

VISUAL LOOK KARAKTER Mgr. SOEGIJAPRANATA DALAM FILM SOEGIJA

Ag. Dicky Prastomo

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain
Unika Soegijapranata Semarang
Email: dicky.prastomo@unika.ac.id

ABSTRAK

Soegija, karakter Mgr. Soegijapranata yang ditampilkan dalam film tampaknya dibangun berbeda. Karakterisasi Soegija dapat diamati melalui bagaimana ia mengatakan, apa yang dia pikir, bagaimana perasaannya, ia bereaksi terhadap orang lain, dan terutama bagaimana ditampilkan secara visual (visual look). Dengan metode adegan per adegan, pengamatan mengungkapkan Bias antara Mgr. Soegijapranata dan Soegija. Tampaknya tampilan visual memberikan perspektif sebuah docudrama daripada informasi dokumentasi tentang Mgr. Soegijapranata.

ABSTRACT

Soegija, the character of Mgr. Soegijapranata shown in the film seems constructed differently. The characterization of Soegija can be observed through how he said, what he thought, how he felt, he reacted to others, and especially how the visual appearance (visual look) looked. As a scene per scene method, the observation reveal bias between Mgr. Soegijapranata and Soegija. It seemed that visual look perspectives give a docudrama than a documentation information about Mgr. Soegijapranata.

Keywords: Character, Soegija, Mgr. Soegijapranata, visual look

PENDAHULUAN

Latar Belakang Permasalahan

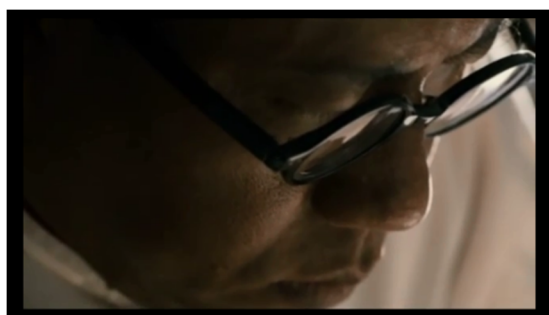
Menurut Joseph M. Boggs (2000:2) film merupakan harmonisasi suara dan gambar bergerak, runutan cerita dari awal hingga akhir dengan memperluas batasan tempat dan waktu. Berdasarkan perspektif ini film *Soegija* yang dirilis tahun 2012 merepresentasikan sepenggal kisah keberanian kehidupan tokoh Mgr. Soegijapranata sebagai Soegija di era pergerakan kemerdekaan dari penjajahan Jepang dan Belanda. Kegiatan mengkaji film secara umum dan sederhana mengandung aspek-aspek terhadap pengamatan, proses, dan fenomena obyek desain dengan maksud memperoleh gambaran seutuhnya terhadap kompleksitas sebuah obyek desain.

Menurut Gregory dan Gillian (2008:247) penting sekali bagi setiap orang untuk menghargai keberanian seseorang, komitmen, kerja keras, dan perhatian mereka terhadap kelangsungan hak-hak asasi manusia. Film dapat menjadi bukti visual perjuangan yang kuat dan dapat didistribusikan melalui kecanggihan teknologi. Dalam konteks film *Soegija*, karakter Mgr. Soegijapranata dikonstruksi sebagai pahlawan nasional yang 100% Katolik 100% Indonesia dalam usaha diplomasinya untuk mempengaruhi situasi perang menuju pencapaian perdamaian. Meski demikian antara film dengan dokumentasi seringkali memunculkan makna informasi yang tidak sama karena adanya dramatisasi.

Makna-makna yang tersembunyi dalam sebuah produk desain seperti film *Soegija* menawarkan temuan-temuan baru yang berbeda dibanding saat menontonnya. Pengalaman khalayak penonton akan semakin membuka kesadaran dan pemahaman terhadap suatu permasalahan. Pencapaian pemaknaan akan arti dan nilai-nilai yang ditampilkan dapat dipusatkan melalui karakter tokoh, apalagi divisualkan dengan cara berbeda. Pada titik inilah kajian visual karakter Mgr. Soegijapranata dalam film *Soegija* penting, dan menarik untuk dilakukan.



