
ANALISIS SEMIOTIKA FILM IRAN

KARYA MAJID MAJIDI:

“Children of Heaven”, “Color of Paradise”, dan “Baran”

Wildan Hanif

Jurusan Seni Rupa

Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung

Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

Abstrak

Film Iran karya Sutradara Majid Majidi memiliki kode umum dan kode khusus yang diolah sedemikian rupa oleh sutradara melalui proses pengambilan gambar dan editing. Kode umum dan kode khusus dalam film berhubungan dengan gerakan kamera : *traveling* (gerak kamera mengikuti gerak objek), *panning* (gerak kamera ke kiri/kanan), *zoom in/zoom out* (kamera semakin mendekati/menjauhi objek),dll. Kode umum pasti ada di semua film, sebagai sebuah “kumpulan cara kamera mengambil gambar”, sedangkan kode khusus hanya terdapat pada film tertentu sebagai ciri khas suatu genre, suatu kurun, suatu aliran,/suatu bangsa. Selain itu, film juga memuat kode yang sering digunakan dalam fotografi (*long shot, medium shot, close up shot, Extreme Close Up, dll*), serta kode analogi visual. Dalam 3 film tersebut (*“Children of Heaven”, “Color of Paradise”, dan “Baran”*), Majid Majidi terutama mengaplikasikan Kode Khusus yakni berupa Metafora dan Metonimi yang berkesesuaian dengan agama dan budaya Iran yang puitis dan sufistik.

Keywords : *Majid Majidi*, Film Iran, Metafora, Metonimi, Kode Film

Prolog : Film sebagai Tanda Budaya

Dalam sambutannya sebagai Ketua IIFA (*Indian International Film Association*) pada malam penganugerahan penghargaan bagi insan perfilman India di Singapura awal Juni 2004, Aktor legendaris India Amitabh Bachan mencoba melontarkan pertanyaan retorik tentang film. Dia memakai istilah *cinema* untuk menjelaskan film : “*What is The Cinema? Is it just a Moving Picture? or It's Moving Lives?*” (Apa sesungguhnya film itu ? Apakah hanya serangkaian gambar bergerak, ataukah kehidupan yang bergerak?). Selanjutnya ia menjelaskan secara singkat tentang perfilman di India yang dia gambarkan sebagai sangat ekspresif dan memiliki sentuhan emosi yang kentara, dengan bumbu wajib nyanyian dan tarian yang sangat bernuansa budaya India, dan menjadikannya berbeda dengan film- film dari negara lain di dunia.

Film memang memiliki kemampuan untuk menghadirkan realitas kehidupan sehari- hari sebuah kultur masyarakat , suatu peristiwa , sebuah ide tertentu, lewat tanda-tanda budaya (*cultural sign*), yang dipadatkan (*condensation*) dalam durasi waktu tertentu. Tanda- tanda tersebut diungkapkan dengan bahasa visual dan audio oleh pembuat film.

Film juga merupakan salah satu media yang efektif untuk alat komunikasi massa. Sekarang ini film sudah menjadi komoditi di berbagai negara. Dalam film terdapat hubungan antar berbagai unsur yang amat kompleks; dari mulai produser, pemain, sutradara, hingga seperangkat kesenian lain yang terkumpul menjadi komunikator dan bertindak sebagai agen transformasi budaya (Baksin,2003:2).

Film : Bagaimana Membacanya?

Film disebut-sebut memiliki kemampuan untuk meng-kopi realitas. Ketika kamera film merekam sebuah peristiwa, maka realitas akan terlihat persis apa adanya. Namun, benarkah film hanya tiruan dari realitas? Jika fungsi kamera film hanya memindahkan realitas ke dalam pita seluloid, persoalan yang muncul adalah: di manakah peran sutradara sebagai penggagas cerita, serta peran penonton sebagai penafsir tanda?

Pertanyaan yang sederhana namun pelik tersebut sampai kini menjadi problem dalam “membaca” film. Film merupakan lahan yang subur bagi kajian semiotika, karena keseluruhan film merupakan tanda itu sendiri.

Sebagaimana diungkapkan oleh Aart Van Zoest :

“Film dibangun dengan tanda melulu. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam rangka mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting adalah gambar dan suara; kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Disamping itu, dalam penyelenggaraan film sistem tanda yang lain ikut berperan. Sistem tanda itu berkaitan dengan budaya pertunjukan tradisional, tempat, masa, lama pertunjukan, penjualan konsumsi dan lain sebagainya.

Dalam hal ini, sistem semiotika paling penting adalah yang proses kerjanya timbul dari silih bergantinya gambar-gambar. Jadi jelas adanya, bahwa bersamaan dengan tanda-tanda pada arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda- tanda yang menggambarkan sesuatu”. (Van Zoest ; 1978)

Mengenai hubungan antara realitas dengan film, Van Zoest mengutip disertasi J.M. Peters yang berjudul *De taal van de film* (1950) :

“Kita hampir dapat mengatakan bahwa semua penelitian kita telah menjadi suatu teori mengenai tanda ikonis. Memang, ciri dari gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Tambahan pula, ikonisitas setiap gambar film, karena merupakan ikon tipologi, terlepas sama sekali. Tetapi ada satu tambahan yang menyebabkan gambar film itu sedikit memiliki kelebihan mendasar dengan gambar fotografi yang juga berdimensi namun statis. Gambar film muncul silih berganti, menunjukkan gerakan. Gerakannya itu sendiri juga ikonis bagi realitas yang didenotasikannya”. (Van Zoest;1978)

Sutradara sebuah film memiliki fungsi yang mirip dengan sastrawan dengan karya sastranya. Van Zoest mengomentari demikian :

“Tanda-tanda dalam film melakukan sesuatu yang tidak jauh berbeda dengan roman atau novel. Film tersebut --jika tidak merupakan film dokumenter—menyajikan ‘teks’ fiksional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada. Permasalahan mengenai ketegangan antara fiksi dan non fiksi yang muncul dalam sastra pada dasarnya muncul juga dalam film. Karena sifat menyelinap medium film—bila ditinjau dari sudut pragmatik—permasalahan ini sangat menekan. Maksudnya, apabila batas antara fiksi dan non fiksi menjadi kabur dan terlupakan, maka film, melebihi roman dan novel, akan mempengaruhi isi kesadaran para penonton sedemikian rupa sehingga batas antara realitas film dan realitas hidup tak lagi jelas”.

