

‘Gerak’ Pada Film Sebagai Kode Budaya Studi Kasus Film ‘Setan Jawa’ Karya Garin Nugroho

Agustina Kusuma Dewi¹, Yasraf Amir Piliang², Irfansyah³, Acep Iwan Saidi⁴

^{1,2,3,4}Institut Teknologi Bandung

¹*agustinakusumadewi.3881@gmail.com*

‘Gerak’ adalah proses perpindahan dari satu tempat ke tempat lain untuk mencapai tujuan. Transposisi kreatif ‘gerak’ pada film sebagai wahana diskursus budaya mengkonstruksi makna dengan modifikasi luas menjadi proses intersemiosis kebudayaan menjadi kode dan elemen nonlinguistik. Film ‘Setan Jawa’ karya Garin Nugroho (2016) yang menjadi studi kasus merupakan film sine-orkestra yang memunculkan dialektika di luar konvensi film dengan memisahkan bunyi menjadi berada di luar film memunculkan kode-kode kultural mencakup mitos, teologi primitif yang ditampilkan dalam wujud sebuah tatanan dunia yang dibayangkan sebuah masyarakat Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah transposisi identitas kultural dalam film ‘Setan Jawa’ melalui ‘gerak’ pada film, sebagai satu media diskursus budaya yang menurut psikoanalisis dapat memunculkan hipnotik massal kebudayaan. ‘Gerak’ menjadi kode kultural yang secara visual menawarkan paradigma baru bagi film sebagai sebuah karya seni. Metode penelitian menggunakan uji respon estetik sebagai bentuk tanggapan atas sebuah karya seni, konstruksi respon estetik sebagai indikator penelitian dikembangkan dari penelitian H. Hoegge (1984), Roger Long (1979), Erving Goffman (1959); sebagai bentuk pengujian konsep ‘gerak’ atau dinamika dalam film ‘Setan Jawa’ yang merupakan unsur yang membangkitkan atau merangsang perasaan (emosi). Hasil pengujian kemudian didiskusikan menggunakan metode *Focus Group*, menghasilkan temuan bahwa ‘gerak’ dapat berperan sebagai kode yang bersifat intensional, sebuah kode kultural yang mengomunikasikan identitas kultural sekaligus juga menawarkan estetika lain dalam paradigma postmodern bagi penciptaan film sebagai karya seni (dan desain) di era Revolusi 4.0.

Kata kunci : kode gerak, kode kultural, film setan jawa, identitas kultural

‘Movement’ Shown In A Movie As Cultural Code Case Study Of A Movie Entitled ‘Setan Jawa’ By Garin Nugroho

‘Movement’ is the motion process of moving from one place to another to reach the destination. Creative transposition of ‘movement’ on film becoming a vehicle for signs of cultural discourse of meaning with extensive modification into the process of cultural intersemiosis into nonlinguistic codes and elements. The film ‘Setan Jawa’ by Garin Nugroho (2016), which is a case study, is a silent movie of a black-and-white and gamelan orchestra that raises dialectics outside the film convention by separating sounds from being outside the film, creating cultural codes including myths, primitive theology that displayed in the form of a world order imagined by a Javanese society. This study aims to examine the transposition of cultural identity in the film ‘Setan Jawa’ through ‘movement’ in the film, as a medium of cultural discourse which, according to psychoanalysis, can bring about a mass hypnotic of culture. ‘Movement’ becomes a cultural code that visually offers a new paradigm for film as a work of art. This study uses the aesthetic response test as a form of response to a work of art whose research indicators were developed from the research of H. Hoegge (1984), Roger Long (1979), Erving Goffman (1959). The aesthetic response construction was later adapted in this study to test the aesthetic response of the film audience ‘Setan Jawa’ as a form of testing the concept of ‘movement’ or dynamics which are elements that arouse or stimulate feelings (emotions), which are then discussed using the Focus Group method. The results of this study produce the finding that ‘movement’ can act as an intentional code, a cultural code that communicates cultural identity while also offering another aesthetic in the postmodern paradigm for the creation of film as a work of art (and design) in Revolution 4.0.

