



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM MENDUKUNG
MANAJEMEN RITEL**

**Hari, Tanggal;
Di Aula Lantai 3 Kampus
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Jl. Soekarno Hatta No. 643 Bandung**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM Mendukung MANAJEMEN RITEL



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia



DAFTAR ISI

1. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Kepuasan Wajib Pajak Terhadap Penggunaan *E-Filling* di Setda Pemkab Bandung Barat
Elan Rusnendar, Nicholas Naibahao
2. Studi Literatur Kepemimpinan Perempuan Budaya Jawa *Asih Asah Asuh* Untuk Meningkatkan Kinerja Organisasi
Sofia Nuryanti
3. Pengaruh Kinerja Keuangan, Kebijakan Dividen, dan Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan Non Keuangan
Eko Purwanto
4. Pelaksanaan CSR PT. PLN Persero Meningkatkan Pengetahuan Lingkungan Hidup Masyarakat Kampung Nelayan Hutan Mangrove Surabaya
Rebecca Kizia, Rosita Manurung
5. *Self Disclosure* Homoseksual (Studi Komunikasi Antarpribadi Dalam Hubungan Pertemanan)
Indah Sari
6. Analisis Bahasa Rupa Pada Film Animasi ‘Sita Sings The Blues’
Citra Kemala Putri
7. Analisis Makna Denotasi dan Konotasi Pada Iklan Produk Jeans Levi’s
Citra Kemala Putri
8. Connective Action Melalui Petisi Daring Sebagai Pelengkap Gerakan Sosial Nyata: Petisi Dukong Transportasi Online di Jawa Barat
Rachmawati Windyaningrum, Diwan Setiawan
9. Kemerdekaan Pers! Mengapa dan Untuk Apa?” (Jurnal Dewan Pers, Edisi:12,September 2016 Oleh: Bagir Manan), Sebuah Analisis Wacana Kritis.
Hanafi
10. Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 3 Bandung
Vani Maharani Nasution, Ridona U. S.
11. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing
Reni Nursyanti, Ratih Hardiantini, Nisya Syafiska

12. Aplikasi Pengendalian Produksi di Bagian Pengemasan PT. Bio Farma (Persero)
Rd. Yadi Rakhman Alamsyah, Ade Cahyan
13. Perangkat Lunak Penjualan Online Studi Kasus Pada PT. Sinergi Sukses Mobilindo
Titan Paramayoga, Rd. Yadi Rakhman Alamsyah, Stefanus
14. Pengaruh Sistem Informasi terhadap Efektivitas Kerja Pegawai (Studi Empiris pada Kantor Pusat Yayasan Rumah Zakat Indonesia)
Graha Prakarsa
15. Praanggapan Dalam Interview Ahok Dengan Kompas TV Perihal “Keluarnya Ahok Dari Gerindra”
Dwi Pebrina Sinaga, Eline Rozaliya Winarto
16. Sistem Informasi Pengelolaan Data Penggunaan Sumber Energi Dalam Industri Garmen (Studi Kasus: PT. Kahatex Bandung)
Chairul Habibi, Marwondo
17. Pemodelan Arsitektur Enterprise Sekolah Menggunakan Enterprise Arsitektur Planing (EAP)
Reni Nursyanti, R. Yadi Rahman A, Rohmat
18. Pemanfaatan Teknologi Radio Frequency Identification (RFID) Untuk Mendeteksi dan Mengidentifikasi Kehadiran
Ivan Michael Siregar
19. Implementasi SIG Pada Pengelolaan Sumber Benih Tanaman Hutan
Ivan Michael Siregar
20. Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Pengetahuan Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pada KPP Pratama Bandung Bojonagara
Eko Purwanto, Nabilah Rizky Faujiah
21. Pengaruh Jumlah Wisatawan, Jumlah Hotel, Terhadap Penerimaan Pajak Hotel
Eko Purwanto
22. Aplikasi Perencanaan Produksi (Studi Kasus: PT Multi Garmentama)
Marwondo, Vani Maharani Nasution
23. Implementasi Aplikasi Mobile Android Untuk Manajerial Pelawatan Anggota Organisasi
Akbar Pasha, Ivan Michael Siregar
24. Pengembangan Sistem Informasi Penanganan Keluhan (Studi Kasus: Istana Plaza)
Chairul Habibi, Riki Aprian

25. Perancangan Desain User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi 'Ruang Anak'
Nichi Hana Karlina, Annisa Ayuratnasari
26. Perancangan Identitas Visual dan Media Launching Komunitas 'Peduli Jilbab on The Street' Regional Bandung
Nichi Hana Karlina, Titin Mulyati
27. Perancangan Single Page Application menggunakan Flask-Restful dan Mithril.js (Studi Kasus: Website Directory Travel Haji dan Umroh)
Teguh Reinaldo
28. Hubungan Antara Atribusi Bencana Banjir Dengan Dukungan Sosial Pada Warga Kelurahan Andir Kecamatan Baleendah Bandung Selatan
Evi Srinur Hastuti

ANALISIS BAHASA RUPA PADA FILM ANIMASI 'SITA SINGS THE BLUES'

Citra Kemala Putri

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
citrakemala@unibi.ac.id

Abstrak

Bahasa Rupa merupakan suatu ilmu yang dapat membantu kita untuk menafsirkan berbagai gambar yang hadir tanpa teks. Tabrani kemudian membagi Bahasa Rupa ini menjadi 2 yaitu sistem bahasa rupa NPM (Naturalis-Perspektif-Momenopname) yang lebih dekat dengan ruang (*space*) fisika klasiknya Newton dan sistem bahasa rupa lainnya adalah RWD (Ruang-Waktu-Datar) yang lebih dekat dengan ruang (*space*) fisika modernnya Einstein (teori relativitas) yang menyatakan bahwa ruang dan waktu tak terpisahkan. Di era kemajuan teknologi seperti sekarang, kita dipertemukan dengan banyak jenis gambar, bukan hanya berupa gambar diam, tapi juga gambar bergerak seperti film animasi, salah satunya film Sita Sings The Blues. Berbagai analisis bahasa rupa terhadap visual yang terdapat pada film ini menjabarkan bahwa sistem bahasa rupa RWD tidak terbatas hanya untuk membuat gambar tradisional saja, namun dengan dibantu proses digital editing, visual suatu film animasi dapat dikombinasikan dengan sistem bahasa rupa NPM dan membuat hasil akhir visualnya semakin kaya.

