

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya seni budaya yang mampu melahirkan kebudayaan baru. Film dapat digolongkan menjadi pranata sosial atau media komunikasi massa, yang digunakan sebagai wahana penyaluran opini kepada masyarakat luas. Oleh karenanya, film secara otomatis, menjadi media yang efisien dalam pembentukan perspektif masal. Armando juga menyebutkan bahwa, film sanggup mempengaruhi cara berpikir, gaya hidup dan pemikiran khalayak. Film adalah sebuah industri kebudayaan: industri yang memproduksi budaya (Armando, 2020).

Namun, di sisi lain pembuatan film juga dapat sangat dipengaruhi oleh budaya yang sudah lebih dulu ada. Tomas Axelson, dalam jurnalnya menyebutkan bahwa film bukan hanya media hiburan saja. Film, yang diposisikan sebagai media, berfungsi sebagai perantara bagi sebuah realita dan sebagai pembentuk realita baru serta pemberi makna bagi realita tersebut (Axelson, 2013). Nurgiyantoro juga menyebutkan bahwa film yang merupakan produk turunan dari cerita fiksi ini, pastilah terbentuk dari unsur ekstrinsik meliputi latar belakang penulis, latar belakang masyarakat (target pasar film), nilai moral, dsb (Nurgiyantoro, 2018). Andibachtiar Yusuf, sutradara dari film *Love for Sale*, juga berpendapat bahwa film selain merupakan produk hiburan, ia juga merepresentasikan nilai, pemikiran, kebiasaan dari masyarakat setempat yang dikemas lewat cerita, *setting*, ataupun pengembangan tokoh-tokoh yang berada di dalamnya. Maka tak heran jika film akan mengalami perubahan secara gradual dari zaman ke zaman menyesuaikan kondisi sosialnya. Karna apa-apa yang dihasilkan oleh pengarang merupakan akumulasi dari informasi-informasi yang ia terima serta ia analisis dari lingkungan sekitarnya.

Sebagai contoh, kisah romantis yang ditampilkan dalam film Indonesia akan jauh berbeda dengan kisah romantis yang ditampilkan di film barat. Misalnya, film Indonesia berjudul “Dua Garis Biru”, garapan sutradara Gina S.

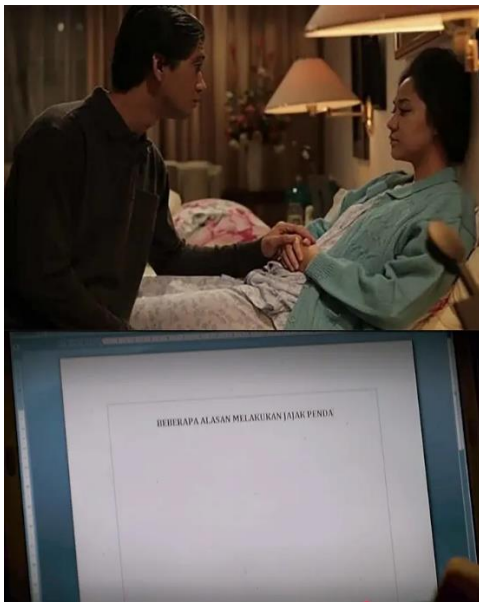
Noer. Ia bercerita tentang kisah cinta dua remaja yang melakukan *sex before marriage*, tetapi fokus ceritanya ada pada konsekuensi negatif dari perilaku seks tersebut. Selaras dengan pesan yang disampaikan, visual yang ditampilkan juga terbungkus secara implisit dan banyak disajikan dalam bentuk semiotika. Tema film ini secara keseluruhan menginterpretasikan budaya timur yang masih menjunjung tinggi batasan hubungan laki-laki dan perempuan di luar ikatan pernikahan yang berlandaskan moral sosial serta agama.