Keywords : movement’ code, cultural code, setan jawa the movie, cultural identity

Proses Review : 18 - 31 Agustus 2020, Dinyatakan Lolos: 7 September 2020

PENDAHULUAN

Urutan gambar dalam sebuah film memengaruhi pemahaman manusia tentang narasi sebuah film. Menurut Deleuze (1986), gambar berurutan ini disebut sebagai ‘koleksi gambar’; yang bisa dipahami jika Anda mewakili suatu gerak. gerak gambar berurutan ini kemudian menciptakan realitas dalam film, sebuah realitas yang tidak bergantung pada realitas kehidupan nyata, juga dapat berpotongan, atau bahkan dapat disortir secara terbalik. Gambar, dalam hal ini, adalah perantara untuk mencapai ide-ide, ‘bahasa’ dalam film dapat membawa orang kembali ke kekuatan kreatif manusia untuk merekonstruksi ide-ide secara nyata dalam imajinasi. Gambar adalah bagian penting dari film; kehidupan ide-ide yang tanpanya film tidak bisa disebut seni yang memutar gambar di layar. Gambar pada titik ini sangat penting dalam sebuah film, tidak bisa tidak. (Bambang Sugiharto, 2013).

Film ini dipahami oleh penonton karena gambar bergerak. Melalui ‘pergerakan’ gambar, penonton dibuat sadar akan posisi mereka dalam tradisi, yang mencakup ruang dan waktu tertentu dan semua bentuk pemahaman yang sebelumnya dimiliki (Deleuze, 1986). Film menjadi saluran transfer nilai antargenerasi, lebih jauh, seperti yang dilihat oleh para marxis psikoanalisis, film berpotensi menjadi media massa hipnosis budaya. Film yang memadukan seni, desain, dan teknologi adalah produk desain dalam budaya visual yang dapat mengungkap dan mengidentifikasi nilai-nilai luhur budaya, termasuk karakteristik khusus dan identitas budaya khas masyarakat Indonesia, baik manifestasi tidak berwujud maupun nyata / objek. Film ‘Setan Jawa’ oleh Garin Nugroho, disertai oleh orkestra musik gamelan langsung oleh Rahayu Supanggah, adalah film yang menggabungkan berbagai pendekatan dalam disiplin ilmu, sehingga memungkinkan untuk memunculkan wacana budaya dalam perspektif lintas-disiplin.

Pertama ditayangkan pada September 2016 di Gedung Teater Jakarta; pemutaran film ‘Setan Jawa’ kemudian tidak hanya dilakukan di Indonesia tetapi juga di beberapa negara lain, memosisikan ‘Setan Jawa’ sebagai media untuk wacana budaya. Pendekatan film sinematik-orkestra yang dipilih oleh Garin Nugroho sebagai upaya untuk mendiskusikan budaya Jawa di bidang global; mengambil asumsi bahwa sinematik-orkestra adalah estetika visual Barat dalam pengembangan seni pertunjukan. Mengangkat mitologi ‘Pesugihan Kandang Bubrah’ sebagai narasi latar belakang, film ‘Setan Jawa’ (Gambar 1) berakar pada sejarah dan tradisi masyarakat, terutama pada awal abad ke-20 di Indonesia. Dalam film ini, dimunculkan diakronik kebudayaan yang membentuk pola perilaku orang-orang dalam narasi mitologi, bergerak antara dunia manusia dan dunia mistis yang tidak dapat dipisahkan.