Foto Dokumen Sejarah



Film *Soegija*

- Sudut pandang kamera yang diarahkan gaya visualnya (*visual look*) oleh sutradara berbeda dengan profile dokumentasi sejarah (dok.Unika)

Dicky Prastomo

Visual Look Karakter Mgr. Soegijapranata dalam Film Soegija



Foto Dokumen Sejarah



Film Soegija

- Perspektif *visual look* yang ditampilkan dalam film juga berbeda dengan profile dokumentasi sejarah (dok.Unika)

Identifikasi Masalah

- a) Film berdasarkan kehidupan nyata sering bersifat dokudrama, atau bukan dokumentasi murni.
- b) Mgr. Soegijapranata adalah tokoh dalam realitas nyata, Pahlawan Nasional di era kemerdekaan.
- c) Film mengkonstruksi Mgr. Soegijapranata menjadi karakter Soegija secara berbeda.
- d) Pelacakan penelitian dengan fenomena subyek film yang sama melalui [google.scholar.com](https://scholar.google.com) "Representasi Nasionalisme dalam Film Soegija 100% Indonesia. Universitas Diponegoro 2013.

Pembatasan Masalah

Karakterisasi Mgr. Soegijapranata menjadi Soegija dalam film mencakup beberapa elemen yang bisa diamati ketika menontonnya yakni apa yang dikatakan Soegija (*speech*), apa yang dipikirkan Soegija (*thought*), apa yang dirasakan Soegija (*emotions*), apa yang dilakukan oleh tokoh Soegija (*action*) serta apa yang nampak terlihat secara visual pada karakter tokoh Soegija (*visual look*). Tulisan berikut hanya akan mengulas mengenai elemen *visual look* pada tokoh Soegija.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi dan pembatasan permasalahan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana tokoh Mgr. Soegijapranata dikonstruksi sebagai karakter tokoh Soegija melalui perspektif *visual look* dalam film Soegija?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk mengkaji dan mengetahui perbedaan antara Mgr. Soegijapranata dengan karakter tokoh Soegija dalam film Soegija melalui perspektif *visual look*.

Metodologi

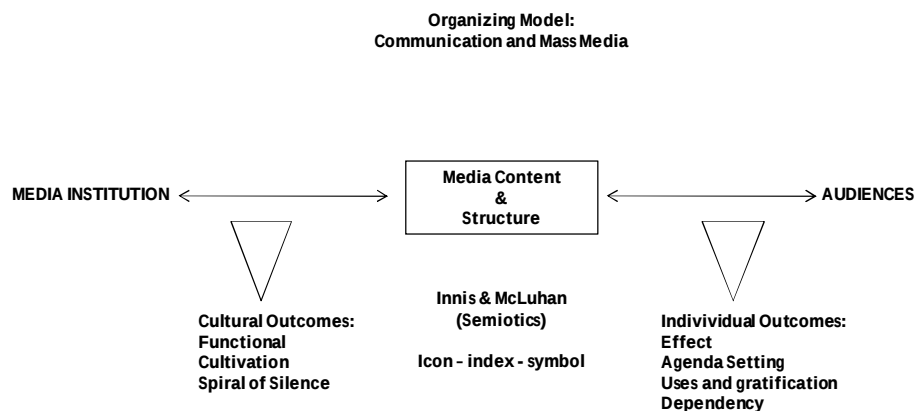
Penelitian ini dilakukan tidak sekedar deskriptif, tetapi juga bersifat menganalisa sample, menginterpretasi, menilai tampilan visual pembentuk tokoh Soegija, karakter Mgr. Soegijapranata di dalam film Soegija. Penelitian ini akan memaparkan data yang berwujud unit-unit analisa film. Menurut Wimmer dan Dominick (1997: 48), setiap peneliti media massa dapat mengatasi kesulitan pengambilan sampel dari sebuah produk media massa seperti film dengan menerapkan teknik pengambilan sampel non-probabilitas seperti *purposive sampling*. Dalam upaya menemukan bias perbedaan visual dari catatan dan dokumentasi sejarah dibandingkan dengan film Soegija, maka dilakukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- Mendeskripsikan fenomena film Soegija sebagai teks melalui kelompok penotnon dan diskusi terarah.
- Menemukan sudut pandang atau perspektif berpikir dalam hubungan antara film sebagai teks dengan konteksnya.
- Menemukan konteks dalam setting waktu, kondisi sosial yang melingkupinya.
- Menarik gagasan inti atau konsep-konsep penting dalam film.
- Menghubungkan konstruksi visual karakter dengan kontruksi sosialnya.
- Melakukan sintesis dan kesimpulan terhadap konsep dan temuan-temuan penelitian.

