dapat secara kuat memunculkan kesan objek untuk didekati dan dimaknai penonton dalam sekali pandang. Hal tersebut dimunculkan melalui pengolahan detail bentuk wajah, aksesoris dan pakaian yang mampu menonjolkan ciri karakter tiap tokoh. Di sisi lain, aspek ini memberikan pengamalan estetis kepada penonton untuk melakukan pengklasifikasian karakter, sesuai dengan perannya dalam narasi. Namun, perlu dipahami bahwa elemen kostum dan tata rias membutuhkan dukungan dari unsur *mise-en-scene* lainnya untuk tetap menonjol.

3. Pencahayaan

Prinsip dasar kamera sebagai alat pengolah cahaya, memposisikan pencahayaan sebagai elemen penting dalam karya seni film. Selain berfungsi untuk menampakkan objek pada kamera, elemen ini dapat pula memberikan arahan perhatian penonton. Melalui perbedaan intensitas kecerahan objek dalam satu *shot*. Lebih terang dan gelapnya area dalam *frame* membantu menciptakan keseluruhan komposisi dari masing-masing *shot* dan memandu

perhatian (Bordwell dan Thompson, 2008:124). Tekstur dan garis wajah, detail urat kayu, dan lainnya dilafalkan elemen ini melalui pemanfaatan bayang-bayang dan *highlights*. *Highlights* menyediakan tanda mengenai tekstur permukaan objek. Seperti kemilau pada benda yang memiliki permukaan halus, seperti mutiara, gelas, atau besi berlapis krom. Namun, kemunculan *highlight* perlu diimbangi dengan bayangan agar, performa benda terlihat lebih wajar dan menyerupai relitas penonton. Sehingga penonton tidak menyadari rekayasa yang dibangun *filmmaker*.

Bayangan dibedakan dalam dua jenis, yaitu *shading* dan *cast shadow*. Bayangan tergolong *shading*, ketika terdapat ruang gelap akibat sinar yang tidak dapat menjangkau keseluruhan dan memunculkan bagian gelap pada benda. Bordwell dan Thompson mencontohkannya pada gambaran wajah yang mendapat sinar temaram dari lilin. Jika seseorang duduk di samping sebuah lilin di dalam ruangan gelap, beberapa bidang dari wajah dan tubuh akan berada di dalam kegelapan (Bordwell dan Thompson, 2008:125).

Bayangan tokoh pada tembok yang diakibatkan penyinaran dari lilin, tergolong sebagai *cast shadow*. Sebab, bayangan tersebut menutup sinar secara keseluruhan hingga membentuk wujud dari benda pada tembok (Bordwell dan

Thompson, 2008:125). Kolaborasi antara kedua hal ini di dalam sudut penyinaran tertentu, dapat menggambarkan kesan khusus pada objek sebagai wujud yang dapat memunculkan perhatian penonton. Menurut Bordwell dan Thompson pembentukan kesan dipengaruhi oleh empat elemen pencahayaan, yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna (Bordwell dan Thompson, 2008:126).

a. Kualitas

Kualitas mengarah pada intensitas pencahayaan, yang memiliki dua sifat yaitu kuat dan lembut (Bordwell dan Thompson, 2008:126). Cahaya kuat - *hard light* - akan membentuk bayangan yang tergambar jelas, penampakan permukaan yang kering, dan tepian yang tajam. Sedangkan kesan cahaya berhambur berasal dari pencahayaan yang lembut. Kedua kualitas tersebut, diolah sutradara untuk menciptakan kesan pada tiap-tiap *shot*, berupa perbedaan waktu, hari dan menegaskan suasana. Namun, pada situasi tertentu cahaya keras yang dapat memberikan kesan lembut. Hal tersebut menunjukkan bahwa prinsip kualitas pencahayaan bersifat relatif sesuai dengan konteks narasi.

b. Arah

Arah sebagai elemen pembuat kesan dalam aspek pencahayaan, merujuk pada asal sumber cahaya yang tertuju

pada objek. Menurut Sternberg seperti dalam kutipan berikut,

Setiap cahaya memiliki ujung dimana hal tersebut adalah sesuatu yang tercerah dan sebuah ujung menuju yang penjelajahannya ke kehilangan dirinya secara utuh.... Perjalanan cahaya dari inti pusat di ruang-ruang luar kegelapan merupakan petualangan dan drama pencahayaan (Sternberg dalam Bordwell dan Thompson, 2008:126).

