

## MEMAKNAI LINIMASA KEMUNCULAN SINEMATOGRAFI NUSANTARA

**Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha**

*Sekolah Tinggi Desain Bali  
tuan.agungyudha@gmail.com*

### ABSTRACT

*The archipelago has many cultures that produces the visual products. The development of the world that intersect with the archipelago also give the impact of transformation for some of the visual product to become art of cinematography. Along with it, one phenomenon has created when peoples have their own way to watch these limited visual products in one time. The art of motion picture that is massively witnessed the evolves over time. Made a characterisation of cinematography product and the characterisation of peoples of watching it from time to the time. Until where the occurrence of cinematography of the archipelago become one important factors in the formation of attitude and characters for the younger generation.*

*Keywords: Archipelago, cinematography, culture, visual*

### ABSTRAK

*Nusantara memiliki banyak budaya yang menghasilkan produk – produk visual. Perkembangan dunia yang bersinggungan dengan nusantara juga turut mentransformasi beberapa produk visual sehingga salah satunya memunculkan seni sinematografi. Bersamaan dengan hal tersebut, sebuah fenomena tercipta tatkala masyarakat memiliki caranya sendiri untuk menikmati produk visual yang terbatas pada satu waktu yang sama. Seni gambar bergerak yang disaksikan secara masal kemudian berkembang seiring berjalannya waktu. Membentuk karakter produk sinematografi dan karakter masyarakat yang menonton dari jaman ke jaman. Sampai pada satu titik yang dimana kemunculan sinematografi nusantara menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan sikap dan karakter bagi generasi muda.*

*Kata kunci: Nusantara, sinematografi, budaya, visual*

### PENDAHULUAN

Produk visual dari kebudayaan sudah menjadi warisan turun menurun berbagai bangsa di dunia. Salah satunya berada di nusantara. Mulai dari lukisan gua prasejarah di Komplek Maros maupun Pangkajene Sulawesi Selatan hingga Namatone dan Kokas di Papua. Dominasi lukisan cap tangan yang bernuansa emosional tercetak di atas batu gua seakan menjadi primadona diluar dari garisan bentuk ikan, pola kadal dan berbagai bentuk pola perahu dengan berbagai baluran warna beragam. Diperkirakan lukisan gua prasejarah tertua di Nusantara berasal dari 40.000 tahun yang lalu dengan berlokasi di Sulawesi. Menurut Dr. Maxime Aubert yang menjadi salah satu peneliti lukisan gua yang menghitung usia lukisan yang tercetak di dinding – dinding gua, mengimbuhkan bahwa lukisan – lukisan gua itu sebagai tanda perkembangan awal intelektual manusia di ranah yang

berbeda. Walaupun dianggap manusia pada jaman tersebut belum mengenal aksara dan memiliki kaidah bertutur yang berbeda jika dibandingkan sekarang namun mereka telah memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan menggunakan media tambahan seperti yang masih tercetak di dalam gua – gua tersebut hingga saat ini.



Gambar 1. Bentuk tangan – tangan menempel di dinding dan langit – langit gua  
Sumber: CNN Indonesia, 2014

Puluhan ribu tahun beringsut maju memperlihatkan sebuah produk visual yang dikenal di bumi nusantara. Wayang. Kata Wayang dalam bahasa Jawa Kuna (Kawi) berarti bayangan atau pertunjukan bayangan. Istilah Wayang wong yang berarti Wayang Wong pertama kali dijumpai dalam prasasti Wimalasrama di Jawa Timur bertarikh 930 Masehi. Selain itu, Prasasti Balitung yang bertarikh 907 Masehi menunjukkan bahwa ada pertunjukan Wayang yang membawakan wiracarita *Mahabarata dan Ramayana* (Nugroho dan Herlina S, 2015:12). Peruntukan wayang yang awalnya eksklusif bagi keluarga kerajaan kemudian mengalami perpindahan tujuan tontonan menjadi bagian dari ritual sekaligus sebagai upaya pelestarian hingga pertunjukan wayang mulai disuguhkan sebagai hiburan bagi tamu – tamu keraton (Soedarsono, 1997: 31). Perlahan produk visual berubah bentuk dengan masih menjadi medium untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Jika dahulu menggunakan tembok gua, sekarang lewat gerakan tari, dialog hingga sebetuk kulit yang dirupa dan diperlihatkan pada barisan mata yang kagum mengikuti hingga akhir cerita.

