

POTENSI MULTILITERASI FILM SENI SINEMATIK-ORKESTRA “SETAN JAWA” DALAM MENGGOMUNIKASIKAN BUDAYA DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL

Agustina Kusuma Dewi¹, Adi Surahman², Ganis Resmisari¹, Iyus Kusnaedi³, Muhamad Arif Waskito⁴, Shiddiq Bi'tsatulfathi Syaiful Karim¹, Muhammad Arvi Suria²

Institut Teknologi Nasional Bandung, Universitas Aisyiyah Bandung

Kata kunci:

Sinematik-Orkestra,
Budaya, Komunikasi,
Multiliterasi, Ideologi
Nasional

Keywords:

*cinematic-orchestra,
cultural communication,
multiliteracy, national
ideology*

Abstrak

Menghadirkan gambaran kehidupan nyata, dengan karakteristiknya yang dapat melampaui ruang dan waktu dan menggambarkan semangat zaman saat film tersebut diproduksi—film dapat berdampak mempengaruhi relasi sosial dan gaya hidup masyarakat Indonesia; termasuk di dalamnya, juga memberikan pengetahuan dan pemahaman budaya selaras zamannya. Berlatar belakang narasi kultural Jawa pada awal abad ke-20 yang mengangkat tentang Pesugihan Kandang Bubrah, Garin Nugroho membuat film “Setan Jawa” sebagai sebuah film bisu hitam putih berpendekatan sinematik-orkestra. Sebagai sebuah film seni dengan gaya sinematik khas Garin Nugroho, tidak hanya di Indonesia, film “Setan Jawa” berhasil memikat penonton di berbagai dunia, mulai dari Australia, Jepang, Perancis, dan Belanda. Pada setiap pertunjukan dan/atau pemutaran filmnya, “Setan Jawa” kerap kali mengangkat seni pertunjukan khas negara di mana film tersebut diputar, sebagai salah satu bagian yang berkolaborasi dengan unsur tradisi Indonesia (khususnya Jawa) yang diangkat menjadi latar narasi pada film “Setan Jawa”. Dengan metode studi kasus dan analisis dokumen, tujuan penelitian kualitatif ini adalah mengidentifikasi potensi keberpaduan teknologi film, seni, musik tradisi, dan orkestra, menghadirkan beragam mode komunikasi literatif; dengan asumsi bahwa keberagaman visual yang didukung dengan multiliterasi berpotensi sebagai saluran komunikasi budaya. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa sebagai film seni yang dihadirkan dengan pendekatan sinematik-orkestra, potensi multiliterasi film “Setan Jawa” membuka ruang artistik sekaligus saluran komunikasi global dengan tetap berpijak pada unsur glocal, yang dapat menguatkan identitas kultural di era digital. Sebagai saluran komunikasi budaya, secara tidak langsung, bentuk film seperti “Setan Jawa” berpotensi berkontribusi terhadap rekontekstualisasi dan representasi nilai-nilai ideologi bangsa.

Abstract

Presenting a depiction of real life with characteristics that transcend space and time while reflecting the spirit of the era in which it was produced, films can significantly influence social relations and lifestyles in Indonesian society. They also serve to provide knowledge and understanding of culture aligned with the



©2025 Penulis.
Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses terbuka
di bawah lisensi CC-BY-NC-
SA

DOI:
10.59997/amarasi.v6i1.4595

contemporary zeitgeist. Against the backdrop of early 20th-century Javanese cultural narratives centered on the *Pesugihan Kandang Bubrah* myth, Garin Nugroho created *Setan Jawa*, a silent black-and-white film employing a cinematic-orchestral approach. As an art film showcasing Garin Nugroho's distinctive cinematic style, not only in Indonesia, *Setan Jawa* has successfully captivated audiences worldwide, including in Australia, Japan, France, and the Netherlands. At each performance or screening, *Setan Jawa* often incorporates traditional performing arts from the host country as part of a collaboration with Indonesian (specifically Javanese) cultural elements, which form the narrative foundation of the film. Using a case study method and document analysis, this qualitative research aims to identify the potential integration of film technology, art, traditional music, and orchestra in presenting diverse modes of literate communication. The underlying assumption is that visual diversity, supported by multiliteracy, has the potential to act as a medium for cultural communication. The study concludes that, as an art film presented with a cinematic-orchestral approach, the multiliteracy potential of *Setan Jawa* creates artistic spaces while serving as a global communication channel rooted in glocal elements. This reinforces cultural identity in the digital era. As a medium of cultural communication, films like *Setan Jawa* indirectly contribute to the recontextualization and representation of national ideological values.

PENDAHULUAN

Digitalisasi (atau digitisasi) merupakan proses alih wahana dari dari teks, audio, atau video ke dalam format digital. Dalam pengerjaannya, digitalisasi akan melibatkan berbagai perangkat yang kompleks, mulai dari komputer, pemindai, pengontrol sumber data, dan sistem pendukung berupa perangkat lunak yang relevan. File video dapat dikonversi ke format digital menggunakan program pemrosesan video. Saat ini, banyak sektor di dunia yang akan bermigrasi ke teknologi digital dan bertujuan untuk efisiensi dan optimalisasi.