Adapun elemen arah ini dikelompokkan ke dalam lima jenis sesuai dengan sumber cahayanya. Pencahayaan yang berasal dari depan berdampak pada mengurangi bayangan dari objek. Bayangan sebagai alat yang mampu menciptakan kesan bahwa objek memiliki kontur dan dimensi, dapat dimunculkan melalui jenis pencahayaan dari samping dan belakang. Keduanya mampu menampilkan kesan objek yang berjarak dengan *background*, melalui cirinya masing-masing. Pencahayaan dari belakang dapat menciptakan efek siluet. Sedang pencahayaan dari samping memunculkan bayangan tegas atas ciri fisik dari bagian-bagian objek tanpa menghitamkan seluruh objek. Pencahayaan dari samping menyisakan bagian yang tersinari. Sehingga objek masih tetap terlihat, walaupun sebagian.

Selain kesan terhadap ciri fisik, terdapat pula jenis arah pencahayaan

yang memunculkan antusiasme penonton pada sebab kehadiran sumber cahaya. Antusiasme tersebut dihasilkan oleh jenis arah pencahayaan dari bawah yang identik dengan kesan mengejutkan. Kesan tersebut bersifat relatif sesuai dengan konteks narasi film. Seperti pada penilaian Bordwell dan Thompson bahwa jenis arah ini memunculkan kesan menegangkan yang kerap dimanfaatkan keberadaannya dalam film horor (Bordwell dan Thompson, 2008:127). Adapun, ekspresi tokoh yang saat disinari menjadi alat penarik perhatian penonton. Cahaya ini umumnya mengarah ke wajah guna mengatur perhatian penonton agar tertuju pada ekspresi tokoh. Ekspresi tersebut berrelasi dengan objek sumber cahaya. Umumnya *filmmaker* menampakkan benda sumber cahaya untuk menjaga kausalitas *shot* agar realitas film di benak penonton tetap terjaga. Harta karun, lilin, cahaya lampu, dan lainnya, menjadi objek yang ditampilkan sutradara sebagai sumber cahaya.

c. Sumber

Matahari sebagai pusat dari tata surya, menyediakan *available light* yang dapat menjadi sumber cahaya pada film. Bordwell dan Thompson menganggap bahwa matahari kerap dimanfaatkan dalam pembuatan film dokumenter yang menekankan faktualitas dari sebuah

peristiwa (Bordwell dan Thompson, 2008:127). Namun dalam film fiksi, sumber cahaya digunakan untuk membangun ulang realitas tertentu. Sehingga membutuhkan sumber cahaya buatan yang dapat membangun *highlight* dan bayangan sesuai kebutuhan. Berdasarkan sifatnya, sumber cahaya dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu dominan dan pengisi. Sumber cahaya dominan yang menyebabkan bayangan kuat disebut sebagai *key light* (Bordwell dan Thompson, 2008:128). Cahaya *key light* yang terarah secara langsung kepada objek, disesuaikan dengan benda-benda sumber cahaya pada *setting*, seperti jendela, pintu, lampu atau objek lainnya. Relasi antar objek tersebut perlu dijaga untuk membangun kesan wajar pada realitas film.

Untuk mengimbangi bayangan yang dihasilkan oleh *key light* dibutuhkan cahaya pengisi yang dihasilkan oleh *fill light*. *Fill light* memiliki kemampuan untuk mengeliminasi, memperlembut bayangan dan mengurangi kontras. Hal tersebut diciptakan melalui karakteristiknya yang menyinari objek melalui intensitas rendah. Kehadiran dua sumber cahaya ini, secara sederhana telah memperlihatkan objek, namun dalam situasi tertentu dibutuhkan sinar dari *back* untuk membantu *fill* membangun *low contrast* antara cerah dan gelap. Teknik tiga sumber cahaya ini, dikenal sebagai *three*

point of lighting yang dapat diaplikasikan dalam gaya *high key* atau *low key*.

