

PENERAPAN TEKNOLOGI CITRA SEBAGAI BENTUK SEMIOTIKA POST MODERN
DALAM FILM “BANGKIT”

Oleh:

Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum
Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
email kadekdwiyani@isi-dps.ac.id

Abstrak

Kekuatan sebuah film saat ini, tidak hanya dititikberatkan pada jalan cerita atau pemeran pendukung yang ada dalam film tersebut, melainkan juga banyak dipengaruhi oleh keberanian tim produksi untuk menggunakan bantuan teknologi dalam menghasilkan visual yang memanjakan mata penonton. Kekuatan teknologi saat ini mampu menghasilkan pesan visual yang akan memberikan petunjuk realitas kepada penonton untuk lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan dalam film. Banyak hal yang tentunya secara kasat mata mampu terlihat nyata dalam layar film, padahal sesungguhnya hal tersebut merupakan kekuatan teknologi yang dalam hal ini kita sebut sebagai citra simulasi, yang tentunya hanya merupakan hasil teknologi yang dihasilkan untuk menghasilkan sesuai yang diharapkan memiliki kesamaan dengan hal nyata dalam kehidupan kita sehari-hari.

Pokok bahasan dalam tulisan ini adalah untuk melakukan identifikasi dan analisis makna pada bentuk-bentuk citra simulasi yang diterapkan dalam film “Bangkit”, dengan menggunakan teori tentang Citra Simulasi dalam ranah Semiotika yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard dalam Bambang (2001).

Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa citra simulasi mampu memudahkan penonton untuk memahami alur konflik dan cerita dalam film “Bangkit” dengan mengiringi imajinasi penonton dari hal yang imajinatif menjadi realitas.

Kata Kunci: *Citra Simulasi, Semiotika Baudrillard, Realita, Film “Bangkit”*

Pendahuluan

Film merupakan media ruang yang memiliki keunikan tersendiri untuk memberikan imajinasi yang memiliki kesamaan identik dengan apa yang terlihat dalam realitas keseharian. Salah satu metode yang banyak diterapkan untuk menciptakan realitas dalam suatu karya film adalah dengan menerapkan citra simulasi sehingga penonton dimanjakan dengan tampilan imajinatif kekuatan teknologi dalam balutan realitas yang diinginkan. Kajian tentang realitas dalam imajinatif akan lebih terasa menarik jika kita kaitkan dengan teori Semiotika yang

dikemukakan oleh Baudrillard. Saumantri dan Zikrilah (2020) menyatakan bahwa teori simulacra Jean Baudrillard menggambarkan realitas dalam media adalah realitas semu dimana sesuatu kebenaran dimipulasi agar masyarakat mengikuti dan mengkonsuminya. Ditekankan juga bahwa, saat ini kita ada pada era *post-truth*, dimana realitas komunikasi digambarkan sebagai sebuah rentang masa yang cenderung mengabaikan kebenaran dan fakta. Realitas dan kebenaran adalah sebuah persepsi yang terikat pada perspektif dan interpretasi personal. Ketika kita berbicara tentang persepsi personal, dalam film, kekuatan dan kemampuan penonton untuk menghasilkan interpretasi akan apa yang ditontonnya menjadi salah satu hal yang harus difasilitasi oleh pembuat film. Interpretasi akan informasi imajinatif yang terdapat dalam sebuah film, khususnya film fiksi yang akan kita analisis dalam tulisan ini, dengan judul “Bangkit” tentunya akan menjadi sangat menarik, ketika penonton melihat film sebagai suatu realita yang tanpa mereka sadari bahwa ternyata ada pengaruh penerapan teknologi citra yang membuat cerita semakin hidup.