Perkembangan teknologi telah mengubah makna teks yang semula diartikan sebagai kata tercetak, namun kini memiliki banyak bentuk (Polvan, 2020:370). Literasi merupakan salah satu bentuk karakter dasar yang perlu dimiliki oleh masyarakat Indonesia dalam menghadapi peralihan teknologi informasi dan komunikasi era 4.0 dan 5.0.

Literasi tidak hanya diartikan sebagai keterampilan pemahaman berbagai bentuk informasi, atau literasi dasar yang berkaitan dengan kemampuan menulis dan membaca, namun termasuk juga kemampuan memproduksi dan menafsir beragam informasi dalam mode-mode komunikasi, mulai dari teks verbal, visual, gestur, dan kinetik (Abidin, 2015).



Gambar 1. *Man With A Movie Camera* Dziga Vertov (1929)
 (sumber: <https://unaffiliatedcritic.com/2016/02/man-with-a-movie-camera-1929/>;
<https://image.tmdb.org/t/p/original/3iXQrMNuWfBpd02ri842AHTKsF.jpg>
 diakses pada 15 Agustus 2024)

Kemampuan literasi juga sangat berpengaruh dalam proses komunikasi. Wilbur Schramm menyatakan bahwa komunikasi adalah sebuah proses yang kompleks, sebab melibatkan berbagai sumber verbal dan nirverbal; pernyataan yang didukung lambang; di mana lambang tersebut bisa berupa visual/gambar, gerak tubuh, gestur, mimik wajah (Littlejohn&Foss, 1996; Ewata, 2016). Dalam konteks tersebut di atas, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi digital dalam era 4.0/5.0 membuka peluang berbagai mode komunikasi berperan dalam proses komunikasi; berdampak teknologi media menciptakan sistem tanda metaestetika (Hermawan, 2013:20). Ide-ide yang diungkapkan melalui berbagai mode komunikasi melahirkan multiliterasi.

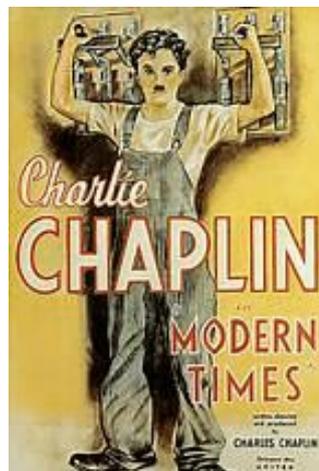
Keberpaduan teknologi dan seni, salah satunya film, berpeluang mengkomunikasikan dan menggambarkan gagasan, narasi, dan informasi budaya. Film memosisikan gambar menjadi unsur utama yang tidak dapat dipisahkan dari narasi (Sugiharto, 2013). Dengan kata lain, terbukanya ruang dialog dalam era 4.0/5.0 berpotensi makin luasnya film dapat menjadi media yang dikomunikasikan secara terbuka, dan mengoptimalkan salah satu karakteristik *long-lasting* berdaya hipnosis yang dimiliki film sebagai kekuatan budaya massa.

The Silent Era (1890an–1929), diawali dengan film yang melibatkan Mary Pickford, adalah periode di mana film tanpa dialog, dan musik film menjadi bahasa pengganti dialog sebagai unsur bunyi yang dipertunjukkan di setiap teater.

Musik film dapat dilakukan langsung oleh musisi atau melalui fonograf, sepanjang film diputar, menjadi latar belakang saat film tengah berlangsung. Western Electric pada tahun 1928 mulai membuat sistem suara, dan bekerja sama dengan studio film. Film bisu mulai diproduksi, namun, dalam jumlah yang sedikit.

Pada tahun 1929, teknologi sinkronisasi antara suara dan musik mulai berkembang sehingga musik menjadi bagian penting yang terlibat narasi film. Hollywood mulai meminta komposer menulis *scoring* musik baru, khusus untuk film. Salah satu film bisu dengan genre dokumenter yang terkenal pada periode tersebut adalah karya Dziga Vertov (1929), berjudul *Man with a Movie Camera*.

Pada tahun 1930-an, Charlie Chaplin membuat dua film bisu, tetapi kemudian mengurangi produksinya setelah film bisu menjadi hal biasa. Pada periode tersebut, Chaplin terus menggunakan media film bisu hingga tahun 1936, ketika *Modern Times* dirilis. Film bisu mulai beralih posisi, dan menjadi bentuk seni yang perlahan-lahan ditinggalkan masyarakat



Gambar 2. Poster Film *Modern Times*, Charlie Chaplin (1936)

Di tengah (sumber: https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.BefcqlYl_uigMUMxGP2bQHaLP&pid=Api&P=0&h=220) untuk memahami peran film sebagai media yang menghasilkan ideologi menggunakan kombinasi mode ekspresi seperti teks, suara, gerakan, dan gambar; terutama sebagai refleksi sosial budaya masyarakat Indonesia. Sebagai salah satu bentuk alternatif komunikasi visual kolaboratif, pendekatan sinematik-orkestra masih jarang dilakukan baik oleh sutradara maupun dramawan di Indonesia. Film "Setan Jawa", menjadi salah satu pijakan pertama sinematik-orkestra dalam format film bisu hitam putih yang dibuat Garin Nugroho, dengan mengangkat bagian kecil dari kekayaan budaya Indonesia. Gambar 3 di bawah ini menunjukkan dokumentasi film seni "Setan Jawa".