Kata kunci: bahasa rupa, NPM, RWD

Abstract

Visual Language is a knowledge that can help us to interpret various images that present without text. Tabrani divides this Visual Language into 2, the visual language system called NPM (Naturalist-Perspective-Momenopname) which uses Newton's classical physics space approach and other visual language systems is STP (Space-Time-Plane) that use Einstein's modern physics space (theory of relativity) approach which states that time and space are inseparable. In the era of technological advances like now, we met many types of images, not just still images, but also moving images such as animated films, one of them is Sita Sings The Blues. Various visual language analysis towards the visuals of this film describes that the RWD language system is not limited to create traditional images only, but with the help of the process of digital editing, visual animated film can be combined with the NPM language system that could enrich the result of finishing visual.

Keywords: visual language, NPM, STP

1. PENDAHULUAN

Dalam menafsirkan gambar yang sifatnya primitif atau gambar yang hadir tanpa teks, kita dapat menggunakan Bahasa Rupa. Terlepas dari relief yang bersifat primitif, pada kehidupan sehari-hari kita sering menemukan contoh gambar yang mengandung sistem bahasa rupa, namun karena tidak terbiasa mencerna gambar dari sisi bahasa rupa, kita menjadi kurang teliti dalam menilai suatu gambar (Tabrani, 2012: 3). Tabrani kemudian membagi sistem bahasa rupa ini menjadi dua, yaitu bahasa rupa modern dari Barat atau yang disebutnya sebagai NPM (Naturalis-Perspektif-Momenopname) dan sistem bahasa rupa RWD (Ruang-Waktu-Datar)

Salah satu film animasi modern yang mengandung sistem bahasa rupa baik NPM maupun RWD adalah *Sita Sings The Blues*, sebuah film animasi independen yang dirilis pada tahun 2008. Film ini merupakan karya “*one man show*” Nina Paley, pada film ini Nina berperan sebagai sutradara, prosedur dan animator dari film tersebut. Hal yang menarik dari film yang dibuat oleh animator asal Amerika ini adalah digunakannya sistem bahasa RWD pada beberapa adegan pada film. Padahal umumnya bahasa rupa yang digunakan pada film animasi Barat seperti film-film Disney atau Pixar adalah sistem bahasa NPM. Penelitian ini akan menganalisis pola bahasa rupa apa saja yang digunakan dalam berbagai adegan film.

2. KAJIAN PUSTAKA

Sebuah gambar merupakan karya yang kasat mata, maka, bahasa rupa gambar dalam arti yang luas umumnya digunakan untuk menyebut segala hal yang berhubungan dengan ‘rupa’ dari suatu gambar. Sementara yang dimaksud gambar adalah sesuatu yang tampak pada suatu bidang yang 2 dimensional, contohnya sketsa, lukisan, foto, karya grafis, relief, layar lebar, layar kaca (tv), layar monitor (komputer), dsb (Tabrani, 2012: 132).

Bahasa rupa merupakan ilmu yang dapat kita gunakan untuk membaca gambar gua prasejarah, primitif, tradisi dan gambar anak walaupun gambar tersebut tersaji tanpa teks. Tabrani kemudian membagi bahasa bahasa rupa menjadi dua. Pertama, bahasa modern dari barat dengan sistem menggambar yang Tabrani sebut sebagai NPM (Naturalis-Perspektif-Momenopname) dan yang kedua adalah RWD (Ruang-Waktu-Datar) (Tabrani, 2012: 3).

Dalam bahasa rupa, kita dikenalkan dengan beberapa istilah, istilah yang sering digunakan di dalam bahasa rupa adalah Wimba. Istilah Isi Wimba mengandung pengertian objek apa yang digambar sementara Cara Wimba adalah cara menggambar objek tersebut. Cara menyusun berbagai isi wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam satu gambar disebut Tata Ungkapan Dalam. Sedangkan perubahan isi Wimba, Cara Wimba lengkap dengan Tata Ungkapan Dalam antara gambar yang satu ke yang berikutnya pada suatu rangkaian gambar seperti yang sering kita temukan pada relief, komik dan film disebut Tata Ungkapan Luar. (Tabrani, 2012: 19).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dititikberatkan hanya pada pembahasan ilustrasi yang terdapat pada beberapa adegan yang terdapat pada film *Sita Sings The Blues* dengan menggunakan pendekatan bahasa rupa, baik bahasa rupa modern (NPM) dan bahasa rupa tradisi (RWD). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang disajikan dalam penelitian ini merupakan data yang tersedia dari berbagai macam sumber literatur baik cetak maupun elektronik.

4. PEMBAHASAN

4.1 Teori Bahasa Rupa

Dalam bahasa kata terdapat kata dan tata bahasa. Dalam bahasa rupa, sepadan dengan imaji dan tata ungkapan. Imaji

mecakup makna yang luas, baik imaji yang kasat mata maupun imaji yang ada dalam khayalan. Oleh karena itu istilah citra ditujukan untuk imaji dalam khayalan, sementara istilah *wimba* ditujukan untuk imaji yang kasat mata (Tabrani, 2012: 18). Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Tabrani membagi sistem bahasa rupa ini menjadi NPM dan RWD, masing-masing sistem memiliki ciri penggambaran yang khas.

