

Kajian *Form And Style* Teori Bordwell pada Karya Film Pendek Bertema Budaya Minang

Choiru Pradhono

ndikpradhono@gmail.com

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ARTIKEL

Diterima: 1 Maret 2021

Direvisi: 3 Mei 2021

Disetujui: 21 Mei 2021

ABSTRACT

Films are audio-visual media that are very effective in conveying information to the wider community in a distinctive way of telling. According to David Bordwell, film telling uses two main elements, namely form and style. Through a qualitative method with data collection techniques, observation, literature study and textual analysis of films with a Minangkabau cultural background which has its own way of conveying messages and information. In terms of phenomena, films are very effective as a medium for cultural diplomacy both to domestic and foreign audiences. So that the film is actually formed from the vision of the story and the ideas behind it and in its own way becomes a medium of communication.

Keywords: *Film, form and style, culture, Minangkabau.*

ABSTRAK

Film adalah media audio visual yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi ke masyarakat luas dengan cara bertutur yang khas. Penuturan film menurut David Bordwell menggunakan dua unsur utama yaitu *form* dan *style*. Pengkajian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui teknik pengumpulan data, observasi, studi Pustaka, dan analisis tekstual film dengan latar belakang budaya Minangkabau yang memiliki cara sendiri dalam menyampaikan pesan dan informasi. Hasil pengkajian menyatakan, secara fenomena, film sangat efektif menjadi media untuk melakukan diplomasi budaya baik terhadap khalayak dalam negeri maupun luar negeri. Dengan demikian, film sesungguhnya terbentuk dari visi cerita dan gagasan yang melatar belakanginya dan dengan caranya sendiri menjadi media komunikasi.

Kata kunci: *Film, form and style, budaya, Minangkabau.*

PENDAHULUAN

Pembagian film menurut David Bordwell dapat diklasifikasi menjadi tiga bentuk lainya selain film fiksi, yaitu; film dokumenter, film animasi dan film eksperimental. Pembagian ini didasarkan dari cara pembuatannya dan bagaimana hasilnya setelah menjadi tontonan.

Documentary films, as their name implies, record some aspect of the real world. They are distinguished from fiction films because we assume they're making factual claims. In effect, they're saying, "This actually happened, and what I'm telling you is true." Another particular kind of filmmaking is termed experimental. Such films play with film form and conventions in ways that challenge audience expectations and provide unusual emotional and intellectual experiences. Finally, animated films are defined by the way they are made. Drawings, models, or other subjects are presented frame by frame to create illusory movements that never existed in front of the camera. (Bordwell, 2017; 325)

Klasifikasi ini dibedakan menurut pembentuknya dan kreativitas dalam menyampaikan informasinya. Film cerita akan terbangun dengan percampuran antara imajinasi dan representasi realita, film dokumenter terbangun berdasarkan realita dan mengharamkan hadirnya imajinasi di dalamnya lalu film eksperimental terbangun dari bentuk-bentuk lain yang dianggap cara baru dalam menyampaikan informasi sebagai bagian dari idealisme hasil pemikiran penciptanya Film cerita kemudian dalam perkembangan sejarahnya mulai hadir dengan format-format lain, termasuk kaitannya dengan durasi film

dan bentuk penuturan alternatif sehingga hadirnya kemudian istilah film pendek. Gotot prakosa dalam bukunya film pinggiran menegaskan bahwa Film pendek adalah media pembebasan, mesin dipakai sebagai alat untuk mengungkapkan berbagai rasa pembuatnya (Prakosa, 1997;4). Pernyataan itu kemudian yang banyak dipedomani untuk menterjemahkan apa itu film pendek.

Film pendek kebanyakan lahir dari berbagai komunitas-komunitas dan sekolah-sekolah sebagai bagian dari bentuk berekspresi, karena bukan hanya format durasinya yang lebih singkat tetapi juga pola bertuturnya yang berbeda. Film pendek selalu mencari bentuk-bentuk alternatif, tidak mengutamakan kepopuleran pemainnya, bahkan tidak menggunakan pola produksi yang rumit. Film pendek menjadi sangat dekat dengan para pembuat film dengan pembiayaan mandiri selain karena alasan finansial juga karena alasan idealisme dan kreatifitas pembuatnya. Pejelasan tentang format film pendek ini ditegaskan Gotot Prakosa dalam buku Film Pinggiran, ia menyatakan bahwa dunia film pendek tak akan mengenal *star system*, tak mengenal peraturan produksi yang rumit, juga tak mengenal *ballyhoo* yang besar dipajang di depan gedung bioskop, dan nampaknya tak mengenal kegelaouran (Prakosa, 1997;1).

Tuntutan kreatif menggunakan medium film sebagai alat berkomunikasi dalam film pendek menjadi sebuah eksplorasi penting dalam berkarya. Kreativitas untuk dapat menterjemahkan pandangan dan pemikiran personal sehingga menjadi

wujud ekspresi pribadi dalam menyampaikan sesuatu menjadi sesuatu yang mutlak harus dapat hadir dalam sebuah karya film pendek. Kreatifitas tidak selamanya harus selalu menghadirkan kebaruan tetapi setidaknya menjadi perspektif pemikiran baru pembuatnya, seperti yang disampaikan D.A Paransi (2005; 125) bahwa kreativitas bisa merupakan pembentukan pola baru dan kombinasi dari berbagai informasi yang berasal dari pengalaman lampau dan penerapan relasi-relasi lama dalam situasi-situasi yang baru dengan korelasi-korelasi baru.

Film merupakan suatu medium yang menyajikan kenyataan-kenyataan keseharian yang didramatisasi melalui prinsip-prinsip sinematik dan naratif film. Kreatifitas dalam proses penciptaan film sudah hadir dari pertama ketika gagasan dari sebuah film itu ingin disampaikan. Isian atau pesan dari film berawal dari bagaimana pencipta karya film tersebut memandang persoalan yang akan hadir dalam filmnya. Proses awal dalam penciptaan ini menjadi eksplorasi kreatif dalam produksi film-film pendek untuk menghadirkan sebuah identitas. Film menjadi berfungsi sebagai cerminan pembuatnya; dan ketika film itu lahir, ia mewakili pemikiran manusia pada zamannya. (Prakosa, 1997;12)

Keseharian menjadi bagian penting dalam bertutur menggunakan media film, keseharian menjadi representasi realitas. Representasi seperti ini juga ditegaskan oleh Croteau & Hoynes bahwa media dapat menampilkan ulang realitas sebagai *secondhand-reality* atau realitas kedua

(Sobur, 2001; 196). Realitas kedua ini direkonstruksi melalui bahasa dan simbol-simbol yang dikodifikasikan sedemikian rupa dan telah disepakati bersama. Proses kerja media inilah yang disebut sebagai representasi. Representasi merupakan hasil dari proses seleksi saat ada bagian tertentu dari realitas yang ditonjolkan dan ada bagian lain yang diabaikan. Ini berarti realitas yang ditampilkan dalam media termasuk film, tidak dapat utuh melainkan hanya sebagiannya saja yang kemudian menjadi bentuk penerjemahan dari interpretasi pembuatnya.