Berangkat dari narasi kultural, film ini merepresentasikan berbagai nilai-nilai ideologis bangsa, kearifan lokal yang dapat membentuk perilaku masyarakat untuk menghargai dan memperbaiki sesuatu yang dianggap penting dan sakral. Terlepas dari berbagai linimasa sejarah dan periodisasi yang menyertai pertumbuhannya, namun, kesadaran budaya

merupakan sikap kritis dan apresiatif yang harus diwariskan dari generasi ke generasi. Kesadaran dan kebanggaan atas budaya tradisi dapat menguatkan identitas dan jati diri bangsa. Hal ini, tentunya, merupakan juga salah satu bentuk rekontekstualisasi film terhadap nilai-nilai ideologi bangsa.

Sinematografi adalah komponen yang sangat penting dalam proses pembuatan film, yang sangat terkait dengan seni menyampaikan cerita secara visual. Sinematografi, yang berasal dari kata Yunani *kinema* (gerakan) dan *graphein* (menulis), tidak hanya sekadar foto atau rekaman yang dibuat di depan kamera (Brown, 2021). Teknik sinematik menjadi salah satu mode komunikasi yang penting dalam film "Setan Jawa". Mulai dari aktor, latar, hingga adegan tertentu yang memiliki makna yang lebih mendalam, Garin menggunakan keahlian sinematiknya untuk memperkaya elemen-elemen dalam filmnya; terutama, karena film ini adalah film bisu.

Mode komunikasi yang dibangun melalui teknik sinematografi pada film "Setan Jawa" terlihat dengan jelas dalam caranya menggabungkan elemen-elemen tradisional Jawa seperti gamelan dan tarian, serta menggunakan bayangan dan pencahayaan untuk menyampaikan cerita yang lebih dalam dan mendalam. Beberapa *conceptual tools* yang juga berperan menghadirkan kekuatan narasi serta kolaborasi yang kompleks, adalah penggunaan *frame* atau bingkai, cahaya dan warna, lensa, fokus, perspektif, gerak, tekstur, sudut pandang, dan metafora visual (Brown, 2021; Arnheim, 2017).



Gambar 3. Dokumentasi Film "Setan Jawa" karya Garin Nugroho
(sumber: www.facebook.com/setanjawamovie, diakses pada 20 Agustus 2024)

Menurut Bordwell (2017), film seni adalah karya sinematik yang sarat dengan visi dan ke-khasan prosedur kerja sutradara berdasar pada rutinitasnya. Film seni dianggap dapat menyampaikan ideologi bangsa melalui narasi simbolik. Namun, tidak banyak sutradara yang menggunakan pendekatan *auteur* (Caughie, 1981), yang menyebabkan film seni menjadi sedikit dan tidak relevan dengan masyarakat Indonesia. Film-film Garin Nugroho, seperti

Opera Jawa dan film-filmnya yang lain, bermain lebih banyak di wilayah tanda-tanda semiotika (Belasunda, 2014:112).

Film-film berbasis pada budaya tinggi, seringkali dianggap tidak komunikatif dan keluar dari pakem konvensional film (Stevenson, 2000), dan film "Setan Jawa" karya Garin Nugroho (2016), karena kompleksitas tanda yang dijalin di dalamnya, membuat film tersebut berjarak dengan masyarakat Indonesia, namun, mendapat apresiasi positif dari masyarakat global. Film "Setan Jawa", seperti juga film-film Garin Nugroho lainnya, mengutamakan misi yang menjalankan fungsi film sebagai media pencerdasan penonton tentang sosial-budaya (dan politik) Indonesia (Shastri, 2017:435).

Rahayu Supanggah menyusun musik untuk film "Setan Jawa" dengan bekerja sama dengan berbagai komposer di berbagai negara di mana film tersebut diputar. Salah satu inovasi artistik dalam menghasilkan gambar bergerak adalah sinematik orkestra, yang berarti musik (gamelan dan orkestra) yang dimainkan secara *live* di sepanjang gambar bergerak.

Merujuk pada periode film bisu, meskipun sinematik-orkestra bukanlah sesuatu yang baru dalam perfilman, namun, di Indonesia, melalui film "Setan Jawa", Garin Nugroho pertama kali menghidupkan kembali sinematik-orkestra menjadi salah satu inovasi artistik dalam produksi gambar bergerak.

Sesuai karakternya yang kolaboratif, sinematik-orkestra memungkinkan film "Setan Jawa" berkembang menjadi saluran multiliterasi budaya—bahkan, medium komunikasi antar budaya—yang memberi ruang lebih luas bagi pertukaran makna, objek, dan identitas budaya (Hall, 1976). Hal ini berkembang secara difusif dalam ruang dan waktu karena kemajuan teknologi digital (Danesi, 2004). Penyebaran makna semakin meningkat melalui literasi multimodal (Halliday, 1978), yang dianggap dapat ditafsirkan secara identik meskipun disampaikan kepada audiens yang berasal dari berbagai latar belakang budaya, khususnya, di arena global sebagai strategi menguatkan identitas dan jati diri bangsa di tengah gempuran teknologi komunikasi dan informasi.