### **Wayang Hidup Dalam Gua Elektronik**

Antusiasme manusia menyaksikan sesuatu seakan tidak luruh berdasarkan masa dimana hal itu dilakukan. Mungkin jika bisa diandaikan, kegiatan melihat lukisan gua menjadi sama menariknya dengan penonton yang memadati alun – alun semalam suntuk untuk menyaksikan lakon tercinta mereka. Baru pada penghujung tahun 1900 an, tepatnya 5 Desember 1900, terdapat sebuah pertunjukan visual baru. Menurut iklan di *Bintang Betawi* disebutkan *Pertoendjoekan Besar* yang Pertama di Tanah Abang (Kebon Jahe). Masyarakat menyebut tontonan itu sebagai “gambar hidup” yang dimana pada saat ini kita mengenalnya sebagai bioskop. Film pertama yang diputar di Kebon Jahe adalah dokumentasi jepretan Ratu Wilhelmina dan pangeran Hendrik di Den Haag, adegan -adegan Perang Boer di Transvaal dan potongan pendek pameran di Paris (Mrazek, 2006). Sementara di Bandung, beberapa tahun kemudian, satu buah bioskop telah didirikan di Jalan Braga, Bandung tepatnya di tahun 1925. Yang menarik dari bioskop ini adalah diputarkannya sebuah cerita film bisu yang mengangkat cerita

tentang legenda nusantara, Loetoeng Kasaroeng. Walaupun disutradarai oleh dua orang Belanda, G. Kruger dan L. Heuveldorp, Loetoeng Kasaroeng menggunakan pemain nusantara (pada saat itu masih disebut Hindia). Film Loetoeng Kasaroeng merupakan sebuah film bisu yang masih mengandalkan orkes musik mini untuk mengisi tata suaranya (RI, 2016: 24-28).

Keunikan tontonan ini menjadi berbeda tatkala menyaksikan pola serupa dengan media lain seperti lukisan hingga wayang. Media film yang menjadi dasar “hiburan visual” ini adalah suatu produk import yang awalnya ditemukan secara tidak sengaja oleh Edward Muybridge pada tahun 1878. Pertanyaan Edward tentang “Apakah keempat kaki kuda menyentuh tanah pada saat yang sama ketika berlari?” membuahkan sebuah cakram sederhana yang disebut Zoopraxiscope.



Gambar 2. Zoopraxiscope yang berputar menunjukkan detail kaki kuda yang berlari  
Sumber: wikipedia, 2016

Untuk kemudian piringan cakram yang berisi kumpulan foto – foto ini disejajarkan sesuai waktu pengambilan dan kemudian diputar. Akhirnya ini menjadi landasan dasar gambar bergerak dengan menggunakan bantuan pita film yang disusun secara simultan. Berkat pengembangan dari Thomas Alva Edison, Zoopraxiscope menjadi Kinetoscope. Sebuah alat dengan kinerja yang disempurnakan untuk menyaksikan kumpulan gambar yang diintip melalui lubang kecil namun hanya terbatas bagi satu orang. Baru oleh Lumiere bersaudara (Auguste dan Louise Lumiere), alat ini dikembangkan sehingga bisa disaksikan secara masal layaknya seperti proyektor jaman sekarang.

### ***Gambar Bergerak yang Menerjang Jaman***

Budaya menonton komunal tentunya tidak banyak berbeda bahkan ketika bioskop masuk ke Indonesia. Kebiasaan yang telah tumbuh sejak menonton wayang tetap berjalan walau kemudian yang disaksikan adalah tayangan hidup di sebuah layar yang lebih besar. Tidak lagi ada antrian penari yang bersiap untuk mementaskan penampilannya ataupun dalam sebuah bentangan layar yang dibentangkan dengan bantuan sentir untuk menampilkan bayangan yang tercipta beserta dalang di belakangnya. Tayangan menonton bioskop sama sekali berbeda secara teknikal karena semua menggunakan gulungan pita yang diproyeksikan serta dapat diulang beberapa kali dalam hitungan 24 jam. Pada tahapan ini, kita menyebutnya sebagai Sinematografi.

Sinematografi/Cinematography merupakan kata yang berasal dari bahasa Yunani. Cinema (Kinema) yang berarti gerakan dan Graphy (graphoo) yang berarti menulis. Dapat diartikan sinematografi adalah menulis dengan gambar bergerak.