Sebuah kebudayaan hakikatnya adalah proses kreatif diri manusia yang aktual dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya, sehingga ia mendapatkan pengalaman-pengalaman secara individu atas dasar dorongan pribadinya sebagai manusia yang utuh memiliki daya berpikir selalu berproses menuju pencerahan spiritual dalam mencari makna kehidupan rohaniannya yang terus-menerus dalam sepanjang hidup. Sebagai manusia kemudian aktivitas tersebut akan mendorongnya untuk mampu melakukan perubahan dan menciptakan sesuatu yang lebih baik dan lebih baru lagi, sebagai sarana pertemuannya akal dan pikiran yang mencerahkan serta juga menjadi sumber kreativitasnya. Kehidupan manusia tidak akan lepas dari segala sesuatu yang lahir dari hasil intelektualnya termasuk budaya, budaya merupakan sebuah hasil responsif terhadap sekelilingnya atau pola adaptasinya terhadap sekitar. Asumsi dasar adaptasi

berkembang dari pemahaman yang bersifat evolusionari yang senantiasa melihat bahwa manusia selalu berupaya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya ini di jelaskan juga oleh Hardestry yang menyatakan bahwa.

Proses adaptasi dalam evolusi melibatkan seleksi genetik dan varian, budaya yang dianggap sebagai jalan terbaik untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan. Adaptasi merupakan juga suatu proses yang dinamik karena baik organisme maupun lingkungan sendiri tidak ada yang bersifat konstan atau bersifat tetap (Spardley, 2007; 45).

Aktivitas keseharian dari hasil adaptasi yang kemudian disepakati bersama itu lalu menjadi sebuah budaya. Budaya kemudian akan berbeda-beda sesuai dengan lingkungan sekitarnya yang bersifat lokal (setempat) atau lokasi tertentu. Lingkungan berdasarkan tempat beradaptasinya tersebut kemudian menjadikan bentuk keberagaman pola hidup dan keseharian, termasuk pola hidup dan keseharian masyarakat di Minangkabau atau budaya Minangkabau.

Makna adat di Minangkabau dapat diartikan sebagai peraturan hidup sehari-hari masyarakat minang. Kehidupan di minang kabau selalu berdasarkan pada kesepakatan aturan-aturan yang ada, lalu biasanya disebut dengan istilah adat, sehingga ada istilah jika hidup di minang kabau tidak patuh terhadap aturan akan disebut "hidup tak beradat". Keseharian yang berpegang pada adat itulah kemudian menjadi identitas minang kabau sebagai sebuah masyarakat sosial. Bagi orang

minang adat akan tercermin dari segala tindak tanduk dan penampilannya, seperti halnya bagaimana cara duduk, berdiri, berbicara, berjalan, makan, minum, bertamu, menyapa, hingga cara mengambil keputusan dan sebagainya. Keseharian masyarakat minang kabau tidak terlepas dari norma dan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku, sesuatu hal yang dilakukan tidak boleh menyimpang dari aturan dan kebiasaan serta norma yang sudah berlaku di tengah masyarakat. Aturan-aturan yang berlaku ditengah masyarakat ini akan berdasarkan pada "*adat bersandi syarak, syarak bersandi kitabullah*" atau dengan kata lain dasar segalanya akan mengacu kepada kitab Al-quran yang merupakan kitab suci agama islam, agama yang dianut oleh mayoritas masyarakat di minang kabau. Aturan tersebut selain berlandaskan pada kebenaran dan kebaikan berdasarkan kitab suci Al-quran juga di dasarkan pada azas kebermanfaatn dengan mempertimbangkan empat hal yang disebut dengan istilah "*nan ampek*" yaitu; Alua, Patuik, Raso Pareso.

Arti secara gramatikal kata *alua* (alur) adalah kesesuaian dengan prosedur atau tata cara dan kelaziman dalam adat. Kata *patuki* (patut) adalah kepantasan atau kelaziman sesuatu yang terletak pada tempatnya. Kata *Raso* (rasa) yakni rasa kemanusiaan yang berpangkal pada budi baik, bersumber pada hati yang terletak di dada, sedangkan *pareso* (periksa) pencarian kebenaran yang berhubungan dengan kemampuan otak yang terletak di kepala. Petuah adat minang mengingatkan agar mempertemukan antara *raso jo pareso, raso di bao naiak, pareso*

dibao turun, sehingga keduanya bersinergi sebagai pengingat dan juga bahan pertimbangan. (Arzul; 2014, 42)

Keempat unsur tersebut menjadi pedoman untuk berperilaku bagi masyarakat minang kabau sesuai dengan kelazimannya. Empat unsur yang dilandasi oleh kitab suci Al-quran tersebut kemudian dipahami sebagai pedoman dalam berbagai hal disendi kehidupan dalam bermasyarakat. Di pedomani dalam struktur sosial, dalam aktifitas kebersamaan maupun dalam berperilaku secara individu.

Membicarakan masalah kebudayaan berarti membahas tentang manusia secara individu itu sendiri, karena pada dasarnya manusia itulah sebagai pemilik kebudayaan. Tidak bisa di pungkiri setiap kebudayaan memuat pandangan tentang pengetahuan dan peranannya dalam kehidupan manusia, dan dengan pengetahuan manusia mampu mempertahankan, mengembangkan dan memperbaiki diri. Film dengan muatan budaya menjadi salah satu cara untuk dapat melestarikan sekaligus menjadi pengetahuan untuk memperbaiki diri dalam kehidupan manusia. Film selain menjadi tontonan bernilai hiburan akan menjadi artefak catatan kehidupan berbagai periode masa untuk melihat peristiwa-peristiwa keseharian yang dapat dimaknai sebagai cerminan budaya.

