

Reinvensi 'Gerak' sebagai Kode Kultural dalam Budaya Visual berbasis Kearifan Lokal Nusantara

Studi Kasus Film *Setan Jawa* Karya Garin Nugroho

Agustina Kusuma Dewi¹, Yasraf Amir Piliang², Irfansyah³

Mahasiswa Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain ITB, Bandung^{1*}

agustinakusumadewi.3881@gmail.com

Ilmu Seni Rupa dan Desain ITB, Bandung²

Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Bandung³

Abstrak

Dalam film, cara berpikir berkaitan erat dengan persepsi serta kesesuaiannya terhadap nilai yang menjadi dasar informasi yang dikomunikasikan. Pada penelitian ini, 'gerak' dihadirkan sebagai konsep yang menjadikan subyektivitas sebagai sebuah imaji khusus, kaitannya dengan identitas kultural ketika perubahan teknologi dan kemunculan ruang virtual menyamakan keberadaan individu dalam relasinya dengan nilai-nilai yang menjadi basis pembentukan identitas diri etnis sebagai bagian dari ragam tatanan relasi sosial. Studi kasus film 'Setan Jawa' karya Garin Nugroho adalah produk budaya visual berbasis kearifan lokal Nusantara dalam kerangka mitologi Jawa; yang merupakan film bisu hitam-putih dengan iringan orkestra Gamelan secara langsung. Metode penelitian adalah *Focus Group Discussion*, instrumen penelitian berupa kuesioner uji respon estetis sensasi 'gerak' yang diujikan pada 15 responden hasil teknik sampling *purposive* dari beragam kultur (Sunda, Melayu-Jawa, Sunda-Batak, Jawa, Sunda-Jawa). Indikator pengujian pengembangan hasil penelitian Hoeye (1984), Roger Long (1979) dan Goffman (1979). Hasil uji respon estetis menunjukkan bahwa ada kode kultural yang di-reinvensi melalui konstruksi 'gerak' dimaknai dengan persepsi yang sama antara kultur yang satu dengan lainnya, namun pada ranah simbolisme, tetap perlu ada penggalian lebih dalam mengenai reinvensi 'gerak' sebagai kode kultural yang ditransposisikan menjadi tanda semiotik representasi identitas kultural dalam film sebagai produk budaya yang berorientasi global.

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

1. Pendahuluan

Urutan imaji dalam film memengaruhi pemahaman manusia atas narasi sebuah film. Menurut Deleuze (1986), imaji berurutan tersebut disebut sebagai sebuah 'kumpulan imaji'; yang dapat dipahami jika merepresentasikan gerakan. Gerakan imaji berurutan inilah yang kemudian menciptakan realita dalam film, sebuah kenyataan yang terlepas dari realitas hidup sesungguhnya, bisa juga beririsan, atau malah diurutkan secara berkebalikan dan/atau saling membelakangi.

Imaji, dalam hal ini, merupakan sebuah perantara untuk mencapai gagasan, sebuah 'bahasa' dalam film dapat membawa manusia kembali pada daya kreatif manusia untuk merekonstruksi ulang gagasan secara riil dalam imajinasi. Imaji merupakan bagian penting dalam film; nyawa gagasan yang tanpanya maka film tidak dapat disebut sebagai seni yang memainkan imaji pada

sebuah layar. Imaji pada titik ini amat penting dalam sebuah film, tidak boleh tidak. (Bambang Sugiharto, 2013).

Mengadanya film karena penonton memahami imaji-imaji tersebut bergerak. Melalui 'gerak' imaji, penonton disadarkan atas posisinya dalam tradisi, meliputi ruang dan waktu tertentu dan segala bentuk pemahaman yang dimiliki sebelumnya (Deleuze, 1986). Film menjadi saluran transfer nilai antar-generasi, lebih jauhnya, seperti yang dilihat oleh para marxis psikoanalisis, dapat berpotensi menjadi media hipnotik masal kebudayaan.

Film yang memadukan seni, desain dan teknologi merupakan produk desain dalam budaya visual yang dapat mengungkap dan mengidentifikasi nilai-nilai luhur suatu kebudayaan, termasuk di dalamnya karakteristik khusus dan khas dari identitas kultural masyarakat Indonesia, baik yang termanifestasi dalam wujud kongkrit kebendaan maupun yang bersifat non-benda. Film 'Setan Jawa' karya

Garin Nugroho yang diiringi dengan orkestra musik gamelan secara *live* yang dibuat oleh Rahayu Supanggah, merupakan film yang memadukan beragam pendekatan dalam disiplin ilmu, sehingga sangat mungkin memunculkan diskursus kebudayaan dalam sudut pandang lintas keilmuan.