Sebagai pemahaman selanjutnya, sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, seperti apakah potongan – potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide tertentu (Nugroho, 2014: 11). Karena kemampuannya yang sama kuat dalam menyampaikan pesan, sinematografi tumbuh menjadi seni yang berbeda. Penggabungan unsur teknologi membuat sinematografi tumbuh mengiringi seni – seni lain semisal seni sastra, seni rupa, seni musik dan lainnya.

Seni sinematografi berlanjut mengikuti perkembangan dunia. Sinematografi yang pada awalnya adalah sebuah media penyampaian pesan lalu berangsur menjadi pesan itu sendiri. Pesan dalam bentuk susunan gambar yang terlihat. Selain itu apa yang menjadi penting adalah bagaimana masyarakat melihat gambar yang ditampilkan. Bagaimana gambar itu dilihat oleh penonton tertentu yang melihat dengan cara yang tertentu pula (Rose, 2001). Penekanan budaya visual adalah pada keterikatan gambar visual (visual images) dalam budaya yang lebih luas. Mengingat kekuatan dari sinematografi ini sendiri, banyak para pemangku kekuasaan menggunakan seni sinematografi dalam menyampaikan idenya pada masyarakat. Jika bisa disebut propaganda. Sebutlah seperti Hitler yang menggabarkan keagungannya sebagai *fuhrer* dalam *Triumph of the Will*. Serta juga penegasan ideologi komunis pengancam Pancasila yang kemudian berbuah dalam film *Pengkhianatan G30S/PKI* arahan Arifin C.Noer. *Triumph of the Will* yang ditujukan pada masyarakat Jerman dan *Pengkhianatan G30 S/PKI* yang ditonton oleh masyarakat Indonesia merupakan contoh bahwa para penguasa juga menyadari kekuatan pesan yang dihantarkan lewat karya sinematografi kepada masyarakat. Pada tahap ini, produk visual tidak lagi bertumpu pada pembuktian bahwa diri “mereka” pernah ada di tempat tertentu lewat guratan lukisan gua maupun sebagai medium cerita melalui tayangan wayang terdahulu.



Gambar 3. Poster film G30 S/PKI  
 Sumber: CNN Indonesia, 2017

### **Pergeseran Budaya Menonton Terhadap Karakter Penonton**

17 Agustus 1962 menjadi awal mula siaran televisi di Indonesia. Di jalankan oleh TVRI, siaran televisi masa itu menampilkan peringatan hari kemerdekaan republik Indonesia. Beranjak menuju tahun 1989, lahirlah televisi kedua di Indonesia sekaligus televisi swasta pertama dengan nama RCTI. Semenjak itu semakin banyak siaran televisi swasta muncul di Indonesia. Meningkatnya jumlah siaran televisi di Indonesia kemudian berimbas pada meningkatnya jumlah perangkat menonton (televisi) yang ada di masyarakat. Jika dahulu menonton karya

sinematografi hanya dapat dilaksanakan di alun – alun luas melalui layar tancap maupun dalam gedung bioskop, kini, kebiasaan menonton itu berpindah tempat di ruang keluarga segelintir orang kaya yang mampu membeli televisi di jamannya. Masyarakat setempat atau tetangga ikut “nimbrung” walaupun berdesak – desakan menyaksikan tayangan bergerak dalam kotak ajaib. Hingga pada suatu masa dimana setiap rumah memiliki perangkat televisi dan menonton tayangan sinematografi menjadi sesuatu yang lebih privat.

Penyamaan waktu ketika akan menyaksikan konten sinematografi tidak lagi menjadi utama tatkala semua orang dalam keluarga mampu mengakses siaran yang berbeda dengan tetangganya. Bioskop tetap berdiri dengan daya tariknya. Layar tancap mulai meredup dikalahkan kenyamanan menonton di dalam rumah. Awal tahun 2010 peningkatan teknologi kemudian berimbis pada kemunculan produk produk teknologi. Mulai dari telepon nirkabel hingga ponsel pintar yang mampu mengakses berbagai informasi secara *realtime* lewat jaringan internet. Termasuk dalam menyaksikan tayangan sinematografi di perangkat ponsel pintar tersebut. Tidak ada lagi batas untuk menantikan episode tertentu di televisi apalagi harus duduk bersama – sama menunggu proyektor layar tancap menampilkan tayangan di layar putih di alun – alun kota. Semua kendali kini berada pada penonton. Tidak melulu pada penyedia layanan tayangan sinematografi.