PEMBAHASAN

A. Relasi Budaya dalam *Form and Style* Film Pendek

Kekuatan film dalam memberikan efek dan dampak kepada masyarakat tidak

terlepas dari kemampuan para kreatornya dalam menerjemahkan pesan-pesan ke dalam film. Kemampuan melakukan penerjemahan dari gagasan tekstual lalu menjadi bahasa visual yang mengandung makna ini mutlak harus dipenuhi oleh seorang sutradara sebagai nakhoda dalam sebuah proses penciptaan karya film, bahkan seorang sutradara dituntut memiliki ketelitian dalam merangkaikan berbagai elemen yang akan tampak di layar saat telah menjadi sebuah tontonan.

For movie directors can rephotograph people and objects until they get exactly what they want. As we have seen, films communicate primarily through moving images, and it's the director who determines most of the visual elements: the choice of shots, angles, lighting effects, filters, optical effects, framing, composition, camera movements, and editing. Furthermore, the director usually authorizes the costume and set designs and the choice of locales.(giannetti; 2005,293)

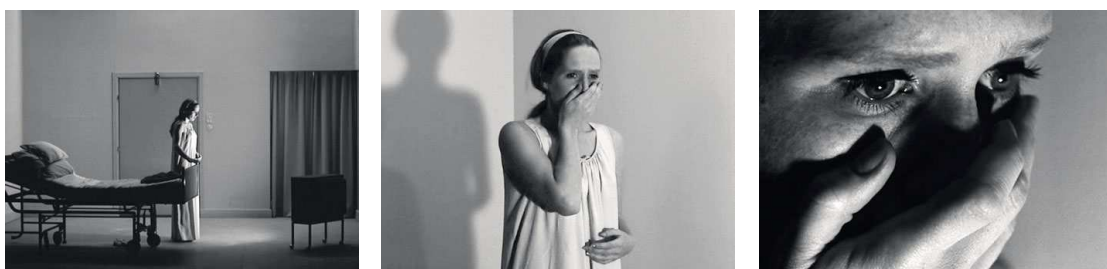
Rangkaian visual dan suara yang membangun jalan cerita merupakan cara film untuk bertutur. Mengacu pada unsur-unsur pembentuk penuturan film dapat dibagi menjadi 4 yaitu; sinematografi, mise en scene, editing, suara, keempat unsur inilah yang dipakai untuk menyampaikan pesan secara simbolis.

1. Sinematografi merupakan unsur yang terkait dengan masalah perekaman gambar dan penataan visual untuk di sajikan ulang menjadi bentuk representasi dari realita dalam sebuah pembingkaihan. Penataan visual tersebut mengacu pada besar

ukuran gambar yang bergantung pada jarak antara subjek dan kamera, tingkat kecerahan dan warna pada gambar, sudut pengambilan gambar dan gerakan yang terekam atau saat proses perekaman yang berkesinambungan.

Those options bear on photographic qualities: tonality, speed of motion, and the varieties of perspective created by lens lengths, depth of field, and special effects. The filmmaker can also reckon in the aspect ratio and decide how the image is framed. Other creative choices involve varying camera placement—the angle, level, height, and distance at which we see the subject. The filmmaker can decide to move the frame in a host of ways, and can choose to exploit the long take with or without camera movement. (Bordwell ; 2017, 215)

Pilihan penyampaian pesan sebagai penuturan cerita bergantung pada kualitas fotografis: tingkat kecerahan, kecepatan gerak, dan variasi perspektif yang diciptakan oleh pemilihan panjang pendeknya lensa, terciptanya efek kedalaman bidang, dan efek-efek khusus lainnya. Pembuat film juga dapat memperhitungkan aspek rasio atau ukuran bidang pembingkai dan juga memutuskan caranya gambar dibingkai. Penataan gambar juga memberikan pilihan kreatif lainnya yang melibatkan variasi penempatan kamera seperti sudut, level, tinggi, dan jarak di mana kita melihat subjeknya, serta penataan untuk memindahkan pembingkai dengan berbagai cara, dan dapat memilih untuk menggunakan durasi perekaman yang lama atau sebentar dengan atau tanpa gerakan kamera dan sebagainya.



Gambar 1. Penataan jarak kamera dengan subjek yang menghasilkan dengan variasi ukuran gambar dalam sinematografi.

(Sumber: Giannetti, Understanding Movies)



Gambar 2. Pemakaian lensa untuk memberikan perspektif dan efek kedalaman gambar dalam sinematografi.

(Sumber: Giannetti, *Understanding Movies*)



Gambar 3. Pemilihan angle kamera untuk mendapatkan efek visual bagi penonton.

(Sumber: Giannetti, *Understanding Movies*)

2. *Mise en scene* merupakan unsur penataan segala hal yang berada di depan kamera dan dapat dilihat oleh indra melalui sebuah pembingkaihan dalam komposisi pengambilan gambar. Metode yang diadopsi dari kerja kreatif pertunjukan drama teater ini juga digunakan dalam penyampaian pesan dan informasi dalam dunia film. Segala hal yang dapat terlihat tersebut berupa acting dan *staging/ blocking, setting* dan *property, make up* dan *wardrobe*, serta penataan cahaya. Semua unsur tersebut dapat dimaksimalkan sebagai sebuah elemen untuk bertutur melalui bahasa visual dengan memberikan makna-makna.

Mise-en-scene can operate as part of narration, the unfolding of story information. How does it achieve this? Do the settings, lighting, costume, and staging and performance create curiosity, or suspense, or surprise? Do they become motifs that weave their ways through the entire film. (bordwell ; 2017, 113)

Penjelasan David Bordwell di atas menegaskan bahwa *mise-en-scene* dapat beroperasi sebagai bagian dari narasi, yaitu salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi cerita. Bagaimana cara mencapainya, adalah dengan

melakukan pengaturan, tata cahaya, kostum, dan akting dan eksplorasi kreatif dalam menciptakan rasa ingin tahu, menciptakan ketegangan, atau memberi kejutan. Hal ini

akan menjadi motif untuk menjalin jalan cerita dan informasi melalui film secara utuh.



Gambar 4. Penataan *mise en scene* dalam film sebagai informasi cerita.
(Sumber: Bordwell; Film Art; Introduction; 2017, 116)

3. *Editing* menjadi sebuah metode bagaimana rangkaian dari susunan gambar demi gambar dapat saling berkaitan tersusun dan memberikan makna. Cara merangkai dengan beberapa metode panyambungan ini dapat mempengaruhi makna bagi yang melihat sehingga persepsi akan sebuah pesan dapat diciptakan dengan menggunakan teknis-teknis kinerja dalam penyambungan gambar.