Film bertutur dengan gayanya sendiri yang khas. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera, dan cara mempertontonkannya kepada khalayak dengan memakai proyektor dan layar. Sehingga Van Zoest sendiri menekankan, apabila kita ingin menilai sebuah film dengan semiotika (ilmu tanda), maka kita harus mencari apa yang secara jelas membedakannya dengan cara kerja teks bahasa dalam sastra. (hal 113).

Walaupun terdapat kesamaan dengan media lain dalam beberapa hal, film tetap memiliki keunikan tersendiri karena sifatnya yang bergerak (*moving*). Dalam “*The Art of Watching Film*” (1992), Joseph M. Boggs menjelaskan bahwa berkat unsur gerak inilah, film dapat melangkahi keterbatasan media lain semacam patung, lukisan, dan fotografi yang cenderung statis. Film berkomunikasi secara serentak dengan visual, suara, dan gerakan. Film juga melebihi drama panggung/teater karena kemampuannya untuk mengambil sudut pandang (*angle*) yang bermacam-macam. Film mampu menyajikan suatu arus yang mengalir tanpa jeda, mengaburkan dan memadatkan waktu dan ruang sambil tetap mempertahankan kejernihan dan kejelasan. Juga berbeda dengan novel dan sajak (kecuali untuk beberapa film yang memakai ilusi citraan yang artifisial), film tidak berkomunikasi dengan kata/istilah/kalimat yang abstrak yang dicetak di atas kertas sehingga mesti ditafsirkan kembali oleh khayalan kita, tapi langsung melalui gambar yang nyata. (Boggs,1992 :5)

Teori Semiotika Film

Tidak diragukan lagi, bahwa Christian Metz adalah figur utama dalam semiotika film dengan pendekatan semiotik strukturalis Ferdinand de Saussure dan psikoanalisis Freudian- Lacanian, walaupun menjelang akhir 70-an, akibat gelombang dahsyat posmodernisme, Metz sendiri mulai merasakan perlunya memasukkan unsur kajian lain dalam meneliti film, semisal sosiologi dan filsafat. Namun sumbangannya terhadap semiotika film masih tetap dibutuhkan dan menjadi acuan para peneliti film sampai sekarang. Dengan kata lain, semiologi Metz dianggap jauh lebih “cermat” ketimbang teori/analisis film sebelum dia ini tidaklah berangkat dari yang baru sama sekali (Masak,2000:281).



Gambar 1 Satu shot dari film "Children of Heaven" karya Majid Majidi yang diwakili oleh gambar di atas berdurasi 5 detik, jika ingin diceritakan lewat kalimat dalam bahasa tulisan, bisa terdiri dari satu kalimat atau bahkan lebih.

Mengenai sistem tanda dalam film dibandingkan dengan linguistik, Metz melihat bahwa bahasa film lebih dekat pada *parole* (praktik penggunaan aturan bahasa dalam kehidupan sehari-hari) daripada *langue* (aturan/kode bahasa : aturan Bahasa Inggris, Perancis). Jika unit tanda terkecil dalam linguistik adalah kata, misalnya : KUDA (terdiri dari empat huruf: K/U/D/A), maka padanannya dalam film adalah shot gambar kuda, apakah itu *close up*, *long shot*, *medium shot*, dan lain-lain. Metz berkesimpulan bahwa sebuah shot lebih dekat dengan kalimat daripada kata. Contoh: shot orang sedang berjalan di trotoar sepadan dengan kalimat : Seseorang sedang berjalan di trotoar.

Unsur paradigmatis (unit-unit bahasa, semacam kamus) dalam film, adalah berupa sudut pengambilan gambar/kode visual. Film memiliki kode umum dan kode khusus yang diolah sedemikian rupa oleh sutradara melalui proses pengambilan gambar dan editing. Kode umum dan kode khusus dalam film berhubungan dengan gerakan kamera : *traveling* (gerak kamera mengikuti gerak objek), *panning* (gerak kamera ke kiri/kanan), *zoom in/zoom out* (kamera semakin mendekati/menjauhi objek), dll. Kode umum pasti ada di semua film, sebagai sebuah "kumpulan cara kamera mengambil gambar", sedangkan kode khusus hanya terdapat pada film tertentu sebagai ciri khas suatu genre, suatu kurun, suatu aliran, /suatu bangsa. Selain itu, film juga memuat kode yang sering digunakan dalam fotografi (*long shot*, *medium shot*, *close up shot*, *Extreme Close Up*, dll), serta kode analogi visual. (Masak, 2002:290-291).

Untuk melengkapi keterangan mengenai kode visual yang umum dalam film, tiga aturan umum pengambilan gambar dalam film menurut Primadi Thabrani dapat dikemukakan di sini, yang masing-masing memiliki tujuan (Thabrani, 2000 :1-4) , yakni :

1. Untuk menghasilkan efek dramatis tertentu pada penonton, sutradara/kameramen secara umum memakai 4 sudut pengambilan :
 - a. *High Angle (HA)* : Kesan yang ditimbulkan adalah bahwa objek yang dishot *tidak begitu penting*



Gambar 2
Ali tidak bisa memenuhi janjinya untuk memberikan sepatu pada adiknya ("Children of Heaven", 1997)

b. *Normal Angle (NA)*: Objek yang dishot terkesan *biasa/normal*



Gambar 3
Tokoh Zahra dalam "Children of Heaven" ("Children of Heaven", 1997)

c. *Low Angle (LA)*: Objek yang dishot terkesan lebih berwibawa/agung.



