

Pendekatan Subjektif dan Objektif Sebagai Metode Penciptaan Film Eksperimental Saya Dan Sampah (Polusi Visual)

Gangga Lawranta¹, Dede Pramayoza²

^{1,2} Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia

E-mail: visualisme00@gmail.com, E-mail: dedepramayoza.riset@gmail.com

ARTICLE INFORMATION	ABSTRACT
<p>Submitted: 2021-06-30 Review: 2021-09-26 Review: 2021-09-16 Accepted: 2021-12-30 Published: 2021-12-31</p>	<p>Artikel ini menguraikan tentang proses penciptaan film eksperimental berjudul <i>Saya dan Sampah</i> yang merupakan salah satu film eksperimental yang berangkat dari fenomena politik di tahun 2019, di mana pemilihan umum terjadi di Indonesia dimulai dari tingkat Kota atau Kabupaten, Provinsi, Legislatif hingga pemilihan Presiden. Film eksperimental <i>Saya dan Sampah</i> diciptakan dengan menggunakan sudut pandang subjektif yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa keberadaan alat peraga kampanye di ruang publik, yang tidak tertata rapi, baik dari bentuk desain, penempatan yang tidak beraturan dan tidak komunikatif, menghasilkan sampah visual atau polusi visual, di mana hak masyarakat di ruang publik diabaikan. Proses penciptaan karya film eksperimental <i>Saya dan Sampah</i> menunjukkan bahwa pada dasarnya dampak dari polusi visual adalah ruang publik yang tidak ramah lingkungan maupun secara visual, begitu juga dengan dampak jangka panjang yang dapat menumpulkan daya nalar manusia. Karenanya masyarakat tidak harus bersifat permisif terhadap kebebasan penggunaan ruang publik, yang pada dasarnya merupakan ruang mereka.</p>
KEYWORDS	
<p>Experimental Film; Subjective Approach; Objective Approache; Public Space; Visual Pollution.</p>	
CORRESPONDENCE	
<p>dedepramayoza.riset@gmail.com</p>	

PENDAHULUAN

Tahun 2018 dan 2019 akan diingat oleh bangsa Indonesia sebagai tahun politik, di mana terjadi pemilihan umum serentak mulai dari Presiden dan Wakil Presiden, Gubernur dan Wakil Gubernur, hingga Walikota atau Bupati. Sebanyak 7968 calon legislatif yang tersebar di seluruh Indonesia bertanding untuk

mendapatkan kursi di DPRD hingga DPR RI. Artinya ada 7968 orang calon legislatif, calon Gubernur dan wakilnya, Walikota dan wakilnya serta calon Bupati juga ikut mempersiapkan kampanye yang dilakukan baik secara langsung hingga melalui media cetak.

Melalui media cetak ini beragam iklan yang dibuat dalam format baliho, spanduk,

poster, begitu juga mural-mural di tembok yang menambah sampah visual di ruang publik. Kita dapat mengakumulasi data sekian banyak calon yang akan bertanding, dan jika dari satu orang calon saja menyebar 100 baliho, 100 spanduk dan 1000 poster, sehingga begitu banyak sampah visual tersebar di ruang publik. Terkait fenomena di atas ketertiban pemasangan iklan di tempat yang telah ditentukan juga jarang dilakukan, bahkan terjadi perebutan kuasa atas ruang publik yang dianggap strategis. Hasilnya ruang publik menjadi semakin terbatas, begitu juga dengan gempuran iklan komersial.

Beberapa kasus seperti ini menjadi persoalan tersendiri, di mana iklan yang berserakan dalam berbagai langgam media memaksa masyarakat untuk menepikan rasionalitas. Sebagai gantinya, mereka dirangsang untuk terus berhasrat mengkonsumsi citra (juga imagologi) tertentu. (Barry, 2008:92). Realitas yang terjadi beberapa perusahaan rela mengeluarkan dana puluhan hingga ratusan juta rupiah untuk memperkenalkan produknya pada masyarakat. Iklan menjadi jendela kamar sebuah perusahaan yang keberadaannya menghubungkan perusahaan dengan masyarakat khususnya konsumen, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Studio (Diskom, 2009: 13).

Pemasangan baliho, poster, spanduk yang dilakukan secara sembarangan, banyak kita

temukan di pinggiran jalan sehingga menimbulkan kesan yang tidak enak dan menimbulkan sampah visual (polusi visual). Sampah visual untuk pertama kalinya dipopulerkan oleh Jean Baudrillard, salah seorang pemikir Perancis yang banyak menaruh perhatian terhadap perilaku konsumsi masyarakat era kontemporer. Menurut Baudrillard sampah visual merupakan kebiasaan para kapitalis yang menawarkan beragam produknya melalui berbagai spanduk dan banner di pinggiran jalan juga penayangan iklan-iklan di stasiun televisi, yang kesemuanya justru menimbulkan kelelahan berikut ketertindasan psikologis bagi mereka yang melihatnya.

Membaca kembali fungsi dari media komunikasi visual berdasarkan desain dan penempatannya, seharusnya memiliki kriteria dan aturan-aturan, baik dari segi penampilan atau desain yang sangat menarik, komunikatif, serta enak dipandang mata. Pemilihan bahu jalan, tiang listrik, atap gedung dan area hijau seperti pepohonan sebagai titik-titik pemasangan iklan, dapat mengganggu para pengguna jalan dengan pemandangan yang sangat riuh dan sangat tidak menyenangkan, inilah yang dikenal dengan istilah teror visual. Dampaknya memang tidak terasa seketika, namun perlahan ia akan menyusup dan menumpulkan daya nalar manusia (Kriyantono, 2007:154).

