

LUDICITAS PADA FILM DOKUMENTER “DI BALIK FREKUENSI”

Dwi Putri Nugrahaning Widhi

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

Aton Rustandi Mulyana

ISI Surakarta

ABSTRAK

Tulisan ini mempertanyakan persoalan realitas *ludic* film dokumenter “Di Balik Frekuensi”. Film dokumenter dipercaya akan penghadirannya kebenarannya di hadapan publik, tetapi di balik penghadirannya tersebut sebenarnya terdapat *realitas ludic* yang disungguhkan oleh pembuat film. Film “Di Balik Frekuensi” terdapat rangkaian realitas yang diciptakan oleh pembuat film melalui dua unsur audio dan visual, di antaranya narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stock shot* dan *footage*, kemiringan kamera, lensa *fish eye*, *multiple frame*, dan epilog. *Ludic* dalam film “Di Balik Frekuensi” dipaparkan dalam lima asas yaitu kebebasan, sementara, tertutup, ketertiban dan ketegangan. Pendekatan tafsir digunakan untuk mendukung teori *ludic* dan teori realitas, sehingga diperoleh makna kehadiran *ludic* yang disampaikan dalam film “Di Balik Frekuensi”. Rangkaian realitas yang dihadirkan tidak lepas dari ideologi pembuatnya. Terselip pesan-pesan khusus dengan rangkaian makna pesan yang disampaikan secara persuasif dan tendensius.

Kata kunci: film dokumenter, realitas, *ludic*.

ABSTRACT

This writing asks about the reality of ludic in documentary film “Di Balik Frekuensi”. Documentary film is believed to be true according to public but behind its presence there is actually a ludic reality presented by the film maker. There is a series of reality created by the film maker through audio and visual elements among other things are narration, music illustration, sound effect, text, advertising, slow motion and fast motion, motion graphic, stock shot and footage, camera tilt, fish eye lens, multiple frame, and epilog. Ludic in film “Di Balik Frekuensi” is presented in five principles covering freedom, temporary, closed, discipline, and tension. Interpretative approach is used along with the theories of ludic and reality so that the meaning of the presented ludic in film “Di Balik Frekuensi” can be found. The series of realities presented in the film are not out of the maker’s ideology. The film contains special messages with the meaning revealed persuasively and tendentiously.

Keywords: documentary film, reality, *ludic*.

A. Pengantar

Klaim tentang realitas dalam film selalu dikaitkan dengan film dokumenter. Menurut David Bordwell dan Kristhin Thompson, film dokumenter adalah film yang merekam peristiwa nyata dengan memberikan informasi faktual tentang dunia, informasi tersebut dapat dipercaya melalui orang, tempat, dan peristiwa (2008: 338). Segala sesuatu yang disampaikan film dokumenter didasarkan pada temuan fakta dan data di lapangan. Fakta dan data tersebut

bisa berupa cerita, catatan, gambar, artikel, foto, video, film, dan sebagainya. Melalui fakta dan data tersebutlah kemudian film dokumenter dipercaya akan kebenaran realitasnya.

Film dokumenter sebagai salah satu media bertutur manusia memiliki kekuatan dalam menyampaikan sebuah pesan. Pesan tersebut merupakan sebuah persepsi yang dibentuk oleh *film-maker* melalui gagasannya dengan cara melihat masyarakat beserta kehidupannya, baik secara pribadi atau sosial yang digambarkan melalui film. Cara

bertutur film tidak hanya berhenti pada kepandaianya dalam bercerita, tetapi juga melalui gambar yang dihasilkan oleh teknologi.

Melalui kepandaian teknologi, film sangat rentan sekali dalam hal manipulasi. Film hadir sebagai tayangan yang utuh, melalui gabungan dari berbagai gambar, suara, editing, dan unsur-unsur lain pendukung film. Tidak bisa dipungkiri bahwa produksi film dokumenter memerlukan waktu yang panjang, diperlukan adanya riset yang mendalam serta dibutuhkan kejelian dan kepekaan pembuat film dalam menangkap realitas. Pada proses editing diperlukan banyak sekali proses seleksi data, baik dari suara dan gambar. Semua itu dilakukan untuk membuat satu kesatuan yang utuh dari sebuah sajian film dokumenter yang menarik. Melalui sajian yang utuh didukung dengan data serta fakta yang dihadirkan filmmaker, film dokumenter sering dianggap film *real life* tanpa manipulasi.

Pada satu sisi, film dokumenter dipandang atau diyakini sebagai realitas sungguhan. Namun di sisi lain, film dokumenter tidak dapat melepaskan diri dari penampilan realitas lain yaitu realitas yang sengaja dibuat atau dapat disebut sebagai realitas buatan. Bambang Sugiharto mengungkapkan bahwa film sebagai seni memainkan imaji dan memanfaatkan teknologi layar; ia mampu secara efektif membentuk, mengarahkan, serentak menggugat ataupun merusakkan, gambaran dan pengertian tentang realitas (2014: 329). Bazin juga berpendapat realitas dalam seni hanya dapat dicapai dalam satu cara yaitu kecerdasan, diartikan bahwa realitas hanya dilakukan melalui kontruksi, bukan duplikasi atau replika yang lurus (Rusthon, 2011: 44). Kedua pernyataan tersebut membawa pandangan bahwa pengkontruksian realitas film tidak bisa lepas dari kecerdasan dalam memainkan imaji. Sejalan dengan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam film terdapat suatu permainan atau unsur *ludic* dalam menghadirkan realitasnya. Unsur *ludic* tersebut digunakan untuk mengungkapkan bagaimana permainan realitas dihadirkan di dalam film dokumenter melalui pembuatannya serta penghadirannya di hadapan publik.

