

TRANSPOSISI KREATIF ‘GERAK’ DALAM FILM SEBAGAI IDENTITAS KULTURAL PADA ERA MULTILITERASI DIGITAL

Studi Kasus Film ‘Setan Jawa’ Karya Garin Nugroho

Agustina Kusuma Dewi¹⁾, Yasraf Amir Piliang²⁾, Irfansyah³⁾, Acep Iwan Saidi⁴⁾
^{1,2,3,4}Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
agustinakusumadewi.3881@gmail.com¹⁾, yasraf2000@yahoo.com²⁾, fandkv@yahoo.co.id³⁾,
acepiwan@fsrd.itb.ac.id⁴⁾

ABSTRACT

Technology change the way of thinking, how people access information also influence process to spread and share information in various media, including film, an art that plays images and screen technology. In the film, ‘movement’ is a changing position of an object. Accelerating technology constructed ‘movement’ becomes an important keyword that needs to be presented in every communication channel. ‘Setan Jawa’ Film by Garin Nugroho with Gamelan Orchestra composed by Rahayu Supanggah, was released in Indonesia in 2016 in Jakarta and still scheduled to tour the world until 2020. Combines a variety of collaborative art, design and technology—‘Setan Jawa’ creating a multiliterated communication channel that has possibilities to become a medium society cultural education. In this film, ‘movement’ becomes a sign constructed by creative transposition of narratives in various arts, including puppets. Using a case study approach and documentation analysis, referring to the results of Roger Long’s research (1979), this research aims to identify creative forms of puppet’s ‘movement’ transposition in the film ‘Setan Jawa’ as cultural identity, a finding that in the Industrial Era 4.0; through multiliteration digital, process of cultural discourse to society could be done through a variety vehicle of signs.

Keywords : *Film Setan Jawa, cultural identity, multiliteration digital, cultural discourse.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya pergeseran makna teks yang pada awalnya hanya diartikan sebagai kata-kata yang tercetak, namun sekarang menjadi bentuk multimodal. Kemampuan literasi sebagai wujud dasar pengembangan budi pekerti yang bertujuan untuk mencapai tingkat melek aksara yang tinggi di Indonesia. Kompetensi literasi mengalami peralihan menjadi multiliterasi, pengembangan dari literasi tradisional atau basic literasi (Abidin, 2015). Pada era Revolusi 4.0, kompetensi literasi menjadi sangat penting. Literasi mulai didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengerti berbagai teks dalam berbagai bentuk yang lebih dari membaca dan menulis, termasuk ragam teks yang dimaksud berbentuk gambar, grafik, elektronik, termasuk kinestetik.

Wilbur Schramm mengungkapkan bahwa secara garis besar dalam proses komunikasi, pesan adalah pernyataan yang didukung oleh lambang, merupakan paduan pikiran dan perasaan (ide, informasi, himbauan, perintah, larangan, keluhan, dsb), dimana lambang dapat berupa verbal/bahasa

(lisan mau pun tulisan), atau pun non-verbal (visual, isyarat, gerak tubuh, mimik) (Littlejohn & Foss, 1996). Terkait hal ini, Revolusi Industri 4.0 memungkinkan makna diperdagangkan dan atau diinformasikan dalam bentuk visual, dengan potensi sifat persuasif sekaligus informative – bahkan disruptif – terjadi secara bersamaan pada proses di dalamnya. Ketidak-jelasan ragam tanda yang dimunculkan dari multiliterasi adalah disebabkan karena teknologi memudahkan siapa pun meng-encode tanda-tanda dalam teks yang berpotensi memunculkan kode-kode ganda, kode-kode transestetik. Kehadiran unsur seni yang didominasi oleh perasaan sekaligus unsur komunikasi yang dilandasi kesadaran, maka gambar, simbol, lambang atau tanda yang bermakna ini memerlukan jembatan untuk dapat dimaknai dengan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu jembatan yang digunakan sebagai saluran komunikasi adalah film.

Dalam hal ini, pencitraan adalah perantara untuk realisasi gagasan, ‘bahasa’ dalam film dapat membawa orang kembali ke kekuatan kreatif orang untuk merekonstruksi gagasan dalam imajinasi nyata. Dalam film, sebuah gambar menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa gambar film

bukanlah seni memutar gambar di layar. Gambar pada titik ini sangat penting dalam sebuah film. (Bambang Sugiharto, 2013). Film, kemudian, dikaitkan dengan media wacana sosial dan memiliki karakteristik unik yang menyebar ke berbagai tempat, sedangkan dari perspektif psikoanalisis film berpotensi untuk bermain di pikiran bawah sadar sehingga dapat menjadi kekuatan hipnosis budaya massa, memengaruhi cara berpikir yang terkait erat dengan persepsi dan kesesuaian nilai-nilai di mana informasi dikomunikasikan. Film, kemudian, dengan sifat multiliterasinya, berpotensi sebagai medium edukasi budaya.