Although everyone is somewhat aware of editing, we can understand the filmmaker's creative choices more fully if we look at the technique systematically. editing allows the filmmaker to manipulate time,

space, and pictorial qualities in ways that shape the viewer's experience of the film. (Bordwell; 2017, 113)

Bordwell menjelaskan bagaimana editing secara sadar dapat menjadi pilihan kreatif bagi para pembuat film secara lebih lengkap untuk mengeksplorasi tekniknya secara sistematis. Teknis dalam *editing* akan dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana memanipulasi waktu, ruang, dan kualitas gambar dengan cara yang dapat membentuk pengalaman dari menonton film tersebut.



Gambar 5. Penyambungan gambar yang mampu menciptakan relasi Ruang dan waktu dengan manipulasi menggunakan metode *editing*.

(Sumber: Bordwell; *Film Art; Introduction*; 2017, 222)

4. Pemanfaatan suara sebagai sebuah cara untuk menyampaikan penuturan cerita dapat memungkinkan seorang perancang suara menciptakan dunia tanpa kita sadari. Peristiwa di dalam sebuah layar bagi kita mungkin hanya memperlihatkan sosok wajah cemas dengan latar langit mendung, tapi saat itu kita bisa mendengar angin yang berhembus kencang, sirene polisi, dan tangisan seorang anak. Penataan seperti itu kemudian menciptakan sebuah ilusi dari sebuah situasi bahaya.

This inclination lets sound designers create a world without our noticing. On the screen we may see merely an anxious face against a cloudy sky, but we may hear a fierce wind, a police siren, and a child's cry. Suddenly we conjure up a situation of danger. A low-budget horror film with awkward acting and unconvincing special effects can

stir an audience to shrieks with disgusting slurps, snaps, and gurgles. "Sound is the biggest bang for your buck of anything in the movie business," (Bordwell ; 2017, 264)

Tanpa mengabaikan pentingnya dimensi interaksi kultural dan interaksi karya dalam medium film, fokus pada dampak penataan unsur film dapat memberikan informasi tentang budaya yang dipakai dalam sebuah latar belakang cerita. Film sebagai sebuah medium penyampai pesan juga menjadi fungsi secara kultural sebagai artefak dari budaya atau kultur itu sendiri. Kaitan budaya yang akan di sampaikan secara informatif akan bersinergi dengan pilihan kreatif dalam penggunaan teknis memanfaatkan unsur-unsur pembentuk film yang terdiri dari *form* dan *style*.

B. *Form dan Style* Film Pendek dan Nilai Budaya Minang

Film-film pendek yang lahir dari para sineas di Sumatera Barat tidak seluruhnya memiliki perspektif kandungan nilai budaya lokal. Hal ini terlihat dari film-film yang masuk di beberapa festival yang diadakan di Wilayah Sumatera Barat sendiri tidak ada setengah dari film yang masuk memiliki kandungan nilai budaya Minang atau dengan perspektif budaya Minangkabau. Film pendek yang lahir dari komunitas atau film independent sesungguhnya memiliki kebebasan yang lebih dalam berkreatifitas termasuk memilih sudut pandang cerita, seperti halnya film independent yang dianggap sebagai tonggak lahirnya gerakan film independent di Sumatera Barat pada tahun 2003 berjudul "*A Dogs Life*", film yang disutradarai oleh Jay Abi ini menjadi pemenang di Festival Film Independent Indonesia (FFII) SCTV tahun 2003. Film ini menjadi istimewa dan menjadi pembahasan kala itu karena perspektif budaya yang menjadi latar belakang ceritanya, yaitu budaya berburu babi di Sumatera Barat. Perspektif budaya Minang yang diangkat sebagai cerita menjadi salah satu faktor yang membuat film ini menjadi pemenang saat itu dan menyingkirkan 60 film lainnya. Gotot Prakosa sebagai dewan juri saat itu menceritakan proses penjurian itu di dalam bukunya yang berjudul "festival Film Independent" (Prakosa, 2005, 96)

.. *A dogs Life* memiliki keunggulan masalah *content* yang sangat etnis, khas Indonesia, dalam hal ini Minangkabau,

tetapi film ini memang sangat mengandalkan para pemain lokal yang sifatnya spontan, realis, dan sulit walau mungkin juga cukup banyak latihan bagi pemainnya yang semuanya berasal dari grup teater kampus STSI Padangpanjang.

Keberadaan STSI Padangpanjang atau yang kini telah berubah menjadi ISI (Institut Seni Indonesia) Padangpanjang menjadi salah satu kantong seni di wilayah Sumatera Barat yang sekaligus menjadi pelestari budaya Minangkabau. Film-film yang dihasilkan pun hingga saat ini masih cenderung mengangkat tema dan konten-konten kelokalan budaya Minangkabau karena sebagai kampus visi utamanya memang melestarikan budaya lokal. Hal inilah kemudian yang menjadi dasar untuk penentuan film yang akan menjadi bahan penelitian untuk melihat kelokalan Minangkabau dalam struktur bertutur melalui media film. Film tersebut adalah hasil produksi program tahunan Dies Natalis di ISI Padangpanjang. Tiga judul film produksi Prodi Televisi dan Film ini adalah "*Tapatiak Cinto*", "*Coki Duo Nokang*" dan "*Pangana*".