Setan Jawa’, serta ‘Opera Jawa’ yang disutradarai oleh



Gambar 1. Dokumentasi Pertunjukan Film Setan Jawa (Sumber: www.facebook.com/setanjawamovie Diakses 29 Mei 2019)

Garin Nugroho, menjadi film berbasis realisme simbolis dengan pendekatan budaya tinggi yang banyak mengemas pesan-pesannya menjadi kode film, tanda-tanda separa pembuat film tanpa mengikuti teori film konvensional. Dalam tur, bunyi (musik/*scoring*) film ‘Setan Jawa’ (musik film) sangat mungkin berubah tergantung pada komponis yang bekerja sama dalam film ‘Setan Jawa’ di negara tersebut, meskipun pengaturan dasar untuk musik gamelan karya Rahayu Supanggah tetap menjadi landasan orkestra. ‘Gerak’ dalam film ‘Setan Jawa’ terkait erat dengan tumbuhnya sirkulasi makna budaya, objek dan identitas yang terbangun dalam ruang dan waktu yang difusif akibat perkembangan teknologi digital. Sensasi ‘gerak’ yang muncul dari ‘citra gerak’ dalam film ‘Setan Jawa’ diasumsikan membuka peluang untuk penciptaan kembali nilai-nilai budaya yang diwakili melalui ‘gerak’ sebagai kode budaya, suatu tanda semiotik yang disengaja yang mengartikulasikan identitas budaya, yaitu budaya Jawa, pada saat yang sama dapat memberikan paradigma baru dalam estetika budaya visual nusantara.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan pengujian respon estetika dan pendekatan *Focus Group Discussion*. Pengujian penelitian terhadap respon estetika sebagai bentuk respon terhadap suatu karya seni dan desain telah dilakukan oleh banyak peneliti, salah satunya adalah Hoeye (1984), yang meneliti pengaruh emosi pada estetika lukisan. Melalui 16 indikator semantik diferensial, Hoeye menemukan bahwa penilaian estetika mencakup empat faktor: empati, emosi, aktivitas, dan kejelasan. Konstruksi respon estetika, kemudian diadaptasi dalam penelitian ini untuk menguji respon penonton estetika Film ‘Setan Jawa’ sebagai bentuk pengujian konsep ‘gerak’ atau dinamika yang merupakan elemen yang membangkitkan atau merangsang perasaan (emosi). Indikator pengujian akan diintegrasikan dengan temuan penelitian Roger Long (1979) berkaitan dengan klasifikasi gerak dalam wayang Jawa, serta konsep dramaturgi Goffman (1959), yang mengungkapkan interaksi dalam bentuk tatanan hubungan sosial. Perkembangan indikator estetika emosional Hoeye (1984), Roger Long (1979) dan Goffman (1959) dikonstruksikan menjadi indikator respon estetika 11 sensasi gerak pada ‘gerak’ dalam film ‘Setan Jawa’ (AK. Dewi, 2019).

Halus	_____	Kasar
Pelan Sekali	_____	Cepat Sekali
Gerak Berputar	_____	Gerak Menyentak
Aktif	_____	Agresif
Pelan	_____	Cepat
Arah Gerak Maju	_____	Arah Gerak Mundur
Saling Berhadapan	_____	Saling Membelakangi
Beriringan	_____	Memisah (Ada jarak)
Gerak Nyata (Denotasi)	_____	Gerak Dramatis
Mudah Dimengerti	_____	Sulit Dipahami
Kusam	_____	Terang

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gambar 2. Kuesioner Uji Sensasi Gerak (AK. Dewi, 2019 dikembangkan dari Hoege (1984), Roger Long, (1979), Goffman (1959))

Kuesioner tanggapan respon estetik diberikan kepada 15 responden yang ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa responden yang dipilih adalah responden yang telah menonton film 'Setan Jawa'. Responden kemudian juga menjadi peserta dalam Fokus Grup Diskusi