Film ‘Bangkit’ merupakan film yang dibesut oleh Sutradara Rako Prijanto yang rilis pada tahun 2016. Film “Bangkit” menyoroti bagaimana Tim Basarnas harus melaksanakan tanggung jawab dan tugas mereka dalam menghadapi bencana banjir di kota Jakarta. Alur cerita menjadi hal yang menarik, ketika penonton dihadapi dengan tingkat ketegangan para petugas Basarnas yang harus menyelamatkan korban banjir yang terjebak dalam banjir yang tinggi dan sangat beresiko untuk keselamatan semua orang. Konflik ketegangan ini akan semakin dirasakan oleh penonton ketika secara visual, sutradara berhasil memadukan unsur teknologi untuk memberikan realita suasana banjir sehingga kesan bencana darurat banjir dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik.

Analisis tentang penerapan teknologi citra dalam film “Bangkit” akan diuraikan berdasarkan teori Baudrillard (1985) yang mengklasifikasikan tanda sebagai sebuah hubungan yang dihasilkan dari tanda realita dan tanda semu. Tanda semu dan realita ini diwujudkan dalam citra (simulasi dan gerak) sebagai perspektif citra kronoskopi. Citra simulasi merupakan realitas semu atau dengan kata lain, kita sebut dengan citra meniru atau mereproduksi sesuatu, keadaan atau situasi, sedangkan citra gerak merupakan bentuk gerak di layar komputer yang menciptakan suasana ruang. Kombinasi atas citra simulasi dan citra gerak disebut dengan citra kronoskopi. Penerapan teknologi citra yang menjadi poin penting dalam tulisan ini akan diurai berdasarkan urutan kejadian yang menjadi alur konflik yang ada dalam film, sehingga mampu membuat penonton terbawa akan situasi dan kondisi yang disajikan melalui kekuatan teknologi.

Pembahasan

Film bangkit merupakan salah satu film fiksi yang mengangkat tentang tema heroik yang dengan lugas menampilkan bagaimana kesiapan dan ketangguhan tim Basarnas yang harus melaksanakan tugas mereka di tengah hiruk pikuk bencana alam atau kekacauan yang terjadi dalam masyarakat.



Dalam poster film “Bangkit” dapat kita amati bahwa penerapan teknologi digunakan sebagai latar dari masing-masing pemeran yang juga sebagai tanda visual terkait dengan bencana alam yang seringkali terjadi di Indonesia. Baju seragam dengan warna orange yang digunakan dalam poster juga sebagai tanda bahwa tim penyelamat yang dimaksud adalah bagian dari Tim Basarnas di Indonesia.

Dalam tulisan ini, representasi tanda yang akan dibahas tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi jenis tanda dan makna yang termuat di dalamnya, namun juga akan menyajikan hubungan tanda realita dan semu yang akan membawa makna yang lebih jelas dalam penerapan citra simulasi dan gerak yang disebut sebagai citra kronoskopi.

a. Analisis Citra Simulasi

Dalam pembahasan citra simulasi ini, penulis akan memberikan dua gambaran tentang bagaimana penerapan citra simulasi dalam menghasilkan realitas dari tanda semu yang didukung oleh kekuatan teknologi dalam citra kronoskopi. Ada dua scene yang akan dibahas sebagai representasi dari citra simulasi pada film “Bangkit” yaitu scene Tim Basarnas dalam usaha penyelamatan korban banjir dan scene ketika Tim Basarnas bertugas dalam kebakaran.



Gambar 1.2
Citra Simulasi Bencana Banjir (Sumber: Radit, 2020)

Dalam gambar dalam dilihat bahwa dalam proses syuting yang bukan merupakan musim banjir, penerapan citra simulasi mampu memberikan gambaran visual yang nyata tentang bencana banjir dengan segala situasi dan kondisi yang memnag menggambarkan suasana banjir. Perbandingan antara tanda realita (gambar sebelah kiri) dan gambar semu (gambar sebelah kanan) tentunya terlihat jelas perbedaannya. Gambar sebelah kiri dengan sangat jelas merupakan set yang dipersiapkan oleh tim produksi, dan bukan sama sekali berada di lokasi banjir yang sebenarnya. Berbeda halnya dengan gambar di sebelah kanan, dimana secara visual kita dapat melihat bahwa tim Basarnas tengah berada di lokasi banjir

yang cukup beresiko dan berbahaya. Namun realita yang kita temukan pada gambar sebelah kiri adalah hasil penerapan citra simulasi yang sudah berhasil memberikan ketegangan bagi penonton, ketika melihat tim Basarnas berusaha untuk menyelamatkan korban banjir di tengah banjir dengan suasana gelap.