Berbanding terbalik dengan series HBO asal Amerika yang berjudul *Euphoria*. Series ini memperlihatkan sisi bebas dalam hubungan romantis. Tidak ada batasan moral “ketimuran” seperti yang diperlihatkan di film *Dua Garis Biru*. Meskipun tokoh dari series ini memiliki rentang usia yang sama dengan tokoh di film *Dua Garis Biru*, tetapi perspektif dalam melihat *sex before marriage* sangat berbanding terbalik. Bahkan dalam beberapa adegan, respon orang tua terhadap hubungan anak mereka yang sebebas itu terkesan santai dan terkadang diromantisasi.

Perbedaan sudut pandang dari film dan series tersebut yang sama-sama menceritakan kisah romantis remaja tetapi membawa pesan moral dan perspektif yang berbeda, menjadi bukti bahwa sebuah cerita fiksi pada hakikatnya tidak lepas dari budaya, nilai dan perspektif dari golongan masyarakat tertentu. Pembatas ini bisa ditentukan dari letak geografis, sosial, budaya maupun perspektif baik-buruk masyarakat.

Murujuk pada pemaparan di atas, maka pada proses pembuatan sebuah film, sebaiknya melewati tahap observasi yang mendalam di masa pra produksi terhadap perspektif-perspektif masyarakat yang akan menjadi target pemasaran film tersebut. Tahap ini dilakukan agar film tidak bertolak belakang atau setidaknya tidak terlalu jauh dari realita lapangan. Kedekatan cerita dengan realita akan membentuk koneksi yang baik dengan penonton. sehingga proses transfer emosi, pesan, nilai atau apa-apa yang ingin disampaikan oleh sineas akan dengan tepat sampai ke penonton. Sebagaimana yang dituturkan oleh Nurgiantoro bahwa fiksi harus dibangun dekat dengan realitasnya atau memiliki sifat kesepertihidupan (*life-likeness*) (Nurgiantoro, 2018).

Dalam sejarah film Indonesia sendiri, kelalaian terhadap observasi ini menimbulkan adegan-adegan yang menuai kritik akibat tidak sesuai dengan realta maupun pandangan baik-buruk masyarakat. Hal ini berakibat pada penurunan keterikatan emosi penonton dengan cerita karena terdapat jarak antara logika penonton dengan logika cerita. Berikut beberapa contoh dari adegan yang kurang observasi pada masa pra-produksi.



Gambar 1.1 Habibie & Ainun
Sumber: Film Habibie & Ainun



Gambar 1.2 Film 5 cm
Sumber: Film 5 cm



Gambar 1.3 Film 5 cm
Sumber: Film 5 cm

Pada gambar 1, terdapat adegan di film Habibie & Ainun yang memperlihatkan versi Microsoft office tahun 2003 yang realitanya baru rilis di tahun 2000, sedangkan latar dari film tersebut ada di tahun 1999. Selanjutnya pada gambar 2, terdapat scene mendaki gunung di film 5 cm. Pemilihan celana *jeans* untuk mendaki merupakan kesalahan fatal karena pendaki pemula tidak disarankan menggunakan jenis celana tersebut karena akan mengganggu proses pendakian. Masih di film 5 cm, gambar selanjutnya memperlihatkan adegan berenang di Ranu Kumbolo yang sebenarnya merupakan area yang dilarang berenang bagi pendaki (Wildan, 2020). Dari ketiga contoh tersebut, kurangnya observasi terhadap realitas, sudut pandang ahli serta budaya menjadi penyebab kegagalan adegan-adegan tersebut.

Selain dari ketiga faktor di atas, kesalahan observasi bisa terjadi akibat cara implikasi yang digunakan kurang tepat. Sebagaimana yang dituturkan oleh Banyu Bening, aktor sekaligus *accent coach* bahasa Jawa, bahwa banyak sekali kegagalan aktor dalam pelafalan aksen bahasa daerah diakibatkan oleh kesalahan pendekatan sutradara yang tidak menggunakan tenaga ahli sebagai mentor. Fenomena ini juga diperparah dengan masih kurangnya sumber modul pembelajaran aksen di Indonesia. Akibatnya, aksen bahasa daerah terdengar tidak natural sehingga mengganggu ilusi realitas penonton (Lavenia, 2023).