Ciri-ciri NPM adalah objek yang jauh di gambar kecil, sementara yang dekat digambar besar. Ditembak dari satu arah, satu jarak, satu waktu, seolah-olah kita berdiri di satu tempat. Gambar jadi sebuah skena, objek dideskripsikan seperti apa adanya tanpa matra waktu, oleh karena itu disebut juga sebagai gambar mati (*still-picture*) dimana objek-objek tersebut dibatasi dalam satu bingkai. Sistem NPM lebih dekat dengan ruang (*space*) fisika klasiknya Newton, dua dimensi hanya terdiri dari panjang dan lebar, sementara tiga dimensi terdiri hanya dari panjang-lebar-tinggi, semuanya tanpa matra waktu, namun menghasilkan ilusi ruang yang kuat. Sistem NPM ini dapat disebut universal, namun walaupun begitu setiap etnik memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkannya (Tabrani, 2012: 3).

Ciri –ciri RWD adalah tiap objek bisa ditembak dari berbagai arah, berbagai jarak, berbagai waktu. Gambar jadi sebuah sekuen yang bisa terdiri dari sejumlah adegan. Besar atau kecilnya ukuran suatu objek tidak ada hubungannya dengan jarak, melainkan berhubungan dengan penting atau tidaknya objek di dalam cerita. Dalam sistem RWD, suatu gambar bisa terdiri dari sejumlah latar dengan tiap latar memiliki ruang dan waktu masing – masing. Sistem ini lebih dekat dengan ruang (*space*) fisika modernnya Einstein (teori relativitas) yang menyatakan bahwa ruang dan waktu tak terpisahkan (Tabrani, 2012: 4). Beberapa ciri lain sistem bahasa rupa RWD ini antara lain: belum mengenal ‘ukuran pengambilan’ maka setiap objek pada gambar umumnya digambar seluruh badan dari kepala hingga kaki. Jadi

RWD lebih bercerita dengan gestur, sementara NPM bercerita lewat ekspresi wajah. Suatu objek digambar dengan menonjolkan karakteristik khasnya hingga mudah dikenali. Bila suatu kejadian penting diceritakan, maka digunakan cara ‘sinar x’ atau tembus pandang, adanya cara menggambar ‘ruang angkasa’, cirinya objek digambarkan terbalik-balik, maksudnya ada suatu yang berkeliling, tiap objek dapat digeser seluruhnya atau sebagian hingga semua bagian nampak dan bisa diceritakan satu sama lain (Tabrani, 2012: 137).

Perkembangan ilmu dan teknologi kemudian menghadirkan foto, film dan televisi dimana sudah menjadi keharusan bahwa sebuah gambar perlu memiliki kemampuan bercerita. Ini disebabkan peranan rupa sebagai media komunikasi sangat besar. Sekitar 80% informasi masuk melalui indera mata. Oleh sebab itu, studi mengenai aspek bercerita dari sebuah gambar yaitu bahasa rupa menjadi sesuatu yang penting (Tabrani, 2012: 29). Pada penelitian ini, film yang akan penulis kaji bahasa rupanya adalah film *Sita Sings The Blues* karya Nina Paley.

4.2 Sita Sings The Blues oleh Nina Paley

Film ini merupakan film animasi 2 dimensi berbahasa Inggris yang memiliki beberapa gaya gambar di dalamnya. *Sita Sings The Blues* memiliki alur cerita jamak (mengandung beberapa cerita primer di dalamnya) yang disusun secara kronologis. Setidaknya film ini memiliki 3 tematik elemen. Elemen pertama adalah cerita Ramayana yang divisualisasikan kental dengan nuansa India yang dibawakan oleh 3 narator berbentuk siluet wayang, elemen kedua adalah cerita musikal dengan *backsound* musik jazz dengan vokal oleh Annette Hanshaw, dan elemen ketiga adalah cerita kontemporer pasangan yang berlatar belakang di San Fransisco yang merupakan autobiografi dari Nina Paley sendiri.

Film ini bercerita mengenai epos India, Ramayana. Dalam epos India, Rama yang

hampir diangkat sebagai putra mahkota, dikorbankan dan dikirim ke pembuangan selama empat belas tahun oleh ayahnya. Sita, yang saat itu sudah menjadi istri dari Rama menyertai suaminya, tetapi tak lama kemudian Sita diculik oleh Ravana. Ravana ingin membuat Sita berpaling dari Rama, namun Sita tetap pada kesetiaannya kepada Rama. Singkat cerita, atas bantuan Hanuman, Rama mengetahui keberadaan Sita. Rama dan Hanuman membasmi para raksasa dan Ravana sehingga dapat menyelamatkan Sita. Tapi segera setelahnya, Rama mulai meragukan kesetiaan istrinya dan menguji kesucian Sita, meskipun saat itu Sita terbukti setia, namun ketika Sita mengandung, lagi-lagi Rama kembali curiga. Rama kemudian memerintahkan adiknya, Laxman untuk mengasingkan Sita di hutan. Dalam kesedihannya, Sita bertemu dengan guru Valmiki. Sita melahirkan anak kembar di hutan, yang diberi nama Kush dan Luv. Kush dan Luv dididik oleh Valmiki agar tidak membenci ayah mereka, tapi justru menyanyikan puja-puji untuk Rama. Suatu hari Rama mendengar puja-puji yang disenandungkan oleh Kush dan Luv, kemudian Rama tahu bahwa mereka adalah anak dari Sita, namun Rama masih ragu apakah mereka itu anak dirinya. Sita yang kecewa pada Rama untuk terakhir kalinya, membuat sumpah bahwa Sita setia dan anak-anaknya adalah anak Rama, dan jika betul apa yang dikatakannya, Sita akan diterima di "rahim" Ibu Pertiwi, Sita pun dalam sekejap ditelan bumi, meninggalkan kesedihan dan penyesalan bagi Rama. Sita mengalami berbagai ujian untuk membuktikan ketabahan nya, bertahan agar tidak cedera dan kembali ke Rama.