Unsur *ludic* tersebut juga terdapat dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi* karya Ucu Agustin. Penghadiran realitas dalam film ini tidak hanya melalui kepandaian bercerita saja, melainkan terdapat beberapa terobosan yang dilakukan pembuatnya. Beberapa *film maker* dokumenter biasanya sangat berhati-hati dalam memasukkan efek khusus dalam filmnya, tetapi dalam Film *Di Balik Frekuensi* hal

tersebut justru dilakukan untuk menghadirkan realitas. Beberapa terobosan yang dilakukan *film maker* antara lain, penggunaan narasi yang bersifat puitik dan retorik, ilustrasi musik, iklan, *sound effect*, penggunaan lensa *fish eye*, *motion graphic*, *slow motion*, *fast motion*, *stock shot*, *footage*, epilog dan sebagainya. Melalui beberapa terobosan tersebut, film *Di Balik Frekuensi* ini dirasa memiliki dimensi *ludic* yang dihadirkan melalui sajian realitas dalam sebuah film dokumenter. Kebermainan realitas atau unsur *ludicitas* dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi*, yaitu mengenai realitas sesungguhnya atau realitas buatan dapat diungkap dengan mempertanyakan bagaimana realitas *ludic* diproduksi serta makna atas penghadirannya.

Melalui deskripsi di atas, artikel ini bertujuan untuk mengetahui alasan realitas *ludic* diproduksi serta makna penghadiran realitas *ludic* tersebut. Selain itu juga untuk mengungkap kebermainan atau asas *ludic* yang terdapat dalam film dokumenter *Di Balik Frekuensi*. Pendekatan tafsir digunakan untuk mendukung teori realitas dan teori *ludic*, yaitu mengungkap makna penghadiran asas *ludic* dalam film dokumenter melalui susunan realitasnya. Kebermainan manusia sangat erat hubungannya dengan spontanitas, autensitas, aktualisasi dirinya secara asli menjadi manusia yang seutuh mungkin (Mangunwijaya dalam Huizinga, 1990: xxi). Selain itu, Mangun Wijaya juga menegaskan kebermainan adalah ekspresi (dalam Huizinga, 1990: xxiii). Huizinga juga berpendapat bahwa permainan merupakan suatu fungsi yang penuh makna, ada sesuatu yang turut bermain, sesuatu hasrat yang langsung untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan memasukkan suatu makna ke dalamnya (1990: 2).

Permainan memiliki suatu hasrat bawaan untuk meniru, seperti yang dipaparkan MacCabe bahwa film adalah praktek pemaknaan, produksi makna, yang khususnya mengangkat dan membentuk posisi subyek melalui *narrative image*, gambar-gambar yang bercerita (dalam Sugiarto, 2014: 344). Huizinga membagi ciri *ludic* dalam lima ciri khas antara lain kebebasan, sementara, tertutup, ketertiban dan ketegangan (1990: 11-15). Pertama, kebebasan diartikan sebagai kegiatan yang tidak biasa atau keluar dari biasanya. Ciri kedua, kesementaraan merupakan perbuatan yang dilakukan dalam kegiatan yang bersifat sementara. Ciri yang ketiga adalah tertutup, terbatas. Permainan memiliki batas waktu yaitu mulai dan berakhir, serta tempat tertentu yaitu batas ruang main yang sudah ditentukan sebelumnya. Ciri keempat

permainan yaitu adanya ketertiban. Ketertiban ini terdapat dorongan untuk menciptakan bentuk yang tertib dalam bidang estetik. Ciri khas yang kelima merupakan ciri yang paling penting dan khusus dalam permainan yaitu ketegangan.

Pengungkapan makna realitas menggunakan pendekatan tafsir Palmer, yaitu diartikan sebagai proses menggiring sesuatu atau situasi dari yang tidak dapat ditangkap menjadi dapat dipahami atau dimengerti melalui tiga bentuk, yaitu: (1) mengungkapkan kata-kata, mengumumkan atau menyatakan, (2) menjelaskan, merasionalkan dan membuat jelas (3) menerjemahkan, menafsirkan (2005: 15). Berpijak dari pernyataan Palmer, dalam mengungkap makna realitas *ludic* film dokumenter *Di Balik Frekuensi* dilakukan tiga bentuk seperti di atas. Pertama, menentukan gejala-gejala *ludic* dan alasan-alasan dihadirkan dalam film *Di Balik Frekuensi*. Kedua, Menjelaskan prinsip-prinsip *ludic* melalui teori Huizinga. Ketiga, Menerjemahkan dari kedua tahapan tersebut untuk menafsirkan makna kehadiran realitas *ludic* di film *Di Balik Frekuensi*, sehingga penghidrannya tersebut dapat dipahami dan dimengerti.

B. Film “Di Balik Frekuensi”

Film *Di Balik Frekuensi* berdurasi 144 menit, diputar perdana pada 24 Januari 2013, di salah satu studio bioskop Blitz, Grand Indonesia, Jakarta Pusat. Film ini merupakan proyek Cipta Media Bersama, sebuah proyek kolaborasi dari organisasi nonprofit Wikimedia, ICT Watch!, Aliansi Jurnalis Independen (AJI) dengan dukungan Ford Foundation. Film yang berbicara persoalan konglomerasi media di Indonesia ini menghabiskan waktu riset selama hampir satu tahun dimulai tanggal 15 Desember 2011 hingga 25 November 2012, dan berhasil mengumpulkan 344 *footage*.