PEMBAHASAN

Interpretasi Film

Dalam upaya untuk melakukan interpretasi film Soegija diperlukan aplikasi teori yang sudah jamak dipakai untuk membedah film, salah satunya adalah teori semiotika. Secara umum semiotika bekerja dalam ranah berbagai media – media visual untuk menemukan makna tersembunyi atau latent yang belum terungkap dengan jelas.



- Bagan mengenai posisi semiotika dalam proses komunikasi massa. Bagan diambil dari buku *Theories of Human Communication*, 5th edition, Stephen W. Littlejohn (1996: 325)

Berdasarkan pandangan McLuhan tersebut desain penelitian untuk mengobservasi karakter Soegijapranata dalam film Soegija dapat dilakukan dengan memperhatikan hubungan antar tanda yang terjadi dalam film. Dari bentuk visual paling sederhana yakni ikon yang menampilkan kembali obyek yang ditandainya, sebagaimana bentuk fisik asli, seperti foto wajah adalah ikon dari manusia. Kemudian indeks untuk melihat korelasi antara sebuah tanda dan objek yang kedua-duanya saling berhubungan serta simbol yang merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau aturan.

Elemen Tematik Film

Sebuah film sebagai bentuk komunikasi massa dapat dikenali dari tema yang diangkatnya. Setidaknya menurut Boggs (2000: 11-23) ada 5 elemen tematik yang menjadi fokus mengkaji atau menganalisis sebuah film, yakni:

- **Plot**, berfokus pada alur cerita, aksi-aksi dan peristiwa, konflik, apa yang terjadi dan latar belakangnya.
- **Mood atau efek emosional**, elemen efek emosional yang mendominasi elemen lain dapat diinterpretasikan mempengaruhi kondisi emosi penonton.
- **Karakter**, elemen ini sejatinya mudah dikenali karena ekspresi tematik yang berfokus pada aspek-aspek luar biasa, unik, yang merujuk pada sisi kepribadian seseorang seperti pemikirannya, interaksinya dengan orang lain, cara berbicara, cara hidup, penampilan fisik, sikapnya dan perilakunya.

- **Style atau tekstur gaya**, elemen tematik film dengan penggambaran yang unik, kualitas suara, gambar yang tidak biasa dan merupakan eksperimen.
- **Gagasan atau ide**, elemen inilah yang cukup sulit ditemukan untuk mampu menyimpulkan keseluruhan film. Beberapa kunci penting untuk mengenali elemen tematik yang berfokus pada ide atau gagasan adalah terkait dengan aspek-aspek kehidupan, pengalaman, dan kondisi kemanusiaan, yakni;
 - a. Pernyataan mengenai nilai-nilai moral seperti misalnya keserakahan akan uang dan kekuasaan mengarahkan kepada kehancuran.
 - b. Sifat – sifat alami manusia untuk saling bergantung,
 - c. Problem-problem sosial seperti kelembagaan, kemiskinan, politik, perang,
 - d. Perjuangan peradaban kemanusiaan dalam dua sisi. Sisi buruk seperti kelemahan, ketakutan, brutal, kebodohan, dan penindasan. Sisi yang baik menunjukkan keberanian, kepandaian dan spiritual.
 - e. Kompleksitas relasi antar manusia dalam cinta, keluarga, seksualitas, perkawinan, persahabatan, perceraian, kerjasama dan konflik.
 - f. Bertumbuh, menjadi dewasa dengan ragam dinamika dan tragedi.
 - g. Retoris dan filofis, menyajikan pertanyaan dibanding pernyataan.