Film sine-orkestra merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis yang masih jarang dilakukan di Indonesia. Film sine-orkestra 'Setan Jawa' merupakan film bisu hitam putih pertama karya Garin Nugroho yang diiringi dengan orkestra musik gamelan secara live yang dibuat oleh Rahayu Supanggah dan diputar perdana pada September 2016 di Gedung Teater Jakarta. Hingga tahun 2020, film ini masih dijadwalkan tur keliling beberapa Negara. 'Setan Jawa' yang dokumentasinya ditunjukkan pada Gambar 1 mengangkat kisah mitologi Jawa Pesugihan Kandang Bubrah sebagai narasi besar, termasuk di dalamnya adalah diakronik kebudayaan masyarakat Jawa di awal abad ke-20 yang divisualisasikan melalui karakter yang bermain dalam film, Asih (Asmara Abigail), Setio (Heru Purwanto), Ibu Asih (Dorothea Quin) dan Setan Jawa (Luluk Ari).



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

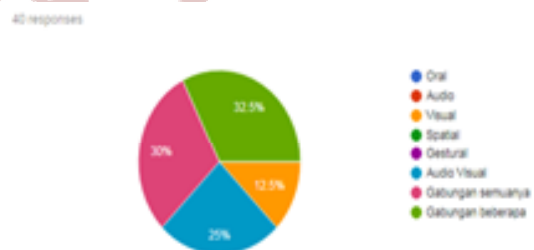
Seringkali dianggap tidak komunikatif dan tidak mengikuti teori film konvensional, film berbasis *high culture*, seperti halnya film 'Opera Jawa' dan

beberapa film Garin lainnya yang banyak bermain pada area tanda-tanda semiotika. 'Setan Jawa' karya Garin Nugroho lebih mementingkan misi (gagasan) sebagai alat untuk mencerdaskan 'kultur' penontonnya serta menampilkan ekspresi sineas, dan dengan sifatnya yang sine-orkestra, film 'Setan Jawa' menjadi sebuah medium diskursus budaya, yang memberikan ruang bagi pertumbuhan sirkulasi makna-makna, objek-objek dan identitas kultural yang terbangun dalam ruang dan waktu yang difusif sebagai dampak dari perkembangan teknologi digital.

Pada kultur Jawa, merujuk pada gerak wayang, ragam jenis gerak sangat menentukan tipe karakter dan kepribadian persona. Bahasa rupa 'gerak' yang semula merupakan tata ungkapan luar, melalui perpindahan ruang dan waktu, akhirnya dapat dikembangkan melalui bahasa rupa 'gerak' wayang kulit bayangan di saat pertunjukan (Roger Long, 1979). Dikelompokkan dalam tiga bagian penting: gestur (bahasa tubuh), transisi (peralihan satu gerakan ke gerakan berikutnya) dan perang (adegan perang). Bahasa tubuh/*gesture* yang digunakan, diperlihatkan di setiap adegan adalah bahasa tubuh formal (Ismurdyahwati, 2007).

II. KAJIAN LITERATUR

Hasil penelitian yang dilakukan A.K. Dewi (2019) mengidentifikasi bahwa sumber literasi paling efektif untuk mendukung multiliterasi desain adalah gabungan dari beberapa modal literasi, yang bisa berupa multimodal antara sumber oral, audio, visual, spasial, gestural dan/atau audio visual seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1.



Gambar 2. Bentuk Media Paling Efektif sebagai Sumber Literasi (A.K. Dewi, 2019)

Temuan ini menguatkan bahwa multi modal literasi dalam bentuk gambar (*visual literacy*), literasi dasar (*basic literacy*), literasi media (*media literacy*) dan literasi teknologi (*technology literacy*) dapat mendukung sebuah saluran komunikasi menghasilkan potensi melek aksara yang sanggup mengintegrasikan

beragam sumber informasi sebagai dasar pengemasan informasi yang kemudian disebarkan pada khalayak, termasuk dalam memaknai sebuah tanda kultural yang didefinisikan sebagai sebuah stimulus untuk menunjukkan identitas kultural. Tiap simbol antara masyarakat satu dan masyarakat lain akan berbeda maknanya ketika digunakan dalam berkomunikasi, termasuk di dalamnya berkaitan dengan bahasa, wacana dan tindakan-tindakan nonverbal (Littlejohn & Foss, 1996).