Cerita mengenai ketabahan Sita berjalan paralel dengan autobiografi Nina Paley dan suaminya. Pada cerita kontemporer yang dikisahkan bergantian dengan alur Ramayana, dikisahkan Nina Paley dan suaminya yang hidup bahagia di San Fransisco tiba-tiba diuji dengan kabar bahwa suami Nina mendapat pekerjaan selama 6 bulan di India. Komunikasi yang awalnya terjalin lancar tiba-tiba menjadi

terganggu dan puncaknya Dave, suami Nina meminta cerai pada Nina. Dalam keterpurukannya, Nina memulai kehidupan baru di New York bersama seekor kucing dan mendalami kisah Ramayana. Benang merah diantara kedua cerita yang disandingkan bersamaan ini adalah mengangkat cinta yang hilang yang dilihat dari sisi wanita. Terlihat dari *tagline* film "The Greatest Break-Up Story Ever Told". Secara implisit Paley menambahkan nilai feminis di dalam cerita ini.

4.3 Bahasa Rupa Pada Film Animasi *Sita Sings The Blues*

Bila gambar, lukisan dan foto diartikan sebagai gambar mati, maka yang tampak pada film dan TV merupakan gambar hidup. Film dan TV menggunakan konsep NPM pada setiap bingkainya (Tabrani, 2012: 52). Jadi meskipun pada beberapa adegan mengandung bahasa rupa RWD, film *Sita Sings The Blues* ini tetap dimaknai sebagai film yang merupakan kombinasi antara 2 sistem bahasa rupa di dalamnya.

4.3.1 Isi Wimba *Sita Sings The Blues*

Isi wimba adalah objek apa yang digambar pada film. Film ini merupakan film yang kaya akan objek visual, satu tokoh karakter dapat digambarkan dengan beberapa gaya gambar yang sangat berbeda. Jadi meskipun sebenarnya objek utama yang digambarkan hanya beberapa tokoh, namun terlihat "ramai" dan rumit. Objek yang sering ditampilkan antara lain, Sita, Rama, Ravana dan Hanuman.



Gambar 1. Tokoh Sita dan Rama

Sumber:

<https://d3uc4wuqnt61m1.cloudfront.net>

4.3.2 Cara Wimba Sita Sings The Blues

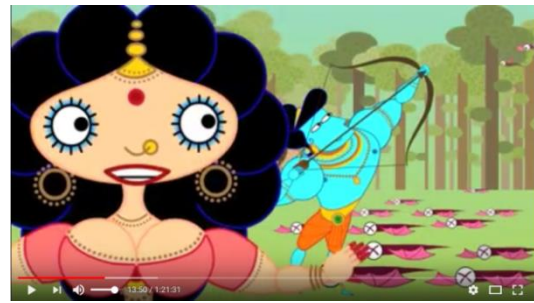
Cara wimba adalah cara menggambar objek yang terdapat pada film. Cara Wimba dikelompokkan berdasarkan ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran dan cara dilihat.

4.3.2.1 Cara Wimba 1: Ukuran Pengambilan

Ukuran pengambilan adalah suatu teknik pengambilan gambar agar dapat menentukan berapa besar isi wimba digambarkan dalam sebuah bidang gambar dan dapat menjelaskan bahwa ada dua jenis ukuran pengambilan yaitu secara modern yang menggunakan bingkai dan cara khas yang bebas bingkai (Tabrani, 2012: 194). Pada film ini, ukuran pengambilan yang digunakan adalah cara modern yang menggunakan *frame*. Ini mutlak mengingat film selalu disaksikan melalui media layar yang memiliki bidang terbatas.

Jenis ukuran pengambilan cara modern ini ada 11 jenis diantaranya, *extra close up*, *very close up*, *big close up*, *close up*, *medium close up*, *midshot*, *medium shot*, *medium long shot*, *long shot*, *very long shot*, dan *extra long shot* (Tabrani, 2012: 194), ke 11 jenis ukuran pengambilan cara modern ini bergantian digunakan disepanjang film dengan diselingi dengan sejumlah ukuran pengambilan cara khas.

Salah satu jenis ukuran pengambilan yang sering digunakan pada film ini adalah *close up*. Ini merupakan perbedaan bahasa rupa Barat (NPM) dengan bahasa rupa tradisi (RWD) yang polanya sering tampak pada komik, iklan maupun film. Penggunaan *close up* ini disebabkan seniman Barat menilai bahwa ekspresi wajah memegang peranan sangat penting di dalam kerangka cerita (Tabrani, 2012: 16). Pola ini pun nampak pada banyak adegan di film *Sita Sings The Blues*. *Close up* banyak digunakan untuk menampilkan berbagai ekspresi karakter untuk menguatkan jalan ceritanya.



Gambar 2.

Adegan *close up* ekspresi wajah Sita

Sumber: <https://www.youtube.com>

Sementara itu, cara khas yang nampak antara lain: ada yang diperbesar (cara penggambaran wimba atau bagian wimba yang dibuat lebih besar dari wimba lain), ada yang diperkecil (cara penggambaran wimba atau adanya bagian dari wimba yang dibuat lebih kecil dari wimba lainnya), dan di salah satu gaya gambar, banyak digunakan bahasa rupa “khas” dari kepala-kaki (cara penggambaran wimba yang digambarkan seluruh badan dari kepala hingga kaki).



Gambar 3.