Gambar 4. Suasana ramai menonton televisi di rumah salah satu warga  
Sumber: Palingseru.com, 2017

### ***Sinematografi Dalam Dunia Digital***

Alat yang ringkas, akses tidak terbatas membuat masyarakat mampu melakukan segalanya dengan bebas. Jika dahulu karya sinematografi hanya dapat diproduksi lewat gulungan pita film dengan perangkat kamera berukuran masif, kini semua telah bertransformasi. Dengan kamera digital semacam handycam hingga perangkat ponsel pintar yang telah ditanami kamera beresolusi tinggi, kegiatan membuat karya sinematografi menjadi semakin murah dan mudah. Tingginya penyedia tayangan berbanding lurus dengan kemajuan teknologi yang terjadi. Saat ini semua orang yang memiliki produk teknologi semacam *smartphone* telah mampu melakukan pembuatan konten sinematografi. Pembuat konten dan penonton berada dalam satu lingkup yang sama. Selain memproduksi, kegiatan utama lainnya tentu adalah menonton. Menonton tayangan sinematografi yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Akses tanpa batas ini memberikan suatu mode baru penerimaan informasi yang tidak harus berpaku pada pengklasifikasian umur maupun rating dan kecocokan penonton pada tayangan yang disaksikan. Pendampingan bagi anak – anak dalam keluarga mulai jarang terjadi karena

kebutuhan pemenuhan informasi yang berbeda – beda. Para orang dewasa mulai membekali penerus muda mereka dengan alat (*smartphone/tablet*) yang sama sehingga anak-anak yang secara syarat ketentuan kepemilikan surel seharusnya minimal 13 tahun sudah dapat mengakses berbagai tayangan dan konten yang mempengaruhi mental dan karakter. Sensor sip sudah tidak memiliki dampak signifikan pada penonton di masa sekarang. Jika pun dilakukan dengan cara membredel beberapa akun – akun internet dengan konten sensitif, pada akhirnya masih banyak laman dan akun internet serupa bermunculan. Konten yang disaksikan memiliki beberapa macam bentuk seperti tulisan, foto maupun video. Pesan dalam bentuk visual maupun audio visual akan menjadi daya tarik lebih bagi anak – anak. Seperti karakter menonton karya visual yang telah mendarah daging sejak puluhan ribu tahun.

### ***Ujian Pembawa Pesan Utama***

Anak – anak layaknya sebuah kertas putih yang siap untuk diisi. Pengandaian tersebut memperlihatkan bahwa sesungguhnya ada peran – peran luar yang dapat membantu anak – anak kita menentukan langkah yang signifikan bagi kehidupan mereka ke depan. Secara mudah anak – anak memerlukan tuntunan terlebih di saat mereka belum mampu memutuskan mana yang terbaik bagi mereka. Kecenderungan anak – anak untuk bersikap akan turut mengikuti dari respon luar pada apa yang mereka alami baik secara sikap, perkataan maupun pemikiran. Anak – anak sedang menjalani sebuah konsep pembelajaran perilaku. Teori pembelajaran perilaku merupakan suatu pemikiran yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi sebagai hasil tanggapan terhadap stimuli eksternal yang berasal dari lingkungan (Morissan, 2014: 122). Dengan kemampuan dasar anak – anak untuk meniru, apa yang akan terjadi jika pada suatu masa anak – anak mengakses sebuah tayangan yang cenderung tendensius, keras, didominasi oleh hujatan dan pemahaman yang menyimpang dari seharusnya? Secara terus menerus? Keterbatasan akses ternyata berbanding terbalik terhadap pemahaman sebuah tayangan yang disaksikan. Respon lingkungan turut memberikan andil pada pembentukan pemahaman penonton terlebih penonton anak – anak. Bagi seorang individu, keluarga adalah kelompok acuan primer paling berpengaruh. Dari orang tua, seseorang biasanya mendapatkan orientasi mengenai agama, ambisi pribadi, harga diri, dan cinta. Bahkan jika seseorang tidak lagi berinteraksi secara mendalam dengan keluarganya, pengaruh keluarga terhadap perilakunya biasanya masih tetap signifikan (Morrisan, 2014: 131). Pendampingan keluarga terasa sangat penting pengaruhnya bagi penonton anak – anak. Pembatasan menjadi tidak mungkin mengingat berbagai konten yang tersebar bebas mampu diakses kapan saja. Pelarangan juga tidak menjadi maksimal. Sebagai contoh, seberapa sering kita mengikuti larangan yang diberikan alih – alih malah melakukan hal yang dilarang ketika kita kecil? Pelarangan tanpa pemahaman dan pendampingan malah akan membuat rasa penasaran muncul dan menjadi lebih besar. Jikapun tidak mampu menerapkan pola menonton komunal pada sebuah tayangan sinematografi di laman *youtube* bagi anak – anak kita, setidaknya pendampingan akan menjadi sangat berarti ditambah informasi lewat komunikasi keluarga yang seharusnya mereka terima sejak dini. Jika mampu dilakukan dengan kesadaran penuh, kita semakin yakin bahwa ponsel pintar yang mereka gunakan tidak akan langsung menjadi figur ayah/ibu/ kakak bagi anak – anak kita kedepannya.



