

ESTETIKA FILM NAGABONAR JADI 2

Fajar Aji

Fakultas Sastra

Universitas Negeri Jember

Jl. Kalimantan 37, Kampus Bumi Tegalboto

m_jackfar@yahoo.com

INTISARI

Artikel ini merupakan hasil penelitian tentang film *Nagabonar Jadi 2* karya Deddy Mizwar. Pembahasan yang menjadi pokok permasalahan dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan, antara lain: (1) Bagaimana keberadaan film *Nagabonar Jadi 2*; (2) Bagaimana alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2*; dan (3) Bagaimana film *Nagabonar Jadi 2* apabila dikaji dengan pendekatan estetika? Film (*Nagabonar Jadi 2*) merupakan medium seni hasil kreativitas manusia untuk mengungkapkan tujuannya melalui paduan gambar dan suara. Untuk mengetahui maksud dan tujuan yang dimanifestasikan ke dalam paduan gambar dan suara tersebut, maka digunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif menggunakan pendekatan estetika dari Monroe Breadsley. Pendekatan estetika yang digunakan meliputi tiga tahapan yaitu *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), dan *intensity* (kesungguhan). Simpulan yang diperoleh adalah keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 mampu menjawab kebosanan masyarakat sejak bangkitnya perfilman di Indonesia pada tahun 2007 berkaitan dengan tema nasionalisme dan *genre* drama komediyang diusung. Alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* seperti alur film pada umumnya yang terdiri dari tahap pembukaan, pertengahan, dan tahap penutupan. Estetika film *Nagabonar Jadi 2* melekat pada rangkaian peristiwa yang dimanifestasikan ke dalam paduan gambar dan suara, sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang mampu memberikan pengalaman estetis yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

Kata kunci: film *Nagabonar Jadi 2*, alur dramatik, dan estetika.

ABSTRACT

This article is the result of research on the film *Nagabonar Jadi 2* Deddy Mizwar 2 works. Discussions that are at issue formulated into several questions, among others: (1) How the presence of the film *Nagabonar Jadi 2*, (2) How the dramatic flow of the film *Nagabonar Jadi 2*, and (3) How the film *Nagabonar Jadi 2* when assessed with an aesthetic approach? Film (*Nagabonar Jadi 2*) is the result of human creativity art medium to express objectives through the combination of picture and sound. To find out the purpose and objectives manifested into the medium (alloy picture and sound), then used a qualitative research method that is interpretive aesthetic approach of Monroe Breadsley. Aesthetic approaches used include three stages, namely *unity*, *complexity*, and *intensity*. Conclusions obtained from the research is the existence of the film *Nagabonar Jadi 2* in 2007 to answer the public since the rise of cinema boredom in Indonesian in 2000 related to the theme of nationalism and genre comedy drama that carried. So dramatic groove *Nagabonar Jadi 2* movie as a movie plot generally comprising the steps of opening, middle and closing stages. So the movie aesthetic *Nagabonar Jadi 2* attached to a series of events that manifested into the image and sound blend, resulting in a show that is able to provide an aesthetic experience and make the audience to feel the atmosphere of funny, sad, emotion, happy and can absorb the intent and purpose to be conveyed.

Keywords: movie *Nagabonar Jadi 2*, dramatic plot, and aesthetics.

A. Kembalinya Produktifitas Perfilman Indonesia

Perkembangan teknologi informasi era reformasi telah memberikan kebebasan masyarakat di dalam mengakses informasi tanpa batas. Selain media internet, televisi merupakan salah satu media bagi masyarakat untuk mengakses sejumlah informasi mengenai pendidikan, kesehatan, hiburan, dan pariwisata. Besarnya permintaan masyarakat terhadap sarana informasi, selain stasiun tv pemerintah, stasiun televisi swasta banyak bermunculan dan berlomba-lomba di dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Maraknya industri pertelevisian, secara tidak langsung menuntut kalangan *entertainer* untuk memberikan tampilan acara yang menghibur dan mendidik. Di samping kalangan tadi, maraknya industri ini juga menuntut peran kalangan perfilman untuk meningkatkan produksi film yang menjadi pasokan hiburan bagi industri televisi nantinya (Ramli, 2005:4).

Meningkatnya produksi film di Indonesia tidak terelakkan karena kebutuhan masyarakat terhadap sarana informasi dan hiburan. Persoalan ini selain karena televisi membutuhkan pasokan tayangan film, perkembangan teknologi juga merupakan salah satu faktor penyebabnya. Pada tahun 1990an ke bawah, masyarakat di Indonesia yang ingin menikmati media film harus membutuhkan banyak biaya karena film hanya disajikan di gedung-gedung bioskop, dan itu pun hanya tersedia di kota-kota besar. Oleh karena itu, pada tahun tersebut film merupakan salah satu media hiburan dan sarana informasi yang bisa dinikmati oleh masyarakat tertentu (kalangan menengah ke atas). Keadaan tersebut semakin terkikis seiring pesatnya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjadikan masyarakat lebih mudah menikmati

film melalui media televisi, DVD dan VCD *original* maupun bajakan, tidak terkecuali di gedung bioskop. Kemudahan masyarakat mengakses dan mengonsumsi film sebagai media hiburan, pendidikan, dan informasi merupakan salah satu faktor kembalinya produktifitas sinema di Indonesia.

Perkembangan teknologi menyebabkan persaingan industri perfilman di Indonesia sangat ketat dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat. Banyak kalangan sineas berlomba-lomba memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap sarana informasi dan hiburan melalui media film. Walaupun perfilman di Indonesia pernah mengalami keterpurukan pada tahun 1990an karena beberapa persoalan, sehingga mengakibatkan FFI (Festival Film Indonesia) sejak tahun 1993 tidak lagi diselenggarakan. Namun keadaan tersebut tidak berlangsung lama. Keadaan perfilman di Indonesia kembali membaik pada tahun 2000 dengan ditandai munculnya film berjudul *Petualangan Sherina* yang diperankan oleh Sherina Munaf. Film drama musikal karya Riri Reza dan Mira Lesmana tersebut berhasil menjadi tonggak kebangkitan kembali perfilman Indonesia. Setelah film *Petualangan Sherina*, kembali diproduksi dua judul film yang sukses luar biasa dengan *genre* yang berbeda. Kedua film tersebut adalah film *Jelangkung* (2001) dengan *genre* horor yang disutradarai oleh Jose Purnomo dan Rizal Mantovani dan film *Ada Apa Dengan Cinta?* (2001) dengan *genre* drama yang disutradarai oleh Rudi Soedjarwo. Film *Ada Apa Dengan Cinta* sukses hanya dalam tiga hari diputar di Jakarta, film ini telah meraih 62 yang banyak bermunculan dengan tema dan *genre* yang sama (Agustinus, 2012:6-7).

Pertumbuhan film di Indonesia terus berkembang, berbagai *genre* film terus bermunculan menghiasi layar bioskop dan televisi di Indonesia.

Masyarakat dimanjakan dengan banyaknya pilihan *genre* film yang diproduksi. *Genre-genre* tersebut antara lain; horor, drama, aksi, anak-anak, komedi, musikal, dan religi. Keadaan tersebut yang menyebabkan FFI kembali diselenggarakan pada tahun 2004.