Dari kesalahan-kesalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa observasi mendalam bukan hanya dilakukan terhadap cerita film secara keseluruhan saja, tetapi juga pada setiap detail yang ada di dalamnya. Hal ini terjadi karena film merupakan produk intermedia yang mengandung unsur-unsur pembentuk film. Unsur-unsur tersebut digolongkan menjadi dua yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan aspek-aspek dalam film yang berkaitan dengan alur cerita dan struktur narasi. Aspek-aspek yang termasuk pada unsur naratif, antara lain: tema, plot, tokoh-penokohan, latar, sudut pandang dan Bahasa. Sedangkan Unsur sinematik terdiri dari aspek-aspek pendukung visual meliputi: sinematografi, tata artistik, tata bunyi, *editing* dan pemeranan.

Sama seperti seni intermedia lainnya, setiap unsur yang membentuk film memiliki tingkat kepentingan yang setara. Namun, memiliki peran yang berbeda-beda sehingga bisa saling melengkapi satu sama lain. Dalam buku Teori pengkajian fiksi, Nurgyantoro menyebutkan bahwa dari berbagai unsur fiksi, tokoh menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan pada *audience* (Nurgiyantoro, 2018). Dengan kata lain, Tokoh berperan sebagai medium sineas untuk mencapai tujuan dari pembuatan film. Salah satu tujuan pembuatan film itu sendiri adalah sebagai media penyalur pesan dari pembuatnya.

Tokoh terbagi ke dalam banyak versi, tetapi secara general, Nurgyantoro membagi tokoh menjadi dua, yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Kedua jenis tokoh ini merupakan pembagian tokoh yang paling umum dan selalu ada pada cerita fiksi. Secara makna, tokoh protagonis diartikan sebagai tokoh yang merupakan proyeksi dari norma-norma ataupun nilai-nilai yang ideal bagi kita

sebagai penonton (Altenbernd & Lewis, 1989). Sedangkan menurut fungsinya, tokoh protagonis merupakan tokoh yang bertujuan untuk menggerakkan alur cerita. Tokoh protagonis ini akan menjadi sudut pandang penonton dalam menautkan emosinya dengan cerita. Maka tokoh protagonis pasti dibentuk dengan lebih banyak moral ideal yang sama dengan penonton dari pada sifat buruknya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa empati penonton pada tokoh protagonis sehingga emosi yang timbul akan menjadi lebih intim dan mengurangi potensi *misleading*.

Tokoh antagonis memiliki makna sebaliknya, ia merupakan tokoh yang banyak menimbulkan sebuah konflik karna selalu bertentangan dengan tokoh protagonis (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017). Sedangkan secara fungsi, tokoh antagonis merupakan tokoh yang berperan sebagai tokoh oposisi dari tokoh protagonis baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara fisik maupun secara batin (Nurgiyantoro, 2018). Oposisi atau bertentangan di sini bisa merujuk pada sudut pandang, tujuan juga karakter atau sifat yang melekat pada diri tokoh. Maka, karakter tokoh antagonis dibentuk dengan lebih banyak sifat yang berkebalikan dari moral ideal yang dimiliki oleh penonton. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan antipati pada tokoh ini sehingga penonton akan sepakat menjadikannya musuh dalam cerita tersebut.