Ukuran Pengambilan Cara Khas yang menunjukkan objek tampak utuh dari kepala-kaki.

Sumber: <https://www.youtube.com>

4.3.2.2 Cara Wimba 2: Sudut Pengambilan

Sudut pengambilan adalah cara pengambilan gambar atau cara penggambaran suatu wimba, sehingga kita dapat melihat objek dari sudut pandang tertentu (Tabrani, 2012: 196). Sudut pengambilan dengan cara modern yang digunakan pada film ini antara lain sudut wajar (cara penggambaran suatu gambar

yang tampak wajar sejajar dengan pandangan mata), dan sudut tampak burung (cara penggambaran suatu gambar sehingga objek seolah-olah tampak dari atas dengan jarak yang jauh, sehingga objek dan lingkungannya tampak dari atas.



Gambar 4.
Sudut Pengambilan Tampak Burung
Sumber:
<http://viz.dwrl.utexas.edu/files/sita.jpg>



Gambar 5. Sudut Pengambilan Sinar X
Sumber: <https://www.youtube>

Sementara sudut pengambilan cara khas yang digunakan adalah cara sinar X (cara pengambilan gambar seolah-olah tembus pandang walaupun objek yang sebenarnya tidak tembus pandang), dan aneka tampak (cara penggambaran suatu

gambar seakan tampak dari aneka arah, aneka jarak dan aneka waktu).

4.3.2.3 Cara Wimba 3: Skala

Skala yaitu perbandingan antara tinggi objek yang digambar dengan tinggi objek yang sebenarnya (Tabrani, 2012: 196). Skala yang digunakan pada film lain ini antara lain menggunakan beberapa skala cara modern yaitu: skala yang menunjukkan lebih kecil dari aslinya, sama dengan aslinya dan lebih besar dari aslinya. Sementara cara khas yang digunakan adalah skala ukuran raksasa, yaitu cara penggambaran suatu objek dengan perbandingan ukuran antara wimba dengan obyek aslinya jauh sekali perbedaannya. Gambar jauh sekali besarnya padahal objek aslinya berukuran wajar.



Gambar 6.
Skala Cara Khas Ukuran Raksasa
Sumber: <https://www.youtube.com>

4.3.2.4 Cara Wimba 4: Penggambaran

Penggambaran merupakan cara penggunaan elemen-elemen seni rupa contohnya garis, warna dsb dalam menggambarkan suatu objek (Tabrani, 2012: 197). Cara modern yang digunakan pada film ini antara lain:

1. Naturalis, yaitu cara penggambaran objek mati maupun hidup sebagaimana adanya dilihat oleh mata..
2. Perspektif, yaitu cara penggambaran objek gambar yang terletak baik di latar depan, tengah maupun belakang, sehingga menimbulkan ilusi ruang pada gambar dengan satu atau dua titik hilang.

3. Stilasi, yaitu cara penggambaran suatu objek atau manusia dengan menyederhanakan bagian-bagian dari objek tersebut, sehingga seakan digambar dengan cara naturalis tapi disederhanakan. Tingkat penyederhanaan bisa sedikit maupun bisa banyak.
4. Ekspresif, yaitu cara penggambaran objek atau manusia yang menekankan pengungkapan perasaan, suasana atau gerak.
5. Distorsi, yaitu cara penggambaran objek atau manusia sehingga tampak bagian-bagian dari objek tersebut dirubah hingga tidak naturalis. Dapat diperpanjang, diperpendek, diperbesar, diperkecil, dsb.
6. Dekoratif, yaitu cara penggambaran objek yang disusun sedemikian rupa pada bidang gambar sehingga membentuk komposisi yang enak dipandang.
7. *Out line*, yaitu cara penggambaran suatu objek dengan menggunakan garis tepi.
10. Bidang, cara penggambaran sehingga pada gambar tampak masing-masing objek gambar, bagian-bagiannya, serta latar-latar yang berkesan datar, yang membuat kesan dwimatranya kuat.
11. Momenopname, yaitu cara penggambaran yang menjabarkan peristiwa yang dilakukan pada 'satu' saat dari 'satu' tempat dan dari 'satu' arah, disebut pula gambar mati (*still picture*) (Tabrani, 2012: 198).



Gambar 7.
Cara Penggambaran Stilasi, Ekspresif, Distorsi, Dekoratif, Warna, Bidang, Momenopname dan Out Line.

Sumber: <http://dharma-documentaries.net>

8. Siluet, yaitu cara penggambaran dengan menggunakan warna rata atau blok yang memenuhi objek gambar sehingga gambar terlihat datar.
9. Warna, yaitu cara penggambaran yang menggunakan berbagai warna sehingga pada gambar tampak kesan keseluruhan yang berwarna-warni.



Gambar 8
Cara Penggambaran Siluet.

Sumber: <https://www.youtube.com>

Selain cara modern yang telah disebut di atas, film ini juga menggunakan penggambaran cara khas untuk menggambarkan suatu penggambaran antara lain, kejadian, yaitu cara penggambaran wimba yang melibatkan perubahan mantra waktu dan pola aneka tampak.

4.3.2.5 Cara Wimba 5: Cara Dilihat

Cara dilihat yaitu cara pelihat menikmati gambar sehingga dapat menangkap isi gambar, untuk itu pelihat harus melihat gambar dengan berbagai cara lihat, sesuai dengan tuntunan yang telah diciptakan sedemikian rupa (Tabrani, 2012: 198). Cara dilihat ini diperuntukkan khususnya bagi gambar yang bersifat statis. Meskipun demikian, untuk menikmati film ini, ada beberapa cara modern yang dapat digunakan antara lain melalui sudut lihat wajar, yaitu cara lihat terhadap suatu objek gambar karena posisi letak gambar yang dibuat sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, atau cara penggambarannya terlihat secara wajar dengan arah lihat wajar,

yaitu dengan tanpa mengerling atau memalingkan muka pun, gambar dapat tampak secara utuh.