Penataan sumber cahaya secara *high key* kerap digunakan dalam film jenis drama, komedi dan petualangan. Sebab, karakteristiknya yang memberikan tingkat kekontrasan rendah antara area gelap dan terang, mampu memunculkan kesan alamiah pada realitas film. Umumnya penataan ini digunakan untuk membangun perbedaan waktu dan hari antaradegan. Berbeda dengan *high key*, *low key* dapat menciptakan *chiaroscuro* yaitu perbedaan daerah gelap dan terang yang sangat tajam (Bordwell dan Thompson, 2008:130). Sebagai gaya penyorotan, *low key* tetap memanfaatkan *fill* dan *back light* dengan intensitas rendah. Walaupun secara tampilan cahaya terlihat keras menyinari objek. Umumnya *low key* kerap diaplikasikan dalam penyorotan adegan suram atau misteri.

d. Warna

Realitas film diadopsi dari peristiwa kehidupan sehari-hari penonton. Umumnya warna pencahayaan yang berada dalam peristiwa tersebut, luput dari perhatian penonton secara khusus. Di dalam film seluruh warna pencahayaan tersebut dimunculkan kembali untuk menciptakan perhatian khusus pada suatu objek. Serta menjaga realitas film tetap berjalan di dalam benak penonton.

Warna dalam pencahayaan, mampu

menciptakan kesinambungan antara suasana dan objek yang ditampilkan. Sutradara menciptakan efek tersebut melalui pemasangan filter pada sumber cahaya. Hal ini menyesuaikan kondisi sumber cahaya yang hanya memiliki dua jenis warna, yaitu *day light* dan *thungsten*. *Day light* berwarna putih sedangkan *thungsten* berwarna kuning. Namun, perlu dipahami bahwa efek warna dalam pencahayaan, dapat dihadirkan melalui pencahayaan virtual di tahap *editing*.

Elemen pencahayaan seperti kualitas, arah, sumber, dan warna yang kerap diacuhkan individu dalam kehidupan sehari-hari, diadopsi *dari filmmaker* untuk mengatur perhatian dan membangun realitas film. *Filmmaker* dapat memanipulasi elemen tersebut sesuai dengan kebutuhan kesan yang ingin ditampilkan. Menurut Brodwell dan Thompson tidak ada komponen dari *mise-en-scene* yang lebih penting dari pada drama dan petualangan pencahayaan (Brodwell dan Thompson, 2008: 131).

4. Pertunjukan : Pergerakan dan 'Penampilan'

Pergerakan sebagai elemen dari film, menjadi bahan pertimbangan sutradara untuk memperhitungkan kemunculan objek -- tokoh, benda, tumbuhan dan hewan. Setiap objek memiliki karakter secara audiovisual yang dapat menarik perhatian penonton.

Adapun, tokoh menjadi objek yang paling mudah menarik perhatian. Hal tersebut disebabkan oleh karakter dasar tokoh yang mampu secara dinamis menampilkan ekspresi dan aktivitasnya. Sedangkan objek lain khususnya benda membutuhkan permainan peran dari aktor untuk dapat terlihat.

Penampakan aktor dalam film diwujudkan melalui penampilan, gerak-isyarat, ekspresi wajah, suara dan efek bunyi. Seluruh aspek penampakan aktor, memberikan satu gambaran karakter yang dapat menciptakan kesan. Saat proses produksi, kesan muncul akibat kontrol sutradara. Namun saat film dipertontonkan, kesan muncul dari hubungan antarelemen yang menstimulus perhatian agar mendapatkan karakter tiap tokoh, motivasi pergerakan hingga relasi antarobjek.

Kajian ini mengacu pada teori *Photoplay* Münsterberg, yang meletakkan dasar proses mental penonton akibat dorongan dari objek. Perhatian menjadi salah satu wujud proses mental penonton film yang menjadi cikal dari persepsi dan imajinasi atas narasi film. Namun, untuk melihat keterwujudan proses yang dilakukan objek untuk membangun kesan hingga menstimulus perhatian, penulis menggunakan bantuan konsep dari Immanuel Kant yang menjelaskan tiga tahap pengenalan objek.

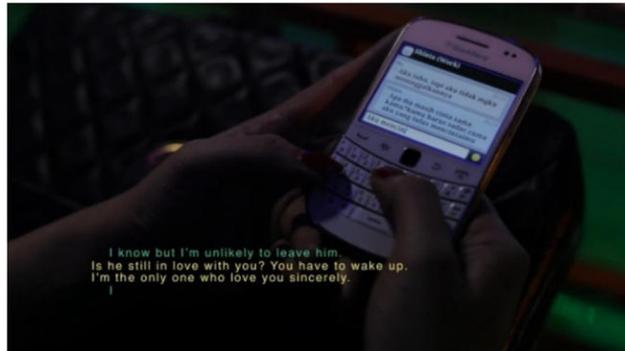
PEMBAHASAN

Shot size dan elemen *mise-en-scene* film RTL, membangun pengalaman penonton untuk memperhatikan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh wanita berbaju hijau. Secara sinematik, perhatian dimunculkan atas kesan dari perbedaan kualitas pencahayaan antara latar dan kereta hias, posisi tokoh di dalam *frame*, *close up shot* dan elemen *mise-en-scene* lainnya. Adapun, perhatian ini membangun klasifikasi yang tidak disadari oleh penonton, baik diingat ataupun tidak. Hal ini merupakan struktur dasar berfikir penonton.