Gambar 1.3
Citra Simulasi Kebakaran (Sumber: Radit, 2020)

Situasi kebakaran yang kita dapat amati pada gambar diatas, merupakan keberhasilan sutradara untuk menghasilkan visual tentang kejadian kebakaran yang sangat besar di Kota Jakarta, dimana kejadian berlangsung dalam kondisi jalanan masih sangat padat oleh pengguna jalan. Kesan berani dan heroik seakan-akan tersampaikan kepada penonton melalui aksi berani dari Tim Basarnas yang berusaha menembus keramaian lalu lintas untuk melakukan tindakan penyelamatan. Tanda semu tentunya memang dibuat nyata mendekati realita kebakaran dengan penerapan citra simulasi yang tentunya dapat mengurangi resiko bagi para pemain ataupun kru film untuk bersentuhan dengan api. Tanda semu yang diolah menjadi realita dalam citra simulasi sebagai adegan kebakaran berhasil dibuat nyata sehingga penonton akan dibuat melihat kebakaran besar yang terjadi sebagai sebuah kejadian yang nyata.

b. Analisis Citra Kronoskopi

Analisis citra kronoskopi pada film “Bangkit” disajikan melalui scene dimana gambaran jalanan utama dibuat hancur yang disebabkan oleh bencana alam yang menyebabkan runtuhnya gedung dan jalanan.



Gambar 1.4
Citra Simulasi Runtuhnya Gedung dan Jalan (Sumber: Radit, 2020)

Pada gambar diatas dapat kita amati perbedaan yang terjadi pada gambar sebelah kiri yang merupakan tanda realita, dimana kondisi dan situasi gedung dan jalan, masih berada dalam situasi yang normal. Namun dengan penerapan citra kronoskopi, tanda realita yang ada diubah sebagai tanda semu yang menyebabkan runtuhnya bangunan dan jalan yang dibuat mendekati kemiripan dengan realita seakan-akan gedung dan jalanan mengalami keruntuhan akibat bencana alam. Persepsi personal yang muncul dari penonton tentunya akan sangat dipengaruhi oleh penerapan citra kronoskopi, karena visualisasi yang ditampilkan dalam film menyajikan keruntuhan yang dibuat bergerak seperti mendekati penonton, yang sekiranya mampu menaikkan adrenalin penonton, sehingga mereka diajak ikut merasakan ketegangan yang ada dalam film.

Penutup

Penerapan teknologi citra dalam pembuatan film sangat mampu untuk memberikan kekuatan dan emosi yang ingin ditampilkan dalam film. Dalam film “Bangkit” khususnya,

penerapan teknologi citra mampu menggambarkan dan menyampaikan pesan tentang loyalitas dan idealisme anggota Tim Basarnas dalam menyelesaikan tugas mereka. Penerapan citra simulasi dan citra kronoskopi mampu menghadirkan hubungan tanda semu dan realitas sebagai sebuah hal nyata yang akan menghasilkan interpretasi personal penonton, sehingga memudahkan bagi mereka untuk menangkap pesan dalam film.

Daftar Pustaka

- Barker, Chris. 2011. *Cultural Studies : Teori Dan Praktik*. Penerjemah. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Baudrillard, Jean. 1985. *Simulacra and Simulations*. London: Sage Publications Ltd., Galilee & University of Michigan.
- Utoyo, Bambang. 2001. *Perkembangan Pemikiran Jean Baudrillard: Dari Realitas Ke Simulakrum*. Universitas Indonesia.
- Saumantri, Theguh, dan Abdu Zikrillah. 2020. *Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa*. Diakses melalui Jurnal Orasi link <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/orasi/article/view/7177>

Youtube:

Fim “Bangkit” yang diakses melalui <https://youtu.be/noUKay7Py8Y>