METODE

Berpijak pada pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi kasus dan analisis dokumentasi, penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan studi literatur yang terkait film "Setan Jawa". Observasi dilakukan ke dua area utama lokasi pengambilan gambar, yaitu Candi Sukuh dan Omah Jayeng Yogyakarta; untuk mengamati tanda-tanda visual yang dijadikan rujukan representatif dalam film. Wawancara dilakukan pada Nara Sumber dan Informan yang berelasi dengan objek penelitian. Dr. (HC.) Garin Nugroho, S.H., sutradara film "Setan Jawa", diposisikan sebagai Narasumber utama, untuk menggali lebih dalam mengenai tujuan dari dibuatnya karya sinematik-orkestra "Setan Jawa"; wawancara dilakukan melalui jejaring pesan pribadi digital.

Sebagai salah satu upaya triangulasi sumber data, penelitian ini pun melakukan wawancara terhadap 4 (empat) orang Informan yang berelasi baik secara langsung mau pun tidak langsung dengan produksi karya, yaitu Dr. Handriyotopo, M.Sn. (Akademisi bidang Seni Rupa dan Desain pada area Metafora Visual), Joko Suyono (Filosofi *Guide Tour* di Candi Sukuh), J. Galih

Wicaksono (Kru Garin Workshop yang terlibat dalam produksi film “Setan Jawa”), dan Eddy D. Iskandar (Sastrawan dan Budayawan yang adalah juga pengamat film dari Forum Film Bandung). Keempat informan tersebut di atas berkontribusi dalam pemenuhan data terkait signifikansi film “Setan Jawa” dengan pendekatan sinematik-orkestra dapat berperan merepresentasikan ideologi bangsa, termasuk di dalamnya, potensi multiliterasi yang hadir dari kolaborasi multidisiplin, dapat mengkomunikasikan kebudayaan Indonesia di area global. Data sekunder yang juga digunakan meliputi literatur tentang sinematik-orkestra, sejarah dan perkembangannya; serta multiliterasi dan multimodalitas visual. Data referensi dan visual juga termasuk dari berbagai penelitian yang terkait dengan subjek penelitian, dan data visual berasal dari dokumentasi “Setan Jawa”.

Penelitian kualitatif biasanya menekankan analisis proses dan dinamika hubungan antar fenomena. Fokus penelitian adalah film Garin Nugroho "Setan Jawa", yang melalui kolaborasi ragam visualnya menghasilkan bentuk film yang berbeda dengan standar film biasa. Film "Setan Jawa" dapat dianggap sebagai "film seni" karena pendekatan simbolik yang digunakannya. Menurut wawancara dengan Garin Nugroho (2019), kolaborasi dianggap sebagai strategi kebudayaan yang dapat membuat karya berbasis tradisi diterima dan dipahami di dunia globalisasi yang muncul sebagai akibat dari perubahan kebudayaan. Data utama penelitian berasal dari dokumentasi DVD film "Setan Jawa", yang memiliki hubungan dengan objek penelitian dan fokus penelitian.

Film “Setan Jawa” hadir sebagai bentuk karya yang merespon pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di era transformasi digital. Dalam era transformasi digital, masyarakat harus siap untuk memanfaatkan literasi digital sebagai salah satu sumber daya kompetensi untuk menghadapi dunia global (Dewi & Dwinaya, 2023: 59). Digitalisasi adalah proses yang sangat rumit. Untuk menghasilkan karya yang dapat dikomunikasikan secara global, tetapi dengan tatanan bentuk yang tetap lokal, proses kreatif kreator harus memastikan bahwa mereka memiliki ciri khas dan konsistensi. Pada dasar pemikiran ini, sebagai kreator dalam penelitian ini, sutradara diposisikan untuk memiliki narasi (*voice*), subyektivitasnya sebagai dirinya sendiri (*self*), dan keterhubungan dengan konteks (dalam konteks ini, makna kejawaan kultural); dalam ekosistem yang lebih besar lagi, yaitu bangsa dan negara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai salah satu film Garin Nugroho yang kaya akan nilai budaya, "Setan Jawa" menggambarkan transformasi budaya dalam masyarakat Jawa. Film hitam putih yang berlatar narasi kultural awal abad ke-20, merujuk pada kemunculan film hitam putih di periode tahun yang sama, dan peningkatan sastra, mode, dan beragam bentuk hiburan seni selama puncak kolonialisme Belanda. Dengan berpusat pada awal abad ke-20 dan mengisahkan tragedi dan cinta manusia antara Setio dan Asih yang berada pada strata sosial yang berbeda. Setelah lamarannya ditolak, Setio melakukan perjanjian dengan Setan dengan melakukan "Pesugihan Kandang Bubrah", agar dapat memperoleh kekayaan. Namun, meski sudah bisa bersama, Setio tetap harus membayar hutangnya kepada Setan, dengan tetap melakukan ritual tradisi simbolik sebagai *sesajen*, atau, harus merelakan dirinya mati dan menjadi tiang penyangga rumah.