Balas-membalas pesan di *handphone* menjadi salah satu adegan yang diingat penonton. *Close up shot* pada adegan tangan yang mengetik namun pesan dalam layar *handphone* terhapus, memunculkan perhatian penonton ke arah relasi yang paradoks pada keduanya. Paradoks karena struktur dasar berfikir penonton yang menempatkan hukum dari mengetik adalah menambah huruf pada teks. Adapun, kesan yang terbangun dari relasi ini memunculkan jenis perhatian tidak disengaja pada subjek. Subjek dikondisikan mengamati relasi paradoks antara 'bagian dan keseluruhan', yaitu tangan dan layar *handphone*.

Tampilan kedua bagian tersebut menyesuaikan diri pada dua belas

kategorisasi di wilayah akal penonton, guna memunculkan kesan yang dapat membangun perhatian. Keseluruhan gambar, memperlihatkan tangan seorang wanita di dalam kereta hias, sedang mengetik pesan pada *handphone* yang hurufnya terhapus satu persatu. Sedangkan secara per bagian, penonton mendapati objek-objek yang saling membangun relasi satu sama lain. Objek yang berelasi secara kausalitas, nampak pada gerakan tangan wanita dan teks yang terhapus. Ketika tangan wanita mengetik dalam waktu yang bersamaan huruf pada pesan menghilang satu persatu. Relasi kedua objek ini semakin diperkuat melalui warna kontras antara *handphone* dan teks superimpose. Warna latar belakang yang kontras dengan *handphone*, menjadi anak panah penunjuk perhatian. Latar belakang yang gelap menjadi pembatasan kesadaran mata penonton pada objek selain *handphone*. Kemudian superimpose dan pesan dalam *handphone* yang saling berelasi pada substansinya. Superimpose menerangkan isi sekaligus penanda perubahan isi pesan dan gerakan tangan tokoh.



Gambar 1. *Handphone* menampilkan percakapan *Shinta* dan tokoh wanita.
(Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC: 01.45)

Selain perbincangan dalam *handphone*, adegan yang menampilkan wanita menangis dan panik saat kereta tiba-tiba berhenti, telah menarik perhatian tiga puluh responden. Respondensi dilakukan pada tiga puluh orang yang belum pernah menonton film RTL sebelumnya, pada tanggal 18 September 2016. Pada adegan wanita menangis dalam kereta yang berjalan mundur, perhatian dimunculkan melalui teknik *long take*. Teknik ini menampilkan ekspresi kesedihan tokoh wanita secara terus-menerus tanpa jeda dan sisipan *shot* lain. Hal ini memberi pengaruh pada arahan perhatian penonton pada objek

tertentu. Selain posisi kamera, arahan ini didukung pula oleh elemen *mise-en-scene* yang menyesuaikan diri dengan akal penonton.

Secara keseluruhan, *shot* menampilkan seorang wanita menangis di dalam kereta hias pada malam hari. Penampakan ini menyentuh wilayah akal pada kategori kuantitas berupa keutuhan. Tampilan satu *shot* yang dipandang dalam satu kesatuan yang tidak dapat terbagi. Sedangkan jika dilihat secara per bagian, objek memberikan satu kesan yang saling berhubungan satu sama lain. Seperti cahaya lampu yang menyinari tokoh wanita dari atas kepalanya.

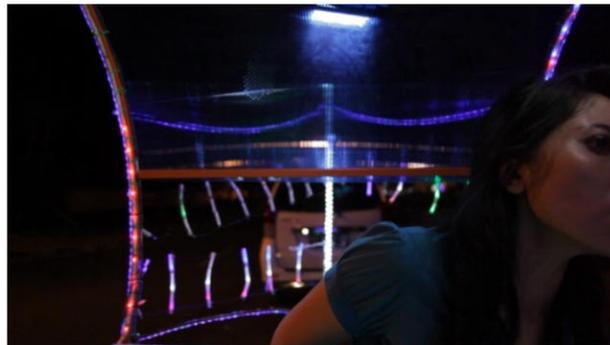


Gambar 2. Wanita menangis dalam kereta hias
(Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC: 06.37)