Menurut David Broadwel sebuah kreatifitas dalam penciptaan film fiksi dapat dilihat dari 2 unsur pembentuknya, yaitu *Form* dan *Style*. Film (gabungan antara *form* dan *style* yang memiliki aturan tertentu dan menjadi sebuah bentuk) adalah sebuah total sistem, tidak mengenal bagian dalam dan bagian luar. Unsur-unsur pada naratif di dalam film memiliki suatu bentuk struktur yang mengarah pada struktur bercerita pada film yang

disebut sebagai *form*. Naratif atau cerita digambarkan menjadi sebuah bangunan yang utuh, suatu sistem keseluruhan, sedangkan materi untuk membuat struktur tersebut terdiri atas aksi, karakter, kejadian atau peristiwa, yang memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa aturan yang ketat dan baku pada struktur cerita. Kepuasan penonton menjadi servis yang harus diberikan oleh kreator film, cerita yang ingin disampaikan kepada penonton tidaklah membuat sebuah struktur atau pola cerita yang membuat penonton bertanya atau bahkan tidak mengerti. Karena terikat dengan nilai-nilai klausalitas logika itu tadi, yaitu pola sebab-akibat yang sangat jelas terdapat didalam cerita. Struktur bercerita *Style* film adalah teknik yang digunakan oleh sutradara dalam membangun makna atau nilai dalam filmnya. Hal ini mencakup setiap aspek teknis dalam pembuatan film seperti *mise en scene* (*acting, blocking* dan *staggering, lighting, setting* dan *property, make-up* dan *wardrobe*) *cinematography, sound, editing*. *Style* film ini akan menjadi identitas sinema pada umumnya. Setiap era, sineas atau *film maker* bahkan genre dapat dikenali lewat *style*-nya. *Style* film sebagai unsur pembentuk dalam bertutur melalui media audio visual merupakan salah satu bentuk estetika yang menjadi kekuatan media ini serta menjadi pembeda dengan media-media tutur lainnya.

Pembahasan sebelumnya sudah menjelaskan bahwa budaya Minangkabau yang sangat dijunjung tinggi adalah adat yang mengatur berbagai hal termasuk bagaimana kebiasaan dan tata cara

masyarakatnya bersosialisasi, adat yang dikenal dengan istilah "*Alua Patuik Raso pareso*" adat yang mengatur berbagai hal ini mengacu kepada "*adat basandi sarak sarak basandi kitabullah*". Ketiga film yang menjadi bahan penelitian ini secara keseluruhan diproduksi di wilayah Sumatera Barat dan dengan latar belakang cerita Sumatera Barat, sehingga menjadi sangat relevan ketika film-film tersebut diungkap *form* dan *style*-nya melalui perspektif budaya Minangkabau. Ketiga film "*Tapatiak Cinto*", "*Coki Duo Nokang*" dan "*Pangana*" memiliki struktur pembangun sebagai berikut.

1. *Form*

Struktur *form* dapat dilihat melalui karakter dalam film, cerita, plot dan dialog. Film "*Tapatiak Cinto*" memiliki 6 karakter inti penggerak cerita dan memiliki hubungan secara kronologis yaitu satu keluarga dengan anak lelaki dan satu keluarga *single parents* dengan anak perempuan beserta seorang pamannya, kemudian dua orang lelaki bujangan yang menjadi penghubung cerita antara dua keluarga tersebut. Film kedua adalah "*Coki Duo Nokang*" memiliki karakter penggerak cerita 5 karakter yang terdiri dari sebuah keluarga dengan seorang ayah, ibu dan dua orang anak, lalu seorang sahabatnya yang merupakan kekasih dari anak perempuan keluarga itu, lalu sebuah keluarga *single parents* seorang ibu dengan seorang anak perempuan yang merupakan kekasih dari anak lelaki keluarga pertama tadi. Film ketiga adalah "*Pangana*" dengan

karakter penggerak cerita hanya 2 orang suami istri yang sudah berusia lanjut, yang ditengah cerita sang istri menjadi karakter utama penggerak cerita karena sang suami hilang dan susah untuk menemukan jalan pulang karena sudah menderita lupa ingatan (pikun).

Ketiga film ini semuanya memiliki karakter seorang perempuan yang menggerakkan cerita utamanya tanpa ada dukungan lelaki, film "*Tapatiak Cinto dan Coki Duo Nokang*" memiliki karakter perempuan dengan status *single parents* dan film "*Pangana*" memiliki karakter seorang istri yang berusaha mencari suaminya. Hal ini memperlihatkan sisi perempuan Minangkabau yang memiliki keteguhan hati dan peran penting dalam menentukan jalan hidup serta kekerabatan. Peran penting perempuan-perempuan dalam film ini secara implisit menunjukkan budaya Minangkabau yang menganut dasar sistem materilineal sistem yang dijalankan untuk memberikan posisi yang tinggi terhadap kaum perempuan. Perempuan dianggap sebagai pemelihara, pemersatu atau pengikat, dan penyimpan seperti yang di ungkapkan dalam pepatah minang "*amban puruak*" atau tempat penyimpanan. Budaya minangkabau menempatkan posisi perempuan untuk mendapatkan hak dan kewajiban tanpa harus melalui prosedur karena sudah diatur dalam adat, dan posisi tertinggi dalam kekerabatan

Minangkabau ada pada perempuan dengan sebutan "*bundo kanduang*".

Apabila ibu atau tingkatan ibu dari mamak yang menjadi penghulu masih hidup, maka dialah yang disebut dengan bundo kanduang, atau mandeh, atau niniek. Dialah perempuan utama di dalam kaum itu. Dia punya kekuasaan lebih tinggi dari seorang penghulu karena dia setingkat ibu, atau ibu penghulu itu betul. Dia dapat menegur penghulu itu jika penghulu itu melakukan kekeliruan. Perempuan-perempuan setingkat mande di bawahnya, apabila dianggap lebih pandai, bijak, dan baik diapun sering dijadikan perempuan utama di dalam kaum. Secara implisit tampaknya, perempuan utama dalam satu kaum, adalah semacam badan pengawas atau lembaga kontrol dari apa yang dilakukan penghulu. (Thaib, 2004, 227)

Penyampaian cerita dalam media film selalu tergantung pada perangkat naratifnya atau *form*-nya. Karakter adalah bagian penting di dalam film untuk menuturkan pesan melalui dialog dan gestur serta mimik wajah. Penuturan pesan cerita dalam ketiga film ini memberikan gambaran untuk menunjukkan posisi perempuan dalam budaya Minangkabau yang secara sistem menggunakan materilineal sedari dahulu mengikuti tambo (aturan adat) alam Minangkabau.