HASIL DAN DISKUSI

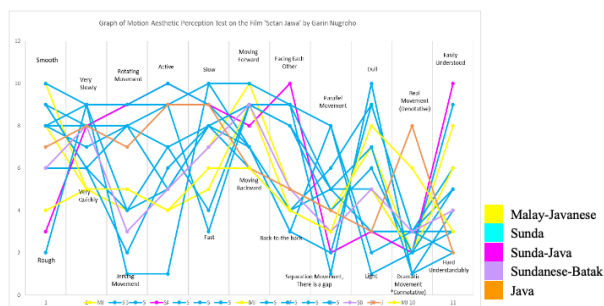
'Gerak' adalah perubahan posisi pada tubuh dari titik keseimbangan awal. Teknologi memosisikan 'gerak'; 'percepatan'; 'percepatan gerak' menjadi kata kunci penting yang perlu disajikan dalam saluran komunikasi apa pun (W. J. Thomas, 1994). Dalam penelitian selanjutnya pada penelitian Karl Duncker yang terkait dengan gerak, Oppenheimer mengidentifikasi dua kondisi bahwa rangsangan visual dapat diatur dan / atau diterjemahkan ke dalam 'gerak' melalui dua komponen konstruksi 'gerak', yaitu Arah Gerak dan Kecepatan Gerak. Dua indikator ini adalah aspek dari temuan yang dihasilkan untuk penelitiannya tentang media bergerak, yaitu film. Dalam alih media, aspek lain yang diasumsikan juga memengaruhi 'gerak' adalah waktu; durasi; intensitas. Dalam media bergerak, 'gerak' adalah perubahan posisi secara aktual; objek bergerak nyata dari satu titik ke titik lain. 'Gerak' dalam hal ini, berpotensi untuk mengkonstruksi tanda-tanda semiotik, menjadi kode.

Kode adalah sistem tanda dengan perjanjian sebelumnya antara sumber dan tujuan, yang digunakan untuk mewakili dan menyampaikan informasi. Kode berkenaan dengan sistem dengan unit signifikan yang menggabungkan aturan dan pentransformasian; sistem aturan yang disediakan oleh budaya (Miller, 1951 dan Eco, 1968 dalam Noth, 2006). Kode film, dipetakan ke dalam kategori intersemiotika yang melibatkan unsur nonverbal (deverbalisasi), sedangkan teks targetnya adalah supersemiotika - artinya, makna disampaikan lebih dari dua saluran (Gottlieb,

2007 sebagaimana diperbarui dalam publikasi oleh penulis yang sama pada 2012). Dengan demikian, 'gerak' sebagai kode budaya adalah aturan yang memasangkan unsur-unsur dari sistem ekspresi 'gerak' dengan unsur-unsur isi sistem 'gerak' dalam posisi mewakili informasi budaya; di mana pengkodean pada 'aksi' terletak pada dimensi dinamis (atau kinestetik) film, termasuk perilaku gestural visual dan gerakan dalam musik, transposisi tanda ketiga (Deleuze, 1986; Eco, 1968 dalam Noth, 2006). Berkaitan dengan ragam interaksi yang terjadi antar-persona, Goffman (1959) melalui konsep dramaturginya menyoroti bentuk interaksi lain (dari tubuh) dalam kaitannya dengan makna sosial yang terdiri dari beberapa cara berbeda di mana seseorang mencoba untuk menggambarkan dirinya sendiri dalam masyarakat, yaitu panggung depan dan belakang, 'manajemen kesan' untuk menyoroti keinginan 'diri' untuk memanipulasi kesan orang lain tentang dirinya di panggung 'depan', status fisik 'diri' dan penggambaran diri melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan gerak-gerik ruang pribadi (Goffman, 1959).

Hasil uji respon sensasi gerak dalam film 'Setan Jawa' menunjukkan bahwa ada konsep dramaturgi budaya Jawa berlaku secara merata dalam persepsi budaya lain (Sunda, Melayu-Jawa, Sunda-Jawa, Sunda-Batak). 'Gerak' halus, perlahan dan dalam pada interaksi tubuh merepresentasikan nilai-nilai budaya Jawa yang terkait dengan kontrol diri atas emosi yang meluap ke 'panggung depan' (permukaan), yang diasumsikan terkait dengan nilai-nilai luhur budaya Jawa pada perilaku etis dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini kemudian juga dikonfirmasi dalam FGD, yang mengidentifikasi persepsi penyesuaian budaya lain dengan persepsi yang dipegang oleh budaya Jawa dengan sensasi 'gerak' yang diangkat melalui 'gerak' dalam film ini.