Pada realitas sesungguhnya lampu ini tidak memiliki arti apapun. Namun secara filmis, lampu ini berpengaruh dalam membangun penekanan pada tokoh. Seperti pada *shot* yang menampilkan wanita menangis dalam kereta hias, pencahayaan *top light* memberikan penekanan yang dapat membedakan tokoh dengan *setting*. Hal ini menjadi cara objek untuk menyesuaikan diri melalui kategori modalitas berupa peneguhan. Sinar lampu meneguhkan posisi tokoh dari objek-objek lain di sekelilingnya. Peneguhan

perhatian ke arah tokoh dimunculkan pula oleh posisi dua tiang kereta hias. Kedua tiang tersebut membingkai tokoh, membatasi dari ruang gelap sekelilingnya.

Kemudian adegan tokoh wanita yang panik karena kereta berhenti tiba-tiba. Dalam adegan ini muncul peristiwa *shot* sebagai *visible area* penonton, tidak dapat menampung keseluruhan aksi tokoh utama. Wajah tokoh utama hilang sebagian karena pergerakannya yang terlontar ke depan dan saat mencari sesuatu.



Gambar 3. Wajah Nova keluar *frame* akibat keinginannya melihat teman laki-lakinya pergi menjauh.
(Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC : 03.02)

Walaupun telah menghilang, perhatian yang tertuju pada tokoh tidak berkurang. Hal ini diakibatkan oleh gestur, mimik, pergerakan serta elemen *mise-en-scene* lainnya yang telah memberi kesadaran mata dan kesan untuk didekati sebelumnya.

Kekuatan elemen tersebut dimunculkan akibat penggunaan teknik *long take* yang konsisten dan statis

menyoroti tokoh utama, tanpa mengoreksi *frame* mengikut pergerakannya. Teknik ini berimbas pada penampakan tiap *bit* pergerakan tokoh secara keseluruhan. Adapun, tampilan tersebut memperkenalkan diri ditahap akal melalui penyesuaian pada kategori kuantitas berupa keutuhan. Walaupun terdapat beberapa adegan yang tidak nampak dalam *shot* penonton tetap

melihat adegan ini utuh.

Tampilan tersebut, kemudian mengarahkan perhatian penonton pada bagian-bagian objek dalam *shot*. Penyesuaian diri, dilakukan objek-objek tersebut melalui kategori relasi berupa resiprositas dan kausalitas. Secara resiprositas, nilai kereta hias yang menjadi kendaraan dari perjalanan tokoh wanita, dikembalikan kepada pemilik. Hal ini menunjukkan bahwa kereta hias tersebut

adalah kendaraan sementara bagi tokoh wanita. Kemudian secara kausalitas, pergerakan tokoh wanita yang menghilang dari *frame*, muncul kembali di daerah lain. Hal itu diterima oleh logika penonton sebagai perjalanan dari wilayah terdekat menuju terjauh. Melalui pergerakan ini pula, penonton mampu melihat kedalaman dari pertunjukan dalam layar datar.



Gambar 3. Adegan *long take* memperlihatkan Nova pergi meninggalkan kereta hias menuju mobil. (Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC: 15.41.57-25.45.46)

Perhatian penonton yang terarah ke aktivitas wanita didukung pula dengan pembatasan objek-objek di sekitarnya. Seperti posisi tokoh wanita yang menangis, duduk di tengah *frame* diapit oleh dua tiang penyangga sepeda hias. Tampilan ini mendorong penonton untuk memperhatikan tiap ekspresi tokoh wanita di dalam ruang terang.

Pencahayaan pada tiang lengkung menjadi pembatas antar sisi dan latar yang gelap. Tiang ini juga menjadi pembatas saat wanita berjalan menuju mobil. Melalui negasinya yang berubah dari ruang terang ke gelap dari dalam kereta ke parkiran mobil. Kereta hias menjadi *foreground* atas mobil dan wanita tersebut.



Gambar 4. Pencahayaan kereta hias memenuhi sebagian *frame*.
(Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC: 03.29)

Pemusatan perhatian ini semakin diteguhkan oleh munculnya pemilik kereta. Keduanya menjadi tokoh yang hadir di dalam adegan dengan posisi dan tampilan yang berbeda. Tokoh wanita dengan berbaju cerah berbanding dengan pakaian serta aksesoris yang dikenakan oleh pemilik kereta. Pemilik kereta mengenakan baju berwarna gelap serta muncul dalam wilayah redup. Tata rias dan pakaian, secara tidak sadar membantu penonton untuk menangkap superioritas dari tokoh wanita melalui penampakannya.