Film ini jelas tidak lepas dari latar belakang Ucu sebagai seorang jurnalis. Pada dasarnya tema-tema dalam karya dokumenter bisa dilihat dari ideologi pembuatnya yaitu berkaitan dengan latar belakang pembuat film serta kepekaannya dalam melihat fenomena yang ada. Ucu melihat bahwa kondisi media di Indonesia sudah sangat parah dengan adanya konglomerasi para pemiliknya dan juga kepentingan politik di dalamnya. Media-media banyak menghambakan kepada pemiliknya untuk menyampaikan berita-berita yang berpihak pada pemiliknya. Kekhawatiran juga pada sarjana-sarjana muda yang memiliki keinginan

untuk berkarir di media. Ucu dalam film *Di Balik Frekuensi* juga menegaskan bahwa dirinya hanya merekam dan merangkai realitas yang ada dengan keberpihakkannya yaitu berpihak terhadap jurnalis yang mengkritisi dan memperjuangkan penggunaan frekuensi publik dan hak publik yaitu informasi yang benar (Remotivi, 28 Maret 2013). Melalui pernyataan Ucu tersebut memperkuat adanya realitas *ludic* yang dihadirkan dalam Film *Di Balik Frekuensi*, yaitu tentang pesan-pesan yang terdapat dalam film digiring sesuai dengan kontruksi-kontruksi realitas pembuatnya.

Unsur-unsur *ludic* dalam film dapat terlihat dari latar belakang pribadi sutradaranya, tema yang diangkat, dan unsur-unsur yang terdapat di dalam audio visual. Pesan-pesan tersebut terangkai melalui audio visual yang dihadirkan dalam film *Di Balik Frekuensi*. Gejala-gejala *ludic* hadir melalui rangkaian audio visual seperti, narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stock shot* dan *footage*, *handheld*, kemiringan kamera, lensa *fish eye*, *multiple frame* dan epilog. Rangkaian-rangkaian tersebut secara tidak langsung bertujuan untuk mengarahkan dan menggiring penonton atas pesan yang ingin disampaikan pembuat film melalui unsur audio visual.

C. Gejala Ludic *Ludic* dalam Film “Di Balik Frekuensi”

Gejala dan alasan-alasan *ludic* film *Di Balik Frekuensi* terdapat pada rangkaian audio visual. Melalui audio, film dapat diperdengarkan, sebaliknya melalui visual film dapat dilihat. Audio merupakan muatan atau isi suara yang terdapat pada televisi, film, atau video (Achlina dan Suwardi, 2011: 13). Visual merupakan segala sesuatu yang dibangun atau diciptakan sehingga dapat dilihat, atau sengaja untuk bisa dilihat (Foster dalam Rose: 2002: 6). Visual biasanya juga diartikan segala sesuatu yang tampak oleh mata. Kaitannya dengan film, visual adalah sesuatu yang dihadirkan dalam layar yang dapat ditangkap oleh mata penontonnya. Film *Di Balik Frekuensi* merupakan salah satu film dokumenter yang tidak lepas dari campur tangan dan kontruksi *ludic* pembuatnya. *Ludic* tersebut hadir dalam unsur audio visual antara lain, narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stockshot* dan *footage*, kemiringan kamera, lensa *fish eye*, *multiple frame*, dan epilog.

1. Audio

a. Narasi

Narasi menurut Barthes adalah ruang komunikasi antara pemberi narasi dengan penerima narasi (2010: 110). Pada Film *Di Balik Frekuensi* terdapat dua narasi yaitu narasi non karakter dan narasi karakter. Narasi Film *Di Balik Frekuensi* bertujuan sebagai pendukung dalam menyampaikan pesan. Kalimat-kalimat yang dibacakan tidak hanya sekedar narasi biasa, tetapi terdapat kalimat-kalimat yang bermetafora, seperti, narasi yang dibacakan narator berisi soal frekuensi, jangkauan, distribusi dan persoalan kepemilikannya. Contoh kalimat dalam narasi narator “udara ini yang kasat mata, terasa namun tak terlihat”. Pada kalimat tersebut seolah dianalogikan pada frekuensi. Jaringan frekuensi secara kasat mata tak terlihat, tetapi bisa dirasakan adanya frekuensi yaitu adanya radio, televisi, dan media-media lain. narasi non karakter dibacakan narator secara retorika bertujuan untuk menyuarakan pesan-pesan ideologi pembuat film yaitu berisi persoalan media di Indonesia, kepemilikan, dan soal konglomerasi media. Narasi dari narator ini juga bertujuan untuk memperkuat informasi yang disampaikan melalui *motion graphic*.

Narasi karakter Luviana juga sangat filmis. Melalui gaya bertutur Luviana sangat puitis, Luviana mampu menyuguhkan emosi yang kuat, sesuai dengan kondisi yang dialaminya dan suasana hatinya. Luviana dalam narasi tersebut selalu menyebut dirinya sebagai “Aku”, terlihat suatu kenyamanan bercerita, sehingga tidak ada jarak antara penonton dengan dirinya.

b. Ilustrasi Musik

Musik merupakan elemen penting dalam membangun suasana dalam film. Sugiarto menyebut bahwa musik adalah serangkaian bunyi yang langsung menyentuh batin, mengkondisikan perasaan, suka atau tidak, mengerti ataupun tidak, serta tanpa peduli suku, ras, ideologi dan agama (2014: 297). Ilustrasi musik memberikan efek yang kongrit dan langsung bisa dirasakan. Musik menurut Boggs, mampu membentuk kombinasi-kombinasi yang unik dengan citra visual dengan cara yang lebih segar dari biasanya (1992: 168). Musik dalam film ini mampu menaikkan emosi dan efek dramatik. Melodi sedih mendominasi karakter Luviana sebagai pantulan seluk beluk, suasana hati Luviana. Musik latar atau ilustrasi musik yang mendayu-dayu, dengan narasi puitis menambah rasa emosional Luviana dalam menceritakan kehidupannya. *Mood*

penonton juga dibawa dengan ilustrasi musik yang dihadirkan.