Gambar 4
Ali memenangkan perlombaan lari 4 km ("Children of Heaven", 1997)

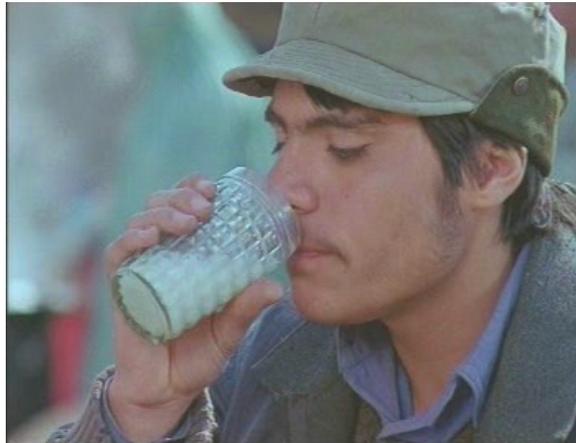
d. *Bird Eye View (BEV)*: Objek dishot sangat jauh dari atas (seperti sedang diamati oleh mata burung), mengesankan bahwa objek *sangat rendah martabatnya*.



Gambar 5
Ayah dan anak naik sepeda kumbang di jalan raya ("Children of Heaven", 1997)

2. Berfungsi melibatkan penonton

- a. *Objective Shot* (penonton melihat adegan secara deskriptif/sedang menceritakan sesuatu)



Gambar 6.
Buruh bangunan Latif dalam "Baran" karya Majid Majidi ("Baran",2000)

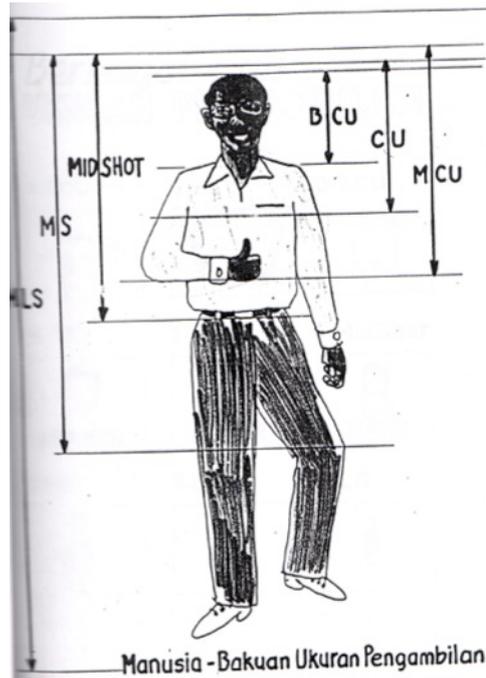
- b. *Subjective Shot* (Penonton seolah-olah sedang melakukan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor dalam adegan/partisipatif)



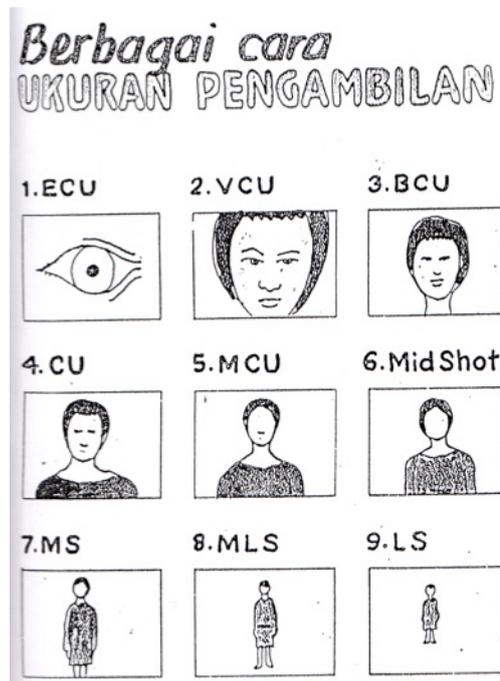
Gambar 7. "Kita" seolah-olah sedang ikut mengambil barang yang jatuh tercecer dalam adegan di atas ("Baran",2000)

3. Berfungsi seperti cara pengambilan gambar dalam fotografi

- a. *Extreme Close Up (ECU)*
- b. *Very Close Up (VCU)*
- c. *Big Close Up (BCU)*
- d. *Close Up (CU)*
- e. *Medium Close Up (MCU)*
- f. *Mid Shot*
- g. *Medium Shot (MS)*
- h. *Medium Long Shot (MLS)*
- i. *Long Shot (LS)*



Gambar 8. Bakuan Ukuran Pengambilan Gambar menurut Prof. Primadi Thabrani (2000)



Gambar 9. Pengambilan gambar secara fotografis dari jarak sangat dekat, sampai sangat jauh (Thabrani:2000)

Unsur Sintagmatik (aturan main kode) dalam film tidak memiliki batas, tidak seperti dalam linguistik. Satu kalimat dalam linguistik maksimum hanya mampu menampung 20 kata (jika lebih, kalimat tersebut akan sulit dimengerti), sedangkan dalam film, shot-shot dapat digabungkan terus menerus. Gabungan shot dinamai *sequence*. Tidak ada aturan yang membatasi berapa shot dalam satu *sequence* selain faktor teknis (lamanya durasi yang kita

inginkan). Gabungan beberapa sequence menjadi *Scene*. *Scene* sebanding dengan teks dalam linguistik.

Karakteristik tanda dalam film, Menurut Metz, berbeda dari permasalahan “tanda” dalam linguistik di mana hubungan bersifat arbitrer / semena antara tanda dan benda yang dirujuk (misal : kata ‘pohon’ tidak ada sangkut pautnya dengan realitas pohon yang nyata). Penanda (*signifier*) dalam film selalu memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” (*motivation*) dengan petanda (*signified*) yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. (Sobur,2003:131).