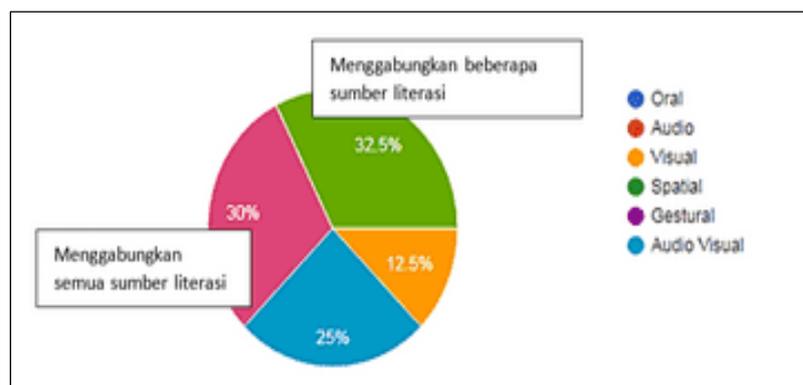
Film ini dibuat dengan sengaja untuk menimbulkan perasaan dan atmosfer tertentu. Penggunaan warna gelap dan pencahayaan yang redup sangat membantu menciptakan suasana yang misterius dan mistis. Warna, dalam hal ini, dapat menimbulkan perasaan tertentu

(diakses dari <https://www.webexhibits.org/colorart/ch.html>, tanggal 20 Agustus 2024), warna gelap selalu dikaitkan dengan ketakutan dan kesedihan.

Menurut Barranger (1994), penggunaan warna dan pencahayaan khusus dalam film ini mendorong penonton untuk merasakan kondisi emosional yang sesuai dengan tema cerita. Selain itu, film ini banyak menggunakan simbol untuk menggambarkan konflik internal tokohnya. Misalnya, bayangan dan cermin sering digunakan untuk menggambarkan dualitas, pertentangan antara kebaikan dan kejahatan, atau, sesuai dengan tema film ini, pertentangan antara dunia nyata dan dunia gaib. Dalam film "Setan Jawa", simbolisme mengeksplorasi konflik internal dan eksternal karakter (Wawancara dengan Galih J. Wicaksono, 2024).

Merujuk pada penelitian pendahuluan yang telah dikembangkan pada tahun 2019, diidentifikasi bahwa multiliterasi menjadi efektif sebagai saluran komunikasi, sebab dapat mengaktifkan beragam panca indera yang berperan penting dalam menangkap stimuli informasi dan menafsirkannya. Beragam mode komunikasi yang membangun multiliterasi, seperti dapat dilihat pada Gambar 4, dapat berupa mode lisan, audio, visual, audio visual, ruang/spasial, dan gestur/kinesik.

Multiliterasi dengan beragam bentuk mode komunikasi, dapat membantu menyederhanakan simbol-simbol dengan makna berbeda yang digunakan dalam masing-masing budaya, sehingga memungkinkan proses komunikasi berjalan lebih selaras (Budiman dkk, 2013:35).



Gambar 4. Literasi Multimodal yang Dibutuhkan di Era Digitalisasi
(sumber: Dewi, A., 2019 Diambil dari <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.3>, diakses pada Mei 2021)

Data penelitian rujukan di atas (Gambar 4) mendukung hasil analisis pada penelitian ini, bahwa, literasi multimodal yang mencakup literasi dasar, literasi visual, literasi media, dan literasi teknologi, dapat membantu efektivitas saluran komunikasi atas berbagai sumber informasi (Dewi, 2019; Yofandra Raffi R., dkk, 2024); yang kemudian didistribusikan kepada masyarakat. Narasi budaya adalah sarana untuk menunjukkan identitas budaya, bahkan, lebih

jauhnya, semakin luasnya narasi budaya dapat dikomunikasikan, berdampak dapat menguatkan nilai-nilai ideologi bangsa (Fuqoha & Firdausi, 2020:15).

Keterbukaan informasi dan komunikasi di era 4.0/5.0 menghadirkan multiliterasi visual dalam kerangka kolaborasi yang kompleks; sehingga hampir semua media komunikasi budaya di era digital memerlukan kemampuan untuk mengemas dan menafsirkan tanda secara efektif (Kurniawan, 2001). Sebagai produk budaya visual, di tengah gempuran beragam mode komunikasi, menjadi tantangan bagi film untuk tetap dapat berkembang dan bertumbuh selaras dengan perkembangan teknologi, tanpa kehilangan fungsinya sebagai media komunikasi lintas generasi (Dewi et al., 2020:149).

Pada awal tahun 2001, musik klasik masih digunakan untuk menguatkan unsur dramatis narasi, atau menciptakan peristiwa emosional dalam film. Salah satu contohnya adalah ketika komposer Richard Strauss melalui suara bar pertama Zarathustra, memunculkan efek emosional tertentu dalam film *A Space Odyssey*.