FFI kembali diselenggarakan pada tahun 2004. Hal tersebut sebagai tanda bahwa perfilman di Indonesia kembali bersaing sangat kompetitif dan besarnya perhatian masyarakat terhadap film nasional. Persaingan tersebut menghadirkan berbagai film yang bervariasi dan mengangkat berbagai macam tema, dari persoalan faktual yang ada di masyarakat, mitos, kisah nyata, sampai film yang menyajikan kembali sekuelnya. Besarnya permintaan masyarakat terhadap sarana hiburan, pendidikan, informasi dan kebudayaan melalui media film, menyebabkan beberapa film memproduksi kembali sekuelnya.

Berbagai jenis film yang diproduksi terdapat beberapa film menghadirkan kembali sekuel sebelumnya. Salah satu di antaranya adalah film *Nagabonar Jadi 2*. Film *Nagabonar Jadi 2* adalah sekuel film *Nagabonar*. Film *Nagabonar* dirilis pada tahun 1987, kemudian sekuelnya dirilis pada tahun 2007 dengan judul *Nagabonar Jadi 2*. Film *Nagabonar* kembali diproduksi sekuelnya setelah 21 tahun kemudian. Perbedaan waktu yang sangat jauh tersebut tidak membuat film ini kalah bersaing dengan beberapa film yang diproduksi pada tahun yang sama. Film *Nagabonar Jadi 2* justru menjadi salah satu film yang sukses menarik perhatian masyarakat dan menjadi film terbaik pada ajang FFI pada tahun 2007.



Gambar 1. Cover film *Nagabonar Jadi 2*
(Repro oleh: Fajar Aji 2013)

Prestasi yang diraih film *Nagabonar Jadi 2* merupakan sebuah fenomena yang perlu mendapatkan perhatian. Sekuel film pada tahun 1987 terbukti mampu menjadi sebuah film yang menarik perhatian masyarakat dan bersaing dengan film-film dengan tema-tema faktual dan *genre-genre* yang sedang digemari oleh masyarakat. Film *Nagabonar Jadi 2* selain mempunyai nilai komersial, film ini juga mengedepankan kualitas dalam menerjemahkan bahasa tulisan ke dalam bahasa gambar.

Berdasarkan uraian di atas, film *Nagabonar Jadi 2* menarik untuk diteliti lebih lanjut, di antaranya mengenai keberadaannya pada tahun 2007, alur dramatik, dan diinterpretasi dengan pendekatan estetika. Tujuan penelitian tentang film *Nagabonar Jadi 2* untuk mendapatkan gambaran keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007, konsep analitis terhadap alur dramatik, dan estetika yang dikandungnya. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam memperoleh kejelasan tentang kondisi perfilman secara umum pada tahun 2007 dan khususnya keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun tersebut, alur dramatik, serta pengetahuan estetika pada sebuah film melalui riset film *Nagabonar Jadi 2*, sehingga dapat memberikan

referensi baik kaitannya dengan penambahan wawasan ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi keberlanjutan penelitian.

Sumber primer objek material penelitian ini adalah film *Nagabonar Jadi 2* dalam format *Video Compact Disc* yang diproduksi dan didistribusikan dalam bentuk VCD dan DVD. Proses penyajian data meliputi deskripsi tentang keberadaannya pada tahun 2007, alur dramatik, dan menginterpretasi estetikanya lewat adegan-adegan di dalam film *Nagabonar Jadi 2*. Adegan-adegan di dalam film *Nagabonar Jadi 2* dianalisis dengan pendekatan aspek yang bersifat naratif maupun sinematik. Film seperti halnya medium seni lainnya yang terwujudkan lewat paduan unsur-unsur pembentuknya. Namun film merupakan karya seni hasil satuan kreativitas beberapa seniman yang terlibat dalam proses pembuatannya (*finished product*). Hasil kreativitas tersebut yang nantinya memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis. Untuk itu dalam proses memahami struktur film, penelitian ini menggunakan interpretasi analisis dengan pendekatan estetika Monroe Breadsley. Proses interpretasi melalui tiga tahapan yaitu kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

B. Keberadaan Film *Nagabonar Jadi 2* Tahun 2007.

Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Jero Wacik menilai kondisi perfilman di Indonesia pada tahun 2007 semakin membaik. Pada tahun ini tercatat 52 judul film yang diproduksi, meningkat dari tahun sebelumnya (2006) hanya tercatat 32 judul film. Peningkatan kuantitas produksi film tersebut merupakan kabar yang menggembirakan, tetapi penting memahami bagaimana hasil film yang telah diproduksi apabila dilihat perkembangannya dari

segi artistik - sinematik, cara ungkap - tutur - narasi, *genre*, dan pemilihan tema yang ada setelah kebangkitannya sejak tahun 2000. Dalam kaitannya dengan kebutuhan penelitian, pembahasan lebih difokuskan pada dua hal yang terakhir, yaitu perkembangan *genre* dan pemilihan tema. Berdasarkan kedua hal tersebut dapat diketahui keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* sekuel *Nagabonar* (1987) di tengah-tengah peningkatan kuantitas produksi film di Indonesia yang cukup signifikan pada tahun 2007. *Nagabonar Jadi 2* mampu menjadi film terlaris dengan meraih penjualan tiket sebanyak 2,4 Juta penonton dan 14 penghargaan dari berbagai ajang festival yang diselenggarakan di Indonesia.

1. Produksi dan Klasifikasi *Genre* Film Indonesia Tahun 2007.

Berikut beberapa produksi film Indonesia dan klafisikasi genrenya pada tahun 2007.

Tabel 1. Produksi dan Klasifikasi *Genre* Film Indonesia Tahun 2007

No	Judul Film	Genre					
		Drama	Horor	Drama Komedi	Komedi	Thriller	Musikal
1	Cintaku Forever	•					
2	Beranak dalam Kubur		•				
3	Miracle		•				
4	The Butterfly	•					
5	Film Horor				•		
6	Quickie Express				•		
7	Medley	•					
8	Enam		•				
9	Tentang Cinta	•					
10	Pulau Hantu		•				
11	Suster N		•				
12	Legenda Sundel Bolong		•				
13	Get Married			•			
14	Pocung 3		•				
15	Kuntilanak 2		•				
16	Jelangkung 3		•				
17	Lawang Sewu		•				
18	The Wall		•				
19	Genderuwo		•				
20	Cintapaccino	•					
21	Kangen	•					
22	Merah itu Cinta	•					
23	Hantu		•				
24	Sang Dewi	•					
25	Bukan Bintang Biasa The Movie	•					
26	Selamanya	•					
27	Kamulah Satu-satunya	•					
28	Anak-Anak Bonobudur	•					
29	The Photograph	•					
30	Maaf, Saya Menghamili Istri Anda			•			
31	Coklat Stroberi	•					
32	Lantai 13		•				
33	Malam Jumat Kliwon		•				
34	Mengejar Mas Mas			•			
35	Love is Cinta	•					
36	Suster Ngesot The Movie		•				

38	Kala					•	
39	Nagabonar Jadi 2			•			
40	Jakarta Undercover					•	
41	Lewat Tengah Malam		•				
42	Leak		•				
43	Burung-Burung Kertas	•					
44	Tersungong Casablanca		•				
45	Badai Pasti Berlaha	•					
46	O'Bijis			•			
47	Bali Forever	•					
48	3 Bersaudara	•					
49	Opera Jawa						•
50	3 Hari untuk Selamanya	•					
51	Long Road to Heaven	•					
52	Roh The Evil Spirit		•				
	Jumlah Geure	21	21	5	2	2	1