Persoalan frekuensi dan konglomerasi di Indonesia dihadirkan dengan lagu berjudul “Televisi”. Lagu ini digunakan untuk mendukung diskripsi yang disampaikan pembuat film melalui tayangan *motion graphic*. Lirik-lirik dalam lagu berjudul “Televisi” juga mengantarkan pesan-pesan yang disampaikan pembuat film. Rangkaian lirik-lirik dalam “Televisi” dimanfaatkan baik oleh pembuat film sebagai bentuk kritik tentang kondisi media di Indonesia dan tentang kekuasaan yang dimiliki para pemilik media.

c. Sound effect

Sound effect merupakan suara tambahan selain narasi dan ilustrasi musik (Pratista, 2008: 156). Kaitannya dengan frekuensi dan televisi, *sound effect* yang digunakan adalah suara-suara televisi, pergantian *channel televisi*, suara pergantian jaringan-jaringan frekuensi radio. *Sound effect* tersebut dihadirkan dengan adegan-adegan seperti saat wawancara, perpindahan transisi dari *stock shot* ke *footage* dan sebagainya. *Sounds effect* ini dihadirkan tak lebih untuk memperlihatkan bahwa seolah-olah penonton melihat pergantian *scene* yang dianalogikan dengan mengganti *channel*, dengan mencari gambar yang bagus dan jernih. Suara kamera juga ditambahkan saat Hari Suwandi berfoto di depan gedung DPR dan saat perayaan wisuda. Suara kamera tersebut bertujuan untuk memperlihatkan suasana layaknya yang terjadi pada lokasi yang sesungguhnya. Penonton ikut dihadirkan dengan mampu mendengar efek dari *jepretan* kamera pada saat kejadian berlangsung. Efek ini juga bertujuan menambah dan meningkatkan kesan realitas yang dihadirkan dalam film.

2. Visual

Ludicitas pada unsur visual film *Di Balik Frekuensi* terdapat dalam teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stock shot* dan *footage*, *handheld*, kemiringan kamera 180°-360°, lensa *fish eye*, *multiple frame*, dan epilog.

a. Teks

Teks yang dimaksud di sini adalah teks yang terlihat dalam gambar di film. Teks tersebut bisa disebut sebagai narasi yang tak terucap, dihadirkan melalui tulisan-tulisan yang dibuat dan dihadirkan secara khusus oleh *film maker*. Beberapa teks dalam film ini dihadirkan secara berulang seperti “Tanah, Air dan Udara adalah Milik Negara”, Boogs berpendapat

bahwa dengan adanya pengulangan pada gambar, membuat gambar tersebut memperoleh arti simbolik dengan setiap penampilannya (1992: 43). Teks-teks dihadirkan sebagai bentuk kritikan dan peringatan yang terdapat pesan-pesan khusus pembuat filmnya.

b. Iklan

Liliweri menyebut bahwa iklan merupakan suatu proses komunikasi yang mempunyai kekuatan sangat penting sebagai alat pemasaran, membantu menjual barang, memberikan layanan, gagasan, ide-ide melalui saluran tertentu dalam bentuk informasi yang persuasif (dalam Widyatama, 2009: 14). Film *Di Balik Frekuensi* diselipkan iklan ditengah-tengah tayangannya yaitu sebuah iklan partai. Iklan-iklan yang ada dalam film seolah ingin memperlihatkan sebuah citra partai, tetapi sesungguhnya merupakan sebuah citra yang tidak bercitra. Citra yang dibangun melalui iklan, jelas tidak bercitra sama sekali. Semua yang tersampaikan dalam iklan tidak mewakili dengan perbuatan yang mereka lakukan. Iklan tersebut juga memperkuat fakta yang ingin disampaikan pembuat film tentang penggunaan frekuensi publik untuk kepentingan pribadinya yaitu kepentingan partai.

c. *Slow motion* dan *Fast motion*

Film dokumenter jarang sekali ditemukan penggunaan *slow motion* dalam rangkain gambarnya, hal itu dikarenakan kecepatan yang lambat dianggap tidak sesuai dengan realitas yang ada. Kecepatan gerak gambar realnya adalah normal, tetapi dengan adanya *slow motion* kecepatan gerak gambar menjadi lambat. Pratista menyebut bahwa *slow motion* biasanya digunakan untuk memberi efek dramatik pada sebuah peristiwa (2008: 94). *Slow motion* dihadirkan untuk mempengaruhi emosi penonton, selain itu terdapat ketegangan yang dimunculkan melalui teknik *slow motion*. Penonton dibawa seolah-olah untuk mengikuti gerakan-gerakan yang lambat yang ditampilkan. *Slow motion* juga dihadirkan diiringi dengan ilustrasi musik yang mendayu. Ilustrasi musik menjadi pendukung untuk meningkatkan ketegangan yang terjadi pada batin subyek.