Terkadang, seperti film biografi *Amadeus Mozart*, film biografi berfokus pada komposer. Sergei Prokofiev adalah salah satu komposer terkenal yang telah menulis musik tidak kurang dari enam film. Sebelum Perang Dunia Kedua, karir Prokofiev juga berkaitan dengan Josef Stalin dan Sergei Eisenstein. Ketika Stalin memerintah Rusia, Prokofiev memasukkan seni sebagai sebuah sistem pengawalan politik, dan meminta seniman berkarya demi meninggikan pemimpin dan rakyatnya, sambil menunjukkan kekuatan yang dimiliki kelas pekerja dan citra yang dibangun negara itu sendiri (Eisenstein, 2016). Seniman Soviet dalam otorita pemerintah berusaha membuat karya mereka dalam bahasa yang umum digunakan. Seni *avant-garde* Soviet diisolasi dari tren internasional. Otoritas menggunakan sensor, teror, pelarangan kritik, dan terkadang mengeksekusi individu yang tidak mematuhi hukum (Eisenstein, 2016).

Pada periode tersebut, film dengan pendekatan sinematik-orkestra merupakan mode komunikasi visual yang digunakan sebagai saluran/media kritik terhadap citra, nilai, dan budaya politik yang dikonstruksi oleh pemerintah.



Gambar 5. *Pengembaraan Luar Angkasa*, Poster Film (2001)

(sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/2001: A Space Odyssey \(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/2001: A Space Odyssey (film)) diakses pada 18 Mei 2023)

Film "Setan Jawa" (Gambar 6) juga menghidupkan kembali ragam dialektika budaya naratif, termasuk mitos dan teologi primitif, yang divisualisasikan melampaui konvensionalitas film. Film ini menggunakan sinematik-orkestra sebagai media multiliterasi komunikasi budaya, dengan musik film diputar di luar dan sepanjang film. Gamelan musik dan tarian topeng berfungsi sebagai latar belakang, tetapi juga dapat membangkitkan perasaan penonton dan mengarahkan mereka untuk memahami cerita (Wawancara dengan Handriyotopo, 2024).



Gambar 6. *Setan Jawa*. Film Bisu dengan Orkestra Gamelan
(sumber: Dokumentasi Workshop Garin, 2021)

Dalam film ini, komposisi visual dan pengaturan ruang menciptakan rasa kesendirian atau isolasi, yang dapat memengaruhi cara penonton menanggapi cerita dan karakter. Merujuk pada psikologi desain, cara elemen visual disusun dalam suatu ruang dapat mempengaruhi proses audiens mengolah data dan menghasilkan makna. Misalnya, karakter dapat membuat penonton merasa terjebak atau tidak nyaman jika mereka berada dalam ruang yang terbatas atau dengan *framing* yang sempit, yang mencerminkan kondisi mental karakter tersebut. Film ini berhasil menyampaikan narasi yang penuh dengan emosi dan makna budaya dengan memanfaatkan elemen-elemen tradisional Jawa seperti bayangan dan pencahayaan.

Selain itu, kesenian yang dimainkan oleh sinematik-orkestra diadaptasi dari gamelan Wayang Jawa, yang meski pada beberapa bagian berkolaborasi dengan ansambel orkestra, namun tetap menjaga substansi elemen musik dari Gamelan Jawa.



Gambar 7 A-B. Pertunjukan Wayang Tradisional Jawa [Sumber: <https://asiasociety.org/new-york/wayang-kulit-part-1>, diakses pada 21 September 2023]; B Pertunjukan Wayang Jawa dikombinasikan dengan Film Bisu dan Sinematik-Orkestra dalam Film Setan Jawa (sumber: Dokumentasi Stiftung Humboldt Forum Berliner Schloss/David von Becker diakses dari <https://www.katrinfiqqe.com/art-culture/2018/10/12/setan-jawa-a-celebration-of-image-and-sound>, diakses

Gambar 7 A-B di atas menunjukkan bahwa bagaimana film “Setan Jawa” merepresentasikan makna konotatif dari budaya Jawa melalui gambar pada layar, musik orkestra dan gamelan, gerak tubuh yang mengadaptasi gerak Tari Jawa. Musik gamelan yang diindeks dari partitur grafis menjadi pijakan orkestra untuk mengembangkan komposisi musik; atau sebaliknya, ada orkestra ditransposisikan ke dalam sintaksis wahana tanda berlatar kultural Jawa dengan tetap merujuk pada *pathetan* (struktur pada musik gamelan) (Finarno, 2019:20).



Gambar 8. Dalam pertunjukan sinematik-orkestra Film “Setan Jawa”, Garasi Seni Benawa (gamelan) bekerja sama dengan Orkestra Simfonia Radio Berlin. (sumber: Forum Fourtesy Stiftung Humboldt di Berliner Schloss/David von Becker diakses dari <https://www.thejakartapost.com/life/2018/10/12/setan-jawa-a-celebration-of-image-and-sound.html>, diakses pada 04 April 2019)

Keberpaduan orkestra gamelan yang merupakan elemen dramatik dan alur dalam Pertunjukan Wayang Jawa, berpotensi menghadirkan multiliterasi yang mengkomunikasikan budaya ke arena global. Melalui pendekatan sinematik-orkestra, film "Setan Jawa" (Gambar 8) yang ditayangkan di beberapa negara diasumsikan dapat menjadi saluran komunikasi pada penonton di luar Indonesia tentang budaya Indonesia, terutama budaya Jawa.