Penempatan berbagai media komunikasi visual tersebut di sembarang tempat dalam

kota, secara tidak langsung telah menyita ruang-ruang public. Padahal, sebuah kota adalah ruang hidup, yang dibangun terutama untuk tujuan kebahagiaan dan kepentingan hidup warganya. Sehingga, penyikapannya harus mengutamakan maknanya bagi mereka yang hidup di dalamnya, yang tak lain tak bukan adalah warga kota itu sendiri (Pramayoza, 2020: 10).

Apabila dari segi desain sudah tidak menarik dan pemasangan poster atau iklan yang sudah tidak beraturan, hal ini dapat menyebabkan beralihnya fungsi media komunikasi visual yang awalnya bertujuan untuk memperindah dan mempromosikan informasi sebuah produk, dapat berubah menjadi sampah visual yang mengotori ruang publik. Fenomena ini sering kita lihat di lingkungan sekitar kita terutama pada saat musim pemilu atau Pilkada.

Selama ini kita tidak begitu peduli atau mengamati fenomena ini barangkali sebagai hal yang serius, walaupun sebenarnya kita tahu hal ini sangat mengganggu baik secara pemandangan, maupun menjadi secara tidak langsung kita diteror visual dengan media-media kampanye calon pemimpin tersebut yang tidak pada tempatnya.

Fenomena tersebut menginspirasi pengkarya untuk menanggapi dengan satu karya audio visual berbentuk gambar bergerak. Media audio visual dapat efektif membangun opini bagi penontonnya, sebab media audio

visual merupakan salah satu media penyampaian informasi yang memberikan efek yang besar (visual experience). Melalui media audio visual informasi dapat tersajikan dengan baik dan bahkan dapat mewujudkan banyak opini bagi siapa yang melihatnya. Media audio visual merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran, audio visual adalah media yang memiliki kelebihan yang dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat.

Film Eksperimental merupakan film yang sangat menekankan ekspresi personal paling dalam dari pembuatnya. Karya-karya dalam film eksperimental nyaris berbentuk abstrak, tentu saja hal ini berkaitan dengan munculnya Hans Richter, Walter Ruttmann, Luis Bunuel, Salvador Dali dan para seniman lainnya yang menjadikan pita seluloid sebagai pengganti kanvasnya. Seniman-seniman itu juga lebih banyak merupakan seniman dari aliran dadaisme, surrealisme ataupun impresionisme, sehingga film-film yang berasal dari masa itu jarang sekali menjadi konsumsi publik karena sangat sulit dimengerti dan cenderung tidak bercerita (<http://www.Filmpelajar.com>).

Terkait hal di atas film eksperimental yang diciptakan diberi judul *Saya dan Sampah* merupakan film yang berangkat dari fenomena sampah visual yang dihasilkan oleh alat peraga kampanye selama masa pemilihan umum di Indonesia pada tahun 2018-2019. Sentuhan bentuk film eksperimental sangat cocok dalam

memvisualkan fenomena tersebut, selain dapat memberikan aroma baru dalam menikmati tontonan film, struktur naratif sebuah film eksperimental menjadikan ruang sebagai kunci utamanya, karena dalam sebuah film eksperimental benda-benda yang bersifat artistik menjadi tokoh utama dalam cara penyajian sebuah karya. Karya yang berjudul *Saya dan Sampah* ini diharapkan dapat mengintensifkan kepada para penonton betapa menggonggonya kampanye melalui media cetak yang tidak kita sadari secara langsung menjadi sampah visual dan teror visual berdasarkan pengalaman khususnya pada ruang publik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan sebagai berikut: Bagaimana menciptakan karya seni film eksperimental yang mengangkat fenomena sampah visual pemilihan kepala daerah, legislatif untuk memberikan penonton pengalaman intensif dan kritik sosial tentang gangguan sampah visual?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagasan Karya

Penciptaan film eksperimental *Saya dan Sampah* berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman pengkarya, ada beberapa peneliti atau pengkarya yang sebelumnya menjadikan sampah visual sebagai objek penelitian maupun objek penciptaan. Salah satunya *Sampah Visual Documentary* (2013) adalah sebuah film dokumenter yang disutradarai oleh Angger Timur, menceritakan tentang aksi dari Sumbo

Tinarbuko, beliau juga pemerhati budaya visual dan dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Jogjakarta. Sumbo Tinarbuko melakukan aksi pembersihan bersama dengan komunitasnya untuk membersihkan ruang publik dari sampah-sampah baliho, poster, stiker yang berasal dari produk barang maupun jasa.

Film ini memiliki kesamaan secara tema dengan film eksperimental *Saya dan Sampah*, yaitu sama-sama menjadikan isu sampah visual ke dalam bentuk karya seni. Fokus garapan memiliki perbedaan yang sangat jelas, hal ini dapat dipahami pada film dokumenter *Sampah Visual Documentary* sutradara lebih menonjolkan peran tokoh utama yaitu Sumbo Tinarbuko dalam melakukan aksi bersih-bersih kota dari ornamen sampah visual, sedangkan pada film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya fokus pada efek psikologis yang ditimbulkan oleh sampah visual di ruang publik, dan hilangnya kebebasan masyarakat secara visual diruang publik. Kesamaan isu sampah visual menjadi gangguan tersendiri bagi pengkarya dan dijadikan sebagai tinjauan karya dalam penciptaan Film Eksperimental *Saya dan Sampah*.

Karya selanjutnya yang menjadi tinjauan bagi pengkarya, yakni karya seni lukis oleh Raka Valdiansyah dengan judul "Bahasa Alam". Karya ini menggambarkan sebuah akibat dari sampah visual produk yang terpaku dan terkawat di pepohonan, selain mengganggu pandangan mata, pada karya ini sampah visual

juga dapat mengganggu pertumbuhan pohon. Karya ini menyimbolkan bentuk pepohonan yang terganggu dan diibaratkan seperti potongan-potongan. Media kaleng sengaja dipilih untuk mengekspresikan bentuk dari sampah visual produk, dalam lukisannya pemasangan antar kaleng dikawat hingga tembus, sehingga seperti yang terjadi pada sampah visual di pepohonan yang terpaku dan terkawat di pepohonan.