Fast motion digunakan untuk mempersingkat waktu. Pergantian waktu diperlihatkan dengan adanya *fast motion*. *Fast motion* digunakan sebagai transisi dari malam menuju pagi. *Fast motion* juga bertujuan mempengaruhi emosi penonton, seperti pada saat pergantian malam. *Slow motion* dan *fast motion* memberikan kesan tersendiri bagi penontonnya yaitu bertujuan memberikan efek dramatik dalam filmnya. Pergantian gerak gambar mempengaruhi gerak

penonton dalam memahami setiap adegan, emosi penonton ikut serta dalam setiap perubahan gerak gambar. Selain itu, kehadiran *slow motion* dan *fast motion* juga diikuti transisi gambar melalui ilustrasi musik yang dihadirkan. Pergantian gerak gambar tersebut disesuaikan dengan tempo pada ilustrasi musiknya.

d. *Motion Graphic*

Menurut Byrne, *motion graphic* adalah menciptakan dunia yang dapat dipercaya, yaitu representasi dari sesuatu yang menyerupai yang ditampilkan (2012: 3). Digunakannya *motion graphic* dalam film ini jelas tidak lepas dari pengertian *motion graphic* menurut Byrne, ketika berbicara mengenai jaringan frekuensi dan peta frekuensi, kemudian direpresentasikan dengan adanya gambar pemancar dan gambar peta Indonesia..

Penggunaan *motion graphic* dalam film ini bertujuan untuk memperkuat realitas yang dihadirkan dalam film. Realitas tersebut terangkai dalam sebuah fakta dan data yang diwujudkan dalam rangkaian *motion graphic* didukung dengan informasi yang disampaikan melalui narasi. *Motion Graphic* ini juga bertujuan untuk menggiring persepsi penonton tentang citra yang diciptakan pembuat film melalui pilihan-pilihan gambarnya.

e. *Stock shot* dan *footage*

Stock shot dan *footage* pada film ini dipilih dan diseleksi oleh pembuat film. *Stock shot* dan *footage* dihadirkan jelas dengan tujuan-tujuan khusus. Pada film ini terlihat benturan-benturan dan kontrasan antara gambar yang dirangkai. Hal itu bertujuan menunjukkan bahwa dalam film ini terdapat sesuatu yang dimasalah, ada suatu permusuhan dan persaingan. Penggiringan persepsi juga dilakukan pembuat film untuk memperlihatkan keberpihakannya melalui *stock shot* dan *footage* yang ada.

f. *Handheld*

Realitas yang dihadirkan akan dilihat dari bagaimana pembuat film memperlakukan kameranya. Perlakuan pembuat film terhadap kamera memiliki tujuan-tujuan khusus, salah satunya agar semua yang ditangkap kamera bisa terlihat natural sehingga apa yang dihadirkan akan tampak real. Sepanjang film ini disuguhkan beberapa gambar-gambar yang tidak terkomposisi rapi. *Handheld* mempengaruhi emosi penonton, terkesan natural dalam memperlihatkan aktivitas yang dilakukan subyek. Pengambilan gambar secara *handheld* biasanya terdapat unsur goyang-

goyang atau *shake*. Gambar-gambar film *Di Balik Frekuensi* yang dihadirkan sangat tidak kaku dan cukup statis dengan adanya *handheld*. Penonton seolah ikut hadir dalam segala aktivitas yang dilakukan subyek, memperlihatkan kedekatannya dengan subyek.

Handheld memberikan kedekatan emosional yang berbeda kepada penonton. Kesan dramatik terasa sekali dengan kamera yang bergerak bebas, dengan komposisi yang tak terkontrol. Terkadang gambar-gambar yang tak kontrol justru sering dimasukkan untuk memperkuat keadaan yang berlangsung saat proses syuting. Penggunaan *handheld* bertujuan untuk memperkuat realitas yang terjadi dalam film. Penonton diikuti sertakan pada kejadian-kejadian yang tampak terjadi secara langsung.

g. Kemiringan kamera antara sudut 180°-360°

Pergerakan kamera ini sangat tidak lazim bagi beberapa produksi film. Pratista menyebut bahwa kemiringan pergerakan kamera merupakan bagian dari gaya seorang sineas (2008: 107). *Film maker* menggunakan beberapa kali teknik ini selain bermain-main dengan kamera, tetapi terdapat motif-motif khusus. Pada adegan fiksi biasanya untuk memperlihatkan sosok *hero*. Pada situasi ini bertujuan untuk memperlihatkan kondisi Luviana yang sangat tertekan dan terjepit. Kamera seolah mengintari atau mengelilingi dirinya. Kemiringan kamera ini selain bermain komposisi, juga untuk memperlihatkan efek dramatik. Pergerakan ini beberapa kali juga diikuti dengan *slow motion*. Kesan nyata diperlihatkan dengan gerakan kamera yang spontan, terlihat dari pengambilan gambar yang terkadang tidak terarah, komposisi yang tidak rapi dan tidak terkontrol.

h. *Fish eye*

Penggunaan lensa *fish eye* mempengaruhi keindahan secara visual, membangun *mood* penonton dengan gambar-gambar panorama yang dihadirkan secara cantik. *Landscape* Lapindo juga diperlihatkan dengan lensa ini terlihat panorama indah yang membentang luas, tetapi di sisi lain narasi yang dihadirkan berisi tentang sebuah musibah yang harus dialami oleh warga Porong. Terdapat kontras antara narasi yang disampaikan dengan visualnya yang dihadirkan. Penggunaan lensa *fish eye* bertujuan untuk memperlihatkan gambaran keseluruhan pada gambar.