2. Style

Pemilihan *style* dalam mendukung penuturan akan bergantung pada masing-masing sutradara filmnya. Sutradara akan memiliki gaya yang berbeda untuk mencapai visinya dalam membangun cerita dan dramatik pada sebuah film. Ke-khas-an film sesuai dengan pesan yang akan disampaikan akan terlihat melalui unsur-unsur di dalam membangun *style* film. Seperti halnya ketiga film ini “Tapatiak Cinto, Coki Duo Nokang dan Pangana” memiliki gaya (*style*) yang berbeda walaupun sama-sama ingin menyampaikan gambaran tentang Minangkabau di dalam filmnya. Beberapa unsur *style* yang di manfaatkan untuk membangun pesan tersebut adalah;

a) Sinematografi

Dalam mengontrol semua yang akan terlihat di dalam layar adalah bagian dari kerja sinematografi. Apa yang terjadi di depan kamera bukanlah penuturan cerita dalam film, peristiwa berikut dengan berbagai macam unsur visual

yang tampak disana akan diproses melalui penataan pada kamera, sehingga mendapatkan gambar yang memiliki tingkat kecerahan, warna, ketajaman, pergerakan, pemilihan sudut pandang melihat peristiwa itu dan lain-lain. Pada ketiga film “Tapatiak Cinto, Coki Duo Nokang dan Pangana” memiliki kesamaan dalam pemilihan sudut pengambilan gambar dan kecenderungan pemakaian tipe shot.

Sudut pengambilan gambar yang cenderung memperlihatkan ruang-ruang perspektif yang terbuka atau memperlihatkan beberapa ruang dalam satu pembingkaiian menjadikan gambar dalam film memiliki kemampuan membangun imajinasi penonton. Penonton digiring untuk menciptakan bayangan akan sebuah ruang yang memiliki kaitan dengan cerita atau latar belakang cerita (tema).



Gambar 6. Sinematografi yang memperlihatkan perspektif di luar ruangan pada film “Coki Duo Nokang”

(Sumber: *Screenshot* film “Coki Duo Nokang”)



Gambar 7. Sinematografi yang memperlihatkan perspektif di luar ruangan pada film "Pangana".

(Sumber: *Screenshot* film "Pangana")



Gambar 8. Sinematografi yang memperlihatkan perspektif di luar ruangan pada film "Tapatiak Cinta".

(Sumber: *Screenshot* film "Tapatiak Cinta")

Penggambaran perspektif ini dalam ketiga film memperlihatkan kelugasan ruang dalam cara pandang budaya Minangkabau, ruang tidak dipahami sebagai sebuah tempat yang terkotak dengan batas-batas kaku tetapi lebih terbuka, fleksibel dan adaptif terhadap berbagai kemungkinan. Seperti halnya pepatah minang yang juga menjadi pedoman hidup "alam takambang jadi guru" hal ini yang menunjukkan bahwa ada sikap yang terbuka, adaptif dan berpikiran luas, karena perspektif ruang belajar bagi mereka yang seluas alam yang terkembang di bumi ini. Pengaturan kontras dan kecerahan juga mendapat perhatian dalam ketiga film

tersebut, masing-masing memiliki karakter berbeda walaupun tetap menyajikan gambar yang soft atau kontras yang berimbang sehingga mood film terasa tidak berjarak dengan realita pada suasana Sumatera Barat pada umumnya. Sumatera Barat dengan budaya Minangkabanya memang memiliki suasana kekerabatan yang akrab dengan orang luar wilayahnya sekalipun.

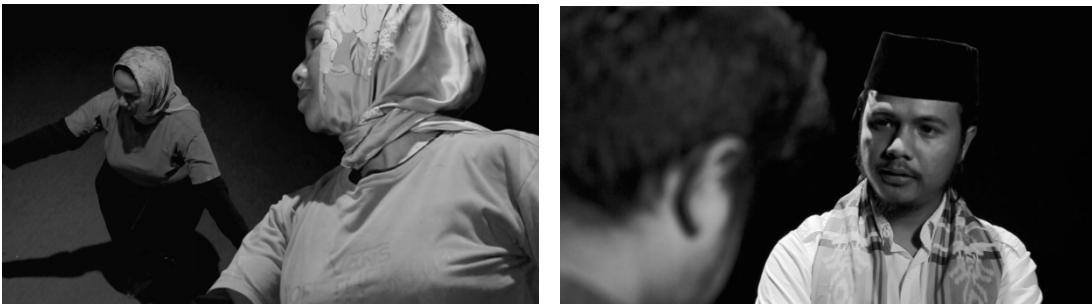
b) *Mise en Scene*

Penataan seluruh unsur visual yang dilakukan pada lokasi adegan yang terlihat di dalam *frame* atau pembingkaiian gambar ini merupakan sebuah cara komunikasi untuk menyampaikan pesan secara implisit

melalui makna yang terkandung dalam visual, di dalam dunia film disebut dengan *mise en scene*.

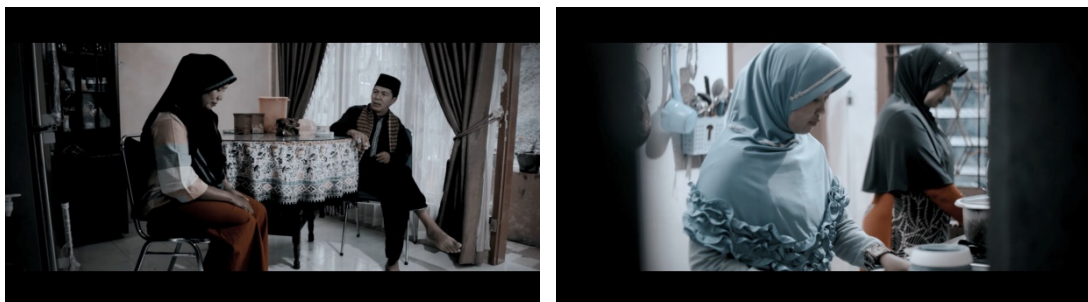
Bedasarkan dari pesan yang akan disampaikan sesuai cerita dengan berlatar belakang budaya Minangkabau ini ada beberapa hal serupa dari ketiga film yang digambarkan melalui visualisasi, yaitu budaya adat yang berlandaskan pada kaidah islami, budaya sosialisasi bermasyarakat yang akrab dengan warung tempat bercengkrama atau disebut "*lapau*", dalam bahasa minang dan budaya sisilah struktur kekerabatan "*niniak mamak*" atau penghargaan dalam sebuah kaum kepada yang dituakan atau

dihargai. Visualisasi pesan tersebut menyampaikan pesan menggunakan *mise en scene* untuk memperlihatkan pedoman budaya Minangkabau yang disebut "*adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah*", yang memiliki pengertian bahwa pedoman hidup masyarakat minang adalah aturan-aturan dalam agama islam yang mendapatkan warna dari kelokalan budaya setempat. Secara kongkrit dapat kita lihat dari kebiasaan dari berbusana yang dikenakan sehari-hari, prilaku dan interaksi dengan sesama. Di dalam ketiga film terlihat di seluruh adegan menggunakan kostum yang menunjukkan hal tersebut.