Pengambilan judul *Bahasa Alam* dipilih dengan tujuan agar dapat menggambarkan kondisi pohon yang terpasang sampah visual periklanan. Banyak sampah visual yang terpasang menggunakan kawat hingga dipaku menyebabkan rusaknya kulit pohon tersebut. Pemilihan bentuk yang agak lonjong tidak beraturan adalah terinspirasi oleh pohon yang ditebang. Alasan memilih media kaleng yang disusun sebagai karya seni lukis adalah menggambarkan dari sisa-sisa produk dan promosi produk yang termasuk sampah visual.

Karya lukis *Bahasa Alam* ini memiliki perbedaan media dengan film eksperimental *Saya dan Sampah*, namun pengkarya menjadikan acuan dimana pada karya lukis "Bahasa Alam" menggambarkan sampah visual yang mengeksploitasi pepohonan dan dapat merusak tanaman. Film eksperimental *Saya dan Sampah* juga merespon poster-poster ataupun spanduk yang menempel di pohon - pohon yang tidak pada tempatnya, dalam mengungkap fenomena sampah visual di ruang publik

sebagai kritik sosial sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Pendekatan Kekaryaannya

Proses riset dilaksanakan dengan menghimpun pengamatan lapangan, wawancara dan studi pustaka. Pengkarya melihat dan mengamati ruang publik pada saat sudah memasuki momentum pilkada dan pemilu. Pada umumnya, semua pajangan kampanye mulai berserakan, baik itu di jalanan, mobil yang berlalu lalang, pepohonan, serta tiang - tiang listrik yang begitu mengganggu.

Pengkarya melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat yang terganggu akan hadirnya baliho atau poster caleg di lingkungan mereka, namun hal ini tetap dianggap kewajaran karena berhubungan dengan tahun politik. Selain pengkarya melakukan wawancara dengan seorang caleg, kesimpulan yang pengkarya ambil dari wawancara caleg tersebut ialah, bahwa kurangnya ketegasan atau sanksi yang diberikan BAWASLU kepada caleg yang melanggar aturan alat peraga kampanye. Pengkarya juga melakukan riset pustaka dengan mempelajari aturan-aturan dan pasal-pasal yang berhubungan dengan alat peraga kampanye, sehingga pengkarya menemukan kesimpulan - kesimpulan untuk menarik kasus dalam penciptaan sebuah karya *Saya dan Sampah*.

Ruang publik dimaklumi sebagai salah satu barometer kualitas hidup sebuah kota. Sebagai tempat terbuka yang mempertemukan

antar komunitas warga suatu kota, ruang publik juga menjadi pelebur segala kepentingan baik warga, penguasa, hingga pengusaha. Ruang publik menjadi penting karena memiliki berbagai peran strategis, sedikitnya ada lima fungsi ruang publik. Pertama fungsi sosial, yaitu menyediakan tempat bagi interaksi dan aktivitas sosial masyarakat, serta kebutuhan rekreasi. Kedua fungsi ekonomi, yang memberikan tempat bagi aktivitas ekonomi masyarakat. Ketiga fungsi lingkungan, yang menyediakan tempat bagi siklus hidrologi kawasan, iklim mikro, dan habitat satwa (secara luas). Keempat fungsi budaya, yang mewadahi beragam aktivitas budaya masyarakat hingga pembentukan identitas kota. Kelima fungsi estetikanya, yang berperan memperindah kota. Ruang publik adalah ruang-ruang yang mampu memberi alternatif bagi warga untuk menyiasati spasialisasi dominan yang dilakukan oleh penguasa kota (Carr, 1992: 114).

Menurut Henri Lefebvre, sosiolog Marxis asal Perancis, ketika praktik spasial dilakukan oleh kelompok penguasa (atau kelompok dominan lain), ia akan menjadi spasialisasi dominan. Padahal praktik spasial warga kota merupakan artikulasi sosio kultural kolektif warga kota (Wawancara, Sumbo Tinarbuko: 2014). Idealnya ruang publik dicirikan sebagai ruang yang plural. Ruang publik dalam definisi harfiah ini secara politis diharapkan mampu menjadi perantara antara masyarakat dan negara, serta memiliki fungsi sebagai peringatan

ketika permasalahan kemasyarakatan yang menjadi tanggung jawab negara tidak mampu dipecahkan dengan cepat dan baik. Konteks ini juga menjalankan fungsi sebagai kontrol sosial atas perilaku rezim politik yang tengah berkuasa (Lefebvre, 2001:199). Pada akhirnya, baik di ruang privat atau domestik dan ruang publik, citraan iklan juga membanjiri sedemikian rupa. Pada ruang privat, iklan dijejalkan melalui media cetak, elektronik, dan internet.

Berdasarkan paparan di atas, pengkarya tertarik menggunakan konsep garapan gaya Avantgarde atau alternatif dalam penggarapan film dengan isu sampah visual ini. Film alternative juga kerap disepadankan dengan istilah *Avantgarde* dan film eksperimental (Prakosa, 1997). Menurut Ramli & Fathurahman (2005), film alternatif tidak tergantung aspek komersial dan berusaha menampilkan fenomena masyarakat. Film alternatif muncul tidak sekadar untuk sebagai alat bercerita naratif, tetapi juga untuk berekspresi. Apabila film hanya dijadikan sebagai alat bercerita saja tanpa aktivitas berekspresi, film akan menjadi terbatas (Prakosa, 1997).

Film eksperimental biasanya dibuat berdasarkan prinsip-prinsip di luar kerja industri film yang *mainstream*. Struktur film sangat ditentukan oleh pandangan subjektif dari pembuatnya (Panuju, 2019). Pengertian eksperimentasi adalah proses menemukan hal

baru dari sebuah kondisi yang telah dimanipulasi sebelumnya (Myers, 1987).