Gambar yang melengkung dan lebar memberikan kesan luas, sehingga menimbulkan kesan nyata pada penonton karena tidak ada intervensi gambar lain. Melalui satu *frame* keseluruhan lanskap dapat dihadirkan secara utuh. *Fish eye* juga sebagai penyegar dari gambar-gambar yang diambil dengan *handheld* dan melalui kemiringan kamera. Pengambilan gambar cukup dinamis dengan komposisi yang indah mampu membangkitkan *mood* penonton.

i. *Multiple frame*

Multiple frame disebut juga dengan istilah *split screen*. Button mengatakan bahwa teknik *split screen* adalah membagi layar, memungkinkan melakukan presentasi materi secara bersamaan yang ditampilkan sekaligus pada layar (2008: 207). Menurut Pratista adalah teknik yang digunakan untuk menyajikan beberapa gambar dalam satu frame (2008: 102). Penggunaan *Split screen* salah satunya bertujuan untuk memperlihatkan perbandingan *framing* pemberitaan yang disampaikan masing-masing pemilik televisi. Persepsi penonton digiring untuk melihat bagaimana televisi berita berkerja. Pesan-pesan pembuat film terselip diantara informasi-informasi yang dihadirkan yaitu untuk para penonton televisi agar tidak percaya penuh pada pemberitaan yang dihadirkan televisi melalui tayangan dari dua stasiun televisi yang berbeda.

j. *Epilog*

Film *Di Balik Frekuensi* pada akhir film ditutup dengan epilog. Epilog pada kamus KBBI adalah sebagai penutup yang fungsinya menyampaikan intisari cerita pada karya sastra. Pada epilog ini seakan diperlihatkan *flash back* gambaran mengenai sosok Luviana yang dihadirkan dalam karakter Ucup, terlihat kesamaan yaitu keinginan Ucup untuk bekerja media yang sama dengan Luviana. Epilog ini seolah menjadi gambaran dari pembuat film, yaitu ingin menghadirkan realitas sebagai mana mestinya. Epilog ini juga menjadi harapan-harapan untuk generasi muda sebagai generasi penerus yang memegang kekuasaan berada dalam arus media. Pada akhir epilog ini juga terselip informasi dari pembuat film melalui sisipan teks bahwa setiap tahun banyak ribuan sarjana baru mencari kerja di dunia media, banyak yang terserap tetapi banyak juga yang tidak tertampung. Pembuat film ingin memberikan gambaran betapa besar antusias sarjana baru untuk bekerja di media, dan memberikan peringatan bagaimana sebenarnya media arus utama tersebut bekerja.

D. Prinsip *Ludicitas* dalam Film “Di Balik Frekuensi”

Melalui gejala dan alasan penghadiran *ludicitas* dalam film *Di Balik Frekuensi* kemudian pembacaan dilakukan dengan prinsip-prinsip *ludicitas* Huizinga yang terdiri dari lima asas yaitu kebebasan, sementara, tertutup, ketertiban, dan ketegangan sebagai berikut.

1. Kebebasan

Penghadiran narasi melalui rangkaian-rangkaian kata-katanya merupakan bentuk kebebasan yang dilakukan pembuat film. Narasi tersebut disampaikan dengan permainan-permainan kalimat-kalimat yang bermetafora dengan cara menganalogikan dan membandingkan yang lain. Selain itu kebebasan bercerita, kenyamanan terlihat jelas setiap narasi yang dibacakan menyebut dirinya sendiri sebagai “Aku”. “Aku” merupakan bentuk kekhasan dari *person* diartikan sebagai pribadi yang berbicara, tidak mewakili siapapun dan mengkhususkan pada personal Luviana. Barthes menyebut bahwa narasi yang berasal dari seorang pribadi, terjadi pengadukan dan percampuran personalitas sehingga pribadi tersebut teridentifikasi secara jelas (2010: 112). Narasi-narasi tersebut dibacakan dengan intonasi yang halus, puitis dengan kalimat-kalimat yang mudah ditangkap oleh penonton. Personalitas juga dihadirkan ketika Luviana bercerita mengenai kegundahan hatinya, kekecewaannya, keadaan dan kondisi yang dialaminya saat itu.

2. Sementara

Kesementaraan ini dihadirkan *filmmaker* dalam menghadirkan pemeranan subyeknya. Pemeranan tersebut yaitu ketika Luviana dan Hari Suwandi sebagai tokoh dalam film ini. Ketika film selesai dibuat, pemeranan Luviana dan Hari Suwandi juga selesai, dirinya akan menjadi Luviana yang bukan seperti di dalam film, sebaliknya dengan Hari Suwandi. Luviana akan menjadi Luviana, seorang Ibu yang memiliki peran dikeluarganya, begitu juga Hari Suwandi menjadi suami dan eyang. Keduanya akan kembali melakukan aktivitas sebagaimana mestinya. Mereka bukan lagi sebagai aktor atau tokoh, Luviana dan Hari Suwandi akan kembali menjadi dirinya sendiri dan menjalani aktivitas seperti biasanya. Narasi yang dibacakan Luviana juga terdapat unsur-unsur kesementaraan. Pada narasi awal tersebut diperlihatkan kesenangan atau kebanggaan Luviana bekerja di MetroTV. Tetapi saat di tengah-tengah film

Luviana bercerita tentang kondisinya setelah mendapatkan surat PHK. Luviana menceritakan suasana hatinya, kecewa, bingung, dan sedih atas masalah yang dihadapinya.

3. Tertutup

Film sangat dibatasi dengan serangkaian tempat dan waktu tertentu. Semua kegiatan Luviana disesuaikan dengan kondisi tempat dan waktunya. Pratista menyebut bahwa hubungan kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang dan waktu (2008: 35-36). Ruang tersebut diartikan sebagai tempat-tempat pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sementara itu aspek waktu berhubungan dengan naratif film, yaitu urutan waktu atau durasi waktu. Hubungan kausalitas tersebut menciptakan batas-batas pengambilan gambar yang disesuaikan dengan aktivitas subyeknya yaitu Luviana dan Hari Suwandi.