Ini berarti, film "Setan Jawa" dengan pendekatan sinematik-orkestra memiliki kemampuan multiliterasi visual, yang menjadikannya salah satu cara untuk mengatasi hambatan bahasa dalam menghadapi era digitalisasi. Hal ini, merujuk pada Binkey et al. (Abidin, 2015), didasarkan pada kemampuan di abad ke-21 yang harus dimiliki, meliputi daya kreatif dan inovatif, komunikasi dan kolaborasi, serta tanggung jawab sosial dan personal dalam bernegara dan bermasyarakat.

Namun, tidak hanya itu, pencermatan terhadap narasi dan visual dapat menguatkan impresi penonton (Reviana Susanto, dkk., 2024). Selaras dengan pemanfaatan pendekatan sinematik-orkestra pada era Stalin, film "Setan Jawa" menjadikan pendekatan sinematik-orkestra yang memadukan beragam mode komunikasi mulai dari suara, gerak, tanda-tanda visual bersifat simbolik tradisi dan religi (diantaranya, arca Phallus, Lingga-Yoni, dan Arca Garuda yang diadaptasi dari lokasi Candi Suku, menjadi tanda visual bermuatan simbolik-religi yang menyampaikan narasi kultural dalam film); sebagai salah satu media komunikasi budaya yang secara tidak langsung juga menguatkan nilai-nilai ideologi dan keberdaulatan bangsa Indonesia di arena global. Meskipun film bisu, namun, multiliterasi pada film "Setan Jawa" menjadi sarat dengan dimensi pembelajaran multimodal.

Hal ini menunjukkan, bahwa, film "Setan Jawa" memiliki peluang menawarkan estetika yang khas berbasis pada proses kreasi seni tradisi dalam kerangka kompetensi yang lebih luas; termasuk di dalamnya pemahaman konseptual, yaitu kemampuan untuk memahami beragam informasi berbasis kultural dengan daya nalar logis dan apresiatif (Nurhayati, 2014:25)—kompetensi multiliteratif yang harus dijaga agar terus berkesinambungan dalam pertumbuhan daya kritis lintas generasi. Tidak hanya saat menghadapi gempuran informasi di era 4.0/5.0, namun, lebih jauhnya, bagi keberlangsungan keberdaulatan dan penguatan jati diri bangsa dan Negara Indonesia.

SIMPULAN

Tidak selalu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi berdampak signifikan menguatkan identitas budaya. Tetap ada tantangan di mana terbukanya ruang-ruang dialog di era transformasi digital, dapat menggerus nilai-nilai luhur budaya bangsa. Namun, beragam

makna yang dijalin melalui multimodal komunikasi yang diciptakan melalui teknologi digital dalam gambar bergerak—seperti yang terlihat dalam sinematik-orkestra film “Setan Jawa” karya Garin Nugroho—memungkinkan untuk memadukan berbagai teks sastra, seni dan budaya, politik dan ideologi; dan menyebarkannya di ruang diskusi yang lebih luas, menguatkan jati diri bangsa sekaligus menyebarkan nilai-nilai baik yang menjadi falsafah hidup sosial kemasyarakatan di Indonesia di mata dunia. Hal tersebut di atas juga menjadi temuan dari penelitian, terkait pada bagaimana multiliterasi mode komunikasi pada film sebagai produk budaya visual, berpotensi menjadi cara baru untuk berekspresi dalam edukasi sosial, budaya, bahkan politik. Dengan kata lain, potensi multiliterasi pada film “Setan Jawa” menghadirkan kemampuan untuk melampaui hambatan budaya dan bahasa—serta mengoptimalkan kekuatan visual.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan pula, bahwa, film “Setan Jawa” adalah contoh nyata bagaimana keberpaduan seni, tradisi, dan teknologi pada film seni dapat menjadi alat yang kuat untuk menggambarkan keragaman budaya Indonesia dan menceritakan tentang prinsip-prinsip ideologi bangsa. Garin Nugroho berhasil menciptakan karya seni yang mendalam dan bermakna dengan menggabungkan berbagai mode komunikasi berbasis pada modalitas kultural. Karya ini, tidak hanya memberikan pengalaman yang memikat bagi apresiator, namun, sekaligus juga menjadi sumber inspirasi bagi generasi berikutnya.

Meski demikian, menyadari bahwa film memiliki potensi multiliterasi yang dapat menghipnosis audiens secara tidak langsung, maka, perlu juga ada tanggung jawab dari kreator bidang perfilman untuk tetap berpijak pada proses kreasi yang berlandaskan etika dan tidak hanya semata persoalan estetika. Terutama di era transformasi digital di mana ruang-ruang kreasi dan informasi terbuka sangat luas dan nyaris tanpa sekat, kesadaran bahwa film--dalam hal ini adalah film seni yang banyak menggabungkan beragam unsur sinematik dan narasi film menjadi sebuah kolaborasi yang kompleks--dapat menjadi medium komunikasi budaya yang menyentuh arena global tanpa terlepas dari unsur glocalitas yang dimilikinya, dan lebih jauhnya, dapat turut berdampak menguatkan tidak hanya identitas kultural, namun juga sanggup merekontekstualisasi nilai-nilai ideologi bangsa dan mentransfernya lintas generasi.