Berkaitan dengan produksi kode, Henrik Gottlieb (2007) mengemukakan bahwa 1) Bahasa melalui kombinasi gerakan tanda sensorik merupakan "komunikasi komunikatif yang tersusun sebagai sebuah sistem"; 2) Teks sebagai "kombinasi tanda-tanda sensorik yang membawa niat komunikatif"; dan 3) Transposisi sebagai "setiap proses, atau produk daripadanya, di mana kombinasi tanda-tanda sensorik yang membawa niat komunikatif digantikan oleh kombinasi lain yang mencerminkan, atau diilhami oleh, entitas asli"; sehingga dengan demikian transposisi kreatif atas tanda dalam suatu medium akan secara konsisten diubah bersama dengan pergeseran matriks semiotika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi transposisi kreatif 'gerak' wayang pada film 'Setan Jawa' dalam posisinya sebagai kode kultural yang terkonvensi, ke dalam kategori intersemiotika yang melibatkan unsur nonverbal (deverbalisasi) bersifat supersemiotika artinya, makna disampaikan lebih dari sekadar dua saluran; gambar dan gerak.

Posisi standar yang biasa digunakan dalam wayang, merujuk pada hasil penelitian Roger Long (1979) adalah sebagai berikut :

1. Posisi lengan *angapurancang*, merupakan posisi lengan pada tipe karakter yang lebih tenang.
2. Posisi *mathentheng* merupakan posisi pada salah satu lengan berada di lekuk pinggul, dengan gapit ditancapkan pada debog. Bahasa tubuh ini digunakan oleh semua tipe karakter tokoh wayang, baik tokoh berwatak halus, berwatak gagah atau tokoh berwatak kasar. Variasi dari posisi-posisi ini biasanya digunakan untuk yang memiliki karakter keras kepala atau karakter-karakter yang sulit diajak kompromi.
3. Posisi *makidhupuh* merupakan bahasa tubuh yang unik untuk posisi wayang kulit duduk bersimpuh atau duduk bersimpuh sambil berjalan, terjadi saat tokoh dalam posisi bergerak (bersimpuh sambil berjalan) atau posisi *makidhupuh* sambil menyembah.

4. Untuk versi yang lain *mathentheng*, merupakan gerakan dasar untuk memulai berjalan. Posisi malang kadhak merupakan posisi dasar yang diperlukan untuk gerakan berlari, berjalan, terbang atau perkelahian. Posisi malang kerik merupakan bahasa tubuh untuk menyatakan sikap melawan, sedangkan variasi yang lain kedua tangan diletakkan dipinggang, merupakan sikap bahasa tubuh untuk bersiap-siap menyerang.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dan analisis dokumentasi. Data yang dikumpulkan merupakan data terkait film 'Setan Jawa', serta data tambahan bagi penelitian yang diperoleh dari studi literatur yang mendukung, berkaitan dengan penelusuran sejarah sinematik-orkestra, termasuk di dalamnya juga multiliterasi visual dalam produk budaya visual, khususnya film. Data yang dibutuhkan untuk analisis relasi makna dalam penelitian ini akan meliputi data referensi dan data visual.

Data referensi merupakan beragam penelitian yang memiliki irisan kesamaan dengan objek penelitian untuk menjadi acuan penelitian, terutama dalam menentukan kerangka metodologis dan teoritis penelitian ini. Sumber referensi dalam analisis dokumentasi juga akan menentukan posisi penelitian terkait penentuan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, yang pengumpulan datanya akan dilakukan secara berkelanjutan sesuai dengan data penelitian. Data visual diperoleh dari dokumentasi berupa pertunjukan sine-orkestra Film 'Setan Jawa'.


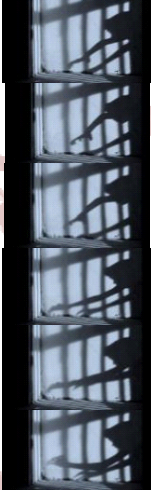




IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi multiliterasi visual dalam era Revolusi 4.0 dalam prosesnya yang dapat melahirkan karya-karya seni dan desain dengan kode-kode dengan makna ganda, memerlukan penguatan multiliterasi yang pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Terkait hal ini, tentunya, memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Kurniawan, 2001). Ini berarti, salah satu kompetensi multiliterasi visual dalam film sebagai wujud produk budaya visual sebaiknya memiliki daya dalam mengkonstruksi kemampuan pemahaman konseptual (*conceptual understanding*) penontonnya.