Berdasarkan itu, film eksperimental *Saya dan Sampah* tidak menggunakan dialog, narasi dalam film ini hanya menggunakan rentetan gambar dan beberapa adegan yang dimaksudkan untuk memperjelas narasi dan informasi yang disampaikan pengkarya.

Perancangan film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya lakukan dengan beberapa tahapan. Pertama pengkarya melakukan observasi terhadap isu yang diangkat yaitu tentang sampah visual, pengkarya mengumpulkan semua data yang berhubungan dengan tema yang diangkat baik data pustaka, wawancara ataupun data visual mengenai sampah visual. Kedua pengkarya mencoba mengkritisi fenomena yang hadir pada saat ini tentang kehadiran sampah visual di ruang publik berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh badan pengawas pemilu (BAWASLU) dan Undang-undang.

Ketiga pengkarya mengumpulkan *footage* yang berhubungan dengan tema, karena isu sampah visual yang diangkat lebih dekat dengan fenomena politik maka pengkarya mengumpulkan *footage* sebelum alat peraga kampanye dibersihkan oleh panitia pengawas pemilu (PANWASLU). Kumpulan *footage* ini dimaksudkan agar mewakili pandangan publik atas terganggunya kebebasan publik secara visual di ruang publik itu sendiri. Selanjutnya

pengkarya membuat adegan dengan menghadirkan satu tokoh dengan beberapa ekstras, tokoh ini mewakili pengguna ruang publik yang terganggu atas kebebasan visual di ruang publik dan para ekstras akan memakai topeng yang dimaksudkan sebagai pihak penyebab sampah visual itu sendiri. Seperti pihak swasta atau corporate dan para caleg, Selanjutnya pengkarya memasuki tahapan editing untuk menggabungkan materi yang didapat dan termasuk memberi musik pengiring yang di tata oleh seorang seniman musik bernama Taufik Adam, melalui tatanan musik ambience dan instrumen gitar agar dapat menunjang dramatik pada gambar.

Pendekatan yang dilakukan pada tataran ini adalah pendekatan objektif yaitu pendekatan yang biasa dilakukan pada karya sastra. Pendekatan objektif merupakan pendekatan yang menekankan pada segi intrinsik karya sastra yang bersangkutan di mana, pendekatan yang sangat mengutamakan penyelidikan karya sastra berdasarkan kenyataan teks sastra itu sendiri (Yudiono, 1984: 53). Objektivitas adalah hal lain yang dipandang penting dari eksperimentasi. Hasil eksperimen harus bebas dari bias subjektif individu, dalam hal ini adalah eksperimenter. (Prasiti & Yuwono, 2018).

Hal-hal yang di luar karya sastra walaupun masih ada hubungan dengan sastra dianggap tidak perlu untuk dijadikan pertimbangan dalam menganalisis karya sastra. Dalam pendekatan objektif telah banyak

dikembangkan metode-metode penelitian, seperti formalisme Rusia, strukturalisme Perancis, strukturalisme Cekoslavia, New Criticism Amerika. Istilah strukturalisme juga berkembang menjadi post strukturalisme, strukturalisme dinamik, intertekstualisme, pendekatan objektif lebih fokus kepada beberapa unsur seperti, penokohan, alur, waktu, tempat serta gaya tutur (Teeuw, 1984:83).

Film eksperimental *Saya dan Sampah* memvisualkan pemikiran pengkarya atas apa yang dikritisi dalam fenomena tahun politik berdampak pada ruang publik yang didominasi oleh alat peraga kampanye. Bentuk film eksperimental ini merupakan hasil riset pengkarya untuk menyimpulkan kritikan terhadap sampah visual pada ruang publik.

Proses penciptaan karya seni, membutuhkan metode dan teknik untuk membantu mengungkapkan perasaan atau pernyataan ke dalam wujud ekspresi sebuah karya yang lebih kongkrit. Esensi seni adalah kreativitas. Kreativitas lahir dari berbagai gagasan yang dirangkai sedemikian rupa, guna memenuhi suatu kebutuhan. Kebutuhan itu selalu berubah, maka demikian pulalah cara pemenuhan kebutuhan. Dari situlah muncul berbagai keunikan, kekhasan, dan keberagaman. Selain itu, patut digarisbawahi, bahwa seni dan kreativitas hanya dapat tumbuh dan berkembang bila ada keberagaman. (Marianto, 2017: 4)

Secara keseluruhan pengkarya memulai dengan pencarian subjek penciptaan (melihat fenomena), penetapan objek penciptaan (ide gagasan), pencarian landasan teoretik atau pengalaman empirik sampai mencakupi eksplorasi teknik dan bahan (konsep), penciptaan karya (eksekusi) dan akhirnya penyajian produk seni itu sendiri (penyajian). Keseluruhan tahap tersebut pengkarya lakukan satu persatu agar karya film eksperimental *Saya dan Sampah* berproses sesuai dengan metode yang telah pengkarya susun. Penciptaan karya seni film eksperimental *Saya dan Sampah*, wujud yang dihasilkan berhubungan erat dengan metode yang sudah pengkarya paparkan sebelumnya, walaupun mungkin setiap pembuatnya memiliki perbedaan dalam setiap tahapan kerjanya, tetapi pada dasarnya langkah-langkah tersebut dapat dibagi kedalam tiga tahapan pokok.