Data kuantitatif produksi film berikut klasifikasi *genre* yang berkembang pada tabel di atas terlihat bahwa *genre* drama dan horor mendominasi keseluruhan jumlah film yang diproduksi pada tahun 2007. *Genre* drama dan horor masing-masing menghasilkan 21 judul film dari total 52 produksi film atau sekitar 40%. *Genre* drama komedi terdapat 5 produksi film, *genre* komedi dan thriller masing-masing 2 produksi film, sedangkan *genre* musikal hanya terdapat 1 produksi film. Dengan adanya kondisi tersebut Syarif Maulana menyatakan bahwa:

Produksi film yang ada tahun 2007 masih seperti pada tahun-tahun sebelumnya, bahkan mengalami pengulangan dalam hal perkembangan *genre* dan tema yang ditawarkan. *Genre* drama dan horor yang notabene digemari oleh masyarakat (sejak kesuksesan *Ada Apa Dengan Cinta* dan *Jelangkung*

Tahun 2007 merupakan sebuah awal di mana bangkitnya perfilman Indonesia dari terpaan film-film asing. Namun kebangkitan ini tidak dilihat oleh semua produser atau sutradara sebagai cikal bakal lahirnya kecintaan masyarakat untuk menonton film garapan anak bangsa, mengapa karena penonton disuguhi dengan berbagai unsur kekerasan, seks, serta mistis yang masih menjadi daya tarik untuk penonton, padahal jika digarap dengan serius maka akan menghasilkan karya yang spektakuler. (Yanuar Teguh Prasetyo dalam wawancara, 25 September 2013)

Kondisi perfilman Indonesia pada tahun 2007 diam-diam masuk pada situasi *back to basic*. Para produser memang masih mencoba untuk mengeksplorasi tema-tema dan cara bercerita baru, tetapi kecenderungan umum yang terjadi adalah eksploitasi film-film dengan formula *back to basic*. Hal ini bisa dilihat pada periode 1999 – 2006, jumlah produksi film horor sebanyak 14 judul, maka pada tahun 2007 saja, jumlah itu melonjak drastis menjadi 21 judul (dari total 52 produksi film). Angka-angka ini memperlihatkan

bahwa film-film "*basic*" yang relatif mudah dicerna dan simplitis cenderung mendominasi pasar film di Indonesia. Setidaknya, para produser beranggapan bahwa film-film dengan formula *basic* dianggap paling mudah diterima oleh penonton sehingga banyak diproduksi. (Sasono, 2011:4-6)

Kondisi yang demikian akhirnya mempersempit tema film yang ada untuk ditawarkan kepada penonton. Hal ini menunjukkan bahwa konsepsi film sebagai sarana hiburan menjadi lebih diutamakan dibanding film sebagai karya seni maupun alat komunikasi masa, penerangan, dan pendidikan seperti pendapat Widhi Nugroho berikut.

Film Indonesia pada tahun 2007 merupakan bagian relik-relik industri kreatif yang bangkit kembali dan ingin menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Akan tetapi hal ini berbanding terbalik dengan kualitas cerita yang disajikan. Ketika film dipandang sebagai sarana hiburan semata, dan bukan sebagai media massa yang sifatnya impresif (secara positif), maka yang terjadi adalah hambarnya tema dan *genre* yang menyangkut film itu sendiri terhadap masyarakat. (Widhi Nugroho dalam wawancara, 1 Oktober 2013)

Momentum kembalinya film nasional menjadi tuan rumah di negeri sendiri (seperti pendapat Widhi Nugroho di atas) justru berbanding terbalik dengan animo masyarakat yang begitu besar. Kembalinya gairah masyarakat pada film nasional dimanfaatkan sebagai ladang subur dalam mencari keuntungan, dan bukan sebagai bentuk penerangan maupun pendidikan oleh sebagian produser. Tema yang ditawarkan produksi film pada tahun 2007 pun tidak lebih kaya dari tahun-tahun sebelumnya, masih ada tema-tema yang seakan belum terjamah, sehingga berjalan lurus dengan perkembangan *genre*-nya. Para produser dan sineas seperti enggan menjelajah ke wilayah-wilayah yang lebih jauh, merambah *uncharted territory* (alias daerah yang belum tercantum dalam peta) (<http://perfilman.pnri.go.id/artikel/detail/2007>)

Persoalan inovasi *genre* dan tema dunia perfilman di Indonesia memang menjadi sebuah resiko bagi pelaku bisnis (produser). Hal ini karena bisnis film di Indonesia dianggap terlalu beresiko akibat lingkungan yang kurang bersahabat dengan bentuk inovasi-inovasi baru. Dalam konteks ini, sistem roda promosi distribusi dan eksekusi di Indonesia belum berjalan dengan maksimal dengan ditambah minimnya gedung-gedung bioskop yang belum merata dan hanya tersentral di kota-kota besar (<http://perfilman.pnri.go.id/artikel/detail/2007>).

Situasi yang demikian membuat keberlanjutan film-film "*basic*" yang diproduksi dengan biaya murah dan dalam waktu cepat akhirnya dianggap menjadi film yang lebih memungkinkan untuk diproduksi. Jika ada "*roda berjalan*" untuk memproduksi film-film Indonesia, maka produk yang dihasilkan oleh mekanisme itu cenderung untuk memproduksi film-film "*basic*" (Sasono, 2011: 334-338). Lebih jauh lagi, inovasi juga hanya mungkin dilakukan dalam skala terbatas di mana para produser tidak berani memperkenalkan produk baru, dan mengandalkan pada formula-formula yang mudah dikenali, baik dalam pemilihan tema maupun dalam cara bercerita. Dengan situasi seperti ini, maka terjadilah kecenderungan pengulangan demi pengulangan produksi film yang ada pada tahun 2007. Pengembangan produk menjadi terbatas dan dengan demikian, keragaman film Indonesia pun juga menjadi terbatas (Sasono, 2011:9).

2. *Genre dan Posisi Film Nagabonar Jadi 2 Tahun 2007.*

Dirilisnya film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 merupakan satu fenomena yang cukup menarik. Film ini mengusung *genre* drama komedi ditengah-tengah perfilman di Indonesia dalam kondisi involutif atau didominasi *genre* drama dan horror,

yang banyak digemari masyarakat seperti pada tahun-tahun sebelumnya. Perihal *genre* yang diusung film *Nagabonar Jadi 2*, Syarif Maulana menyatakan, keberadaan film *Nagabonar jadi 2* tentu saja merupakan suatu keberanian karena mereka tidak terlalu mempertimbangkan *genre* yang sudah umum atau sudah populer sebelumnya (Syarif Maulana dalam wawancara, 28 September 2013).