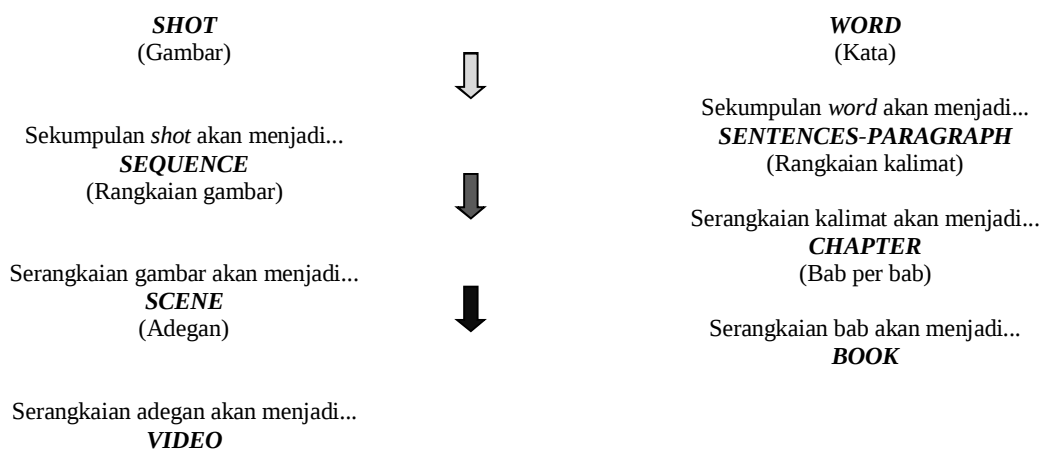
Konstruksi Karakter Visual

Karakterisasi adalah hal paling penting ketika merancang sebuah film. Hanya seseorang yang dibangun dengan karakter tertentu akan mampu melibatkan segala aspek penonton. Penelitian khalayak penonton oleh Boggs dan Dennis (2000:51-58) menunjukkan respon penonton akan mengagumi karakter yang secara visual heroik, rendah hati, perjuangan bahkan nasib akhirnya. Penonton akan bereaksi negatif terhadap kebrutalan, kesadisan, kekerasan, dan keserakahan.

Karakterisasi melalui visual tampilan sering menjadi barometer kesuksesan sebuah film, bagaimana sebuah karakter ditampilkan melalui mimik wajah, *make up*, gaya rambutnya, gaya dan sudut kamera, penggunaan cahaya, baju atau kostum yang dikenakan, atribut-atribut tubuh dan fisiknya, tata cara dan hingga perilakunya.

Tercatat ada 21 *scene* atau adegan di film yang terfokus pada konstruksi tokoh Soegija. Data tersebut diambil dengan cara, kali pertama harus ditonton terlebih dahulu dan ditandai sejumlah adegan yang ada kemunculan tokoh karakter Soegija. Pada kali kedua ditonton diselingi pencatatan adegan terpilih. Tulisan berikut akan menampilkan beberapa *scene* dengan dominasi *visual look* konstruksi tokoh Soegija.

Film SOEGIIJA secara umum tersusun atas potongan gambar-gambar (*SHOT*), rangkaian gambar (*SEQUENCE*), dan adegan (*SCENE*). Untuk memudahkan pembahasan dan analisa sebuah film yang memiliki kualitas baik kita dapat merujuk apa yang dibayangkan oleh Gregory (2008: 149), bagaimana caranya mengembangkan urutan peristiwa yang sangat mendasar, logis dan mudah dipahami oleh penonton. Sederhananya, cukup dengan membayangkan terbentuknya sebuah buku.



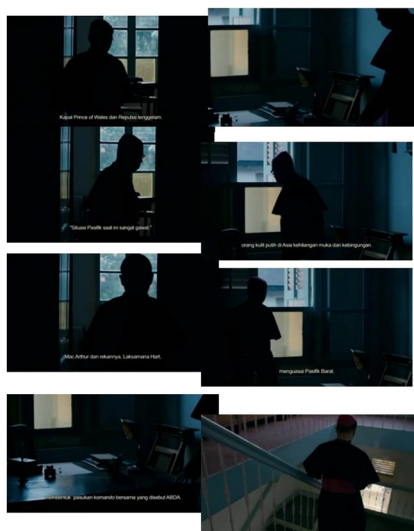
Melalui pemahaman seperti ini, penulis berupaya mengidentifikasi **Visual Look** dari adegan per adegan *scene to scene* karakter tokoh Soegija yang dibangun sebagai representasi Mgr. Soegijapranata.