Hubungan motivasi itu berada baik pada tingkat denotatif maupun konotatif. Hubungan denotatif yang beralasan itu lazim disebut analogi, karena memiliki persamaan perseptif/auditif antara penanda/petanda dan referen. Dalam hal ini Christian Metz memberi contoh: bila pada pita gambar (=gambar anjing menyerupai seekor anjing), demikian pula dengan pita-suara (=kanon di dalam pita film menyerupai bunyi yang sebenarnya). Perlu diketahui bahwa analogi ini hanyalah salah satu bentuk dari motivasi karena konotasi sinematografis juga termasuk di dalamnya. Metz menggarisbawahi tesis tentang polisemi motivasi dari Eric Buysens dengan mengatakan bahwa konotasi sinematografis pada hematnya bersifat simbolis: petanda memotivisir penanda, tetapi melampauinya. (Masak,2000:283).

Untuk menjelaskan model teori ini, kita ambil sebuah contoh dari film “Color of Paradise” karya Majid Majidi dari Iran. Film ini bercerita tentang seorang anak buta/tunanetra berusia 12 tahun bernama Muhammad, yang disekolahkan oleh ayahnya di Sekolah Luar Biasa untuk anak buta di kota Teheran, sang anak merasa bahwa dia disingkirkan kerena kebutaannya. Sementara sang ayah yang bernama Hasyim yang sudah 5 tahun menduda, juga bersikap setengah hati dalam mengasuh Muhammad.



Gbr 10. Hasyim dan Muhammad (“Color of Paradise:2000”)

Kita akan menyaksikan bagaimana seorang anak tuna netra dalam merespon semua hal di sekelilingnya. Kebutaan Muhammad malah membuat indera-inderanya yang lain (pendengaran, penciuman, peraba) sangat sensitif. Muhammad mengandalkan ujung jarinya sebagai alat untuk mengenal dunia. Sebagaimana kita tahu, untuk membaca, seorang buta harus memakai buku bertuliskan *huruf Braille*.

Muhammad yang tunanetra seringkali muncul di tengah- tengah film untuk “membaca” berbagai objek alam di sekelilingnya (kerikil, padi, suara burung, suara ketukan,dll). Dan di akhir film, jari tangan Muhammad yang perlahan bersinar dan menjadi putih bercahaya ketika mendengar

suara burung berkicau, seakan memaksa kita untuk mempertimbangkan fungsinya dalam menonjolkan arti simbolik. Bukan tidak mungkin, sutradara film ini menjelaskan tentang konsepsi “membaca” dalam pengertian yang lebih luas (metonimi, nanti akan lebih dalam dibahas), sebagaimana akhirnya terungkap dalam dialog ketika Muhammad menumpahkan perasaannya pada Tukang Ukir Kayu yang sama-sama tunanetra :

“Guru saya pernah berkata bahwa Tuhan menjadikan orang buta karena Dia begitu menyayanginya. Aku tanya Dia, bagaimana kami bisa mencintai-Nya jika kami tak bisa melihat-Nya? Guru saya menjawab : Tuhan tidak bisa dilihat dengan mata. Dia ada di mana- mana: kau bisa merasakan kehadiran-Nya dengan ujung jari tanganmu.Maka setiap saat saya mengadu pada-Nya, dan menceritakan segala rahasia hati saya dengan jemari tangan saya.....”



Gambar 11. Tangan Muhammad “membaca” wajah Hanieh, adiknya (“Color of Paradise:2000”)



Gambar 12. Logika Metonimi

Ketika adegan Hasyim mencukur jenggotnya di pinggir sebuah sungai, dia tiba-tiba dikejutkan oleh suara yang aneh dan menakutkan, sehingga cermin yang dipegangnya lepas dan pecah terbentur batu. Lalu ia melihat wajahnya yang terbelah mengikuti alur retakan kaca cermin tersebut. Logika kaca pecah dan wajah terbelah menjadi petunjuk kegamangan dan keterbelahan kepribadian Hasyim (“Color of Paradise:2000”)

Makna konotatif bisa juga didapatkan dengan efek suara atau skor musik tertentu. Bunyi-bunyi alamiah seperti suara burung, suara angin menderu atau potongan- potongan musik dengan nada tertentu, terkadang bisa menjadi analogi/persepsi tersendiri bagi penonton.



Gambar 13. Tekanan Visual berupa cahaya yang menyinari tangan Muhammad di akhir film “Color of Paradise”, dikuatkan dengan suara kicau burung dan alunan musik bernada melankolik, memunculkan analogi perseptif yang “melampaui” makna denotatifnya. Dan pemahaman penonton terhadap akhir film ini tidak selalu seragam, melainkan polisemi/ beragam makna (bisa religius, sufistik, ataupun materialistik). (“Color of Paradise:2000”)

Simbol Muhammad yang tunanetra namun peka terhadap fenomena alam akan mengingatkan orang Islam pada figur Nabi Muhammad yang yatim piatu, buta huruf, namun memiliki predikat manusia sempurna (*insan kamil*) dan mendapat julukan Kekasih Tuhan. Makna simbolik yang mirip film di atas dapat kita temukan dalam Film- film klasik yang puitis semacam “*The Seventh Seal*” (Ingmar Bergman), “*Lord Of The Flies*” (Peter Brook), juga dalam kebanyakan film Iran, terutama karya Abbas Kiarostami (“*The Oliver Trees*”, “*The Taste of Cherry*”), dan Akira Kurosawa dari Jepang (“*RAN*”, “*Sanjuro*”, “*The Throne Blood*”, dll)

Christian Metz dan kawan-kawan muncul dengan sebuah pemikiran baru berkat bantuan linguistik. Mereka mengatakan bahwa sinema itu bukanlah “kopi realitas” melainkan kumpulan sistem tanda audio-visual, konsep yang tentunya memberikan kemungkinan kepada kita untuk menata pemahaman yang lebih ilmiah tentang seluruh fenomena estetika film. Dan dengan bantuan psikologi/psikoanalisis, semiotika film berkat perbandingan film dengan mimpi, Metz menegaskan bahwa sebuah film bagi penontonnya hanyalah sebuah “ilusi tentang realitas” yang lebih tepat disebut impresi tentang realitas. (Masak,2000:284).