Gambar 9. Penataan kostum yang memperlihatkan budaya islami dalam adegan film "*Coki Duo Nokang*"

(Sumber: *Screenshot* film "*Coki Duo Nokang*")



Gambar 10. Penataan kostum yang memperlihatkan budaya islami dalam adegan film "*Tapatiak Cinto*"

(Sumber: *Screenshot* film "*Tapatiak Cinto*")



Gambar 11. Penataan kostum yang memperlihatkan budaya islami dalam adegan film “Pangana”

(Sumber: *Screenshot* film “Pangana”)

Hal yang lain yang terlihat menonjol dalam visualisasi budaya minang adalah budaya bersosialisasi di ruang publik yang dahulu kala selalu dimulai dari kedai-kedai atau yang disebut “lapau”. Tradisi ini begitu mengakar sehingga ada tinga tempat pemuda minang untuk menimba ilmu yaitu; *surau* (mesjid), *lapau* (kedai) dan *rantau*. Ketiga tempat ini adalah tempat yang wajib dilalui untuk para pemuda minang dalam proses pendewasaan, di tempat-tempat inilah

mereka dapat belajar dan bersosialisasi mempelajari ajaran agama sekaligus budayanya. Sehingga orang minang semenjak dahulu selalu terkenal dengan karakternya yang pandai bergaul, bijak dalam berkata-kata dan kritis dalam pemikiran, karena itu pula tak jarang orang minang selalu dikenal di bidang-bidang diplomasi, politik, jurnalistik, sastra, budaya dan agama.



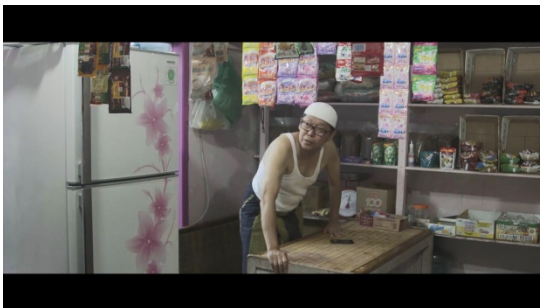
Gambar 12. Adegan dengan *Setting* kadai atau “lapau” dalam adegan film “Tapatiak Cinto”

(Sumber: *Screenshot* film “Tapatiak Cinto”)



Gambar 13. Adegan dengan *Setting* kadai atau “lapau” dalam adegan film “Coki Duo Nokang”

(Sumber: *Screenshot* film “Coki Duo Nokang”)



Gambar 14. Adegan dengan *Setting* kadai atau “lapau” dalam adegan film “Pangana”

(Sumber: *Screenshot* film “Pangana”)

Dilihat dari gambaran di atas, *setting* memiliki fungsi untuk memberi informasi ruang dan waktu sebuah

peristiwa dalam film, serta *setting* pada gambar di atas difungsikan lebih dari itu sebab bila kita melihat

gambar di atas, maka sebenarnya penonton bisa menduga status sosial (stratifikasi sosial) tokohnya, hingga ke latar belakang budaya tokohnya tanpa harus diucapkan dalam dialog. *Setting* yang ditata sedemikian rupa akan mendekatkan penonton pada keseharian dan perilaku logis manusia yang ada di dalam filmnya atau lebih dikenal dengan istilah realisme. Istilah itu sebenarnya diambil dari aliran seni yang lebih dulu ada seperti pada seni lukisan, seni astra ataupun seni teater.

Terdapat dua komponen utama pembentuk *mise-en-scène* yang

serupa dengan komponen ruang arsitektur atau *setting* yaitu pencahayaan dan komposisi. Kualitas pencahayaan dapat membantu secara visual untuk membentuk karakter objek, karakter ruang dan perasaan ruang (*mood*). Karakter ruang tersebut dapat dibuat dari berbagai kualitas dan intensitas pencahayaannya seperti pencahayaan keras (*hard light*), pencahayaan lembut (*soft light*). Berdasarkan letak sumber cahaya pencahayaan dapat dibedakan menjadi pencahayaan depan, samping dan belakang, sehingga mampu menunjukkan karakter yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 15. Penataan cahaya dan komposisi dalam adegan film “Coki Duo Nokang”
(Sumber: *Screenshot* film “Coki Duo Nokang”)

Logika atas realitas maupun kebutuhan naratif (cerita) diwujudkan dalam penataan cahaya tertentu

yang digunakan dalam adegan. Ketiga film ini menggunakan artificial light (cahaya yang sengaja

ditambahkan untuk kepentingan realitas ataupun intensitas agar bisa terekam dengan baik di filmnya) yang dalam fungsinya sebagai pembentuk kesan serta suasana menjadi memegang peran penting. Pendekatan dalam penataan cahaya adalah pendekatan realisme, realisme di dalam film ini terlihat sebagai pendekatan sebuah seni terhadap keseharian dan perilaku logis manusia dalam kehidupan.

c) Editing

Ketiga film yang diproduksi ini menata susunan gambar melalui pendekatan yang terlihat dari pola rangkaiannya dalam menyusun gambar untuk memperoleh hasil yang maksimal. Konsep "*The Screen Position Edit*" atau penyambungan gambar pada adegan dua subjek

atau objek yang posisinya di layar saling berhadapan dengan tetap menjaga *Spatial Continuity* atau tidak keluar dari garis imajiner atau area 1800 untuk membangun dimensi ruang pada ketiga film ini. Dimensi ruang yang di bangun berdasarkan penempatan (*placement*) gambar yang memiliki pengaturan dan menyusun berbagai elemen gambar berdasarkan kaidah-kaidah yang ada sehingga mampu mewujudkan tatanan suasana yang harmonis. Pengaturan elemen gambar tersebut mampu mengarahkan (*directional*) penonton pada setiap informasi dan emosional yang akan disampaikan berdasarkan kebutuhan informasi sesuai cerita.