Sementara pola cara dilihat secara khas yang nampak pada beberapa adegan adalah arah lihat berhadapan (jagongan), yaitu arah lihat yang ditentukan oleh posisi wimba yang digambarkan saling berhadapan, meskipun posisi tokoh dalam film ini tidak bermakna apapun atau disusun secara acak.



Gambar 9.

Cara Penggambaran Aneka Tampak, dan Cara Dilihat Khas Jagongan

(Sumber: http://www.creativeroots.org/wp-content/uploads/2010/03/sita_sings_the_blues_e.jpg)

4.3.3 Tata Ungkapan Dalam (TUD) *Sita Sings The Blues*

Tata ungkapan terdiri dari 2 jenis tata ungkapan, yaitu tata ungkapan dalam dan tata ungkapan luar. Tata ungkapan adalah cara pemanfaatan cara wimba dalam menggambar atau pemanfaatan antar bidang gambar sehingga dapat menyampaikan pesan dan arti tertentu (Tabrani, 2012: 201).

Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun berbagai wimba lengkap dengan cara wimbanya dalam suatu gambar. Tata ungkapan dalam dikelompokkan menjadi tata ungkapan dalam yang menyatakan ruang, gerak, tingkat penting suatu objek, waktu dan ruang.

4.3.3.1 Tata Ungkapan Dalam 1: Menyatakan Ruang

TUD menyatakan ruang merupakan tata ungkapan yang dapat menunjukkan keadaan ruang suatu gambar. Ruang disini dapat diartikan sebagai dimensi, jarak antar

wimba, maupun suatu tempat (lokasi) (Tabrani, 2012: 201).

Cara modern yang digunakan untuk menyatakan ruang pada film ini antara lain dengan cara:

1. Cara naturalis perspektif, yaitu cara penggambaran yang dapat mengesankan ruang suatu gambar, baik ruang depan, tengah, maupun belakang. Cara ini juga dapat menyatakan ruang yang berarti volume atau kesan ruang, dengan satu atau dua titik hilang.
2. Cara *framing* dan skala nisbi, yaitu cara penempatan objek-objek di dalam bidang gambar serta pengaturan skala nisbi wimba dari setiap objek, sehingga gambar secara keseluruhan mengesankan objek-objek itu berada dalam suatu ruang (Tabrani, 2012: 201)



Gambar 10.

Cara Naturalis Perspektif dan Cara Framing.

(Sumber: <http://i.imgur.com/2g9Dk.png>)

Sementara itu, cara khas yang nampak pada film ini antara lain:

1. Ruang angkasa, yaitu cara penggambaran yang membuat seolah-olah wimba atau wimba-wimba terbang dan atau ada yang penggambaran posisinya terbolak balik.
2. Sejumlah latar, yaitu cara penggambaran yang memuat lebih dari satu latar, sebagai ungkapan berbagai ruang dan waktu
3. Tepi bawah sama dengan garis tanah, yaitu cara penggambaran yang menggun tepi bawah bidang gambar sebagai garis tanah. Jadi kaki wimba berada ditepi bawah bidang gambar.

4. Garis tanah, ada 2 latar, latar 1 dengan tepi bawah= garis tanah dan garis tanah dalam bidang sebagai latar ke 2 (Tabrani, 2012: 202)



Gambar 11.

Tepi bawah = garis tanah, latar kedua memiliki tanah dalam bidang.

Sumber: <https://www.youtube.com>

4.3.3.2 Tata Ungkapan Dalam 2: Menyatakan Gerak

TUD yang menyatakan gerak merupakan cara untuk menggambarkan objek atau bagian dari objek yang bergerak, sehingga adanya kesan bergerak yang dihasilkan oleh wimba di dalam gambar tersebut (Tabrani, 2012: 202).

TUD cara modern yang digunakan pada film ini untuk menyatakan gerak adalah:

1. Distorsi, yaitu cara penggambaran suatu objek dengan cara merubah bentuk aslinya, misalnya dengan diperpanjang atau diperpendek sehingga bentuknya menyimpang dari aslinya. Cara ini dapat menyatakan gerak, karena seolah-olah objek berubah bentuknya karena gerak.
2. Latar belakang kabur, yaitu cara latar belakang kabur, biasanya cara ini digunakan untuk menunjukkan gerak melaju suatu objek (Tabrani, 2012: 203).

Selain cara modern yang disebutkan di atas ada satu cara khas yang digunakan yaitu ciri gerak, merupakan suatu ungkapan bahwa wimba itu dalam keadaan bergerak. Contohnya, objek itu digambarkan dengan garis yang meliuk-liuk, kaki yang disilangkan, dll (Tabrani, 2012: 203).



Gambar 12.

Cara Khas Ciri Gerak, terlihat kaki rusa menyilang untuk menyatakan gerak pada Alih Stop Motion.

Sumber: <http://dharma-documentaries.net>

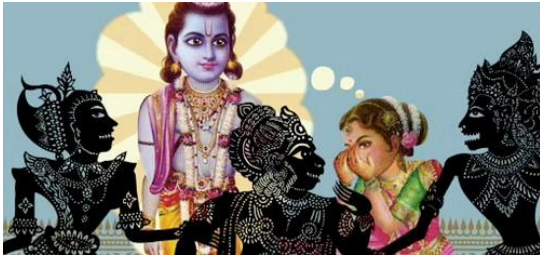
4.3.3.3 Tata Ungkapan Dalam 3: Menyatakan Waktu dan Ruang

TUD yang menyatakan waktu dan ruang adalah suatu cara menyatakan waktu (yang berjalan) sekaligus ruang (yang relatif berubah) sehingga menimbulkan adanya mantra waktu yang berjalan dalam mantra ruang yang relatif berubah pada gambar (Tabrani, 2012: 203).