Dokumentasi berbeda dengan film, sebab di dalam film terdapat teknik *montage*, yakni cara mengambil fragmen-fragmen narasi dalam realita kehidupan, lalu menyusunnya menjadi satu rangkaian cerita. Maka editing film memegang peranan paling penting setelah pengambilan gambar yang memungkinkan sutradara mengungkapkan “kepribadiannya”. Dengan editing, pembuat film bermaksud mengungkapkan visi, misi, bahkan ideologi yang ingin disebarluaskan, entah itu sebagai propaganda (sebagaimana film-film Uni Sovyet pada era Lenin & Stalin atau film G 30 S/PKI pada masa orde baru), ataupun hanya semata tujuan estetis.

Tugas editor film tak jauh berbeda dengan seorang komponis musik ataupun pelukis, yakni bagaimana membuat komposisi *shot-sequence-scene* yang serasi dan indah sehingga kontinuitas adegan mengalir dengan jelas dan jernih, seperti kita lihat dalam contoh berikut:



Gambar 14. Pada saat Muhammad mengajak jalan-jalan Neneknya di padang rumput yang hijau dan indah, Muhammad memegang tangan Neneknya dan berkata: "Wow, tangan Nenek putih dan lembut". Nenek tersipu dan berkata bahwa ia harus memetik bunga sepanjang siang setiap hari. Lalu Muhammad berkata dengan riang: "Nek, dengarkan! ada Burung berbicara!". Sang Nenek malah menjelaskan bahwa itu adalah burung pelatuk yang sedang mematuki pohon. Muhammad menjawab: 'Betul lho Nek, burung itu sedang berbicara!', Sang nenek mencoba menyimak suara burung di pohon besar itu dengan seksama. Muhammad kemudian menghitung ketukan suara burung pelatuk itu dengan jari tangannya dan dia mulai membunyikan huruf alfabet. ("Color of Paradise", 2000)

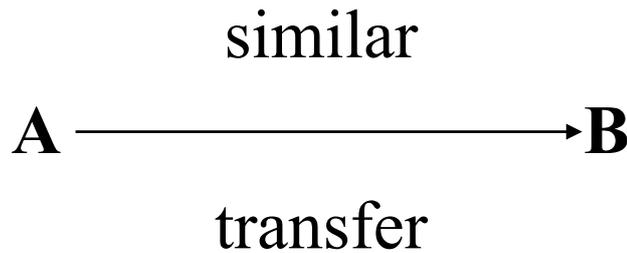
Relasi Tanda dalam Film : Metafora & Metonimi

Menurut Ferdinand De Saussure, semua tanda adalah kesepakatan sosial/ konvensi yang bersifat semena-mena (arbitrer) dan diada-adakan oleh suatu komunitas masyarakat. Misalnya: tidak ada hubungan logis antara kata *pohon* dengan realitas pohon yang nyata (Piliang, 2003:175). Demikian pula dengan metafora (perumpamaan/kiasan). Sebuah tanda metaforis pada hakikatnya arbitrer dan konvensional. Kita lihat misalnya dalam metafora "Kepala Batu". Makna lateral "Kepala Batu" sebenarnya menyalahi konvensi bahasa (Kepala yang terbuat dari batu/ Batu yang berkepala?), namun sebagai metafora, istilah "Kepala Batu" telah disepakati bersama (menjadi konvensi sosial) yakni ditujukan pada sifat seseorang yang sulit merubah pendirian.

Metafora dalam arti luas bisa berarti segala bentuk perumpamaan/kiasan. Metafora juga dipakai dalam *epistemology* (salah satu cabang ilmu filsafat tentang cara memperoleh ilmu pengetahuan). Ketika Nietzsche berkata "Tuhan telah Mati", dia sedang bermetafora. Ketika kita menyebut: "*Inul sedang Ngebor*", ini juga metafora.

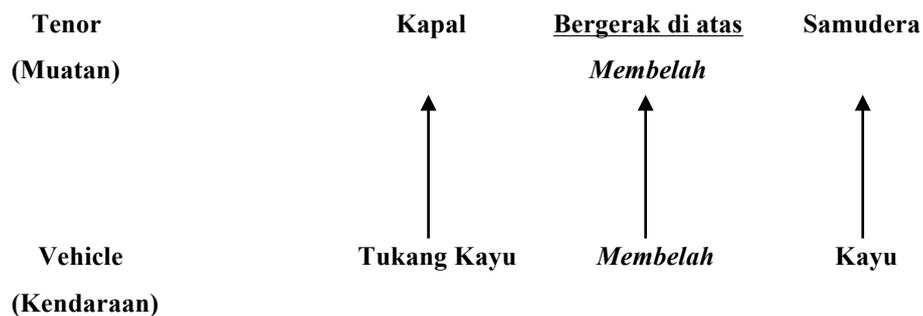
Namun dalam ilmu semiotik, metafora adalah proses *transferring* (pemindahan) satu sistem tanda di alam ke satu sistem tanda lainnya. Metafora juga memiliki ciri *similarity* (ada kesamaan dengan realitas) yang bersifat *ikonis*, *analogis*, dan *likeness* (serupa/mirip).

Dalam dunia desain produk/ industri, metafora selalu digunakan. Tubuh harimau sebagai sebuah sistem tanda dipindahkan menjadi sistem *body motor Tiger*, demikian pula untuk pesawat terbang (body pesawat ditransfer dari tubuh burung sedang terbang merentangkan sayapnya), dan hampir semua jenis produk/ industri merupakan hasil pemindahan dari sistem tanda yang ada di alam. Ciri lain dari metafora adalah pengambilalihan (*replacement*), dan penggantian (*subtitution*), yakni mengambil alih satu/ beberapa sifat yang sama dari suatu tanda untuk dipindahkan kepada tanda lainnya, sehingga muncul sifat baru sebagai pengganti sifat sebelumnya.