Teknik penyajian karakter tokoh dalam cerita fiksi disebut penokohan. Nurgiyantoro menyebutkan penokohan tokoh dapat dilakukan dengan dua cara yaitu penokohan secara langsung atau disebut teknik ekspositori dan penokohan secara tidak langsung yang disebut juga teknik dramatik (Nurgiyantoro, 2018). Dalam film sendiri, teknik ekspositori sudah mulai ditinggalkan atau hanya dipakai dalam bentuk narasi-narasi pendek. Untuk film-film terbaru teknik dramatik lebih sering dipakai dalam memperlihatkan kedirian tokoh. Selain karena lebih elegan, teknik jenis ini juga selaras dengan bentuk dari film sendiri yang berbentuk visual. Nurgiyantoro membagi teknik dramatik menjadi 8 teknik, yaitu teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lain, teknik pelukisan latar, teknik pelukisan fisik dan catatan tentang identifikasi tokoh (Nurgiyantoro, 2018).

Dalam pengenalan kedirian tokoh, fisik tokoh merupakan unsur pertama yang penonton lihat saat menonton sebuah film. Wajah tokoh sendiri seringkali dianggap sebagai gerbang visual bagi penonton saat menautkan diri pada tokoh film. Hal tersebut terjadi akibat adanya praktek *first impression* yang secara natural dilakukan manusia dalam mempelajari karakter dari manusia lain saat pertama kali bertemu. Ambady, N., & Rosenthal, R. (1993) dalam jurnalnya yang berjudul *Half a Minute: Predicting Teacher Evaluations From Thin Slices of Nonverbal Behavior and Physical Attractiveness*, menyebutkan bahwa manusia cenderung membentuk kesan pertama dalam waktu yang sangat singkat, bahkan sering kali hanya dalam hitungan detik. Ini disebabkan oleh pemrosesan informasi yang cepat pada otak dan adanya kecenderungan manusia untuk mengandalkan kejadian-kejadian awal dalam membangun penilaian (Ambady & Rosenthal, 1993).

Hal tersebut mempertegas peranan penting dari fisik atau *looks* tokoh dalam membangun persepsi penonton terhadap karakternya dalam sebuah cerita. Oleh karenanya, pemilihan wajah tokoh dalam mengisi tokoh protagonis dan antagonis juga penting untuk melewati tahap observasi mendalam. Sehingga setiap keputusan penentuan wajah tokoh membantu dalam peningkatan detail penokohan dalam sebuah film dan bukan malah mengacaukan penokohan itu sendiri.

Sebagai contoh, secara praktis, apabila aktor dengan wajah yang seringkali dipresepsikan baik oleh penonton ditempatkan pada peran protagonis, maka akan dapat menambah keterikatan emosi karna sesuai dengan apa yang diyakini penonton. Sedangkan, jika ia memerankan tokoh antagonis di film bertema detektif misalnya, akan menimbulkan efek *plot twist* karna bisa mengelabui penilaian penonton di awal. Maka, penelitian mengenai wajah tokoh ini sangat berguna dalam memperdalam observasi pra produksi pada tokoh agar sesuai dengan tujuan penempatan. Namun, permasalahan muncul apabila data wajah tersebut belum ada dan harus dilaksanakan survey secara manual terhadap target pasar. Penelitian ini akan membantu mempersingkat masa pra produksi dengan membuat langkah awal dalam mengumpulkan data wajah tokoh protagonis dan

antagonis yang seringkali muncul di film Indonesia yang membentuk prespektif masal.

Arief R. Pribadi, seorang sinematografer Indonesia senior, menyebutkan bahwa film yang baik diproduksi berlandaskan *blending theory*, yang menyatukan ilmu pasti seperti psikologi, antropologi, dsb dengan ilmu yang tidak pasti yang bersifat subjektif. Dalam sinematografi misalnya, ia mengadopsi prinsip-prinsip ruang ketidaksadaran dari beberapa ahli psikologi seperti, Sigmund Freud, Jaques Lacan, dll. Hasil dari perpaduan ini menghasilkan padanan gambar yang bukan hanya representatif tetapi sekaligus memiliki sisi manusiawi yang “memainkan” emosi penonton untuk tertaut pada film.