Tahapan penciptaan film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya lakukan dengan tiga tahapan, yaitu: Pertama, Pra produksi merupakan proses dimana awal pencetus ide dan gagasan pokok. Dalam tahap ini pengkarya mempersiapkan gagasan yang akan digarap sesuai dengan hasil riset yang telah dilakukan, selain itu pengkarya juga membentuk tim produksi yang akan mengeksekusi rancangan yang telah dibuat. Pengkarya melakukan pencarian lokasi untuk adegan yang digarap sesuai dengan kebutuhan film serta mengurus perizinannya. Dalam proses ini pengkarya dan

tim juga mengambil beberapa stock shot, seperti alat peraga kampanye yang terpampang di tempat umum dan juga melakukan pengambilan gambar pada proses kampanye salah satu calon presiden dengan lokasi di kota Padang. Hasil gambar yang didapat pada tahapan pra produksi ini selanjutnya pengkarya amati, hasil dari pengamatan ini menjadi pertimbangan bagi pengkarya dalam penambahan adegan pada tahapan produksi.

Tahapan kedua, Produksi merupakan proses semua gagasan diwujudkan dalam bentuk visual. Tahap ini pengkarya beserta tim mengeksekusi atau pengambilan gambar sesuai adegan yang dibutuhkan, seperti adegan tokoh perempuan yang dihadirkan pada ruang publik. Adegan pada tahap produksi ini juga sesuai dengan kebutuhan adegan yang telah dirancang pada tahap pra produksi. Adegan ini digarap di beberapa tempat umum seperti di pasar kota Padangpanjang, ruas jalan utama kota Padangpanjang dan kota Bukittinggi. Adegan pemasangan poster pada film ini dilakukan pada malam hari, di beberapa tempat di kota Padangpanjang, adegan pemasangan poster ini dilakukan oleh beberapa pemain tambahan atau extras. Adegan pemasangan poster pada Film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya lakukan didasari oleh hasil pengamatan pengkarya dalam melihat cara kerja tim sukses partai politik dalam pemasangan alat peraga kampanye, yang kebanyakan dilakukan pada malam hari.

Langkah terakhir adalah pasca produksi merupakan proses pengeditan gambar dan penataan musik menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh sehingga layak untuk di publikasikan. Tahapan ini berupa tahapan laboratorium, dimana seluruh materi baik visual maupun audio disunting sesuai dengan kebutuhan film. Selain itu pengkarya juga memproduksi musik ilustrasi yang dibantu oleh komposer sesuai dengan kebutuhan suasana pada film tersebut. Dalam penataan musik pengkarya berdiskusi dengan komposer tentang tema musik ilustrasi yang dibuat. Dengan tema polusi visual, mengarahkan komposer juga dapat menata musik dengan capaian polusi audio, pengolahan beberapa ambience dan dibantu instrument gitar yang menghasilkan suasana musik yang menunjang film ini secara keseluruhan.

Penyusunan Struktur Karya Seni

Tema

Film Eksperimental *Saya dan Sampah* mengusung tema sampah visual atau polusi visual yang berasal dari alat peraga kampanye ditahun 2019. Negara Indonesia pada tahun 2019 melaksanakan pemilihan umum baik dari pemilihan Presiden dan Wakil Presiden maupun pemilihan kepala daerah tingkat Kota/Kabupaten, Provinsi dan Legislatif. Pengkarya mengangkat fenomena sampah visual berdasarkan pengamatan atas efek dari pemilu di negara Indonesia. Pengkarya melihat fenomena politik di ruang publik yang

seharusnya ramah secara lingkungan dan visual terkena dampak secara sampah visual melalui teror secara visual. Teror visual ini berupa alat peraga kampanye yang tidak mementingkan dari segi penampilan, desain yang tidak menarik dan tidak komunikatif lalu dipasang secara tidak beraturan. Tema sampah visual pada film eksperimental *Saya dan Sampah* dipilih karena pengkarya mengamati fenomena politik di Indonesia ditahun 2019 dengan sudut pandang audio visual.

Plot

Plot atau alur yang pengkarya gunakan dalam film eksperimental *Saya dan Sampah* yakni menggunakan non linear atau tidak berurutan. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista, 2008:37). Pada Film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya menggunakan alur non linear karena pengkarya menghadirkan beberapa adegan di beberapa lokasi yang berbeda, perpindahan adegan yang tidak berurutan dimaksudkan agar nantinya penonton merasakan suasana atau mood yang ingin pengkarya capai, mood yang ingin pengkarya capai berupa gangguan secara visual urutan gambar yang berisi adegan-adegan yang menyebabkan sampah visual menyebabkan teror visual pada penonton, hal ini yang pengkarya rasakan atas pengamatan fenomena diruang publik pada tahun 2018-2019.

Karakter

Film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya menghadirkan beberapa karakter sebagai pendukung karya. Karakter pertama yaitu tokoh perempuan menggunakan pakaian berbaju putih, dihadirkan pada beberapa lokasi yang telah dipenuhi alat peraga kampanye. Adegan perempuan ini memperhatikan alat peraga kampanye yang terpasang tidak beraturan, perempuan ini juga dihadirkan pada adegan yang pengkarya garap dalam studio dan menggunakan *infocus*, gambar yang diproyeksikan dari infocus itu berupa *stockshot* alat peraga kampanye yang terpajang secara tidak beraturan di ruang publik, lalu hasil dari infocus ini sengaja diarahkan pada tubuh perempuan tersebut.



Gambar 1. Tokoh Karakter Perempuan Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

Tokoh perempuan pada film eksperimental *Saya dan Sampah* ini dihadirkan untuk mewakili masyarakat yang terganggu dikarenakan sampah visual. Tokoh perempuan

ini diperankan oleh Putri Varianda yang menurut pengkarya mampu mengekspresikan ide dan gagasan pengkarya. Tokoh perempuan ini hadir di beberapa lokasi pemasangan alat peraga kampanye dengan ekspresi yang datar dan kebingungan memperhatikan suasana kejadian pemasangan poster-poster tersebut.