Diputar perdana pada September 2016 di Gedung Teater Jakarta; pemutaran film ini kemudian tidak hanya dilakukan di Indonesia namun juga di beberapa negara lainnya, memosisikan 'Setan Jawa' sebagai media diskursus budaya. Pendekatan film yang merupakan sine-orkestra dipilih oleh Garin Nugroho sebagai upaya untuk mendiskusikan budaya Jawa di medan global; dengan asumsi bahwa *cinematic-orchestra* adalah estetika visual Barat dalam penggarapan sebuah seni pertunjukan. Mengangkat mitologi 'Pesugihan Kandang Bubrah' sebagai narasi besar, film 'Setan Jawa' (Gambar 1) berakar dari sejarah dan tradisi masyarakat, terutama pada awal abad ke-20 di Indonesia. Pada film ini, dimunculkan diakronik kebudayaan berbasis kearifan lokal yang membentuk pola perilaku masyarakat dalam narasi yang bergerak antara dunia manusia dan dunia mistis yang tidak dapat dipisahkan.



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

'Setan Jawa', seperti juga 'Opera Jawa' yang disutradarai Garin Nugroho menjadi film berbasis realisme simbolik dengan pendekatan *high culture* yang banyak bermain pada area kode film, tanda-tanda semiotika. Dengan memisahkan antara visual dan bunyi, 'Setan Jawa' menampilkan ekspresi sineas tanpa mengikuti teori film

konvensional. Pada perjalanan turnya, bunyi dari film 'Setan Jawa' (musik film) sangat mungkin mengalami perubahan bergantung pada komposer yang bekerja sama dalam pertunjukan film 'Setan Jawa' di negara tersebut, meski dasar aransemen untuk musik gamelannya tetap menjadi landasan penggarapan orkestra.

'Gerak' dalam film 'Setan Jawa' diasumsikan berkaitan dengan pertumbuhan sirkulasi makna-makna, objek-objek dan identitas kultural yang terbangun dalam ruang dan waktu yang difusif sebagai dampak dari perkembangan teknologi digital. Sensasi 'gerak' yang dimunculkan dari 'imaji gerak' dalam film 'Setan Jawa' diasumsikan dapat membuka peluang reinvenisi nilai-nilai kultural yang terepresentasikan melalui 'gerak' sebagai kode kultural, sebuah tanda semiotik intensional yang mengartikulasikan sebuah identitas kultural, yakni kultur Jawa, sekaligus dapat memberikan paradigma baru dalam estetika budaya visual Nusantara.

2. Metode

Penelitian ini akan menggunakan pengujian respon estetik dan metode *Focus Group Discussion*. Penelitian pengujian tentang respon estetik sebagai bentuk tanggapan atas sebuah karya seni dan desain telah dilakukan oleh banyak peneliti, salah satunya adalah Hoege (1984) yang meneliti tentang pengaruh emosi terhadap penilaian estetik (*aesthetic judgment*) reproduksi lukisan. Hoege menggunakan *semantic differential* yang terdiri atas 16 butir pasangan kata sifat untuk menilai reproduksi lukisan, dan berdasarkan analisis faktor, Hoege menemukan bahwa konstruk penilaian estetik meliputi empat faktor, yaitu empati, emosi, aktivitas, dan kejelasan.

Konstruksi respon estetik tersebut, kemudian diadaptasi dalam penelitian ini untuk menguji respon estetik penonton Film Setan Jawa sebagai bentuk pengujian konsep 'gerak' atau dinamika yang merupakan unsur yang membangkitkan atau merangsang perasaan (emosi). Indikator pengujian akan diintegrasikan dengan temuan hasil penelitian Roger Long (1979) berkaitan dengan klasifikasi gerak dalam wayang Jawa, serta konsep Dramaturgi Goffman (1959) yang mengungkapkan mengenai bentuk interaksi dalam sebuah tatanan relasi sosial. Pengembangan dari indikator *emotive arousal* Hoege (1984), Roger Long (1979) dan Goffman

(1959) dikonstruksi menjadi 11 indikator respon estetik sensasi gerak atas 'gerak' dalam Film 'Setan Jawa'.