Dalam konteks keterkaitan wajah dan karakter, terdapat teori yang sudah muncul dari zaman Yunani kuno, yang disebut teori fisiognomi. Dwi Sunar Prasetyo menyebutkan bahwa teori fisiognomi merupakan seni juga ilmu yang digunakan untuk mengenal karakter seseorang dengan mengamati aspek-aspek pada wajah atau dikenal dengan *Face Reading* (Prasetyono, 2012).

Merujuk pada pemaparan mengenai *blending theory*, teori fisiognomi ini berisi aspek-aspek yang mendukung dalam observasi mengenai karakteristik wajah yang cocok pada tokoh. Di samping menggunakan insting yang bersifat subjektif dalam pemilihan tokoh yang tepat sesuai penokohnya, teori fisiognomi ini akan menjadi ilmu pasti yang menjadikan proses pemilihan menjadi empiris.

Untuk menghasilkan data yang valid diperlukan sumber data film yang tepat. Film Indonesia sendiri tercatat pertama kali muncul di tahun 1900-an. Sejarah film Indonesia terbagi ke dalam 4 era, yaitu era penjajahan (1900-1945), era orde lama (1945-1965), era orde baru (1966-1998) dan era masa pasca reformasi (1999-sekarang). Era pasca reformasi terbagi lagi ke dalam beberapa dekade, yaitu tahun 1999-2009 (dekade 1), tahun 2010-2020 (dekade 2) dan yang terakhir tahun 2021-2022 (dekade 3) (Manurung, 2016).

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas bahwa film akan selalu berkembang secara gradual sesuai dengan zamannya. Maka, semakin dekat jarak tahunnya, maka semakin relevan pula data yang akan dihasilkan sebagai rujukan. Berlandaskan fakta tersebut, peneliti memilih dekade terakhir dari pembagian era film di atas, yaitu film-film Indonesia yang diproduksi pada tahun 2021-2022.

Selain rentang waktu yang sesuai, pemilihan jenis film yang dijadikan sumber data harus bersifat representatif terhadap identitas film Indonesia. Di Amerika sendiri terdapat lembaga yang disebut National Film Registry (NFR) yang menentukan film-film apa saja yang harus dilestarikan dan disimpan karena mengandung identitas peradaban dan nilai-nilai budaya. Sayangnya, Indonesia tidak memiliki lembaga yang memiliki fungsi seperti NFR. Namun, dalam sejarah perfilman Indonesia, terdapat festival yang menemani perkembangan film Indonesia dari awal kemunculannya yang bernama Festival Film Indonesia (FFI). Oleh karenanya, FFI sanggup menjadi alternatif dalam memilih sumber data film yang menjadi wajah perfilman Indonesia. Maka, peneliti menjadikan film cerita panjang terbaik dari FFI tahun 2021-2022 sebagai sumber data film untuk penelitian ini.

Dalam pembedahan karya seni, teori fisiognomi sendiri sudah dipakai untuk membedah jenis seni yang bermacam-macam. Mulai dari animasi, alat budaya hingga tokoh *iconic* dalam film. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut sangat membantu dalam mengenali sebuah karya seni lebih dalam serta memberikan kontribusi dalam proses perincian bagi pembuat karya serupa. Sebagai contoh, penelitian dari A.F. Choiril Anam Fathoni, Dkk (2018) yang berjudul Penerapan *Physiognomy* untuk Pengembangan Desain Karakter pada Animasi. Hasil dari penelitian tersebut berupa *database* yang bisa dipakai *animator* lain dalam penentuan setiap bentuk unsur dari wajah tokoh yang sesuai dengan karakternya. Melihat manfaat dari hasil penelitian tersebut, peneliti terdorong untuk menyusun penelitian serupa yang diimplementasikan pada tokoh protagonis dan antagonis di film Indonesia yang sama-sama menjadikan teori fisiognomi sebagai *grand theory*. Objek penelitian inilah yang menjadi inti pembeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, karena melibatkan tokoh manusia sebagai sumber data yang bukan hanya bersifat *iconic* tetapi terbagi berdasarkan protagonis dan antagonis.