Selain batasan tempat dan waktu, terdapat beberapa batasan berkaitan dengan informasi cerita, seperti kisah Hari Suwandi yang berhenti ketika dirinya meminta maaf kepada Aburizal Bakrie. Batasan informasi cerita sangat penting untuk membingkai agar cerita yang diangkat tidak melebar, sehingga akan fokus pada pesan-pesan yang ingin disampaikan. Batasan informasi cerita ini juga berkaitan dengan durasi tayang yang diinginkan oleh pembuat film.

Penggunaan narasi juga menjadi salah satu sifat tertutup dalam film. Narator di situ mewakili pembuat film, terlihat adanya intervensi yang dimunculkan dengan kesimpulan-kesimpulan yang dimasukkan pembuat film dalam narasinya. Penonton seolah tidak diberi ruang untuk berfikir, atau mengungkapkan pendapatnya. Barthes menyebut bahwa narator adalah sang maha tahu, yang impersonal dengan sudut pandang superior (2010: 112). Sejalan dengan Barthes, Pratista menyebut bahwa narator non karakter disebut dengan diistilahkan *Voice of God* (2008: 42).

4. Ketertiban

Ketertiban diperlihatkan dengan keharmonisan, sebuah pola yang diciptakan untuk menciptakan sesuatu yang seimbang dan keindahan. Film ini memperlihatkan keseimbangan dalam menghadirkan alur cerita yang seimbang. Cerita yang ditampilkan memiliki porsi yang sama, dengan perpindahan babak yang sesuai dengan porsinya, seperti penghadiran iklan, dan penggunaan teknik *split screen*. Batasan informasi cerita dan alur cerita

linier, penceritaan dijelaskan secara runtut dengan hubungan sebab akibat yang jelas. Hal ini bertujuan untuk mempermudah penonton mengikuti alur ceritanya.

Kertertiban dan keharmonisan juga terdapat dalam ilustrasi musik. Ilustrasi musik membawa keteraturan, semacam ketukan-ketukan dalam pergantian gambar. Keharmonisan antara musik dan gambar sangat efektif mempengaruhi emosi penonton. Seperti ketika Luviana bersedih, diperlihatkan dengan ilustrasi musik yang mendayu diiringi dengan pergantian gambar yang bertempo lambat. Kesan yang dimunculkan dalam adegan ini terasa sekali, yaitu mengisahkan kisah batin yang dialami Luviana.

5. Ketegangan

Ketegangan dalam film digunakan untuk mempertahankan perhatian penonton. Boogs memberikan pengertian bahwa ketegangan dalam film disebut juga *suspense* yaitu menciptakan suatu keadaan sehingga menarik perhatian dan menggugah rasa ingin tahu (1992: 30). Ketegangan terlihat pada saat serikat buruh berdemo, turun ke jalan dengan massa yang banyak sambil berteriak-teriak tentang tuntutan mereka. Terlihat bahwa ada konflik antara buruh dengan pemerintah, ada konflik antara Luviana dengan Surya Paloh. Dramatisasi juga dibangun lewat *slow motion*, terlihat bahwa terdapat kesedihan, kekecewaan dan rasa putus asa yang dimunculkan dibangun dengan narasi puitis Luviana diiringi ilustrasi musik yang mendayu.

Suasana dramatik melalui *slow motion* juga dihadirkan dengan tanpa adanya suara *ambience* atau atmosfer sekitar dan hanya diiringi ilustrasi. *Shot-shot* pendemo yang berteriak, dengan tulisan-tulisan yang menyerang Surya Paloh, dan *shot* Luviana yang berdiri diam melihat para pendemo memiliki ketegangan sendiri bagi penontonnya. Luviana terdiam seakan terlihat kekalahan pada dirinya, para pendemo berteriak kencang melalui gerakan-gerakan mulutnya dengan semangat yang menggebu-gebu, membakar topeng-topeng wajah Surya Paloh. Ketegangan yang dibangun di sini seolah meminta penonton untuk berhenti bernapas, memfokuskan diri pada gambar-gambar yang dihadirkan. Di balik kelemahan itu kontrasan seolah diperlihatkan dengan adanya kekuatan, Surya Paloh telah berhasil dengan menutup telinga, tidak mendengarkan, dan tidak memberikan kesempatan Luviana beserta teman-teman pendukungnya untuk berbicara.

E. Makna Realitas *Ludic* dalam film “Di Balik Frekuensi”

Ivens menyebut bahwa film dokumenter bukan cerminan pasif dari kenyataan, melainkan terjadi proses penafsiran atas kenyataan yang dilakukan oleh pembuat film (dalam Wibowo, 2007: 147). Proses penafsiran di sini diartikan bagaimana pembuat film mampu menghadirkan realitas-realitasnya menurut persepsinya. Persepsi-persepsi pembuat film dihadirkan untuk memperlihatkan sisi keobyektifan, sehingga realitas tersebut dapat diterima oleh penonton sebagai realitas sesungguhnya. Terdapat ideologi-ideologi yang terselip diantara rangkaian-rangkaian gambar dan suara, seperti apa yang diungkap Sugiarto bahwa kontruksi ideologis dalam film terdapat bahasa tersembunyi yang disampaikan secara tendensius melalui rangkaian unsur audio visual (2014: 343).