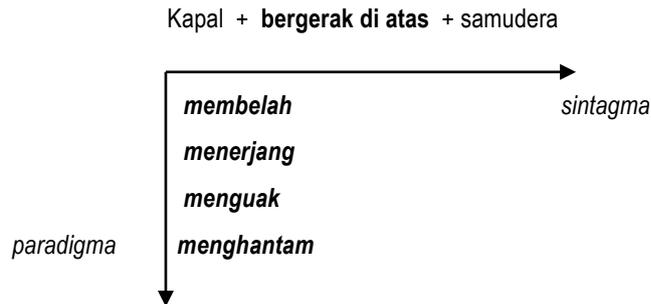
Metafora sudah menjadi bagian dari keseharian kita. Sebagai contoh dalam penggunaan bahasa sehari-hari untuk frase “kepala batu”, maknanya simbolik, yakni: orang yang susah dirobah pendiriannya. Sifat batu (*keras*) dipindahkan sehingga menjadi sifat manusia.

Pembahasan metafora dalam ilmu semiotika memang tidak terlepas dari kajian tentang sastra, terutama karya sastra yang banyak mengandung unsur puitis dalam penyajian kalimat-kalimatnya. Sebagai contoh kalimat: “Kapal *membelah* samudera”. Kata *membelah* dalam kalimat tersebut sebenarnya adalah pengganti kata *bergerak di atas/melaju di tengah-tengah*. Kita meminjam kata *membelah* dalam pengertiannya yang lateral/letterlek (seperti dalam kalimat : Tukang kayu membelah kayu) *sebagai muatan (tenor)*, kemudian menempatkan kata tersebut *sebagai kendaraan (vehicle)* untuk metafor dalam kalimat : Kapal membelah samudera.



Kata *membelah* menjadi kendaraan bagi pengertian membelah yang metaforis, yang dimaksudkan agar kalimat menjadi lebih puitis.

Dalam kaitannya dengan paradigma (unit-unit bahasa, semacam kamus) dan sintagma (aturan main dalam menggunakan unit bahasa/ kamus) pada semiotika strukturalisme, kita dapati bahwa kata *membelah* adalah salah satu dari sekian pilihan kata dalam kamus yang kita gunakan untuk membuat metafora dalam kalimat tadi.



Dari contoh “KAPAL MEMBELAH SAMUDERA” tersebut, metafora dapat kita artikan sebagai pilihan kendaraan tanda, yang dikombinasikan dengan cara tertentu dan menghasilkan makna baru.

Berdasarkan tingkat kesemena-menaannya (*arbitrariness*), metafora secara berurutan terbagi menjadi empat jenis :

1. *Creative Metaphor*, yakni metafora yang baru sama sekali, belum pernah ada sebelumnya. Contoh istilah *Ngebor* untuk goyangan penyanyi dangdut Inul Daratista. Istilah turunan dari kata *Ngebor* semacam *Ngecor*, *Goyang Patah-patah*, tidak termasuk kreatif, karena hanya pengembangan saja.
2. *Lexical Metaphor*, metafora yang sudah umum dipakai di masyarakat, contoh frase “Kepala Batu”.
3. *Opaque Metaphor*, yakni metafora yang samar-samar . Misalnya kata : *Radikal*, sebetulnya adalah metafora untuk kata *Radik* yang berarti akar. *Radikal* berarti *mengakar*. Karena terlalu sering digunakan sehingga orang lupa bahwa kata tersebut adalah metafora.
4. *Death Metaphor*, yakni metafora yang sudah tidak dianggap metafora. Misalnya kata *Magazine* yang sudah dipahami sekian lama sebagai majalah, padahal arti sebenarnya adalah gudang. Orang sudah tidak bisa lagi mengaitkan kata tersebut dengan metafora tertentu.

Dari keempat tingkatan metafora tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa semakin sering sebuah metafora digunakan dalam kehidupan sehari-hari, semakin ia tidak berkualitas, karena makin lama ia makin umum, konvensional, makin sulit berfungsi sebagai metafora, atau lebih tepatnya : *metafora yang makin menuju kematian (death metaphor)*.

Asrul Sani, tokoh senior perfilman Indonesia, menerjemahkan metafora dalam film dengan istilah *symbolisme* (Sani, 1992:40). Istilah ini sebenarnya merupakan padanan untuk kata ikonis dalam semiotika. Dalam setiap bentuk cerita dalam film, sebuah ikon adalah sesuatu yang kongkret (sebuah objek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian, ataupun tempat) yang mewakili atau melambangkan suatu kompleks ide, sikap- sikap, atau rasa-rasa sehingga memperoleh arti yang *lebih besar* dari yang tersimpan dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu sebuah metafora dalam film adalah semacam satuan komunikasi yang memiliki “beban” atau bobot (dalam istilah semiotika sepadan dengan istilah “tenor” /muatan) yang khusus sifatnya, yang fungsinya kira-kira seperti sebuah batu baterai. Jadi, jika sebuah ikon diberi “beban” seperangkat asosiasi (ide, sikap, ataupun rasa), maka ia dapat menyimpan asosiasi tersebut dan mengkomunikasikannya setiap ia dipakai/digunakan (Sani, 1992:40)

Selain metafora, dalam ilmu semiotika ada istilah lain yang bisa disejajarkan dengannya, yakni *metonimi*. Sebagai sebuah perbandingan, jika dalam metafora ada unsur *transferring* (pemindahan) dari satu sistem tanda ke sistem tanda lainnya, maka dalam metonimi ada bagian tanda (part of sign) yang berfungsi menjelaskan bagian tanda yang lebih besar/lebih kecil/keseluruhannya.

jejak, simbol, beban) kami coba kembalikan dalam wacana semiotika (ikon, indeks, metafora, tenor):

Menurut Boggs, Dalam memberi tenor untuk sebuah ikon, sutradara sebetulnya ingin mencapai dua hal. *Pertama*, ia ingin memperluas arti dari ikon tersebut untuk mengkomunikasikan makna-makna, rasa- rasa, dan ide-idenya. *Kedua*, ia ingin menjelaskan bahwa ikon tersebut diperlakukan sebagai sebuah metafora (Sani, 1992:42).