Gambar Scene 01. Opening

VISUAL LOOK

Menulis dengan visual latin miring. Ekspresi: serius. Warna kulit: coklat. Pakaian: baju putih. Attribute: kaca mata, sepeda. Ekspresi: polos . Pakaian: putih panjang polos. Atribut: topi, kaca mata. Sudut pengambilan: Jauh, *out of frame*. Berkotbah . Ekspresi: Serius, Tenang. Pakaian: baju jubah anjang keuskupan berwarna putih(alba), dan stola merah. Attribute: kaca mata. Sudut pengambilan: dari samping. Membaca Surat. Kegiatan: Duduk di kursi membaca surat lalu bersandar. Attribute: kaca mata . Ekspresi: Berfikir (serius). Sudut pengambilan: dari samping. Adegan-adegan yang merepresentasikan seorang imam Soegija ikonik dan terindeks dengan kegiatannya sebagai penggembala umat.



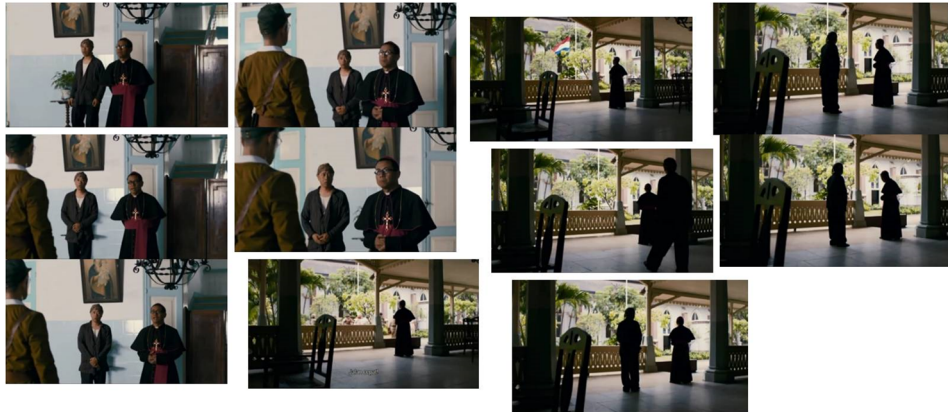
Gambar Scene 04. Mendengarkan siaran radio berita perang

VISUAL LOOK

Mendengarkan radio. Memakai kaca mata, topi kecil yang menyimbolkan payung dan keteduhan bagi umat dengan situasi perang di radio. Pencahayaan 30-40%. Shoot tampak belakang. Baju hitam. Visual belakang dan samping dengan kondisi pencahayaan gelap mengungkap indeksasi situasi yang muram, siluet, tidak pasti, dan penuh pengharapan dikala mencekam.

Dicky Prastomo

Visual Look Karakter Mgr. Soegijapranata dalam Film Soegija



Gambar Scene 05. Berhadapan dengan Perwira Jepang

VISUAL LOOK

Memakai kaca mata, topi kecil. Salib adalah simbol gereja, disaat yang sama merupakan simbol penghinaan sekaligus kemenangan. Pencahayaan 30-40%. Shoot tampak depan. Jubah hitam dan merah. Tokoh Soegija menjadi ikon perlawanan terhadap Jepang dengan bahasa tubuh dan gesture yang menantang kematian. Di akhir diplomasi keras, tampak dari kejauhan adegan Soegija menjadi siluet, merepresentasikan kekuatiran ketakbermaknaan dan ketidakpercayaan serta kesedihan yang memerlukan permenungan.