Genre drama komedi film *Nagabonar Jadi 2* mengisi kondisi perfilman nasional pada tahun 2007 sebagai film kedua setelah dirilisnya *D'Bijis* pada hari Kamis, 01 Pebruari 2007. Kedua film ini merupakan bagian dari 5 film dengan *me genre* yang sama di antara 47 film lainnya dengan *genre* yang berbeda pada tahun tersebut. Perbedaan *genre* tersebut tentu memberikan keberagaman warna *genre*. Oleh sebab itu, kehadiran film *Nagabonar Jadi 2* menurut Ilham Zoebazary;

Kehadiran *Nagabonar Jadi 2* cukup melegakan karena memberi warna yang berbeda. Saat itu (2007) para sineas Indonesia lagi getol-getolnya cari duit, sayangnya yang diangkat kebanyakan tema-tema murahan. Nah, Deddy Mizwar menyuguhkan alternatif segar: komersial tetapi idealis dan tidak murahan. Masalah pemilihan *genre* film dan tema memang krusial, karena film dibuat dengan budget yang tidak murah. Karena itu harus dilakukan dengan hati-hati dan penuh pertimbangan. Saya kira pertimbangan Deddy menggunakan *genre* drama komedi yang belum banyak digarap semenjak kebangkitan film nasional cukup bagus dan akurat. Film *Nagabonar Jadi 2* sukses secara komersial, juga mendapat sambutan bagus dari para kritikus film. (Ilham Zoebazary dalam wawancara, 24 Juli 2013)

Perbedaan *genre* drama komedi yang diusung film *Nagabonar Jadi 2* dengan *genre-genre* yang mendominasi pada tahun 2007 justru memberikan suasana yang berbeda. Film ini selain menyesuaikan *genre* sekuel film sebelumnya, pemilihan *genre* drama komedi ini pun menjadi tepat pada saat masyarakat di Indonesia sudah mulai merasakan bosan dengan

pengulangan-pengulangan *genre* yang ada sejak kembalinya produktifitas film nasional pada tahun 2000. Perihal tersebut Denny Tri Ardianto menyatakan;

Kemunculan film *Nagabonar Jadi 2* tahun 2007 membawa suasana yang sedikit berbeda, artinya kecenderungan orang umum pada waktu itu disuguhkan dengan bomingnya film horor mulai tahun 2005 sampai 2007, bahkan sampai sekarang. Hal ini ditunjukkan dengan dominasi film horor ditayangkan sampai 2 bahkan 3 dari 5 layar yang ada di gedung bioskop 21. Dengan bomingnya film tersebut, sehingga di Indonesia seakan-akan hanya ada dua tema saja, kalo bukan horor ya film drama remaja. Kemudian ada atmosfir lain dengan munculnya film *Nagabonar Jadi 2*. Kahadiran film ini sebagai sekuel film sebelumnya yang sudah sangat lama membuat masyarakat dengan sendirinya membuat relasi dengan film *Nagabonar* sebelumnya. Ternyata film ini masih menjaga relasi-relasi tersebut. Dengan terjaganya relasi dua film ini, Deddy Mizwar dengan sangat cerdas mengemas memori masyarakat. Dengan demikian, fenomena kemunculannya mengalahkan film yang lainnya. Karena ketika masyarakat disuguhkan dengan film drama yang berkulat pada persoalan percintaan remaja serta film-film horor yang mulai kurang bervariasi, dalam hal ini, Deddy Mizwar ingin melepas itu semua dengan memainkan memori orang. Artinya bahwa ketika saya punya film, segmentasinya terpenuhi semua baik orang baru maupun orang lama. Selain segmentasinya luas, tema nasionalisme yang diusung film ini juga belum banyak muncul dipasaran. Romantisme yang dibangun dalam film ini dengan memori-memori yang dihadirkan merefleksikan masyarakat untuk melihat kembali masa perjuangan jaman dahulu. Refleksi ini dimunculkan lewat peran *Nagabonar* yang dilukiskan sebagai sosok orang-orang jaman tersebut yang masih hidup pada jaman sekarang. (Denny Tri Ardianto dalam wawancara, 24 Juli 2013)

Kehadiran film *Nagabonar Jadi 2* dengan mengangkat tema nasionalisme membawa suasana baru bagi perfilman di Indonesia. Situasi ini membuat film *Nagabonar Jadi 2* selain menjawab kebosanan masyarakat perihal pilihan *genre* yang ada, tawaran tema yang disajikan pun selain menjawab kerinduan masyarakat pada masa-masa

perjuangan mengingat tema ini belum pernah tersentuh sejak kondisi krisis melanda perfilman di Indonesia pada tahun 1990, film ini juga memberikan jawaban obat rindu bagi sebagian masyarakat di Indonesia yang pernah mengalami dan melihat kejayaan film *Nagabonar* 1987. Oleh sebab itu, film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 mampu mereduksi dominasi tema yang berdampingan lurus dengan perkembangan *genre* yang ditawarkan seperti pendapat Kartiwa Kara Bayanaka berikut.

Kemunculan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 dengan tema nasionalisme membuat satu reduksi dominasi *genre* film horor berbau 'sex' (Kartiwa Kara Bayanaka dalam wawancara, 23 Juli 2013). Kehadiran film *Nagabonar Jadi 2* dengan mengangkat tema nasionalisme dalam balutan *genre* drama komedi memang menjadi sesuatu yang baru. Sejak kebangkitan film di Indonesia pasca kepemimpinan presiden Soeharto, banyak film-film yang diproduksi seputar *genre-genre* drama dan horror, yang hampir keseluruhan mengangkat tema urban *legend* dan kisah asmara remaja. Walaupun ada beberapa film yang mencoba melakukan satu inovasi namun kurang mendapatkan tempat di hati pemirsa seperti film *Opera Jawa* dan *The Photograph*. Dari sekian banyak *genre* yang bermunculan, masih sangat jarang dan mungkin belum ada *genre* film yang mengusung tema nasionalisme. Film komersial sekaligus idealis dengan mengusung tema nasionalisme (film *Nagabonar Jadi 2*) ini benar-benar menjawab obat rindu masyarakat di Indonesia yang sudah sekian lama menunggu kehadiran sekuel film fenomenal pada tahun 1987 (*Nagabonar*). Dengan kembali disuguhkan suatu relasi jaman perjuangan dengan dihidirkannya sosok Nagabonar yang hadir pada zaman sekarang (film ini dirilis), membuat masyarakat kembali mengenang zaman

dahulu, sehingga keberadaan film ini mampu memberikan warna yang berbeda kondisi perfilman di Indonesia pada tahun 2007.

3. Alur Dramatik Film *Nagabonar Jadi 2*.

Alur dramatik merupakan penataan bagian-bagian peristiwa secara logis dan estetis untuk menghasilkan dampak emosional *intelektual* dan ketegangan, sehingga dapat memancing rasa ingin tahu penonton mengikuti cerita tersebut baik di dalam novel, drama, maupun film secara keseluruhan (Boggs, 1991:35). Penataan kembali sebuah cerita ke dalam bagian-bagian peristiwa secara logis dan berdampak emosional merupakan tahap kreativitas sineas membangun alur dramatik cerita di dalam film. Interpretasi analisis alur dramatik yang dibangun pada film *Nagabonar Jadi 2* menggunakan pendekatan teori dramatik versi Brechtian yang dikutip Rikrik dalam buku *Acting* (2006:26-27), bahwa penataan alur dramatik terdapat 7 tahapan, yaitu *exposition*, *inciting action*, *confliction*, *crisis*, *climax*, *resolution* dan *conclusion*.

Ketujuh tahapan di atas merupakan penataan bagian-bagian peristiwa dramatik yang terdapat di dalam sebuah cerita. Perjalanan sebuah alur dari tahap *exposition* menuju *climax*, dan dari *climax* menuju *conclusion* perlu adanya pembangunan sebuah adegan demi adegan yang mampu memainkan pemikiran serta perasaan penonton. Pembangunan gerak dalam adegan ini selain bertujuan menciptakan sebuah adegan dramatik yang menyambungkan cerita dari awal hingga akhir, juga berfungsi sebagai daya tarik kepada penonton untuk tetap mengikuti cerita yang disampaikan di dalam film. Rikrik L Saptaria dalam buku *Acting* menambahkan bahwa terdapat 7 anatomi sebuah plot untuk melahirkan gerak dramatik yaitu; 1. *gimmick*, 2. *flashback*, 3. *fore-shadowing*, 4. *suspense*, 5. *sureprise*, 6. *dramatic-irony*, dan 7. *gestus* (Saptaria, 2006:21-26).