Perhatian yang tercipta dalam adegan ini berupa perhatian disengaja, karena dominasi aspek *mise-en-scene* sebagai pembangun kesan menstimulus ide penonton untuk mendekati objek. Perhatian penonton yang secara spesifik mengarah pada *handphone*, wanita menangis di dalam kereta hias dan kereta

berjalan mundur, merupakan wujud dari data yang diterima dari pertunjukan dalam layar. Hal ini merupakan gejala alamiah dalam diri penonton yang secara sadar mengingat, mencari, dan menerima penawaran atas pencarian informasi. Selain yang secara sadar diingat dan diterima, terdapat data yang ditolak namun memiliki pengaruh hingga memberikan pendukung kesadaran pada adegan yang diingat.

Adegan *close up* tangan yang memutar-mutar *handphone*, menjadi adegan penting namun secara tidak sadar diingat oleh penonton. Dalam *shot* ini nampak tangan seorang wanita dengan cat kuku warna merah berkilau sedang memegang *handphone* terkini berwarna putih di atas tas bermerek warna hitam.



Gambar 5. Tangan wanita memutar-mutar *handphone*-nya
(Sumber: *Riding The Light*, 2016, TC: 00.08)

Shot ini ditampilkan di awal film dalam durasi empat detik yang cukup membuat penonton menerima kesadaran mengenai bentuk *handphone* hingga informasi selanjutnya. Dianalisis per bagian, relasi antara *handphone*, tangan, tas, warna cat kuku, dan pergerakan memutar-mutar *handphone* memberi kesan pada penonton. Relasi antara cat kuku, tangan, dan tas menegaskan bahwa tokoh yang nampak adalah seorang wanita dengan standar ekonomi menengah ke bawah. Kemudian, pergerakan memutar-mutar *handphone* menunjukkan bahwa akan terdapat informasi penting yang melibatkan keduanya.

SIMPULAN

Analisis penulis terhadap film RTL, menunjukkan bahwa perhatian muncul akibat kesan atas penyesuaian diri objek

pada akal manusia. Subjek atau penonton diposisikan film RTL dalam keadaan pasif yang membutuhkan pergerakan objek agar dapat tertarik pada film. Akal penonton secara tidak sadar membagi gambar-gambar dalam *shot* RTL dalam dua bagian, yaitu figur dan keseluruhan. Secara figur, masing-masing objek menampilkan kesan sebagai penunjuk wujud inderawi yang sekaligus mengarahkan perhatian penonton. Adapun, tokoh wanita, dan *handphone* menjadi objek khusus yang diperhatikan penonton dalam RTL.

Objek-objek yang terpilih dalam ingatan penonton, merupakan konstruksi posisi yang dibangun melalui komposisi *binner* dalam akal penonton, berupa hadir atau tidak hadir, penting atau tidak penting. Tokoh wanita dan *handphone* menjadi wujud yang diingat penonton sebab keberadaannya yang superior. Dibandingkan dengan objek lain di

sekitarnya dan konstruksi kesan yang dimunculkan dalam tampilan mencolok. Pada beberapa adegan film *RTL*, objek lain di sekitarnya memiliki kesan untuk memberikan perspektif garis yang terarah pada kedua objek tersebut. Terlebih penggunaan *shot size*, membatasi dan membangun arah pandang penonton pada objek yang tampak berupa *handphone* - dalam *close up shot*. Adapun, wujud objek yang telah disadari dan diperhatikan penonton film *RTL*, menjadi indikator dari realitas yang diterima. Dalam hal ini, dapat dimungkinkan bahwa film telah bergerak di dalam akal penonton.

DAFTAR ACUAN

Buku :

- Matius Ali. 2016. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. Jakarta: Sanggar Luxor.
- Boggs, Joseph M. 1992. *The Art of Watching Film*. terjemahan, Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art Eight Edition*. New York: McGrawHil.
- Münsterberg, Hugo. 1916. *The Photoplay: A Psychological Study*. London: D.Appleton And Company.
- Nyyssonen, Pasi. 1998. Film Theory at Turning Point of Modernity dalam *Jurnal Film Philosophy*. London.

Narasumber

Ismail Basbeth, 31 tahun, sutradara film *Shelter, Who the Fuck is Ismail Basbeth, Ritual, Menuju Rembulan, Mencari Hilal*, dan *Talak 3*, Yogyakarta.