Gambar 2. Kuesioner Uji Sensasi Gerak (Dikembangkan dari Hoeye (1984), Roger Long, (1979), Goffman (1959))

Kuesioner uji respon estetik tersebut diberikan pada 15 orang responden yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa responden yang dipilih merupakan responden yang telah menonton film 'Setan Jawa'. Responden ini kemudian juga menjadi partisipan dalam *Focus Group Discussion*.

3. Pustaka

'Gerak' adalah suatu perubahan tempat kedudukan pada suatu benda dari titik keseimbangan awal. Percepatan teknologi memosisikan 'gerak' menjadi kata kunci penting yang perlu dihadirkan dalam setiap saluran komunikasi (W.J.Thomas, 1994). Dalam penelitian lanjutannya atas penelitian Karl Duncker terkait gerak, Oppenheimer mengidentifikasi dua syarat agar stimuli visual dapat diorganisasikan dan/atau diterjemahkan menjadi 'gerak', yaitu adanya Arah Gerak (*direction*) dan Kecepatan Gerak (*speed*). Dua indikator ini adalah aspek temuan yang dihasilkan atas penelitiannya pada media bergerak, yaitu film. Pada media bergerak, aspek lain yang diasumsikan juga memengaruhi 'gerak' adalah waktu; durasi; intensitas. Dalam media bergerak, 'gerak' merupakan *actual motion*; perpindahan obyek secara nyata dari satu titik pada titik lain, diistilahkan dengan *kinetic* (Arnheim, 1997; W.J.Thomas, 1994).

Kode adalah sistem simbol yang dengan kesepakatan sebelumnya antara sumber dan tujuan, digunakan untuk merepresentasikan dan menyampaikan informasi. Kode berkaitan dengan sistem-sistem unit signifikan dengan kaidah-kaidah pengkombinasian dan pentransformasian; sistem kaidah yang diberikan oleh kebudayaan (Miller, 1951 dan Eco, 1968 dalam Noth, 2006).

Untuk kode film, kemudian dipetakan ke dalam kategori intersemiotika yang melibatkan unsur nonverbal (deverbalisasi), sedangkan teks target bersifat supersemiotika — artinya, makna disampaikan lebih dari sekadar dua saluran (Gottlieb, 2007 diperbarui pada publikasi oleh penulis yang sama pada tahun 2012). Dengan demikian, maka 'gerak' sebagai kode kultural merupakan suatu kaidah yang memasangkan unsur-unsur dari sistem ekspresi 'gerak' dengan unsur-unsur dari sistem isi 'gerak' pada posisinya dalam merepresentasikan sebuah informasi kultural; dimana pengodean atas 'gerak' terletak pada dimensi dinamis (atau kinestetis) film, termasuk di dalamnya perilaku gestural secara visual maupun gerak dalam musik, sebuah transposisi tanda ketiga (Deleuze, 1986; Eco, 1968 dalam Noth, 2006).

Dalam *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959), Goffman menguraikan kerangka kerja konseptual di mana setiap kesempatan interaksi tatap muka dapat diartikan sebagai pertunjukan teater, sebuah perluasan dari ide-ide Kenneth Burke, yang memelopori pendekatan 'drama tistic', yang pada gilirannya membuka jalan bagi Goffman untuk membuat konsep dramaturgi sendiri.

Konsep dramaturgi Goffmann memandang 'diri' terdiri dari berbagai bagian yang dimainkan orang, dan tujuan utama aktor sosial adalah untuk menghadirkan diri mereka yang berbeda dengan cara yang berbeda yang menciptakan dan mempertahankan kesan khusus kepada audiens mereka yang berbeda. Erving Goffman menyoroti bentuk-bentuk interaksi (tubuh) dalam relasinya dengan makna sosial yang terdiri dari beberapa cara berbeda di mana seorang persona mencoba untuk menggambarkan dirinya sendiri dalam masyarakat, yaitu tahap depan dan belakang, 'manajemen kesan' untuk menyoroti keinginan 'diri' untuk memanipulasi kesan orang lain tentang dirinya sendiri di panggung 'depan',

status fisik 'diri' serta penggambaran diri melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, ruang pribadi dan gerak tubuh (Goffman, 1959).