Gambar 5. Ilustrasi anak – anak dengan ponsel pintar  
Sumber: mashable.com, 2012

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Visual adalah sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan masyarakat nusantara. Menilik balik dari sebuah tayangan sinematografi digital, pertunjukan wayang hingga lukisan gua tentunya digarap dengan serius dengan menghabiskan waktu yang panjang. Interaksi antara pembuat karya dengan penikmat karya menjadi signifikan tatkala sebuah pesan yang timbul dari karya terkait merasuk kepada penonton. Sebuah diskusi menarik akan muncul menanggapi dari apa yang terlihat sesudahnya. Terhadap ide apa yang hendak disampaikan dan misteri yang menyelubungi makna karya itu sendiri. Pemikiran membuahkan gagasan. Gagasan yang muncul kemudian saling silang dengan gagasan dari pemikir / penonton lain untuk lalu memunculkan topik menarik terkait karya visual. Dengan adanya pendapat yang tumbuh dari sebuah karya visual, akan memunculkan karya – karya visual lain yang kelak akan membenahi diri dalam menyampaikan pesan menjadi lebih baik. Di lain sisi, respon dari budaya menonton komunal serta pendampingan akan meningkatkan pemahaman budaya visual anak – anak generasi muda kita menyikapi fenomena sinematografi yang terjadi saat ini. Walaupun bisa jadi bukan merupakan cara yang terbaik, setidaknya budaya menonton komunal telah berlalu berpuluh tahun lamanya dengan membawa berita baik. Seperti ungkap seseorang melihat fenomena sinematografi di dunia digital ini, “Internet tempat kita mengakses informasi layaknya lautan. Kita adalah nahkoda kapal kecil yang berada di lautan itu. Kita tidak mungkin menguasai lautan tapi kita bisa menentukan ke arah mana kita ingin pergi”. Semoga akan ada sebuah pemaknaan yang lebih apik muncul mengiringi perkembangan dunia terhadap produk budaya visual, khususnya produk sinematografi, di nusantara kelak.

## REFERENSI

- Morissan, M.A. 2014. Periklanan, Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Mrazek, Rudolf. 2006. Perkembangan Teknologi dan Nasionalisme di Sebuah Koloni. Jakarta: Yayasan Obor.
- Nugroho, Garin dan Dyna Herlina S. 2015. Krisis dan Paradoks Film Indonesia. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Nugroho, Sarwo. 2014. Teknik Dasar Videografi. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- RI, Sejarah. 2016. Indonesia Poenja Tjerita. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Rose, G, 2001. Visual Methodologies. London: Sage Publication.
- Soedarsono, RM. 1997. Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Akbar. 2017. Sejarah Televisi di Indonesia dan Perkembangannya [online]. [www.pakarkomunikasi.com/sejarah-televisi-di-indonesia](http://www.pakarkomunikasi.com/sejarah-televisi-di-indonesia). Diakses pada tanggal 9 Januari 2018.
- Ghosh, Pallab. 2014. Temuan Lukisan Gua Berusia 40.000 tahun di Sulawesi [online]. [www.bbc.com/indonesia/majalah/2014/10/141008\\_ipitek\\_gua\\_sulawesi](http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2014/10/141008_ipitek_gua_sulawesi). Diakses pada tanggal 7 Januari 2018.
- Iswari, Nurul. 2017. Mengapa Literasi di Indonesia sangat terendah [online] <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170910122629-445-240706/mengapa-literasi-di-indonesia-sangat-terendah>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2018.
- \_\_\_\_\_. 2007. Bantuan Akun Google [online] [.Support.google.com/account](https://support.google.com/account). Diakses pada tanggal 10 Januari 2018