



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**KOTA SEBAGAI RUANG SINEMATIS DAN LATAR TEMPAT  
DALAM FILM**

**( Studi Kasus: Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2 )**

**SKRIPSI**

**IRA MAYA SAPUTRI  
0806456120**

**FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
DEPOK  
JULI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**KOTA SEBAGAI RUANG SINEMATIS DAN LATAR TEMPAT  
DALAM FILM**

**( Studi Kasus: Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)**

**IRA MAYA SAPUTRI  
0806456120**

**FAKULTAS TEKNIK  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
DEPOK  
JULI 2012**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Ira Maya Saputri**

**NPM : 0806456120**

**Tanda Tangan**



**Tanggal : 10 Juli 2012**

## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ira Maya Saputri  
NPM : 0806456120  
Program Studi : Arsitektur  
Judul Skripsi : Kota sebagai Ruang Sinematis dan Latar Tempat dalam Film  
(Studi Kasus: Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2)

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Herlily, M.Urb.Des.

()

Penguji : Dita Trisnawan, S.T., M.Arch., STD.

()

Penguji : Prof. Ir. Triatno Judho Hardjoko, M. Sc., Ph.D.

()

Penguji : Dr. Kemas Ridwan Kurniawan, S.T., M.Sc.

()

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 10 Juli 2012



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Arsitektur Program Studi Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa peran berbagai pihak dalam memberikan bantuan serta bimbingan, selama masa perkuliahan sampai penulisan skripsi, sangat penting dalam proses penyelesaian skripsi ini. oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Ir. Herlily, M.Urb.Des. selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu, memberikan inspirasi, arahan dan saran-saran yang sangat berarti untuk saya selama proses penulisan skripsi ini.
- (2) Dita Trisnawan, S.T., M.Arch., STD. dan Ir. Teguh Utomo Atmoko, MURP. sebagai penguji saat sidang. Prof. Ir. Triatno Judho Hardjoko, M.Sc., Ph.D. dan Dr. Kemas Ridwan Kurniawan, S.T., M. Sc. sebagai peninjau. Terima kasih atas evaluasi dan saran-saran yang diberikan.
- (3) Rini Suryantini, S.T., M. Sc. , Ahmad Gamal, S.Ars., M.C.P. , dan Mohammad Nanda Widyarta, B.Arch., M.Arch. sebagai dosen koordinator skripsi Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- (4) Riri Riza dan Mira Lesmana atas film Laskar Pelangi serta Deddy Mizwar atas film Nagabonar jadi 2 yang menginspirasi.
- (5) Kedua orang tua saya, H. Sakim Abdul Syarif dan Sapariyah atas segala dukungan moral dan material yang telah diberikan selama ini.
- (6) Ralpy Machio, S. Ars atas dukungan dan bantuan yang sangat berharga.
- (7) Arsitektur UI 2008, rumah dan keluarga kedua.

Masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, tetapi saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 10 Juli 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ira Maya Saputri

NPM : 0806456120

Program Studi : Arsitektur

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif ( Non-exclusive Royalty-Free Right )** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**KOTA SEBAGAI RUANG SINEMATIS DAN LATAR TEMPAT DALAM FILM**

(Studi Kasus: Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2)

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 10 Juli 2012

Yang menyatakan



( Ira Maya Saputri )

## **ABSTRAK**

Nama : Ira Maya Saputri  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Kota sebagai Ruang Sinematis dan Latar Tempat dalam Film  
(Studi Kasus: Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2)

Skripsi ini membahas tentang representasi kota dalam sebuah film sebagai ruang sinematis sehingga kita dapat melihat kota dengan cara yang berbeda melalui film. Sebagai ruang sinematis, kota menjadi sebuah ruang yang ada di dalam film dan digunakan sebagai latar tempat yang memiliki unsur fisik dan intrinsik. Selain itu, terdapat hubungan geografis antar unsur fisik yang ada di dalamnya dan tanda-tanda yang menuntun penonton merasakan pengalaman ruang secara sinematis. Dengan menggunakan dua studi kasus, yaitu film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2 maka terlihat perbedaan representasi kota yang ditampilkan. Hal tersebut disebabkan oleh perbedaan unsur fisik dan intrinsik serta kehadiran karakteristik film setelah masa orde baru yang secara langsung terkait dengan kondisi sosial-ekonomi saat dua film tersebut diproduksi (2007-2008).

Kata kunci: ruang sinematis, kota, film

## **ABSTRACT**

Name : Ira Maya Saputri  
Study Program: Architecture  
Title : City as Cinematic Space and Background in Film  
(Case Study: Laskar Pelangi and Nagabonar jadi 2)

This thesis discusses the representation of city in film as a cinematic space, so that we can see a city in a different way through the film. As cinematic space, city become a space in film and it's used as background which has physical and intrinsic elements. In addition, there are geographic relationships between the physical elements on it and signs which lead the spectators to feel the cinematic experience. By using two case studies, Laskar Pelangi (The Rainbow Troops) and Nagabonar jadi 2, there is a difference of representation of the city on screen. It is caused by a difference of physic and intrinsic elements and also the appearance of film's characteristic after New Order period which directly has a relationship with socio-economic condition in Indonesia when that films are produced (2007-2008).