4. Pembahasan Hasil

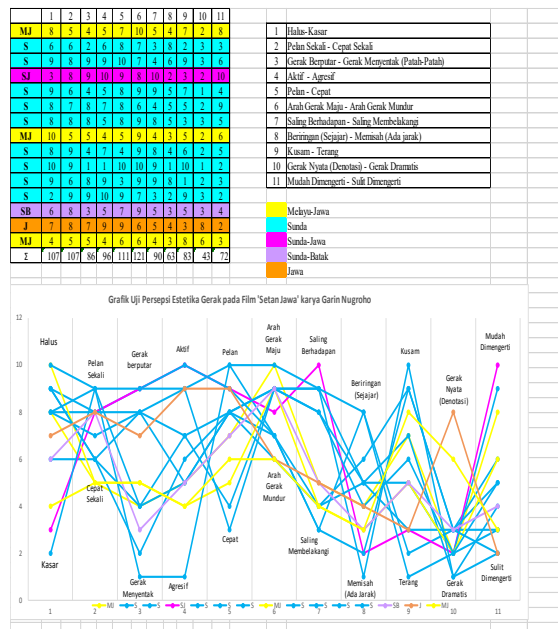
Uji respon estetik sensasi 'gerak' pada film 'Setan Jawa' menunjukkan bahwa ada konsep dramaturgi kultural Jawa yang berlaku sama dalam persepsi kultur lainnya (Sunda, Melayu-Jawa, Sunda-Jawa, Sunda-Batak), yaitu 'gerak' yang halus, pelan dan dalam interaksi tubuh yang saling membelakangi. Ada nilai kultur Jawa berkaitan dengan pengendalian diri atas emosi yang dimunculkan ke 'panggung depan' (permukaan), yang diasumsikan berkaitan dengan nilai-nilai luhur kultur Jawa atas etik dalam perilaku kesehariannya. Hasil ini kemudian juga dikonfirmasi dalam FGD, yang mengidentifikasi keselarasan persepsi kultur lain dengan persepsi yang dimiliki oleh kultur Jawa terhadap sensasi 'gerak' yang dimunculkan melalui 'gerak' pada film ini.

antara peran yang dimainkan aktor pada saat tertentu dan berbagai audiens yang dilibatkan peran ini, atau antara aktor yang satu dengan aktor lainnya.

Ketika seseorang melakukan peran dalam kaitannya dengan audiens atau masyarakat, peran itu biasanya ada di panggung depan dan kinerja atau perilaku 'diri' terbuka untuk penilaian oleh mereka yang menyaksikannya (sikap yang dimunculkan melalui gerak laku Nenek, Ibu dan Asih, karakter dalam film 'Setan Jawa'); sementara wilayah belakang panggung adalah tempat di mana 'diri' sebagai aktor dapat berdiskusi dan memperbaiki dirinya tanpa harus mengungkapkan diri kepada penonton (Ibu, ketika mendapati kenyataan bahwa putrinya (Asih) berada dalam pesugihan yang dilakukan suaminya (Setio), namun tidak dapat melakukan apapun karena terkungkung oleh etika. Dalam tahapan belakang, seseorang dapat memungkinkan untuk mengekspresikan aspek diri yang mungkin tidak dapat diterima oleh audiens tertentu, dalam hal ini penonton film sebagai apresiator.

Temuan lain dari hasil uji respon estetik dan FGD adalah persepsi kontras antara kultur lain dengan kultur Jawa mengenai makna 'gerak' pada film 'Setan Jawa'. Jika kultur lain mengidentifikasi 'gerak' dalam film ini hampir semuanya merupakan gerak dramatis yang mudah dipahami sebagai metafor atas situasi dramatik tertentu, kultur Jawa sebaliknya, mengidentifikasi 'gerak' pada film ini memiliki makna yang denotatif namun sulit dimengerti. Hal ini diasumsikan berkaitan dengan 'manajemen kesan' untuk menyoroti keinginan 'diri' untuk memanipulasi kesan orang lain tentang dirinya sendiri di 'panggung depan'.

Menurut Goffman, pada tahap ini berlaku mekanisme tanda, untuk menampilkan diri kepada orang lain; ketika seorang individu memproyeksikan definisi situasi dan dengan demikian membuat sebuah implisit atau secara eksplisit mengklaim sebagai orang dari jenis tertentu, ia secara otomatis mengerahkan moral menuntut yang lain, mewajibkan mereka untuk menghargai dan memperlakukannya dengan cara yang orang-orangnya miliki berhak harapkan (Goffman, 1959). Sistem tanda yang paling umum digunakan yang digunakan untuk mengimplementasikan ini adalah; penampilan,