Gambar Scene 08. Diskusi dengan Pemuda dan Ki Lurah

VISUAL LOOK

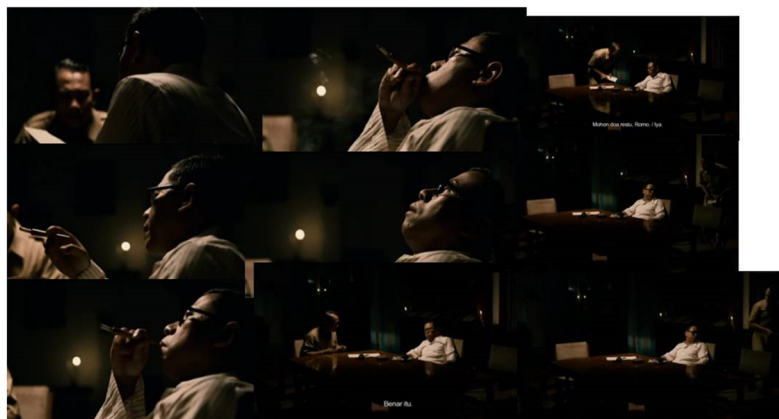
Bertemu dengan warga , Kacamata, baju hitam, Shoot dari samping , Warna kulit terlihat coklat, Cahaya 20-30%. Dapur adalah salah satu simbol peperangan, selain amunisi, darah dan senjata. Di dapur terjadi persiapan untuk menghidupkan denyut para prajurit dan relawan pemuda dengan bahan makanan. Soegija sebagai ikon tidak ditampilkan vulgar menghadap depan, justru dominan tervisualkan dari belakang punggung dan samping dengan pencahayaan yang sedikit dan bersebelahan dengan kesetaraan Ki Lurah.



Gambar Scene 11. Mencukur Rambut bersama Koster Gereja

VISUAL LOOK

Visual terang, mengungkap sisi lain tokoh Soegija, tanpa jubah, tanpa cincin, topi, tongkat dan simbol-simbol kebesaran keuskupan lainnya. Dalam suasana informal dengan pemimpin sipil tetap terkoneksi dengan setiap prajurit yang melapor mengungkap informasi-informasi baru.



Gambar Scene 12. Merokok dalam *briefing* kepada bawahan

VISUAL LOOK

Rokok kerap merepresentasikan simbol kejantanan. Dalam adegan ini justru nampak berbeda dan berfungsi sebagai penguat visual dalam proses permenungan melalui *briefing* mendalam kepada bawahannya. Fungsi indeksasi rokok dengan menghirup dan mengeluarkan asap dengan dalam, adegan yang lambat tanpa skor musik mengungkap kegamangan, juga kehati-hatian terhadap informasi yang diberikan ke pada bawahannya.

Dicky Prastomo

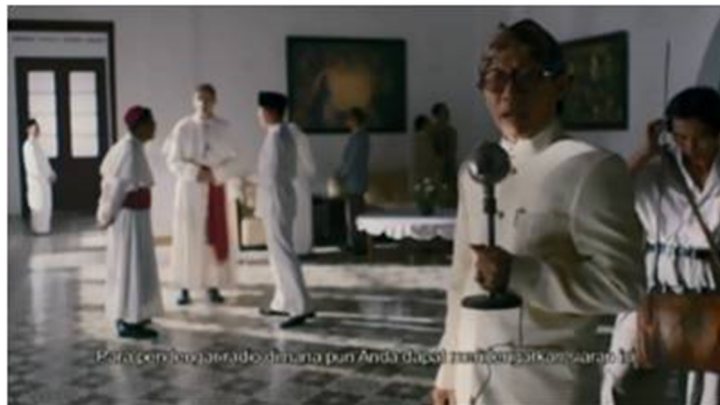
Visual Look Karakter Mgr. Soegijapranata dalam Film Soegija



Gambar Scene 13. Press Release

VISUAL LOOK

Tokoh Soegija diletakkan dalam framekamera tengah, simbol seorang pemimpin kelas dunia. Diantara ras dan warna kulit, seragam tentara Belanda, Jepang dan Sekutu serta wartawan dan rakyat yang hadir melakukan indeksasi sebagai fungsinya masing-masing. Adegan ini penting mengungkap peran sentral sipil dalam upaya Soegija memberi informasi dampak perang yang menyengsarakan banyak pihak.