Berikut adalah hasil identifikasi transposisi gerak wayang pada film 'Setan Jawa' yang diambil

dari beberapa adegan penting dalam narasi film 'Setan Jawa', yaitu adegan awal (mengisahkan kelahiran 'Setan Jawa') serta adegan menuju klimaks (Ibu Asih menolak lamaran Setio).

Tabel 3.1 Transposisi 'Gerak' Wayang pada Film 'Setan Jawa'

Gerak Wayang	Transposisi
<p>Malang Kadhak, Malang Kerik</p> 	
<p>Makidhipuh</p> 	
<p>Mathentheng</p> 	

Sumber Gambar : Film 'Setan Jawa' karya Garin Nugroho (2017); rujukan gerak wayang diadaptasi dari Roger Long (1979)

Dari identifikasi transposisi gerak wayang pada film 'Setan Jawa', dapat diidentifikasi adanya beberapa posisi khas sebagai berikut:

1. Posisi *malang kadhak* diadaptasi dalam gesture Setan Jawa saat kecil, yang divisualisasikan melalui gerak tangan berupa bayangan di dinding

- (serupa efek yang ditimbulkan dari blencong), merupakan posisi dasar untuk gerakan perkelahian.
2. Posisi *makidhipuh* yang divisualisasikan oleh Setio dengan duduk bersimpuh dan duduk bersimpuh sambil berjalan.
3. Posisi *mathentheng* yang divisualisasikan oleh Ibu dengan salah satu lengan berada di lekuk pinggul (lengan kanan), divariasikan dengan posisi malang kerik yang merupakan bahasa tubuh untuk menyatakan sikap melawan dan biasanya digunakan untuk yang memiliki karakter keras kepala atau karakter-karakter yang sulit diajak kompromi.

Transposisi kreatif 'gerak' wayang pada film 'Setan Jawa' juga merepresentasikan berbagai status sosial dari setiap karakter. Intersemiotika berpotensi membuka ruang bagi transposisi kreatif, transmudasi kode-kode budaya pada gambar dalam imaji film di lapis telaah filosofis yang lebih dalam. Setiap 'gerak' wayang yang ditransposisi menunjukkan bahwa cara kita bertindak dalam hidup tidak pernah konstan; tidak peduli apa, bagaimana 'diri' bersosialisasi selalu dipengaruhi oleh di mana ruang tempat seseorang berada, dengan siapa bersama, dan kapan berada di sana. Goffman, mengadaptasi Burke, menyatakan bahwa dalam interaksi sosial, semua 'diri' adalah aktor dan dunia adalah panggung.

Pada film 'Setan Jawa', pesan dan makna tersebut dibaca melalui elemen-elemen visual teks film yang dikonstruksi oleh keragaman penggunaan medium, seperti juga film-film Garin Nugroho lainnya, salah satunya adalah Opera Jawa (R. Belasunda, et al, 2014). Meski demikian, tanda-tanda yang terjalin menjadi sebuah proses intersemiosis tentunya tidak dapat terlepas begitu saja dari pakem 'gerak' wayang, yang merepresentasikan pengahayaan 'diri' kultur Jawa atas ragam tatanan relasi sosial yang dihadapi pada kehidupan nyata, yang salah satu akarnya bermuara pada menjalankan prinsip rukun dan hormat yang memang menjadi ciri khas kepribadian orang Jawa. Ini berarti, bahwa transposisi kreatif 'gerak' pada film 'Setan Jawa' sebaiknya tidak melupakan 'gerak' baik sebagai konteks *actual-image* dan/atau konsep yang bersifat transenden serta *imaginary* dalam kaitannya yang transenden dan yang imanen.

Melalui pendekatan sinematik-orkestra, film 'Setan Jawa' dalam tur keliling dunia sanggup membawa misinya sebagai medium edukasi budaya Jawa pada penonton di luar Indonesia. Terkait hal ini, film 'Setan Jawa' memiliki kompetensi multiliterasi visual sebagai salah satu solusi bagi kendala bahasa dalam menyongsong era Indonesia 4.0 dengan

merujuk pada kompetensi khusus abad ke 21 menurut Binkley, dkk, dalam Abidin (2015) yakni : di antaranya (1) kreativitas dan inovasi, (2) metakognisi, (3) komunikasi, (4) kolaborasi, (5) literasi informasi, (6) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (7) sikap berkewarganegaraan, (8) tanggungjawab personal dan sosial, termasuk kesadaran atas kompetensi dan budaya (Abidin, 2015).