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

'Halus', 'pelan', 'saling membelakangi' erat kaitannya dengan model dramaturgi yaitu bagaimana 'diri' dilihat dan kredibilitas dan reputasi 'diri' bergantung pada ini. Dalam Perspektif Dramaturgi Goffman tentang Interaksi Sosial, panggung depan dan belakang panggung adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan hubungan

cara berinteraksi, serta latar sosial yang dipilih. Temuan ini, merujuk pada hasil FGD, direkomendasikan untuk dikonfirmasi lebih lanjut pada sutradara sekaligus kreator film 'Setan Jawa' kaitannya dengan gerak laku tubuh dan interaksi yang terbangun di dalamnya sebagai kode kultural Jawa yang dimaknai dalam uji respon estetik 'gerak' telah ditransposisikan secara berbeda dengan simbolisme Jawa yang biasanya berlaku.

5. Kesimpulan

Identitas kultural seringkali merujuk pada pengertian kelompok etnis, kelompok yang terbentuk karena hubungan kekerabatan sebagai inti primer dari relasi sosial yang terintitusionalisasi; mempunyai nilai-nilai budaya yang sama, dan sadar akan rasa kebersamaannya dalam suatu bentuk budaya, membentuk jaringan komunikasi dan interaksi sendiri, dan menentukan ciri kelompoknya sendiri yang diterima oleh kelompok lain dan dapat dibedakan dari kelompok populasi lain.

Dalam penelitian ini, reinvensi 'gerak' sebagai kode kultural yang merepresentasikan identitas kultural merujuk pada keberbedaan bahwa identitas bersifat cair dan dapat berubah; yang ditandai melalui simbol-simbol tertentu sebagai tanda eksistensi identitas kultural tersebut.

Dari uji respon estetik sensasi 'gerak' pada film 'Setan Jawa' sebagai produk budaya visual dapat disimpulkan ada kode kultural Jawa yang diasumsikan dapat dikonstruksi melalui 'gerak' sebagai sebuah tanda yang dikodekan secara visual. Namun demikian, ada beberapa indikator yang perlu dikonfirmasi kembali baik dalam penelitian lanjutan dan/atau penelusuran kaji literatur berkaitan dengan mitologi dan simbolisme Jawa.

Pemahaman terhadap reinvensi konsep konstruksi identitas diri etnis yang direpresentasikan melalui 'gerak' yang ditranslasi pada film sebagai produk budaya visual dengan basis kearifan lokal Nusantara, diharapkan dapat memberi pemahaman terhadap keberadaan 'diri' sebagai bagian

dari dan dalam sistem masyarakat kebudayaan di Indonesia.

Hal tersebut di atas yang selanjutnya akan membuat individu tetap dapat memiliki dan memertahankan identitas kultural yang dimilikinya meski kemudian terlibat dalam bentuk interaksi di ragam ruang relasi global.

6. Penghargaan

Diucapkan terima kasih pada Garin Nugroho serta Bengkel Workshop Garin yang telah memberikan izin penelitian serta pengambilan data dan dokumentasi yang berkaitan dengan film 'Setan Jawa'; Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional Bandung atas ketersediaan literatur berkaitan dengan 'Movement' dan 'Motion'; serta Forum Film Bandung yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan *Forum Group Discussion* serta pengujian respon estetik sensasi 'gerak'.

7. Pustaka

- Arnheim, R. (1997): *Art and Visual Perspective*, California Press, 155, 157-160, 372, 379-391.
- Deleuze, G. (1986): *Cinema 1 The Movement-Image*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2, 8, 11, 47, 57, 58, 60, 70, 141, 215.
- Goffman, E. (1959): *The Presentation of Self in Everyday Life*, London: Penguin Group, 13-17, 24
- Long, R. (1979): *The Movement System in Javanese Wayang Kulit in Relation to Puppet Shadow Type*. Ph.D., University of Hawaii, Lampiran C.
- Mitchell, W.J.T. (1994): *Picture Theory*, London: The University of Chicago Press, 11, 215-217, 241.
- Noth, Winfried. (2006): *Semiotika, Handbook of Semiotics*, Airlangga University Press, 471-475.
- 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/proceedin>

gs/2005_Proceedings/2005_Gottlieb
_Henrik.pdf

- Hoeye, H. (1984): *The emotional impact on aesthetic judgment: an experimental investigation of time-honored hypothesis*. Visual Art Research, Vol. 10, No. 2 (issue 20), **40-41**.
- Sugiharto, B. (ed.) (2013): *Untuk Apa Seni?*, Bandung: Matahari, **308-309**.