Keywords: cinematic space, city, film

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	4
1.5 Metode Penulisan.....	4
1.6 Kerangka Berpikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>2. KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Film sebagai Media Representasi .....	7
2.2 Kota sebagai Ruang Sinematis dalam Film .....	10
2.3 Hubungan Kota dan Sinema.....	12
2.4 Kondisi Sosial dan Ekonomi Indonesia Tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Kota dan Sinema di Indonesia.....	16
<b>3. STUDI KASUS DAN ANALISIS.....</b>	<b>20</b>
3.1 Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film Laskar Pelangi .....	23
3.2 Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film Nagabonar jadi 2.....	33
3.3 Kondisi Sosial-Ekonomi Indonesia tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Latar Tempat Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2 .....	43
<b>4. KESIMPULAN .....</b>	<b>54</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Poster Film Laskar Pelangi .....	20
Gambar 3.2. Poster Film Nagabonar Jadi 2 .....	21
Gambar 3.3. Peta Pulau Belitung .....	23
Gambar 3.4. Kawasan PN Timah.....	23
Gambar 3.5. Gerbang Masuk Kawasan PN Timah .....	24
Gambar 3.6. Gudang PN Timah.....	25
Gambar 3.7. Laut Lepas .....	27
Gambar 3.8. Kelompok Masyarakat Belitung Saat Masuknya Perusahaan Tambang Timah.....	27
Gambar 3.9. Toko Sinar Harapan .....	28
Gambar 3.10. Rumah Lintang-Kebun dan Semak Belukar-Laut.....	29
Gambar 3.11. Rumah Lintang-SD Muhammadiyah .....	29
Gambar 3.12. SD Muhammadiyah-Manggar .....	30
Gambar 3.13. SD Muhammadiyah-Batu Besar.....	31
Gambar 3.14. Petunjuk (kiri ke kanan: anjuran keselamatan kerja PN Timah, larangan masuk, SD PN Timah) .....	32
Gambar 3.15. Papan Petunjuk (kiri ke kanan: Wisma Ria Lenggang, Medan Pertemuan Buruh, Toko Sinar Harapan).....	32
Gambar 3.16. Lapangan di tengah Perkebunan Sawit .....	33
Gambar 3.17. Lapangan di Kawasan Rumah Umar.....	34
Gambar 3.18. Kawasan Rumah Umar .....	34
Gambar 3.19. Kondisi Ruang Rapat .....	35
Gambar 3.20. Peserta Upacara di Kawasan Tempat Tinggal Umar .....	36
Gambar 3.21. Lahan Tempat Pembangunan .....	37
Gambar 3.22. Kawasan Sekitar Patung Jenderal Sudirman.....	38
Gambar 3.23. Taman di Dekat Klub Malam – Apartemen Monita .....	39
Gambar 3.24. Kantor Bonaga-Pelabuhan .....	40
Gambar 3.25. Pangkalan Bajaj-Rumah Bonaga.....	41
Gambar 3.26. Papan Iklan di Sisi Jalan Raya .....	41
Gambar 3.27. Lambang Nama Apartmen Monita.....	42

Gambar 3.28. Nagabonar di Depan Klub Malam .....	42
Gambar 3.29. Kondisi di Dalam Klub Malam .....	42
Gambar 3.30. Lowongan Pekerjaan untuk Umar .....	44
Gambar 3.31. Pembayaran Pajak .....	45
Gambar 3.32. Jalan Berlubang .....	45
Gambar 3.33. Penggunaan Teknologi Komunikasi .....	46
Gambar 3.34. Penggunaan Mobil Pribadi .....	46
Gambar 3.35. Hiburan Malam .....	46
Gambar 3.36. Kepadatan Jalan di Jakarta .....	47
Gambar 3.37. Bagian Depan Rumah Bonaga .....	48
Gambar 3.38. Bentuk Simetris yang Sederhana dengan Warna Netral .....	48
Gambar 3.39. Pak Pos yang Mengendarai Sepeda .....	49
Gambar 3.40. Puing-puing Wisma Ria PN Timah .....	50
Gambar 3.41. Situs dan Puing-puing Wisma Ria PN Timah .....	50
Gambar 3.42. Penggunaan Sepeda sebagai Alat Transportasi Sehari-hari .....	50
Gambar 3.43. Warung Kopi .....	51
Gambar 3.44. Warung Kopi A Kiong di Belitung .....	51
Gambar 3.45. Suasana MPB .....	52
Gambar 3.46. Hiburan Rakyat .....	52
Gambar 3.47. Menjemur Baterai .....	53
Gambar 3.48. Mahar Mendengarkan Musik dari Radio .....	53
Gambar 4.1. Diagram Kesimpulan .....	54