REFERENSI

- Abidin, Y. Z. (2015). *Manajemen komunikasi: Filosofi, konsep, dan aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arnheim, R. (1997). *Art and visual perspective*. California Press.
- Barker, C. (2011). *Cultural studies: Teori & praktek* (Nurhadi, Trans., Edisi Ketujuh). Bantul: Kreasi Wacana.
- Barranger, M. S. (1994). *Understanding plays*. Boston: Allyn and Bacon.
- Belasunda, R., et al. (2014). Hibriditas medium pada film Opera Jawa karya Garin Nugroho sebagai sebuah dekonstruksi. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6(2), 108–129. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2014.6.2.3>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction* (5th ed.). New York: The McGraw-Hill Companies.
- Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and practice: For cinematographers and directors* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429353239>
- Budiman, C., Abdullah, I., & Simatupang, G. R. L. (2013). Opera Jawa [Requiem from Java]: A semiotic narratology perspective. *K@ta*, 15(1), 33–38. <https://doi.org/10.9744/kata.15.1.33-38>
- Caughie, J. (Ed.). (1981). *Theories of authorship*. Psychology Press.

- Danesi, M. (2004). *Messages, signs, and meanings: A basic book in semiotics and communication theory*. Canadian Scholar's Press Inc.
- Dewi, A. K. (2019). Pengembangan kompetensi multiliterasi desain berbasis pada penerapan tradisi komunikasi di era Indonesia 4.0. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.3>
- Dewi, A. K., Piliang, Y. A., Irfansyah, & Saidi, A. I. (2020). Transposition of Drupadi in Garin Nugroho's *Setan Jawa: Woman as a Javanese symbolic act*. *Melintas*, 36(2), 139–154. <https://doi.org/10.4108/eai.2-11-2019.2294929>
- Eisenstein, S. M. (2016). *Catatan untuk sejarah umum sinema* (N. Kleiman & A. Somaini, Eds.; M. S. Rosen, B. T. Coxe, & N. Ryabchikova, Trans.). Amsterdam University Press. Retrieved from www.oapen.org
- Ewata, T. O. (2016). Meaning and nonverbal communication in films. In *Issues in Language & Linguistic: Perspectives from Nigeria*, 3, 1–15.
- Finarno, H. A., & Santosa. (2019). Garap musikal gending dalam film *Setan Jawa*. *Jurnal Keteg*, 19(1), 15–24. <https://doi.org/10.33153/keteg.v19i1.2648>
- Fiske, J. (2014). *Pengantar ilmu komunikasi (Edisi Ketiga)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Fuqoha, F., & Firdausi, I. A. (2020). Kebijakan pemerintah dalam aktualisasi Pancasila melalui media sosial ditinjau dari perspektif sosiologi komunikasi. *Jurnal Kebijakan Publik*, 1(1), 14–16. <https://doi.org/10.5614/jkp.v1i1.1808>
- Hall, E. T. (1976). *Beyond culture*. New York: Anchor Book.
- Halliday, M. (1978). *Language as social semiotics: The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.
- Hermawan, B. (2013). Multimodality: Menafsir verbal, membaca gambar, dan memahami teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 19–28. https://doi.org/10.17509/bs_jbps.v13i1.756
- Kurniawan, F. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesiatara.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (1996). *Teori komunikasi manusia*. Perusahaan Penerbitan Wadsworth.
- Nurhayati, T. (2014). Klasifikasi informasi budaya menggunakan pendekatan simbolisme budaya. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer*, 11(2), 23–28. <https://doi.org/10.5614/jitk.v11i2.2648>
- Polvan, I. (2020). Multimodal discourse analysis of *Setan Jawa*. *Jurnal Bahasa*, 37(3), 365–381. <https://doi.org/10.17509/jbsp.v37i3.7564>
- Reviana Susanto, N., Trinawindu, I. B. K., & Astuti, N. K. R. (2024). Desain karakter untuk animasi 2D “Tarian dalam Hening” di Pixli Studio. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(02), 237–250. Retrieved from <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/3960>
- Shastri, Y. (2017). Musicality and hybridization in *Opera Jawa*. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 431–439. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i2.13307>
- Stevenson, J. (2000). Phenomenology of the individual film experience. *Film Philosophy*, 4(16). <https://doi.org/10.3366/film.v4i16.1721>
- Sugiharto, B. (Ed.). (2013). *Untuk apa seni?* Bandung: Matahari.
- Yofandry Raffi, R., Sarjani, N. K. P., & Arya Putraka, A. N. (2024). Perancangan strategi pemasaran visual melalui media sosial untuk merek dagang “Zousz Grooming” pada agensi kreatif Lapomps di Bali. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(02), 267–274. Retrieved from <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/4062>