Pada poin ini hanya terdapat 2 TUD cara modern untuk menyatakan waktu dan ruang yang digunakan yaitu:

1. Komposisi, dengan cara komposisi tertentu, maka dapat menyatakan suatu waktu dan ruang yang berbeda.
2. Campuran (*mix/super*), lazimnya digunakan pada proses pembuatan film dengan cara memadukan berbagai adegan dalam satu tampilan, dengan berbagai obyek yang awalnya terpisah-pisah. Cara ini mutlak menyatakan waktu dan ruang yang berbeda disatukan dalam suatu adegan (Tabrani, 2012: 203).

Sementara itu, dari beragam jenis cara khas yang menunjukkan waktu dan ruang, hanya terdapat 2 jenis cara khas yang digunakan, yaitu: aneka waktu dan ruang (terdiri dari berbagai ruang dan waktu yang ditampilkan pada satu bidang gambar) (Tabrani, 2012: 204).



Gambar 13.

Cara Khas yang menyatakan aneka waktu dan ruang.

Sumber: <https://i2.wp.com>



Gambar 14.

Cara Modern yang digunakan untuk menyatakan penting, di posisi tengah dan penggunaan aksen.

Sumber: <https://www.youtube.com>

4.3.3.4 Tata Ungkapan Dalam 4: Menyatakan Penting

TUD yang menyatakan penting merupakan suatu cara untuk menunjukkan objek yang dianggap penting di antara objek-objek lain yang tampak pada gambar (Tabrani, 2012: 204)

Cara modern yang digunakan pada film ini antara lain:

1. Skala gabungan, misalnya pada sebuah gambar, ada skala yang dibuat lebih besar dari objek aslinya sebagai ungkapan yang menunjukkan bahwa objek itu dipentingkan, sementara itu, objek yang tidak penting dibuat dengan skala yang lebih kecil.
2. Di tengah, suatu objek yang dianggap penting biasanya diletakkan di paling tengah, karena penglihatan manusia secara wajar biasanya memperhatikan bagian tengah suatu bidang gambar terlebih dahulu dibandingkan bagian lainnya.
3. Aksan, wimba yang lebih dipentingkan biasanya diberi aksan tertentu agar lebih menonjol, lebih menarik, lebih mencolok dan lebih menyita perhatian dibandingkan dengan wimba lain yang kurang penting (Tabrani, 2012: 205).

Sementara itu, beberapa ciri khas yang digunakan pada film ini yaitu:

1. Diperbesar, cara ini dapat menunjukkan bahwa wimba/bagian wimba tersebut dianggap penting dalam suatu cerita.
2. Tampak khas, wimba-wimba seringnya ditampakkan secara khas dari arah yang paling mudah dikenali.
3. Sinar X, dapat menyatakan suatu objek penting, karena wajarnya gambar tersebut tidak tembus pandang, tetapi karena perlu diceritakan, maka digambarkan secara transparan, agar dapat diceritakan.
4. Frekuensi penampilan, penampilan tokoh-tokoh yang dianggap penting biasanya ditampilkan dengan frekuensi yang paling banyak dibandingkan tokoh lainnya (Tabrani, 2012: 205).



Gambar 15.

Ciri Khas yang digunakan Sinar X dan Tampak Khas.

Sumber: <https://www.youtube.com>

4.3.4 Tata Ungkapan Luar (TUL) *Sita Sings The Blues*

Tata ungkapan luar adalah perubahan isi wimba, cara wimba lengkap dengan tata ungkapan dalam antara gambar yang satu ke yang berikutnya pada suatu rangkaian gambar, agar rangkaian gambar tersebut 'nyambung' ceritanya. TUL yang satu dengan TUL yang berikut peralihannya dibantu oleh Teknik Peralihan seperti *cut*, *dissolve*, *insert*, *fade*, *wipe*, dsb. Oleh karena itu TUL lebih dapat diamati polanya ketika kita menonton langsung film *Sita Sings The Blues* karena TUL lekat kaitannya dengan gambar bergerak. TUL terdiri dari TUL yang menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang, juga menyatakan penting (Tabrani, 2012: 206).

4.3.4.1 Tata Ungkapan Luar 1: Menyatakan Ruang

TUL cara modern yang digunakan untuk menyatakan ruang adalah:

1. Alih Objek Bergerak, terlihat ketika pada TUD sebelumnya ada objek yang sedang bergerak, lalu di TUD selanjutnya, objek berada di latar yang berbeda, ini menunjukkan adanya perpindahan tempat akibat objek yang bergerak.
2. Alih Gerak Kamera, terlihat ketika pada TUD sebelumnya ada objek yang bergerak yang diikuti oleh gerakan kamera, pada adegan selanjutnya objek digambarkan jelas sementara latarnya yang kabur, maka peralihan ini disebut Alih Gerak Kamera.
3. Alih Pengambilan, misalnya pada TUD sebelumnya menggunakan sudut pengambilan *close up* sementara pada adegan selanjutnya sudut pengambilan berubah, maka telah terjadi perubahan ruang, peralihan ini disebut Alih Pengambilan (Tabrani, 2012; 206).

4.3.4.2 Tata Ungkapan Luar 2: Menyatakan Gerak

Cara modern yang digunakan:

1. Alih obyek bergerak, melibatkan ruang dan waktu secara bersamaan sehingga menciptakan kesan gerak.
2. Alih obyek kamera, terjadi ketika gambar sebelumnya objek A yang di fokus kamera, kemudian diadegan selanjutnya, fokus berpindah pada objek B, maka pelihat seolah diajak untuk bergerak dalam ruang.
3. Alih gerak kamera, sama seperti poin 1, melibatkan waktu dan ruang secara bersamaan.
4. Alih *stop motion*, dengan teknik ini, pelihat menyaksikan ruang, waktu yang berpindah melalui gerakan (Tabrani, 2012: 207).