Dengan ketujuh unsur tersebut suatu adegan dapat melahirkan gerak dramatik, menciptakan dampak emosional dan menarik perhatian penonton.

a. Tahap Permulaan

Tahap permulaan film *Nagabonar Jadi 2* berdurasi 36 menit dari 115 menit panjang durasi film. Pada tahapan ini menginformasikan seluruh latar yang digunakan, siapa karakter protagonis, antagonis, dan tritagonis, serta permasalahan yang akan dikembangkan dalam cerita. Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan cerita film (Pratista, 2008:45).

Film *Nagabonar Jadi 2* pada tahap ini menempatkan bagian-bagian peristiwa secara logis baik cerita yang akan dikembangkan, keterkaitan kausalitas dengan cerita film sekuelnya, dan menimbulkan ketertarikan pada penonton. Adegan demi adegan diciptakan dengan menggunakan teknik anatomi plot *gimmick*, *flashback*, *fore-shadowing*, *sureprise* dan *gestus*. Kelima teknik ini telah membuat sebuah adegan lebih mudah memperkenalkan keunikan karakter, latar belakang dan siapa saja tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonisnya pada awal cerita. Permasalahan yang ditimbulkan oleh karakter Nagabonar dan Bonaga memberikan sebuah penggambaran permasalahan pada tahap selanjutnya. Persoalan yang dihadapi antara seorang bapak dan anak ini karena dua manusia yang hidup berbeda jaman dengan latar pendidikan yang berbeda pula tentang melihat penting dan tidaknya sebuah makam. Aspek latar sebagai pengikat ruang dan waktu menggunakan daerah Medan dan Jakarta. Latar Medan digunakan sebagai kausalitas cerita sekuel dan latar Jakarta digunakan untuk mengembangkan cerita, sehingga penonton mendapatkan gambaran selintas apa yang mungkin terjadi selanjutnya.

b. Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan film *Nagabonar Jadi 2* berdurasi 54 menit dari 115 menit panjang durasi film. Tahapan ini sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama untuk mencapai tujuan yang telah diinformasikan pada tahap sebelumnya, dan tahap ini alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung (Pratista, 2008:45). Film *Nagabonar Jadi 2*, pada tahapan ini mengembangkan laku cerita usaha karakter antagonis untuk mencapai keinginannya. Usaha karakter antagonis inilah yang menjadi pemicu *climax* permasalahan dengan karakter protagonis dalam cerita.

Tahapan ini menempatkan bagian-bagian peristiwa secara logis kelanjutan pengembangan dari permasalahan yang telah diciptakan pada tahap permulaan. Adegan demi adegan yang diciptakan mampu memainkan emosi dan rasa keingintahuan dari penonton. Penonton diberikan rasa penasaran terlebih dahulu dengan menata bagian adegan yang memberikan solusi sementara permasalahan (*anti-climax*). Namun pada tahap selanjutnya cerita kembali memunculkan pertentangan (konflik) antara karakter Nagabonar dan Bonaga dalam persoalan yang sama namun berbeda penyebab, sehingga melahirkan gerak dramatik sebuah adegan menjadi sangat kompleks saat menuju *climax* permasalahan sebuah cerita. Penataan segala aspek cerita pada tahapan ini telah memberikan kejelasan peta permasalahan serta hubungan kausalitas naratifnya.

c. Tahap Penutupan

Tahap penutupan film *Nagabonar Jadi 2* berdurasi 25 menit dari 115 menit panjang durasi film. Tahap ini alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* berisikan *reso-*

lution permasalahan yang dihadapi oleh karakter Nagabonar dan Bonaga. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi (Pratista, 2008:46).

Pada tahapan ini menempatkan bagian-bagian peristiwa secara logis di akhir cerita untuk menjawab permasalahan yang telah diciptakan pada tahap permulaan dan pertengahan. Adegan demi adegan di akhir cerita mampu merangkum jawaban dari segala permasalahan yang ditimbulkan antar karakter. Informasi yang disampaikan baik secara verbal (dialog) maupun gambar pada adegan-adegan penutupan telah mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para karakter dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Hal ini bisa dilihat pada adegan Nagabonar menyuruh Bonaga menuliskan pesan dan membacakannya di makam Emak, kirana, serta Bujang di perkebunan kelapa sawit. Pada adegan akhir, seluruh nasib tokoh mendapatkan kepastian seperti dialog terakhir antara Nagabonar, Bonaga dan Monita pada adegan Nagabonar mengungkapkan apa yang dirasakannya kepada Bonaga durasi film 00.49.21 sampai 00.52.00 *disc b*.

Dengan demikian melalui tahap permulaan yang berisikan; *exposition* (pengenalan karakter utama dan pendukung serta aspek ruang dan waktu) dan *inciting-action* (pengenalan konflik dan permasalahan), tahap pertengahan yang berisikan; *confliction* (pengembangan permasalahan dan kemunculan anti klimaks cerita), *crisis* (kembali dimunculkannya permasalahan menjelang klimaks), dan *climax* (puncak permasalahan), serta tahap penutupan yang berisikan *resolution* (pemecahan masalah) dan *conclusion* (tujuan atau akhir cerita) dapat diketahui alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* menata kembali

cerita secara keseluruhan menjadi bagian-bagian yang mampu menginformasikan siapa karakter (protagonis, antagonis, dan tritagonis) yang memainkan perannya, masalah dan tujuan apa yang ingin dicapai, aspek ruang dan waktu yang digunakan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

C. Film Nagabonar Jadi 2 Dalam Kajian Estetika

Estetika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos*, yang berarti 'mengamati dengan indera' (*aisthonomai*). Kata estetika juga terkait dengan kata *aesthetis*, yang artinya 'pencerapan' (*perception*). Alexander Baumgarten (1714-1762), seorang filsuf Jerman adalah yang pertama memperkenalkan kata "aisthetika", sebagai penerus pendapat Cottfried Leibniz (1646-1716). Baumgarten memilih estetika karena ia mengharapkan untuk memberikan tekanan kepada pengalaman seni sebagai suatu sarana untuk mengetahui (*the perfection of sentient knowledge*) (Dharsono, 2007:3). Estetika sebagai cabang ilmu filsafat, dalam perkembangannya menjadi sebuah disiplin yang mandiri. Permasalahan keindahan menjadi suatu pokok pembahasan bidang estetika seperti pendapat The Liang Gie yang dikutip Nyoman Kutha, objek sasaran estetika meliputi; 1. keindahan secara umum, 2. perbedaan antara keindahan alam dan keindahan seni, 3. keindahan khusus yang ada dalam karya seni, 4. cita rasa, dan 5. pengalaman estetis (Kutha, 2007:32). Dengan demikian estetika merupakan satu disiplin ilmu yang komprehensif untuk diimplementasikan berdasarkan substansi permasalahannya, khususnya yang berkenaan pada sudut pandang kesenian atau keindahan.

Estetika sebagai pijakan pisau analisis sebuah karya seni (film), erat kaitannya dengan unsur-

unsur (estetika elementer) yang melekat pada karya tersebut untuk menangkap maksud dan tujuan (nilai-nilai) yang terkandung di dalamnya.