Kedua, tokoh-tokoh bertopeng, tokoh-tokoh ini memakai topeng yang sama dengan tokoh yang dihadirkan pada poster caleg. Adegan para tokoh bertopeng ini berupa pemasangan poster caleg diruang publik, adegan yang dihadirkan beberapa orang bertopeng menempel poster-poster di beberapa tempat, pemilihan lokasi pada adegan tokoh-tokoh bertopeng ini sengaja dihadirkan pada ruang publik yang banyak terpasang alat peraga kampanye seperti poster, baliho, bendera, dan lain-lain. Tokoh-tokoh bertopeng ini pengkarya hadirkan untuk menggambarkan oknum yang menyebabkan sampah visual, dan masyarakat lebih mengenal wajah mereka dibanding visi dan misi para caleg. Kehadiran para tokoh bertopeng ini tidak hanya sebagai karakter, namun juga menjadi simbol teror visual yang dijadikan karakter dalam pencapaian ide dan gagasan yang pengkarya inginkan.



Gambar 2. Tokoh Bertopeng Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

Lokasi

Lokasi pengambilan gambar (shooting) pengkarya memilih kota Padangpanjang, Padang, Bukittinggi sebagai tempat-tempat yang mewakili daerah - daerah lain bahwasanya sampah visual sebenarnya dapat terjadi di daerah mana saja. Pemilihan lokasi berdasarkan ruang publik yang telah dipenuhi alat peraga kampanye. Lokasi lain pada film ini berupa studio, pengambilan gambar pada studio ini untuk menggarap adegan tokoh perempuan dan tokoh bertopeng dengan efek visual yang berasal dari proyeksi infocus. Film eksperimental *Saya dan Sampah* ini menggambarkan situasi dan kondisi fenomena sampah visual di Indonesia, pengkarya menghilangkan identifikasi lokasi pada film ini dengan tidak memperlihatkan identifikasi kota yang dijadikan lokasi pengambilan gambar, seperti plang nama daerah dan bangunan yang ikonik, Selain itu pengkarya pada saat masa pra produksi mengubah warna pada film untuk menghilangkan identifikasi kota, hal ini pengkarya lakukan karena fenomena sampah

visual ini terjadi di banyak kota dan daerah di Indonesia.

Penciptaan Tekstur Karya Seni

Mise en scene

Mise en scene adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur ini, *mise en scene* terdiri dari empat aspek utama yaitu: setting, make up, lighting, acting (Pratista, 2008:61). Setting film eksperimental *Saya dan Sampah* dihadirkan pada sudut-sudut kota dan ruang publik yang dipenuhi alat peraga kampanye, setting ini dipilih untuk secara tidak langsung mengkritisi pihak-pihak yang menyebabkan sampah visual. Beberapa properti yang digunakan pada film eksperimental *Saya dan Sampah* seperti topeng dan poster. Poster yang ada pada film eksperimental *Saya dan Sampah* sengaja dibuat menyerupai poster-poster caleg pada umumnya untuk memberikan kritik secara tidak langsung pada para caleg yang menempelkan posternya di sembarang tempat.

Kostum dan make up yang dipakai tokoh perempuan dalam film ini menggunakan baju berwarna putih, pemilihan warna putih bagi pengkarya sebagai tokoh tidak memihak kepada salah satu partai politik, namun tokoh ini dihadirkan sebagai pengguna ruang publik yang hak nya terganggu atas sampah visual. Tokoh perempuan ini di awal film menggunakan make up natural, make up natural ini dipakai

sebagai tanda sebelum sampah visual dari alat peraga partai politik belum terlalu mengganggu, namun di bagian akhir film pada adegan di studio tokoh perempuan ini memakai make up yang warna-warni, make up pada tokoh perempuan dimaksudkan sebagai gambaran calon pemilih yang bingung atas pilihan politiknya, selain itu juga menggambarkan terganggunya pengguna ruang publik atas sampah visual yang dihasilkan partai politik, dikarenakan banyaknya alat peraga kampanye yang tidak komunikatif, tidak dengan desain yang bagus dan penempatan yang tidak teratur menyampaikan visi dan misinya kepada calon pemilih.

Tokoh perempuan pada film eksperimental *Saya dan Sampah* ini dihadirkan pada adegan-adegan pemasangan poster oleh tokoh-tokoh bertopeng, adegan ini sebagai analogi pengguna ruang publik yang telah menjadi korban teror visual oleh alat peraga kampanye yang tidak teratur.



Gambar 3. Foto lokasi film eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

Sinematografi

Pada Film Eksperimental *Saya dan Sampah* ada beberapa unsur sinematografi yang diterapkan oleh pengkarya, seperti Framing, camera placement, lighting, tone colour. Tuntutan naratif serta estetika membuat sineas membatasi mise en scene sesuai dengan kebutuhannya, pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal dengan istilah pembingkai atau Framing (Pratista, 2008:100). Pada film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya memakai beberapa frame size, mulai dari close up sampai very long shot. Pengkarya juga memakai berbagai macam angle camera seperti *low angle*, *eye level*, dan *high angle*. Pemakaian framing dan angle camera yang bervariasi dimaksudkan agar nantinya penonton dapat melihat peristiwa yang dihadirkan dengan berbagai macam perspektif.

Penggunaan *developing shot* pada pergerakan kamera dalam film eksperimental *Saya dan Sampah* merupakan teknik pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya adalah terdapat pergerakan lensa kamera, pergerakan kamera, pergerakan badan kamera dan pergerakan dari objek (Umbara, 2010:103).



Gambar 5. Foto Make Up Tokoh dalam adegan Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber Gangga Lawranta: 2019)

Pada adegan studio pengkarya menggunakan *simple shot*, dimana teknik pengambilan gambar dengan berbagai objek yang direkam/shot boleh bergerak (*move*) atau (*Diam*) (Umbara, 2010:102). Pada adegan ini kamera bersifat statis, adegan pada bagian ini pengkarya mengkhususkan penonton untuk memperhatikan tokoh perempuan dengan proyeksi infokus ke arah tokoh.