Berangkat dari pemaparan di atas, peneliti menentukan judul dari penelitian ini yaitu “Karakteristik Wajah Tokoh Protagonis dan Antagonis pada Film Cerita Panjang Terbaik FFI Tahun 2021-2022 Berdasarkan Teori Fisiognomi”

1.2 Rumusan Masalah

Nenden Suryamanah Annisa, 2023

KARAKTERISTIK WAJAH TOKOH PROTAGONIS DAN ANTAGONIS PADA FILM CERITA PANJANG TERBAIK FFI TAHUN 2021-2022 BERDASARKAN TEORI FISIOGNOMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah yang akan dikaji tentang “Karakteristik Wajah Tokoh Protagonis dan Antagonis pada Film Cerita Panjang Terbaik FFI Tahun 2021-2022 Berdasarkan Teori Fisiognomi” sebagai berikut:

- 1) bagaimana karakteristik wajah tokoh protagonis di film cerita panjang terbaik FFI tahun 2021-2022?
- 2) bagaimana karakteristik wajah tokoh protagonis di film cerita panjang terbaik FFI tahun 2021-2022?
- 3) bagaimana kesesuaian karakteristik wajah tersebut dengan teori fisiognomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut ini merupakan tujuan penelitian dari “Karakteristik Wajah Tokoh Protagonis dan Antagonis pada Film Cerita Panjang Terbaik FFI Tahun 2021-2022 Berdasarkan Teori Fisiognomi” antara lain:

- 1) mengetahui dan mendeskripsikan karakteristik tokoh protagonis di film cerita panjang terbaik FFI tahun 2021-2022;
- 2) mengetahui dan mendeskripsikan karakteristik tokoh antagonis di film cerita panjang terbaik FFI tahun 2021-2022;
- 3) mengetahui dan mendeskripsikan kesesuaian karakteristik wajah tersebut dengan teori fisiognomi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, manfaat penelitian dari “Karakteristik Wajah Tokoh Protagonis dan Antagonis pada Film Cerita Panjang Terbaik FFI Tahun 2021-2022 Berdasarkan Teori Fisiognomi” adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu penokohon tokoh film dalam aspek visual berlandaskan teori fisiognomi. Penelitian ini juga diharapkan bisa secara teoritis mensistemasi pemilihan tokoh protagonis dan antagonis sesuai

dengan pola yang muncul sebagai hasil dari penelitian ini. Pola karakteristik wajah tersebut juga bisa dipakai untuk media observasi bagi sineas saat membentuk tokoh yang berlatar di tahun yang sama dengan tahun penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi salah satu sumber referensi bagi sineas dalam penentuan karakteristik wajah yang tepat untuk mengisi peran protagonis dan antagonis di film yang memiliki target penonton Indonesia. Serta menjadi pertimbangan bagi sineas sebagai salah satu aspek penting dalam teknik penokohan pada sebuah film.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoretis. Bab ini membahas tentang konsep/teori serta penjelasannya mengenai setiap aspek yang terdapat pada judul secara terperinci. Pada bab ini juga, dijabarkan mengenai landasan, kerangka pikir serta penelitian relevan yang dipakai peneliti dalam menyusun skripsi.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisi metode penelitian deskriptif, pendekatan kualitatif, sumber data dan objek penelitian, teknik pengumpulan data yang meliputi observasi dan studi pustaka serta teknik pengolahan data yang berisi bagan penelitian dan instrumen analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian. Bab ini berisi pemaparan data kualitatif dengan ringkasan singkat dari hasil penelitian dengan menjabarkan kembali tujuan penelitian. Bab ini juga memuat pembahasan data hasil penelitian deskriptif mengenai karakteristik wajah tokoh protagonis dan antagonis pada film cerita panjang terbaik FFI tahun 2021-2022 yang berlandaskan teori pada BAB II.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian serta saran mengenai aspek-aspek yang belum diteliti yang dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.