"In a similar inductive way, I have identified and isolated five fundamental and contextual image elements of video and film: light and color, two-dimensional space, three-dimensional space, time/motion, and sound. This book examines the aesthetic characteristics and potentials of these five elements and how we can structure and apply them within their respective aesthetic fields. This analysis is an essential prerequisite to understanding their contextual and expressive functions. Once you know the aesthetic characteristics and potentials of these fundamental image elements, you can study how they operate in the context of a larger aesthetic field and combine them knowledgeably into patterns that clarify, intensify, and effectively communicate a significant experience" (Zettl, 2011:13).

Senada dengan pemikiran Herbert Zettl di atas, pemahaman mendasar dari sifat-sifat estetika elementer sebuah medium film membawa pemahaman yang lebih menyeluruh. Hal ini didasarkan bahwa media film merupakan karya seni yang terwujud dari satuan kreativitas beberapa seniman yang terlibat dalam proses pembuatannya (*finished product*). Hasil kreativitas ini nantinya memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis bagi penontonnya.

Film sebagai karya seni dibangun melalui unsur-unsur yang dipadukan, seperti halnya seni lukisan, patung, musik, tari dan sebagainya. Unsur-unsur tersebut masing-masing mempunyai karakteristik yang nantinya mewujudkan sebuah bentuk atau struktur (*form*). Dalam proses identifikasi sebuah struktur merupakan dasar dari pengamatan atau pemahaman seni. Menurut Dharsono (2007:35), penghayat yang sedang memahami karya sajian, maka sebenarnya dia harus terlebih dahulu mengenal struktur organisasi atau dasar-dasar dari susunan seni. Dengan memahami jalinan unsur-unsur tersebut, maka sebuah karya seni bisa teridentifikasi maksud dan tujuannya, sehingga pemahaman estetika yang dikandungnya bisa

teridentifikasi secara utuh seperti pendapat R. Sieber (1962:653), estetika atau penyajiannya yang mencakup bentuk (*form*) dan keahlian yang melahirkan gaya. Selanjutnya konteks makna (*meanings*), yang mencakup pesan dan kaitan lambang-lambanganya (*symbolic value*). Sebelum masuk pada subtansi pembahasan bab ini, pemahaman unsur-unsur pembentuk film merupakan suatu hal yang cukup esensial untuk dipahami terlebih dahulu, mengingat pendapat Herbert Zettl di atas bahwa pemahaman elemen dasar sebuah film mendukung pemahaman secara menyeluruh. Untuk itu, struktur film secara umum menurut Himawan Pratista dibangun melalui dua unsur pembentuk yakni; naratif dan sinematik. Dalam film cerita (fiksi)¹ seperti halnya film *Nagabonar Jadi 2*, naratif adalah perlakuan terhadap cerita film, sedangkan sinematik merupakan aspek-aspek untuk mewujudkan cerita ke dalam bentuk paduan gambar dan suara (audiovisual).

Alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* pembahasan subbab sebelumnya merupakan hasil kreativitas sineas terhadap perlakuan ceritanya (naratif). Sinematik kemudian mengolah unsur-unsurnya menjadi satu kesatuan yang mewujudkan struktur dalam mengimplementasikan maksud dan tujuan naratifnya. Hal ini karena di dalam sebuah film fiksi, naratif adalah bahan (bahan) yang akan diolah, sementara sinematik adalah cara (materi) untuk mengolahnya (Pratista, 2008:1). Dalam kaitannya menelusuri bagaimana unsur-unsur pembentuk film membangun sebuah struktur, merupakan sebuah landasan untuk mencapai pemahaman yang lebih menyeluruh (maksud dan tujuannya), pembahasan bab ini merupakan uraian pembacaan struktur film *Nagabonar Jadi 2* menggunakan analisis interpretasi dengan pendekatan estetika Monroe Bredsley. Analisis yang akan dilakukan meliputi 3

tahapan yaitu, 1. *unity* (kesatuan), 2. *complexity* (kerumitan), dan 3. *intensity* (kesungguhan).

1. Struktur Film *Nagabonar Jadi 2* Sebagai Konstruksi Membangun Suasana (Emosi/Perasaan) untuk Menyampaikan Maksud dan Tujuan.

"Greg Smith argues that it is only by creating a mood that a film can maintain a consistent emotional appeal and reliably evoke the same emotional responses towards characters and events from different viewers" (Thomson, 2008:125).

Senada dengan pernyataan Greg di atas, membangkitkan suasana atau emosi merupakan tujuan mutlak hasil struktur (paduan antara gambar dan suara) dalam film untuk menjaga konsistensi daya tarik emosional dan membangkitkan respon emosional peristiwa yang diciptakan kepada penonton, sehingga jalinan peristiwa naratif dapat ditangkap secara utuh. Hal ini karena rekonstruksi jalinan cerita di dalam sebuah film tidak disajikan secara detail dari waktu ke waktu, bahkan detail dari setiap tindakan. Oleh karena itu, paduan gambar dan suara membawa peran aktif penonton dalam merekonstruksi adegan-adegan yang disajikan, sebagaimana menurut pendapat Bordwell berikut.

"In order for the narrator to play the role that some theorists assign to him, the whole story has to be present in the film - only then can the narrator serve to tell or show the story from the inside. Bordwell doesn't think that the whole story is in the film. In fact, he doesn't think that any of the story is in the film because he thinks that the viewer constructs the story herself. First, Bordwell marks a distinction between plot and story, for which he borrows the terms syuzhet and fabula from the Russian formalists, a group of literary theorists active between 1914 and 1930 who Bordwell claims were the first to fully theorize the distinction between the narrative and narration. The syuzhet, or plot, as the actual presentation and arrangement of story events in the film cues the viewer to construct the fabula, or story. In other words, the viewer makes inferences from what she is shown on screen, together with her background knowledge of the world and film culture, in

order to arrive at a coherent picture of 'what really happened' in the film - a chronological, causal chain of events" (Thomson, 2008:84).

Peristiwa di dalam sajian jenis film apapun, terutama dalam jenis fiksi atau drama, terdapat pesan yang berisikan maksud dan tujuan dari pembuatnya (sutradara). Maksud dan tujuan tersebut menyatu secara simultan ke dalam paduan antara gambar dan suara (struktur) di dalam sebuah film, sehingga membawa kognitif penonton untuk memahami isinya. Dalam proses pemahaman tersebut, terdapat dua macam arti harfiah; pertama pemahaman secara implisit makna referensial dalam konten isi dunia fiksi (segala sesuatu yang digambarkan) secara temporal hubungan waktu dan sebab akibat yang terdapat di dalam struktur narasi. Kemudian yang kedua secara eksplisit berkaitan dengan makna moral, pesan dan tema, serta maksud dan tujuan di dalam film tersebut (Thomson, 2008:88).

Dengan demikian peranan terwujudnya konstruksi emosi dan suasana menggiring kognitif penonton merekonstruksi cerita yang disajikan di dalam film. Selanjutnya, bagaimana struktur film *Nagabonar Jadi 2* memadukan unsur-unsurnya?, berikut pembacaan struktur adegan film *Nagabonar Jadi 2* pada durasi: 00.01.35 – 00.03.32 *disc a* yang akan diinterpretasi strukturnya menggunakan pendekatan estetika Monroe Bredsdley.