Alasan yang sama dapat kita gunakan untuk metonimi, artinya sebuah objek yang diberi muatan tertentu oleh sang sutradara, mampu mewakili sebuah gagasan yang lebih besar dari yang terlihat pada adegan film.

Ada empat cara utama untuk memberi muatan/tenor pada sebuah ikon dalam film :

1. Dengan Pengulangan (repetisi), yakni mengulang-ulang ikon tersebut lebih dari yang sepatutnya untuk menarik perhatian penonton. Berkat pengulangan ini, ikon tersebut memperoleh kekuatan metafora setiap kali ditampilkan. Contoh: Suara burung dan Suara jin penunggu hutan yang diulang-ulang.



Gbr 15. Salah satu ekspresi Muhammad ketika mendengar suara burung.
("Color of Paradise:2000")

2. Dengan memberi *nilai* pada ikon tertentu oleh salah satu aktor film.
Dengan memperlihatkan perhatian yang besar pada sebuah ikon, si aktor memberitahukan bahwa ikon tersebut memberikan arti yang lebih besar daripada arti yang biasa. Mungkin saja ikon tersebut terlihat tidak begitu penting, mungkin hanya memberikan kepada kita pandangan yang sewajarnya tentang karakteristik sang aktor. Padahal tidak mustahil ia mempunyai arti yang lebih besar dalam struktur dramatik secara keseluruhan. Contoh : Muhammad berulang-ulang menggunakan ujung jarinya untuk membaca objek alam seperti kerikil, suara burung, suara ketukan palu dan ia membacanya sesuai prinsip huruf Braille, bukan tidak mungkin menjelaskan tentang konsepsi "membaca" yang lebih luas, sebagaimana akhirnya terungkap dalam dialog ketika Muhammad menumpahkan perasaannya pada Tukang Ukir Kayu yang sama-sama tunanetra.
-



Gbr 16. Tangan Muhammad sedang memegang kerikil di bawah aliran sungai dangkal dan kemudian membacanya sesuai prinsip huruf *Braille* ("Color of Paradise:2000")

3. Melalui konteks pada tempat ikon tersebut muncul. Kadang-kadang sebuah ikon memperoleh kekuatan metafora berkat penempatannya pada sebuah film. Muatan metaforisnya dibangun melalui asosiasi-asosiasi yang ditimbulkan :

1. Karena Hubungan dengan objek visual lain dalam frame yang sama.

Ketika adegan Hasyim melintas sebuah toko, tiba-tiba ia melihat pantulan bayangan dirinya pada kaca. Yang menarik, gambar bayangan Hasyim ada dua, dan ditempatkan di atas ikon manekin tangan wanita dengan gelang emas, ini bisa menunjukkan dua metafora yang bercerita secara bersama-sama dan menghasilkan sebuah gagasan besar dalam drama film ini: 2 bayangan wajah merujuk pada terpecahnya kepribadian Hasyim (skizofrenia), di satu sisi ia ingin disebut ayah yang memperhatikan anak-anaknya dengan baik, di sisi lain ia malas mengurus anaknya yang buta, karena dia sendiri punya "agenda" yang lain. Manekin setengah tubuh dan tangan wanita serta perhiasan emas menjadi indeks apa yang hendak dilakukan oleh Hasyim pada adegan berikutnya, yakni membeli perhiasan emas untuk wanita pujaannya sebagaimana terbangun pada adegan-adegan selanjutnya.



Gambar 17. Dua Metafora dalam satu frame ("Color of Paradise: 2000")

2. Karena suatu hubungan yang dihasilkan oleh penjajaran satu shot dengan shot lain yang dilakukan pada saat editing film.
3. *Bilamana ia menduduki suatu tempat yang penting dalam struktur film.* Walaupun tidak diberi bobot/ muatan terus menerus dalam konteks film tersebut, kendaraan tanda (*vehicle*) berupa ikon jari-jari tangan Muhammad yang merespon berbagai suara masih dapat berfungsi efektif sebagai metafora berkat kedudukannya dalam struktur menyeluruh film tersebut. Pada awal pembukaan film, kita hanya mendengar suara- suara tertentu, layar cuma memperlihatkan *tittle* di atas latar hitam, gambar awal film muncul memperlihatkan sebuah tape dan kaset-kaset. Kita baru mengetahui bahwa suara- suara itu berasal dari kaset-kaset yang diputar. Gambar Tape dan kaset-kaset tersebut bersamaan kemunculannya dengan suara dalam kaset yang ternyata adalah suara milik Nenek Muhammad yang sedang bersenandung kasidah barzanji berisi pujian untuk Nabi Muhammad SAW). Suara-suara yang direspon oleh ikon jari tangan Muhammad seakan menjadi tiang- tiang penyangga yang membangun cerita film ini. Dan pada akhir film, jari tangan Muhammad yang perlahan bersinar dan menjadi putih bercahaya ketika mendengar suara burung berkicau, seakan memaksa kita semata-mata karena posisi strukturalnya untuk mempertimbangkan fungsi metafora dari ikon tersebut dalam menonjolkan arti simboliknya.
4. Melalui tekanan khusus visual, aural, atau musikal.
Film memiliki cara- cara sendiri yang khas untuk memberi muatan simbolik pada pilihan tanda ikonis yang menjadi metaforanya, agar penonton juga melihat ikon tersebut memiliki makna simbolik tertentu.