4.3.4.3 Tata Ungkapan Luar 3: Menyatakan Ruang dan Waktu

Cara modern yang digunakan:

1. Alih pengambilan, digunakan untuk alih menyatakan ruang dan waktu.
2. Alih waktu, bila pada adegan sebelumnya menunjukkan pagi, lalu pada adegan selanjutnya di tempat yang relatif sama menunjukkan malam, maka alih ini disebut Alih Waktu.
3. Alih waktu dan ruang, pada poin ini, bukan saja waktunya yang berubah, tapi tempatnya juga ikut berubah.
4. Alih komposisi, bila pada adegan sebelumnya, komposisi letak objek-objeknya berbeda dengan letak objek di adegan selanjutnya, maka ini disebut Alih Komposisi.
5. Alih *Fade* yang menyatakan alih waktu dan ruang.
6. Kronologis, Dilihat dari urutan kejadian, bahasa rupa modern yang digunakan sepanjang film adalah cara kronologis atau berurutan (Tabrani, 2012: 208).



Gambar 16. Alih Fade

Sumber:

http://91.207.61.14/m/uploads/v_p_images/2008/02/5750_1_screenshot.png

4.3.4.4 Tata Ungkapan Luar 4: Menyatakan Penting

Cara modern yang digunakan:

1. Alih objek bergerak, misalnya di adegan sebelumnya objek diam, namun di adegan setelahnya, objek melakukan perubahan kecepatan dan gerakannya sehingga objek tersebut menarik perhatian dan menunjukkan bahwa objek tersebut penting di dalam cerita.
2. Alih pengambilan, objek yang penting dibuat bergerak dan kamera membuat perubahan pengalihan seolah-olah mengajak pelihat untuk memperhatikan adegan penting tersebut dari berbagai arah.
3. Alih waktu, menyatakan penting bila waktu kejadiannya diketahui oleh pelihat.
4. Alih waktu dan ruang, sama seperti poin sebelumnya, menyatakan penting bila waktu dan tempat kejadiannya diketahui oleh pelihat.
5. Alih skala, pada adegan tertentu alih skala dilakukan baik dengan *zoom in* atau *zoom out*, semakin besar skalanya menunjukkan semakin penting objeknya, dan sebaliknya.
6. Alih komposisi, menunjukkan ada suatu konfigurasi objek-objek yang penting untuk ditangkap pelihat, sehingga dimunculkan alih komposisi.
7. Frekuensi penampilan, semakin penting tokoh tersebut maka frekuensi

penampilannya semakin sering (Tabrani, 2012; 209).

KESIMPULAN

Film *Sita Sings The Blues* ini membuktikan bahwa kombinasi antara Bahasa Rupa Modern NPM dan Bahasa Rupa Tradisi RWD sangat memungkinkan untuk dilakukan. Bahasa Rupa Tradisi tidak selamanya digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang kuno, lama dan tidak modern. Sebaliknya, Bahasa Rupa NPM tidak selalu digunakan untuk membawakan suatu cerita yang modern. Berbagai temuan teknologi *digital editing* juga turut mendukung kombinasi baik NPM maupun RWD. Hasil dari kombinasi ini melahirkan visual yang sangat kaya dipandang mata dan diterjemahkan oleh imajinasi kita. Ditambah, dengan penggunaan Bahasa Rupa NPM dan RWD bersama-sama saling menguatkan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Dengan Bahasa Rupa yang seolah melompat-lompat kadang didominasi oleh NPM, dan kadang didominasi oleh RWD seolah-olah mengingatkan kita bahwa meskipun NPM merupakan Bahasa Rupa Universal yang umumnya digunakan, namun masih ada Bahasa Rupa RWD yang tidak kalah memikatnya dengan NPM.

DAFTAR PUSTAKA

Tabrani, Primadi. 2012. Bahasa Rupa. Edisi 3. Kelir. Bandung.

RUJUKAN ELEKTRONIK

<https://www.youtube.com/watch?v=kJ6LOU9RcLQ> diakses tanggal 3 Januari 2017.

<http://dharma-documentaries.net/screenshots/Sita-Sings-the-Blues/Sita-Sings-the-Blues-04.jpg> diakses tanggal 12 Januari 2017.

http://farm5.static.flickr.com/4139/4749536683_921da1eee5.jpg diakses tanggal 12 Januari 2017.

http://91.207.61.14/m/uploads/v_p_images/2008/02/5750_1_screenshot.png

diakses tanggal 12 Januari 2017.

<http://viz.dwrl.utexas.edu/files/sita.jpg>

diakses tanggal 12 Januari 2017.

<http://dharma-documentaries.net/screenshots/Sita-Sings-the-Blues/Sita-Sings-the-Blues-06.jpg>

diakses tanggal 12 Januari 2017.

<https://d3uc4wuqnt61m1.cloudfront.net/images/images/000/017/214/17214.large.j>

[pg?1413398417](http://i2.wp.com/indi.ca/wp-content/uploads/2010/03/3341045172_3829e84f7f.jpg?fit=500%2C234) diakses tanggal 15 Januari 2017.

<http://i.imgur.com/2g9Dk.png>

diakses tanggal 15 Januari 2017.

http://www.creativeroots.org/wp-content/uploads/2010/03/sita_sings_the_bluse.jpg

diakses tanggal 15 Januari 2017

https://i2.wp.com/indi.ca/wp-content/uploads/2010/03/3341045172_3829e84f7f.jpg?fit=500%2C234

diakses tanggal 15 Januari 2017.