Pada bagian adegan ini, kesatuan (*unity*) dibangun lewat *Nagabonar* yang sedang duduk di atas bekas potongan pohon kelapa sawit di area perkebunan berkontur tanah berbukit dengan ditumbuhi pohon kelapa sawit yang sangat luas. Hamparan perkebunan kelapa sawit yang diperlihatkan dari sudut *high angle* pada jarak *extreme long shot* menggambarkan keindahan dan kekayaan sumber daya alam negara Indonesia, tepatnya di daerah Lubuk Pakam, Medan, Sumatera Utara

tempat asal Nagabonar. Properti 3 makam tersusun sejajar di atas tanah berwarna cokelat yang tidak ditumbuhi pohon kelapa sawit. Makam yang terlihat bersih dan rapi di area perkebunan milik pribadi menyiratkan orang yang ada di dalam makam tersebut mempunyai tempat istimewa di hati Nagabonar (Lihat gambar 1).²

Detail pembuatan unsur-unsur yang ada di dalam *mise en scene* pada adegan ini terdapat beberapa properti yang tampak belum tergarap dengan baik. Material kayu yang difungsikan sebagai nisan masih terlihat relatif baru, sehingga kurang mendukung usia makam apabila dilihat kronologis ceritanya (Lihat gambar 3). Pada konteks ini akan lebih baik jika detail properti tersebut diperhatikan secara rinci dengan memperlihatkan tekstur, corak, dan warna pada kayu nisan makam sedikit agak usang dan setiap makam mempunyai tekstur, corak, dan warna yang berbeda-beda, sehingga kekuatan unsur yang ada pada *mise en scene* lebih dapat mendukung terciptanya kausalitas ruang dan waktu naratifnya.



Gambar 2. *Freeze frame* adegan Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan Bujang.
TC: 00.01.35 – 00.03.32 *disc a*. Dokumen film
Nagabonar Jadi 2. (Capture: Fajar Aji, 2013)

Paduan suara tambahan yang terdengar tersusun secara harmonis antara *nat sound*³ gemuruh angin dengan kicauan burung. Suara *noise* ini membentuk atmosfer panorama alam perkebunan kelapa sawit di dalam gambar seperti suasana sebenarnya. Intensitas cahaya cenderung redup di dalam gambar tidak menimbulkan banyak bayangan serta ruang gelap dan terang dari unsur-unsur yang tersusun di dalam *mise en scene*. Pencahayaan ini walaupun tidak memberikan kesan ruang kedalaman di dalam gambar (*flat*), namun mampu memberikan keseimbangan dan keharmonisan, sehingga membentuk dinamika lembut menggambarkan suasana kesunyian panorama alam.

Nagabonar nampak kontras duduk di atas bekas tebingan pohon kelapa sawit di tengah-tengah area perkebunan yang sangat luas (lihat gambar 2). Suara monolog interior⁴ yang diucapkan menyatu dengan gestur tubuh dan ekspresi wajahnya pada gambar yang disajikan secara harmoni. Sebagai contoh Nagabonar saat mengucapkan monolog interior 'bolehkan Mak... ya.. ya.. ya.. ya...'. 'Bolehkan Emak' merupakan bentuk permohonan Nagabonar supaya mendapatkan persetujuan Emak, gambar memperlihatkan pada jarak *close up* nisan makam. Motivasi gambar yang disajikan menunjukkan nama Emak di papan nisan dengan jelas dan bisa terbaca, sehingga mendukung substansi cerita permohonan Nagabonar untuk mendapatkan persetujuan Emak yang disimbolkan dengan nama yang tertera pada nisan kayu. Dialog 'ya.. ya.. ya.. ya...' merupakan kalimat penegasan dan rayuan Nagabonar supaya Emak memberikan persetujuan, gambar kemudian berpindah pada jarak *full shot* memperlihatkan secara keseluruhan gestur Nagabonar dan nisan Emak yang hanya terlihat di sebelah kanan bawah gambar sebagai *foreground*.

Motivasi gambar yang disajikan ingin menegaskan bahwa, Nagabonar sedang melakukan interaksi dengan Emak yang diperlihatkan sebagai *foreground* (lihat gambar 3). Sebelum suara monolog interior Nagabonar yang terdengar berakhir, gambar kembali berpindah pada jarak *close up* memperlihatkan ekspresi Nagabonar. Motivasi pada gambar ini ingin memperlihatkan secara intim⁵ gejala ekspresi kegalauan Nagabonar yang sedang meminta persetujuan.



Gambar 3. Freeze frame adegan Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan Bujang.
TC: 00.01.35 – 00.03.32 disc a. Dokumen film
Nagabonar Jadi 2. (Capture: Fajar Aji, 2013)

Paduan pengadeganan yang tersusun secara harmoni dengan berbagai gambar yang disajikan beserta *setting* menggambarkan nuansa kesunyian alam menyatu dengan kegalauan hati Nagabonar saat mengabarkan rencananya berangkat ke Jakarta. Selain itu, instrumen musik bernuansa Batak yang terdengar menguatkan identitas Nagabonar serta aspek ruang dan waktu terjadinya adegan di daerah Sumatera Utara.

Kerumitan (*complexity*) dibangun pada gestur dan ekspresi Nagabonar saat mengucapkan “*cuma beberapa hari saja lah Aku pasti kembali kemari, Aku sudah siapkan tempat berbaring disampingmu Kirana, disebelahmu Mak..*”. Gestur Nagabonar menunjuk celah makam

antara Emak dan Kirana digambarkan secara apik dari sudut *high angle* pada jarak *full shot*. Gambar memperlihatkan objek (Nagabonar dan makam) secara keseluruhan, sehingga gesture Nagabonar saat menunjuk celah di antara makam Emak dan Kirana diperlihatkan dengan jelas (lihat gambar. 4a). Gambar kemudian berpindah dari sudut *level angle* pada jarak *close up*. Gambar pada sudut dan jarak ini memperlihatkan objek secara intim sejajar dengan mata penonton, sehingga detail kerutan dahi dan tatapan mata kosong (ekspresi) Nagabonar setelah mengucapkan monolog interior di atas terlihat jelas di dalam gambar (lihat gambar 4a). Penghayatan peran melalui gesture dan ekspresi kesedihan Nagabonar tersebut didukung dengan instrumen musik bernuansa Batak bertempo lambat dan bervolume lirih, sehingga naratif menggambarkan keberatan hati (kesedihan) Nagabonar setelah mengabarkan rencananya berangkat ke Jakarta pada Emak dan Kirana lebih dapat dirasakan (lihat gambar 4b).



4a



4b

Gambar 4. *Freeze frame* adegan Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan Bujang.
TC: 00.01.35 – 00.03.32 disc a. Dokumen film
Nagabonar Jadi 2. (Capture: Fajar Aji, 2013)

Sajian garap atau kesungguhan (*intensity*) adegan menceritakan Nagabonar pamit di makam Emak, Kirana, dan Bujang telah tercapai melalui konstruksi strukturnya dalam membangun suasana kesedihan. Maksud dan tujuan naratif menggambarkan kecintaan Nagabonar yang begitu besar kepada orang-orang yang pernah ada dalam kehidupannya tercermin lewat *setting* dengan menempatkan makam mereka di lokasi perkebunan milik pribadi dalam kondisi bersih dan terawat. Pengadeganan pamitan terlebih dahulu sebelum berangkat ke Jakarta dengan akting penuh penghayatan diiringi ilustrasi musik bernuansa Batak bertempo lambat dan bervolume lirih mendukung kekuatan rasa cinta dan kasih sayang Nagabonar yang begitu mendalam kepada keluarga dan sahabat, sehingga memberikan gambaran kepribadiannya sebagai orang yang masih menjaga segala sesuatu yang telah dicapai dalam perjalanan hidupnya dengan sangat baik. Hal tersebut dapat dimaknai sebagai ikatan persaudaraan yang kuat dalam sebuah keluarga, seperti halnya ikatan persaudaraan masyarakat Batak.