Lighting

Sumber cahaya yang digunakan pada Film Eksperimental *Saya dan Sampah* ini berdasarkan latar dan waktu, pada saat di luar ruangan digunakan pencahayaan natural dengan memaksimalkan cahaya matahari. Pada malam hari pengkarya memaksimalkan sumber-sumber cahaya yang telah ada di lokasi seperti lampu jalan, lampu-lampu kendaraan, lampu-lampu pertokoan dan perumahan. Untuk bagian adegan di dalam studio pengkarya memanfaatkan cahaya dari infokus yang di proyeksikan ke arah si tokoh.



Gambar 6. Pencahayaan Natural Di Siang Hari Pada Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber Gangga Lawranta: 2019)



Gambar 7. Pencahayaan Pada Malam Hari Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

Warna

Sebuah karya visual yang dilihat oleh penonton merupakan proyeksi dari hasil karya para pembuat dan pencipta karya itu. Memberikan sebuah sentuhan eksperience menjadi salah satu tujuan utama. Membentuk sebuah tekstur objek visual, diawali dengan pemilihan warna yang dapat memberikan tekstur tertentu, pengaruh atau dampak dari tekstur ini sebenarnya memberikan kesan terhadap penonton hingga mereka dapat merasakan secara fisik tekstur dalam objek visual tersebut. Warna yang pengkarya gunakan pada Film Eksperimental *Saya dan Sampah* adalah warna non realis agar penonton mendapatkan dimensi baru pada saat menonton, penerapan warna non realis dilakukan saat proses editing seperti merubah-ubah warna bendera partai agar tidak menyerupai warna aslinya.



Gambar 8. Pencahayaan Pada Malam Hari Di Studio Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber Gangga Lawranta: 2019)

Editing

Film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya menggunakan bentuk editing dengan cross cutting merupakan serangkaian shot yang memperlihatkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergantian (Pratista, 2008:140). Penggunaan cross cutting pada film ini karena banyak adegan yang dihadirkan di tempat yang berbeda. Adegan-adegan tersebut ditampilkan secara acak dengan tujuan untuk meneror penonton secara visual. Penyambungan setiap shotnya penulis akan menggunakan cut to cut, cut merupakan transisi shot ke shot lainnya. Shot A langsung berubah seketika berubah menjadi shot B (Pratista, 2008:124).

Pada film eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya menggunakan teknik slow motion dan fast cutting. Slow motion adalah kecepatan gerak lambat dari gerak normal, teknik slow motion pada film memiliki fungsi yang beragam namun umumnya digunakan untuk memberi efek dramatik pada sebuah momen atau peristiwa (Pratista, 2008:93). Tujuan penggunaan slow motion pada film ini adalah untuk memberikan penekanan pada adegan yang dihadirkan. Fast cutting adalah teknik editing yang menggabungkan beberapa shot berdurasi singkat (misalnya 3 detik atau kurang) secara berturut-turut (Nelmes, 2003:396). Penggunaan fast cutting bertujuan untuk mengintensifkan adegan kepada para penonton betapa menggonggonya sampah visual di ruang publik.

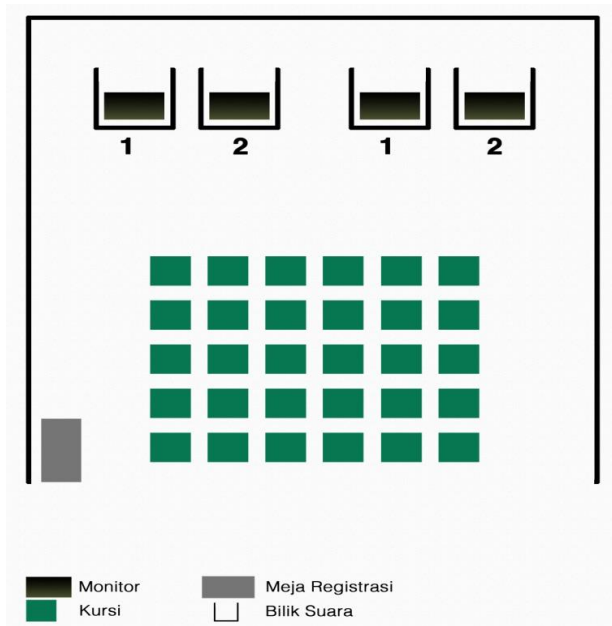
Suara

Suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni dialog, musik, dan efek suara. Pada Film Eksperimental *Saya dan Sampah* pengkarya hanya memaksimalkan musik. Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu baik yang ada di dalam maupun luar cerita film (musik latar) (Pratista, 2008:149). Film eksperimental ini terdiri dari dua bagian, pada bagian pertama musik yang digunakan bertempo lambat sedangkan pada bagian kedua bertempo cepat tujuan penggunaan tempo lambat dan cepat bertujuan untuk membangun mood penonton. Selain dari segi visual pengkarya juga ingin meneror

penonton melalui audio. Pengkarya berdiskusi dengan komposer untuk membuat tatanan musik yang nantinya juga akan mengganggu penonton dengan suara, pengolahan ambience yang ditambah dengan beberapa suara dari gitar yang tidak harmonis dapat menambah gangguan kepada penonton pada saat penayangannya.