Film *Di Balik Frekuensi* menghadirkan rangkaian realitas yang diciptakan pembuat film untuk memperkuat adanya realitas sesungguhnya antara lain, narasi karakter Luviana untuk memperkuat informasi, situasi dan kondisi yang sebenarnya. Ilustrasi musik bertujuan meningkatkan efek dramatik cerita dan menambah lapisan arti pada *motion graphic*. *Sound effect* untuk menunjukkan suara nyata seperti dari lokasi sesungguhnya. Teks visual sebagai tambahan informasi dalam menyampaikan fakta. Iklan sebagai tambahan informasi, data, dan penggerak cerita. *Footage* dan *stock shot* sebagai tambahan informasi dan data. *Slow motion* dan *fast motion* bertujuan untuk meningkatkan efek dramatik dan emosi penonton. *Multiple frame* memperlihatkan fakta dan data kekuasaan pemilik media. *Handheld* menunjukkan kesan nyata saat pengambilan gambar, kesan dramatik melalui kemiringan sudut pengambilan dan komposisi yang tidak teratur. Epilog sebagai informasi tambahan dan fakta yang terjadi pada *fresh graduate*. Pada tahap tersebut terdapat proses penyeleksian, penambahan, dan pilihan-pilihan atas rangkaian-rangkaian realitas yang dihadirkan tidak lepas dari campur tangan pembuat film. Realitas yang dihadirkan dalam film dokumenter bukan merupakan realitas sesungguhnya, terdapat realitas yang dimainkan oleh pembuatnya sebagai *auto ludic process*.

F. Kesimpulan

Film *Di Balik Frekuensi* merupakan salah satu film dokumenter yang tidak lepas dari campur tangan

pembuatnya. Susunan realitas yang dihadirkan terdapat unsur *ludicitas* yang diciptakan pembuatnya. Beberapa *ludicitas* film *Di Balik Frekuensi* terdapat pada rangkaian audio visual seperti, narasi, ilustrasi musik, *sound effect*, teks, iklan, *slow motion* dan *fast motion*, *motion graphic*, *stock shot* dan *footage*, kemiringan kamera, lensa *fish eye*, *multiple frame*, dan epilog. Selain melalui rangkaian gejala *ludic*, sebuah realitas diperkuat melalui cerita atau peristiwa sebenarnya yaitu dengan menghadirkan peristiwa yang benar-benar terjadi, menghadirkan narasumber terkait, tokoh Luviana, Hari Suwandi, Surya Paloh, Hari Tanoe, Aburizal Bakrie dan tokoh-tokoh pendukung lainnya, serta didukung dengan data-data yang kompleks.

Unsur-unsur *ludic* yang dihadirkan pembuat film bukan tanpa alasan. Beberapa *ludicitas* tersebut ditempatkan dan disesuaikan dengan sedemikian rupa untuk menghadirkan realitas sungguhan. Hal itu tampak bagaimana pembuat film menciptakan efek dramatik dalam filmnya, seperti rangkaian narasi, *slow motion*, pergerakan kamera *handheld* untuk menambah dramatisasi dan meningkatkan emosi penonton. Penghadiran *ludicitas* yang dibuat oleh *film-maker* dirasa mampu memberikan rasa percaya atas realitas yang disampaikan di film. Hal tersebut jelas akan memperkuat stigma yang sudah ada dalam masyarakat atau penontonnya bahwa film dokumenter mampu dipercaya kebenarannya.

Di balik penampilan menghadirkan realitas sesungguhnya, sebenarnya terdapat realitas *ludic* yang dihadirkan dalam film dokumenter tersebut. Realitas *ludic* dimaksud adalah rangkaian realitas yang dihadirkan pembuatnya sebagai realitas buatan. Unsur *ludic* terdapat dalam proses produksi film, seperti pemilihan cerita, subyek, proses pemilihan gambar, penggunaan kamera, proses penyusunan gambar, penambahan narasi, pemilihan narator, dan segala sesuatu yang dilakukan di tahapan *editing*.

Pesan-pesan yang dihadirkan melalui serangkaian unsur *ludic* berupa informasi, peringatan, himbauan, dan kritikan. Pesan-pesan tersebut merupakan ideologi pembuat film dalam menggiring persepsi-persepsi penontonnya, baik persepsi baik ataupun persepsi buruk. Melalui sajian yang menarik, tidak membosankan, memberikan pengalaman dan pengetahuan, film dokumenter dianggap memiliki nilai dan kesan tersendiri bagi penontonnya, sehingga

penonton meyakini dan mempercayai realitas yang disampaikan di dalam film dokumenter. Keobjektifan dalam film dokumenter merupakan subjektivitas pembuatnya. Terdapat keberpihakan pembuat film dalam menghadirkan realitasnya. Realitas tersebut diciptakan dan diproduksi pembuat film dalam memandang dan menginformasikan realitas ke dalam film dokumenter, salah satunya terdapat dalam film *Di Balik Frekuensi*.

KEPUSTAKAAN

- Achlina Leli dan Purnama Suwardi. 2011. *Kamus Istilah Pertelevisionan*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Barthes, Roland. 2010. *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Boogs, Joseph. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Terj. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell David, Kristin Thompson. 2008. *Film Art An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies Inc.
- Byrne, Bill. 2012. *3D Motion Graphics for 2D Artists*. Kidlington: Focal Press.
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo Ludens*. Terj. Hasan Basari. Jakarta: LP3ES.
- Palmer, Richard E. 2005. *Hermeneutika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rose C.AS, Jay. 2009. *Postproduction for Film and Audio*. Burlington: Focal Press.
- Rushton, Richard. 2011. *The Reality of Film*. New York: Manchester University Press.
- Sugiarto, Bambang. 2014. "Film dan Hakikatnya," dalam E d. Bambang Sugiarto, *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.