Hasil interpretasi adegan di atas, paduan unsur-unsurnya menghasilkan sebuah struktur yang mampu membangun suasana yang ingin diciptakan, sehingga pemikiran kognitif penonton mampu mengikuti dan terhanyut dalam jalinan peristiwa yang tersajikan lewat mediumnya (audiovisual), serta memahami maksud dan tujuannya.

D. Simpulan

Keberadaan film *Nagabonar Jadi 2* pada tahun 2007 merupakan satu fenomena yang cukup menarik. *Genre* drama komedi yang diusung memberikan warna yang berbeda di tengah-tengah kondisi perfilman di Indonesia dalam kondisi involutif atau didominasi *genre* drama dan horor. Kehadiran film *Nagabonar Jadi 2* dengan mengangkat tema nasionalisme membawa suasana baru bagi perfilman di Indonesia. Kerinduan masyarakat pada masa-masa perjuangan mengingat tema ini belum pernah tersentuh sejak kondisi krisis melanda perfilman di Indonesia pada tahun 1990, film ini juga memberikan jawaban sekaligus sebagai obat rindu bagi sebagian masyarakat di Indonesia yang pernah mengalami dan melihat kejayaan film *Nagabonar 1987*, sehingga keberadaannya menjawab kebosanan masyarakat perihal pilihan *genre* yang ada maupun tawaran tema yang disajikan.

Alur dramatik film *Nagabonar Jadi 2* diinterpretasi melalui tiga tahapan. Tahap pertama, film *Nagabonar Jadi 2* menempatkan bagian-bagian peristiwa secara logis baik cerita yang akan dikembangkan, keterkaitan kausalitas dengan cerita film sekuelnya, aspek ruang dan waktu, dan menimbulkan ketertarikan pada penonton. Adegan demi adegan diciptakan dengan menggunakan teknik anatomi plot *gimmick*, *flashback*, *fore shadowing*, *sureprise* dan *gestus*. Kelima teknik ini telah membuat sebuah adegan lebih mudah memperkenalkan keunikan

karakter, latar belakang dan siapa saja tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonisnya. Permasalahan yang ditimbulkan oleh karakter Nagabonar dan Bonaga memberikan sebuah penggambaran permasalahan pada tahap selanjutnya. Tahap kedua, pada tahapan pertengahaninimenempatkan bagian-bagian peristiwa secara logis kelanjutan pengembangan dari permasalahan yang telah diciptakan pada tahap permulaan. Adegan demi adegan yang diciptakan mampu memainkan emosi dan rasa keingintahuan dari penonton. Penonton diberikan rasa penasaran terlebih dahulu denganmenata bagian adegan yang memberikan solusi sementara permasalahan (anti *cimax*). Namun pada tahap selanjutnya cerita kembali memunculkan pertentangan antara karakter Nagabonar dan Bonaga dalam persoalan yang sama namun beda penyebab, sehingga melahirkan gerak dramatik sebuah adegan menjadi sangat kompleks saat menuju klimaks permasalahan sebuah cerita. Kemudian pada tahap ketiga atau terakhir, Adegan demi adegan diakhir cerita mampu merangkum jawaban dari segala permasalahan yang ditimbulkan antar karakter. Informasi yang disampaikan baik secara verbal (dialog) maupun gambar pada adegan-adegan penutupantelah mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para karakter dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan.

Adegan-adegan di dalam film *Nagabonar Jadi 2* setelah diinterpretasi menggunakan pendekatan teori estetika *Monroe Breadsley* yang menyatakan sebuah karya seni yang berhasil harus memenuhi tiga tahapan yaitu; *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), dan *intensity* (kesungguhan). Dari hasil analisis dalam penelitian ini, ketiga tahapan tersebut telah melekat di dalam unsur-unsur pembentuk yang ada (naratif dan sinematik) saling

berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan sistem yang terstruktur, sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang mampu memberikan nilai-nilai estetik dan pengalaman estetik yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

Catatan Kaki

- 1 Film fiksi merupakan sajian audiovisual yang menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata dan terika oleh plot (Himawan Pratista, 2008. hlm 6).
- 2 Dalam cerita film *Nagabonar 1987*, Emak berperan sebagai Ibu, Kirana berperan sebagai kekasih yang kemudian menjadi istri, dan Bujang adalah sahabat karib Nagabonar.
- 3 *Nat sound* adalah natural sound atau atmosfir sound. Istilah ini mewakili suara yang dihadirkan untuk mendukung suasana lokasi yang digunakan.
- 4 Monolog interior merupakan kata-kata lebih ditujukan untuk pelaku cerita yang bersangkutan. (Periksa Himawan Pratista, 2008. hlm 152).
- 5 Intim merupakan hasil dari pengambilan gambar pada jarak *close up*. *Close up* biasanya digunakan untuk adegan dialog dan mampu memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau objek. (Periksa Himawan Pratista, 2008. hlm 105).

KEPUSTAKAAN

Ahmad M.Ramli dan Fathurahman. *Film Independent Dalam Prespektif Hukum Hak Cipta dan Hukum Perfilman Indonesia*, Bandung: Ghalia Indonesia, 2004.

Agustinus Dwi Nugroho, "Sekilas Sinema Indonesia" dalam Majalah Montese edisi 23 juni 2012.

Darsono Sony Kartika. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.

----- . *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.

Darsono Sony Kartika dan Sunarmi, *Estetika Seni Rupa Nusantara*, Surakarta: ISI Press, 2007.

Eric Sasono dkk. *Menjegal Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film dan Tifa Production, 2011.

Zettl, Herbert. *Sight Sound Motion Applied Media Aesthetics*, San Francisco State University, 2011.

Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Joseph M. Boggs dalam terjemahan Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.

Nyoman Kutha Ratna. *Estetika Sastra dan Budaya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

Rikrik L. Saptaria. *Acting*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.

Sieber, Roy. *The Arts and their Changing Social Function*, dalam *Antropology and Africa Today*. Annals of the New York Academy of Science Vol. 96, 1962

Thomson, Katherine dan Jones, 2008, *Aesthetics and Film*, UK: University of Cambridge.

Internet

Arya Gunawan dalam Artikel berjudul "Dari "Naga" Deddy Mizwar Hingga "Monyet" Djenar", Periksa <http://perfilman.pnri.go.id/artikel/detail/207>. Diunduh 2 Oktober 2013.

Agus Jarwok, 02 Oktober 2009, dalam Artikel berjudul "Bioskop, Ujung Tombak Industri Perfilman Indonesia", Periksa <http://www.sinematekindonesia.com/index.php/artikel/detail/id/2>. Diunduh 2 Oktober 2013.

Narasumber

Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art., 35 tahun. Surakarta. Dosen DKV Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.

Ilham Zoebazary, M.Si., 50 tahun. Jember. Dosen Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember.

Kartiwa Kara Bayanaka, 30 tahun. Bandung. Praktisi di Story Lab Bandung.

Syarief Maulana, 29 tahun. Bandung. Kritikus Film dan Penulis Buku *Manusia dan Teknologi dalam 2001: A Space Odyssey Sebuah Penafsiran Terhadap Mahakarya Stanley Kubrick*.

Whidy Nugroho S.Sn., M.Sn., 36 tahun. Surakarta. Dosen Televisi dan Film ISI Surakarta.

Yanuar Teguh Prasetyo, S.Sn., 28 tahun. Jakarta. Graphic Designer TVRI Pusat Jakarta.