Pameran Karya

Eksperimentasi dalam proses kekaryaannya *Saya dan Sampah*, tidak berhenti pada produksi dari film itu sendiri, melainkan dilanjutkan dengan rancangan atas cara presentasinya kepada public. Pengkarya menghadirkan display yang memberi pengalaman menonton yang baru kepada penonton. Pengalaman dimaksud diwujudkan melalui penataan *display* pameran film ini, yang dibuat menyerupai bentuk ruang dan suasana Tempat Pemilahan Umum (TPU). Dengan cara ini, pengkarya bermaksud memanggil kembali ingatan para pengunjung sekaligus penonton karya, atas suasana pemilu, yang diharapkan juga memancing kembali ingatannya tentang gangguan yang ditimbulkan oleh berbagai atribut kampanye menjelang pemilu. Adapun bentuk desain yang diterapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Desain *Layout* Pameran Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

Pelaksanaan pameran dan film *Saya dan Sampah* dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2021 di kantor Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata kota Padangpanjang. Tempat ini sengaja dipilih karena pada karya ini pengkarya melibatkan pemerintah agar dapat memberikan tawaran untuk pembacaan ruang publik di kota Padangpanjang. Pameran ini menjadi media kritik untuk penataan kota, pengkarya mendesain pameran ini menyerupai tempat pemilihan suara pada saat pemilu, dimana dapat mengembalikan ingatan pada peristiwa pemilihan suara sehingga para penonton dapat menonton secara bergantian sesuai dengan sistem pemilu pada umumnya. Pada bilik suara diletakkan monitor sebagai media pemutar film *Saya dan Sampah*. Pengkarya mengharapkan karya ini dapat menjadi referensi karya dan di apresiasi bagi Mahasiswa lainnya.

Pelaksanaan pameran dilakukan pada pukul 14:00 wib, diawali dari pengantar pelaksanaan kegiatan ujian akhir dari direktur Pascasarjana Dr. Asril, S.S.kar., M.Hum dan dilanjutkan pembukaan secara resmi perwakilan dari pemerintah daerah kota Padangpanjang, acara selanjutnya pengantar karya oleh salah satu perwakilan dosen pembimbing yang diwakili oleh Dr. Yusril, S.S., M.Sn kemudian pameran dimulai, satu persatu penonton memasuki bilik suara yang sebelumnya telah mencuci tangan untuk mematuhi prosedur kesehatan covid19, seluruh penonton diwajibkan memakai masker dan menjaga jarak selama acara berlangsung.



Gambar 10. Dokumentasi Pameran Film Eksperimental *Saya dan Sampah* (Sumber: Gangga Lawranta, 2019)

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengkarya, tema sampah visual yang berfokus pada alat peraga kampanye menjadi suatu yang membingungkan bagi masyarakat, karena alat peraga kampanye lebih menonjolkan foto pasangan calon dibanding unsur yang lain, seperti nama, nomor urut dan visi misi. Alat

peraga kampanye tersebut yang dipasang secara tidak beraturan menyebabkan masyarakat tidak simpati dengan calon yang ada pada alat peraga tersebut. Pada perkembangan sekarang aturan pemasangan alat peraga juga tidak menjadi perhatian khusus bagi pemerintah dan masyarakat pengguna ruang publik.

Pengkarya melihat adanya sanksi yang lemah pada aturan yang ditetapkan dari KPU dan BAWASLU terhadap pelanggaran pemasangan alat peraga yang tidak beraturan, sehingga hal tersebut dimanfaatkan terus menerus secara berulang oleh para pasangan calon dan calon legislatif. Masyarakat juga bersikap permisif terhadap fenomena tersebut, sehingga sampah visual selalu saja menjadi hal yang mengganggu hak – hak pengguna publik. Sementara ruang publik seharusnya ramah lingkungan dan ramah secara visual.

Dalam menjawab fenomena diatas telah digarap sebuah Film Eksperimental sebagai sebuah ekspresi pengkarya tentang keprihatinan pada fenomena sampah visual. Pemilihan kepala daerah dan juga sebagai ungkapan kritik sosial, yang berharap tercapainya kenyamanan masyarakat secara umum dan aplikasi kedepan memilih media terbaik sebagai media kampanye.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, pengkarya menafsirkan agar KPU atau BAWASLU lebih mempertegas sanksi terhadap para pelanggar pemasangan alat peraga kampanye. Masyarakat sebaiknya juga lebih peduli pada penggunaan ruang publik, agar hal

– hal yang mengganggu pemandangan tidak terjadi lagi pada musim pemilu berikutnya. Pengkarya juga menyarankan sebaiknya para calon legislatif melakukan kampanye menggunakan media digital, seperti televisi, sosial media, radio, vidiotron, dan lain sebagainya, agar lebih efektif dan efisien.

KEPUSTAKAAN

- Barry, Syamsul. 2008. *Jalan Seni Jalanan*. Yogyakarta: Studium.
- Brudel, Fernand. 1987. *Dapatkah Kapitalisme Bertahan*, dalam M. Kriyantono, Rahmat. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lefebvre, Henri. 2001. *Revolt Through Dominant Respatialization*, dalam Rob Shields, Lefebvre, Love, and Struggle: *Spatial Dialectics*, dalam Yuka Dian Narendra, *Publik dan Reklame di Ruang Kota Jakarta*. Jakarta: Ruang Rupa.
- Mariato, M. Dwi. 2017. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Myers, D. G. 1987. *Social Psychology*. USA: Von Hoffmann Press.
- Nelmes, Jill. 2003. *An Introduction to Film Studies*. Routledge. Psychology press
- Panuju, Redi. 2019. *Film Sebagai Proses Kreatif*. Malang: Inteligencia Media.
- Pramayoza, Dede. 2010. *Diorama Kota Bahagia; Padangpanjang dalam Esai*. Padangpanjang: Dinas Perpustakaan dan Kearsipan.
- Prasiti, Wiwien Dinar, Susantyo Yuwono. 2018. *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori dan Aplikasi*. Surakarta: Penerbit Muhammadiyah Universtity Press.
- Program Studi desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom.

2009. *Irama Visual: Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Rahardjo, Dawam. *Kapitalisme Dulu dan Sekarang*. Jakarta: LP3ES.

Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Pustaka jaya.

Tinarbuko, Sumbo. 2013. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Umbara, Diki. 2010. *How To Be A Cameramen*, Yogyakarta: Interprebook.

Yudiono. K.S. 1984. *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Ilmiah*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.