Gambar Scene 17. Pertemuan dengan Presiden RI 1, Ir. Soekarno

VISUAL LOOK

Peletakan tokoh Soegija sebagai *background* atau latar dari seorang narator penyiar radio yang lebih mendominasi adegan mengungkap ketiadaan peran signifikan meskipun diceritakan adanya pertemuan dengan Presiden RI 1 Ir. Soekarno



Gambar Scene 19. Pertemuan dengan umat di Rumah Sakit

VISUAL LOOK

Selain dari ikon dan simbol gereja, tokoh Soegija mengideksasi pada fungsinya menghibur mrakyat yang sakit dan menderita akibat perang di rumah sakit. Fungsi gembala dan pelayanan tercermin dari sikap Soegija sebagai pemimpin yang bahkan secara visual hanya diperlihatkan uluran tangan, dalam frame yang terpotong bagian kepala, badan dan kakinya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan identifikasi elemen *visual looks*, terungkap dua hal menonjol dalam film Soegija, yakni makna yang positif dan makna yang negatif. Makna positif dominan tervisual dalam elemen-elemen simbol warna putih pada jubah, kemurnian, ketidaksalahan, terang tak terpadamkan. Memunculkan visual karakter yang tegas, kuat dan berani melawan ketidakadilan dengan cara berdiplomasi dan berdialog. Sementara dukungan atribut visual terindeks melalui tokoh Soegija dalam perannya sebagai iman, uskup dengan dominasi topi, cincin, altar, jubah gelap, topi, tongkat, tas kerja, sepeda, kertas dan pen.

Sementara yang negatif banyak diungkap melalui penggunaan sudut kamera yang tidak biasa seperti atas, samping, *long shot* mengecil atau bahkan *close up* ekstrim serta pencahayaan yang gelap mendekati siluet karakter. Muncuk dampak dengan perspektif seperti ini melahirkan kesan seolah-olah meskipun diberi judul Soegija, film ini tidak melulu berkisah tentang Soegija. Penggunaan atribut visual rokok juga menguatkan dibanding kitab suci atau senjata. Nampaknya visual tokoh Soegija juga adalah warga sipil biasa di luar perannya sebagai Uskup pribumi pertama. Tidak heran apabila makna negatif juga tervisualisasi dengan jelas pada tokoh Soegija yang mengalami kepanikan, bersandar pada kursi, resah, tegang, marah, sedih, menangis, tak berdaya dalam dian tanpa ekspresi, tidak mampu berbuat banyak, kaku, membungkuk, terlalu serius, menunduk, lelah dan penuh keprihatinan.

Saran

Melalui perspektif *visual look* nampak bahwa karakter Soegija tidak perlu dilakukan dengan gestur diam kaku dan ekspresi sedih atau datar, mood film menjadi membosankan. Tindakan

Dicky Prastomo

Visual Look Karakter Mgr. Soegijapranata dalam Film Soegija

dan ekspresi yang tersenyum, akan lebih tampak sosok Soegija yang sewajarnya membantu rakyat. Perspektif *visual look* atau visualisasi yang terbaca dari karakter Soegija kelak dapat didukung skenario komersial dan riset selera penonton. Komparasi berbagai sumber terkait serta trend penonton agar pondasi skenario sebelum film dibuat menjadi lebih menarik dan sesuai kondisi jaman, meski kerap seorang *art director* sengaja memvisualisasi karakter dan keseluruhan cerita secara puitik.

DAFTAR PUSTAKA

- Litlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication*. 5th edition. Wadsworth Publishing Company, USA.
- Wimmer Roger D., dan Joseph R. Dominick. 1997. *Mass Media Reasearch: An Introduction*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Boggs, Joseph M. And Dennies W. Petrie. 2000. *The Art of Watching Films*, 5th edition. Mayfield Publishing Company, California, USA.
- Griffin, EM . 2006. *A First Look at Communication Theory*, 6th edition. McGraw Hill, Singapore.
- Gregory, Sam & Gillia Caldwell. 2008. *Video for Change*. Panduan Video untuk Advokasi. Insistpress Indonesia.

LAMPIRAN

Status Turnitin 14%

https://turnitin.com/t_inbox.asp?r=0.957217193354509&svr=06&lang=en_us&aid=34088840

akses Selasa, 30 Juni 2015