'Lamban', 'lambat', 'saling membelakangi' berkaitan erat dengan model dramaturgi yaitu bagaimana pandan-



Gambar 3. Hasil Uji Respon Estetik Sensasi Gerak
(A.K. Dewi, 2019)

gan ‘diri’ dan kredibilitas serta reputasi ‘diri’ tergantung pada hal ini. Dalam dramaturgi Goffman kaitannya pada Interaksi Sosial, panggung depan dan belakang panggung adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara peran yang dimainkan oleh aktor pada waktu tertentu dan berbagai audiens yang terlibat dalam peran ini, atau antara satu aktor dengan aktor lain. Ketika seseorang melakukan peran dalam kaitannya dengan audiens atau komunitas, peran yang biasanya ada di panggung depan dan kinerja atau perilaku ‘diri’ terbuka untuk dihakimi oleh mereka yang menyaksikannya (sikap yang dihasilkan melalui gerak perilaku karakter dalam film ‘Setan Jawa’, diantaranya Ibu (Dorothea Quuin) dan Asih (Asmara Abigail); sedangkan area belakang panggung adalah tempat di mana ‘diri’ sebagai aktor mampu berdiskusi dan membenahi diri tanpa harus mengungkapkan diri kepada penonton (Ibu, ketika ia menemukan kenyataan bahwa putrinya (Asih) berada di pesugihan milik suaminya, Setio (Heru Purwanto)), tetapi tidak dapat melakukan apa pun sebagaimana dibatasi oleh etika. Di belakang panggung, seseorang dapat memungkinkan untuk mengekspresikan aspek diri mereka sendiri yang mungkin tidak dapat diterima oleh penonton tertentu, dalam hal ini film

Temuan lain dari hasil pengujian respon estetika yang dikonfirmasi melalui FGD adalah adanya persepsi kontras antara budaya lain dengan budaya Jawa mengenai makna ‘gerak’ dalam film ‘Setan Jawa’. Jika budaya lain mengidentifikasi ‘gerak’ dalam film ini hampir semua gerakan dramatis yang mudah dipahami sebagai metafora untuk situasi dramatis tertentu, budaya Jawa berbeda, mengidentifikasi ‘gerak’ dalam film ini memiliki makna denotatif yang terlalu eksplisit, tetapi sulit dipahami dalam tatanan simbolisme Jawa. Hal ini diasumsikan terkait dengan ‘manajemen kesan’ untuk menyoroiti keinginan ‘diri’ untuk memanipulasi kesan orang lain tentang dirinya sendiri di ‘panggung depan’. ‘Gerak’ memiliki estetika karena sesuai dengan pendapat Thomas Aquinas yang berpendapat bahwa, kecantikan mencakup tiga syarat, yaitu persatuan, keseimbangan, dan kejelasan. Dan semua gerakan dramaturgi di ‘Setan Jawa’ masih memiliki kegigihan pada tiga indikator keindahan (Rianta, I. M., Santosa, H., & Sariada, I. K., 2019). Menurut Goffman, pada tahap ini terapkan tanda mekanisme, untuk menampilkan diri kepada orang

lain; ketika seorang individu memproyeksikan definisi situasi dan dengan demikian membuat klaim secara implisit atau eksplisit dari tipe tertentu, secara otomatis memberikan persyaratan moral yang lain, mewajibkan mereka untuk menghormati dan memperlakukannya dengan cara di mana orang berhak untuk mengharap. Sistem tanda yang paling umum digunakan yang digunakan untuk mengimplementasikan kode kultural tertentu diantaranya adalah penampilan dan cara berinteraksi (Goffman, 1959). Temuan ini, merujuk pada hasil yang dikonfirmasi melalui metode FGD.