Gambar 16. Penyusunan rangkaian gambar dalam adegan film "*Coki Duo Nokang*"
(Sumber: *Screenshot* film "*Coki Duo Nokang*")

Pola *editing* yang diterapkan dengan melakukan kesinambungan gambar

berdasarkan ikatan kesatuan garis titik pandang (*directional*) sehingga

mampu menghadirkan kesan dan makna bahwa kedua gambar yang terpisah tersebut adalah satu kesatuan, hal ini memiliki kesamaan pola dalam budaya pantun di Minangkabau. Pantun di minangkabau adalah sebuah cara untuk menyampaikan pesan yang syarat akan makna. Pola penyusunan kata dalam pantun sama halnya dengan pola penyusunan dalam editing yang membangun pesan dan makna untuk mendapatkan sebuah makna. Masyarakat Minangkabau memiliki pantun yang beranekaragam dengan berbagai kandungan makna dan hikmah yang besar manfaatnya bagi kehidupan. Pantun merupakan cerminan dari perenungan dan pemikiran masyarakat Minangkabau.

d) Suara

Ketiga film yang menjadi obyek pembahasan menggunakan semua unsur dalam penataan suara, dialog dengan pengaturan dan penataannya untuk mendekatkan dengan realita keseharian kehidupan di Minang, musik yang menjadi latar adegan ataupun yang mengiringi peristiwa-peristiwa penting dalam film sengaja menggunakan pendekatan musik minang baik secara lirik ataupun pilihan alat instrumennya serta penggunaan efek suara untuk mendramatisir peristiwa yang terjadi.

Suara dalam sebuah film adalah sebuah unsur yang mampu memberikan nilai lebih dari segi dramatik. Jika gambar telah memberikan pesan dan informasi cerita maka suara akan membangun suasana dan mendramatisir peristiwa yang dihadirkan. Penataan unsur suara akan menciptakan suara yang alami atau *Natural Sound* yaitu suara yang dihadirkan memiliki kesan alami seperti halnya dilingkungan sebuah peristiwa terjadi, suarayang dihadirkan ini seperti suara kaki berjalan, suara burung-burung dalam sebuah alam, atau suara alam lainnya (*Ambience*). Ketiga film yang menjadi obyek penelitian secara keseluruhan menghadirkan aspek suara melalui *natural sound*, dikarenakan peristiwa-peristiwa yang dihadirkan melalui adegan merupakan usaha untuk merepresentasikan sebuah keseharian dalam kehidupan. Selain suara alami atau *ambience* dan dialog musik juga menjadi salah satu unsur yang dipakai untuk menghadirkan budaya Minangkabau dalam ketiga film. Musik secara sederhana dianggap sebagai suara yang sengaja dibuat oleh manusia dan memiliki aturan-aturan, seperti irama, ketukan, dan tempo dan lirik. Dalam film, musik dapat digunakan secara natural maupun fungsional. Sementara itu, untuk fungsional adalah ketika ada sebuah adegan yang

seharusnya sedih namun nuansa kesedihannya kurang, kemudian pembuat film tersebut menambahkan musik agar suasana kesedihan lebih kuat dan dramatis. Penataan ini yang terlihat di dalam ketiga film, pembangun suasana menggunakan musik dengan menyesuaikan tempo, lirik serta instrumen alat musiknya menunjukkan suasana sekaligus karakter budaya minang sebagai latar cerita.

SIMPULAN

Film merupakan sebuah media yang memiliki cara bertutur yang khas, bagaimana sebuah pesan dapat di sampaikan dengan berbagai macam cara. Ke-khas-an dalam cara bertutur media film ini adalah dengan pengemasan form atau pun penciptaan cerita dengan segala unsur di dalamnya seperti; pemilihan karakter, penciptaan dialog, penataan plot atau rangkaian peristiwa dan sebagainya. Selain itu juga pengemasan *style* atau penataan teknis dalam bertutur melalui media film, hal ini seperti penataan pengambilan gambar, penataan set, riasan dan pakaian, pencahayaan, dan lain-lain. Pengemasan tersebut akan dapat membuat penonton memahami tentang karakter yang hadir, meskipun mereka tidak berbicara, atau merasakan suasana walaupun tidak disampaikan melalui secara teks.

Cara bertutur media ini kemudian yang menciptakan keberagaman film dalam bentuk pengemasan cerita, tergantung kepada visi sutradaranya. Sutradara

memegang peran penting dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah film. Ketiga film (Coki Duo Nokang, Tapatiak Cinto, Pangana) yang menjadi obyek pembahasan dalam penelitian ini salah satu contohnya. Sutradara dalam masing-masing film memiliki visi untuk dapat menghadirkan latar belakang peristiwa dengan budaya Minangkabau, hal ini kemudian mampu di wujudkan dengan penuturan film melalui penataan form dan *style*.

Karena film adalah sebuah karya sekaligus sebuah media penyampai pesan maka film sebaiknya dibangun berdasarkan keinginan baik untuk memberikan pengaruh kepada penontonnya. Film dengan kandungan nilai budaya saat ini menjadi sebuah hal yang penting untuk digagas menjadi sebuah karakter film Indonesia, karena saat ini film telah menjadi bagian dari diplomasi budaya dalam hubungan internasional. Budaya dalam sebuah film tidak lagi berkuat menjadi sebuah pelestarian tetapi lebih dari itu budaya dalam sebuah film mampu sebagai pengaruh kehidupan manusia di berbagai belahan dunia. Salah satu budaya yang memiliki syarat dengan pesan dan hikayat adalah budaya Minangkabau. Selain budaya yang banyak berpedoman pada alam budaya Minangkabau juga memiliki kedekatan dengan seni bertutur dalam menyampaikan pesan.

DAFTAR REFERENSI

Buku

Arzul, (2014) "*Nilai-nilai pendidikan karakter dalam randai bujang sampai di nagari*

gunung rajo kecamatan batipuah kabupaten tanah datar", Program Studi Ilmu pendidikan, program Doktor Pascasarjana, Universitas negeri padang, Padang.

Bignell, Jonathan, (2004) *"An Introduction To Television Studies"*, London: Roudledge.

Bordwell, David, Thompson, kristin, Smith, Jeff (2017) *"Film Art; Introduction"*, University of Wiscosin, Madison

Giannetti, Louis (2014) *"Understanding Movies"*, Laurence King Publishing Ltd, London

Kristanto, JB. (2004) *"Nonton Film Nonton Indonesia"*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Peransi, D.A. (1997) *"Film/Media/Seni"*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Prakosa, Gotot, (1998) *"Film Pinggiran-Antologi film pendek, film eksperimental dan film dokumenter"*, Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Sobur, Alex, (2001), *"Analisis Teks Media"*, Jakarta: Remaja Rosdakarya

Spradley, James P, (2007) *"Metode Etnografi"*, Jogjakarta: Tiara Wacana

Sugiyono. (2013), *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitattif dan R & D"*, Alfabeta, Bandung.