Tekanan- tekanan visual bisa dicapai melalui *close up-close up* yang bertahan lama (gbr. 19; wajah Muhammad dalam big close up sedang melafalkan alfabet), sudut-sudut kamera yang tidak biasa (gbr. 20: Saat Hasyim berusaha menyelamatkan Muhammad yang jatuh ke sungai deras, kamera seakan berfungsi sebagai kepala Hasyim yang timbul tenggelam di dalam sungai), perobahan- perobahan dari fokus tajam ke fokus yang lunak (*bluring*), dengan mem-*freezing* (membekukan) gambar (gbr 21: Hasyim yang terus melongo ketika melihat Muhammad jatuh ke sungai, Dia bingung antara harus menolong atau membiarkan Muhammad), atau dengan menggunakan efek cahaya (gbr 22: Wajah Nenek yang perlahan bersinar dan memutih menjelang kematiannya).



Gambar 19



Gambar 20



Gambar 21



Gambar 22

Gambar 19,20,21,22. Adegan khusus yang menekankan visual, aural, musikal
 ("Color of Paradise:2000")

Tekanan yang sama dapat pula dipakai dengan efek suara atau skor musik tertentu. Bunyi-bunyi alamiah seperti suara burung, suara angin menderu atau potongan-potongan musik dengan nada tertentu, terkadang bisa menjadi metafor tersendiri jika ke dalamnya dimasukkan asosiasi- asosiasi yang kompleks melalui salah satu cara yang dikemukakan di atas.

Penutup dan Kesimpulan

Pada Film "*Children of Heaven*" dan "*Baran*", Majid Majidi lebih menggali unsur sinematografis yang terkenal dengan kode umum dan kode fotografi. Sedangkan metafora dan metonimi lebih diolah oleh Majid pada film "*Color of Paradise*".

Metafora dan metonimi pada film sebenarnya tidak hanya berhenti pada ikon- ikon yang tunggal tanpa hubungan yang jelas dengan ikon- ikon lainnya. Adakalanya Pembuat film mengadakan interaksi antar ikon untuk membuat sebuah pola metafor/metonimi yang teratur. Artinya dia tidak hanya bergantung pada satu metafora saja. Pola yang dihasilkan oleh berbagai metafora dalam sebuah film mungkin akan bertumbuh dan berkembang makin penting dan makin kuat seiring berlanjutnya cerita.

Pada "*Color of Paradise*", jalinan berbagai metafora ikonis pada akhirnya akan merujuk pada satu pemahaman tertentu sebagai Gagasan Besar Sutradara yang terwakili pada judul film. Namun demikian, penonton diberi kebebasan dan berhak untuk menyimpulkan sendiri makna dibalik film ini.

Teori semiotika film yang kami coba aplikasikan di atas tidak mencakup keseluruhan teori film Christian Metz, terutama dalam membahas kategori sintaks. Perkembangan teknologi Film (dari pra hingga pasca produksi), terutama permasalahan objek citraan /image yang dibuat memakai komputer grafis (dengan perangkat keras/lunaknya), pun memerlukan kajian tersendiri. Juga tentang penggunaan idiom-idiom sastra (semisal: *alegori*, *tamsil*, *ironi*, *sinekdok*) yang digunakan dalam film, menarik untuk dibahas secara khusus.

Selain itu, pemahaman tentang *Body Language* (bahasa tubuh), *gesture* (ekspresi wajah dan tangan), dan *proxemic* (teori semiotika tentang bagaimana objek/ seseorang bergerak dalam ruang), akan sangat membantu kita dalam meneliti film secara semiotis. Yang pasti, saat perfilman Indonesia mulai menggeliat kembali, kita memerlukan berbagai disiplin ilmu yang akan memperkaya dan menunjang kemajuannya.

Daftar Pustaka

1. Baksin, Askurifai.2003. *Membuat Film Indie itu Gampang*, Bandung : Katarsis
 2. Biran, HM.Yusa.1987. *Angle- Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi* (terjemahan “The Five C’s of Cinematography karya Joseph V Mascelli,A.S.C), Jakarta: Yayasan Citra
 3. Boggs, Joseph.M. 1992.*The Art of Watching Film* (Diterjemahkan Asrul Sani :Cara Menilai Sebuah Film). Jakarta, Yayasan Citra
 4. Damayanti, Melati Adhi.2001. *Mel’s Articles on Iranian Movies*, Jakarta
 5. Hanif, Wildan.2003. *MetaforaFilm ColorofParadise*, Bandung :S2 Desain ITB
 6. Kurniawan,2001. *Semiologi Roland Barthes*, Jakarta : Yayasan Indonesiatera
 7. Masak, Tanete Pong.2002. *Semiotika Film, Kritik atas Teori Semiotika Sinematografi Christian Mertz* (Bab 19 dalam Buku Kumpulan Makalah Seminar Semiotika), Depok : PPKB LPUI
 8. Metz, 1990 . *Film Language, A Semiotic of the Cinema*, The University of Chicago Press,Chicago.
 9. Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika*, Jogjakarta : Jelasutra
 10. Sachari, Agus. 2003. *Tinjauan Desain*, Bandung : Penerbit ITB
 11. SDM Citra, Badan Pengembangan.1997. *Kamus Kecil Istilah Film*, Jakarta : Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Isma’il
 12. Sobur, Alex.2003. *Semiotika Komunikasi*, Bandung : Rosda Karya
 13. Tabrani, Primadi 2002. *Semiotika dan Bahasa Rupa Gambar* (Bab 6 dalam Buku Kumpulan Makalah Seminar Semiotika) Depok : PPKB LPUI
 14. Tabrani, Primadi 2000. *Cara Pengambilan Gambar Film*, Bandung, Hand Out Kuliah Bahasa Rupa di Universitas ARS Internasional.
 15. Van Zoest, Aart .1993. *Semiotika : tentang tanda, cara kerjanya, dan apa yang kita lakukan dengannya* (diterjemahkan oleh Ani Soekawati),Jakarta : Yayasan Sumber Agung.
-