SIMPULAN

Identitas budaya sering merujuk pada definisi kelompok etnis, suatu kelompok yang dibentuk oleh kekerabatan sebagai inti utama dari hubungan sosial terinstitusionalisasi; memiliki nilai-nilai dan budaya yang sama, serta sadar akan rasa kebersamaan dalam bentuk budaya, jaringan komunikasi dan interaksinya sendiri, dan mencirikan kelompok mereka yang diterima oleh kelompok lain dan dapat dibedakan dari kelompok populasi lain. Dalam penelitian ini, ‘gerak’ sebagai kode budaya yang mewakili identitas budaya mengacu pada perbedaan identitas yang bersifat cair dan dapat berubah; yang ditandai dengan simbol-simbol tertentu sebagai tanda keberadaan identitas budaya yang tampak di permukaan. Dari hasil pengujian estetika sensasi ‘gerak’ dalam film ‘Setan Jawa’ sebagai produk budaya visual, dapat disimpulkan ada kode budaya Jawa yang dianggap dibangun melalui ‘gerak’ sebagai tanda yang dikodekan secara visual. Namun, ada beberapa indikator yang perlu dikonfirmasi ulang baik dalam penelitian lanjutan dan / atau tinjauan pencarian literatur yang terkait dengan mitologi dan simbolisme Jawa. Pemahaman tentang penciptaan kembali konsep konstruksi identitas etnis yang diwakili melalui ‘gerak’--yang diterjemahkan dalam film sebagai produk budaya visual dengan basis pengetahuan lokal nusantara--diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang keberadaan ‘diri’ sebagai bagian dari sistem sosial dan budaya di Indonesia. Hal tersebut di atas yang pada gilirannya akan membuat individu masih dapat memiliki dan mempertahankan identitas budayanya, walaupun nantinya terlibat dalam berbagai bentuk interaksi dalam ruang hubungan global.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, Agustina Kusuma, et al. (2019), “Reinvensi ‘Gerak’ sebagai Kode Kultural dalam Budaya Visual berbasis Kearifan Lokal Nusantara Studi Kasus Film *Setan Jawa Karya Garin Nugroho*”, *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019*, diunduh dari <https://proceedings.sendesunesa.net/id/publications/289175/reinvensi-gerak-sebagai-kode-kultural-dalam-budaya-visual-berbasis-kearifan-lokal>

Arnheim, R. (1997), *Art and Visual Perspective*, California:

California Press.

Deleuze, G. (1986), *Cinema 1 The Movement-Image*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Goffman, E. (1959), *The Presentation of Self in Everyday Life*, London: Penguin Group.

Long, R. (1979), *The Movement System in Javanese Wayang Kulit in Relation to Puppet Shadow Type. Ph.D.*, University of Hawaii, Additional Page C.

Mitchell, W.J.T. (1994), *Picture Theory*, London: The University of Chicago Press.

Noth, Winfried. (2006), *Semiotika, Handbook of Semiotics*, Airlangga University Press.

Gottlieb, H. (2007). Multidimensional translation: Semantics Turned Semiotics. In S. Nauert & H Gerzymisch-Arbogast (Eds.), *Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: Challenges of multidimensional translation* (pp. 1-29). [Online] EU-High-Level Scientific Conference Series, Available http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Gottlieb_Henrik.pdf

Hoege, H. (1984). The Emotional Impact on Aesthetic Judgment: An Experimental Investigation of Time-Honored Hypothesis. *Visual Art Research*, Vol. 10, No. 2 (issue 20).

Rianta, I. M., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2019). Estetika Gerak Tari Rejang Sakral Lanang Di Desa Mayong, Seririt, Buleleng, Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 285-393. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.678>.

Sugiharto, B. (ed.) (2013), *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Matahari.