V. KESIMPULAN

'Gerak' wayang menunjukkan deskripsi konseptual 'diri' mereka sebagai orang Jawa tergambar dalam frase-frase menurut ungkapan masing-masing. Dalam hal penghayatan 'diri' di kehidupan nyata, subjek mengimplementasikan apa yang mereka konsepsikan sebagai karakteristik dari 'diri' masing-masing ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari, terwujud melalui salah satunya adalah gerak tubuh.

Dalam film, kemunculan transposisi kreatif menghasilkan makna dengan modifikasi luas, yang juga merupakan sarana mengadaptasi penempatan bahasa sumber dalam konteks baru untuk tujuan tertentu, subversi bahasa verbal, proses intersemiosis, yang merujuk pada operasi metalinguistik searah di mana karakter linguistik telah dipindahkan atau diubah secara kreatif menjadi elemen kode dan non-linguistik.

Dengan pendekatan sinematik-orkestra yang memadukan beragam tanda-tanda literasi mulai dari gerak, bunyi, kata-dan-gambar, sistem konstruksi visual pada film 'Setan Jawa', meskipun merupakan film bisu, namun mengandung pendekatan literasi (*literacy approach*) dengan dimensi pembelajaran multiliterasi yang dapat menggabungkan multi modal literasi baik sumber oral, audio, visual, spasial, gestural dan/atau audio visual dalam penerapannya pada film sebagai saluran komunikasi visual.

Dalam film 'Setan Jawa', potensi ini kemudian, menjadi sebuah tawaran baru, sebuah estetika khas bagi pengembangan multiliterasi visual untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan pada Indonesia 4.0 yaitu Kompetensi Pemahaman Konsep (*Conceptual Understanding*) berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk memiliki pemahaman tentang berbagai ilmu pengetahuan, Kompetensi Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) merupakan kemampuan mendayagunakan kemampuan berpikir dan kemampuan menalar dan memberikan apresiasi, dalam hal ini, adalah berkaitan dengan identitas kultural etnis tertentu yang mengandung nilai-nilai luhur falsafah hidup yang harus

ditransmisikan antar generasi dalam ragam tatanan interaksi sosial dalam masyarakat.

Meski demikian, masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut sebagai kajian mendalam pada area 'gerak' sebagai kode dalam film yang menentukan model budaya tertentu; dalam hal ini, kode gerak pada film 'Setan Jawa' sebagai sarana wacana edukasi budaya dan diskursus budaya tentang identitas budaya etnis Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. Z. (2015). *Manajemen Komunikasi: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, Bandung: Pustaka Setia.
- Belasunda, R. et al. (2014). *Hibriditas Medium pada Film Opera Jawa Karya Garin Nugroho sebagai Sebuah Dekonstruksi*. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 2, 2014, 108-129 Received July 2nd, 2012, Revised September 27th, 2013, Accepted for publication January 16th, 2014, ISSN: 1978-3078, DOI: 10.5614/itbj.vad.2014.6.2.3\
- Dewi, A.K. (2019). *Pengembangan Kompetensi Multiliterasi Desain Berbasis Pada Penerapan Tradisi Komunikasi di Era Indonesia 4.0*, Jurnal Desain Indonesia, Vol 1 No 1 (2019), 1-6 [Jurnal Online].
- 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, [Online] EU-High-Level Scientific Conference Series, Available http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Gottlieb_Henrik.pdf, pp. 1-29.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*, London: Penguin Group.
- Ismurdyahwati. (2007). *Kajian Bahasa Rupa Berdasar Rekaman Video Pergelaran Wayang Kulit Purwa dalam Lakon 'Parta Krama'*, J. Vis. Art. ITB, Vol. 1 D, No. 3, 2007, pp. 364-390.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (1996). *Theories of Human Communication*, Wadsworth Publishing Company.

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

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

Daftar Gambar dari Internet

Gambar 1 Dokumentasi Pertunjukan Film Sine-Orkestra 'Setan Jawa' Diakses dari www.facebook.com/setanjawamovie pada tanggal 29 Mei 2019.

Gambar 2 Bentuk Media Paling Efektif sebagai Sumber Literasi (A.K. Dewi, 2019)