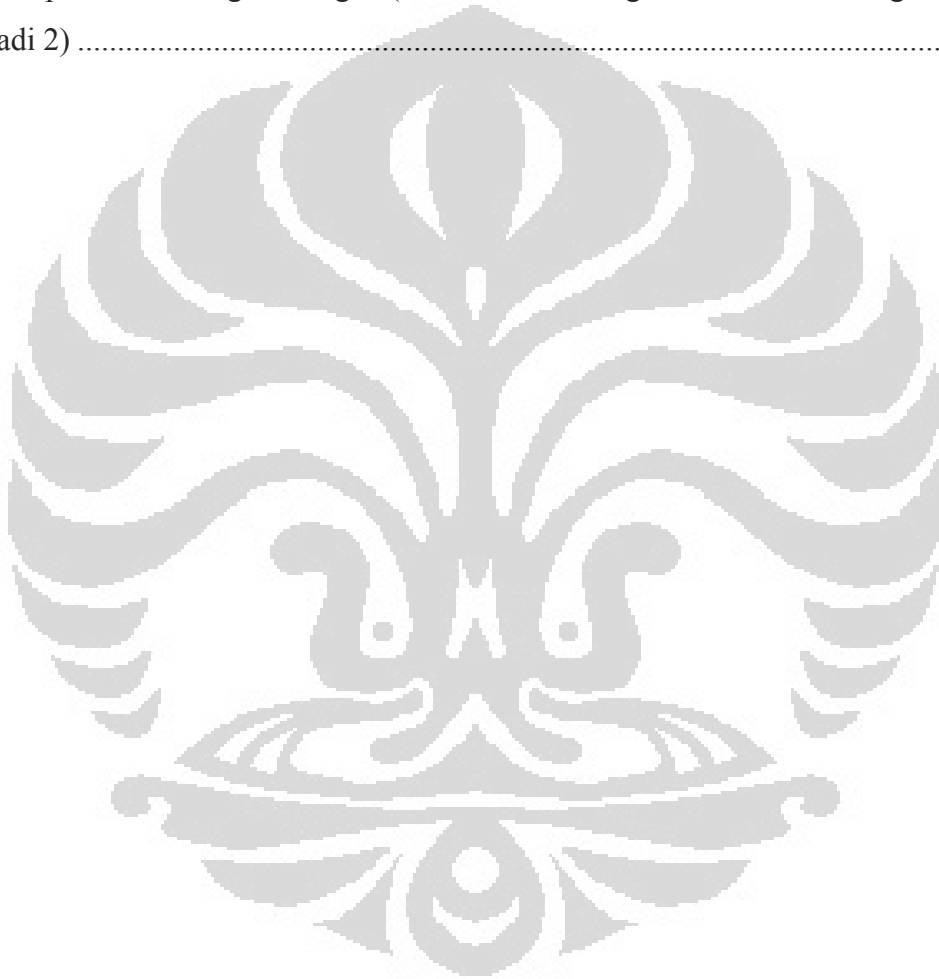
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Krisis 1997/1998 dan Krisis Global 2008 di Indonesia .....	17
---	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Ukuran dan Sudut Pengambilan Gambar dalam Film.....	60
Lampiran 2. Keterangan Film dalam Studi Kasus .....	62
Lampiran 3: Potongan Adegan (Unsur Fisik Ruang Sinematis Film Laskar Pelangi) .....	63
Lampiran 4: Potongan Adegan (Unsur Fisik Ruang Sinematis Film Nagabonar jadi 2) .....	69





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

*“Film is a young medium, at least compared to most other media. Painting, literature, dance, and theater have existed for thousands of years, but film came into existence only a little more than a century ago.”*(Bordwell, 2006:1). Film merupakan media yang masih tergolong muda dibandingkan dengan media lain, seperti lukisan, literatur, tari, dan teater, yang sudah ada selama ribuan tahun. Meskipun media muda, film, saat ini menjadi media yang memiliki kekuatan penuh dalam penyampaiannya. Masih dalam tulisan yang sama, Bordwell menyatakan, *“Yet in this fairly short span, the newcomer has established itself as an energetic and powerful art form.”*(Bordwell, 2006:1).

Film merupakan sebuah bentuk representasi yang menghadirkan kembali sebuah peristiwa atau kejadian, yang mungkin biasa terjadi sehari-hari atau bahkan berbeda sama sekali, dalam kerangka narasi kepada penontonnya. Oleh karena itu, film juga merupakan sebuah narasi. Di dalamnya terdapat tiga unsur yang saling berhubungan, yaitu peristiwa (yang ditampilkan melalui adegan-adegan), subyek (dapat ditampilkan dalam berbagai macam bentuk, tidak terbatas pada manusia) pemeran dalam setiap peristiwa, dan tempat. Tempat yang menjadi latar dalam sebuah adegan di dalam film memiliki peranan penting untuk mendukung adegan tersebut sehingga dapat dirasakan secara menyeluruh oleh para penontonnya. Tempat juga terkait dengan waktu karena suasana yang berbeda akan dapat dirasakan pada suatu tempat dalam waktu yang berbeda, misalnya pada jalan raya, ketika siang hari dengan volume kendaraan yang masih tinggi dan matahari masih terang menyinari tentu akan berbeda dengan kondisi pada tengah malam yang volume kendaraannya tidak setinggi siang hari serta kebutuhan akan penerangan tambahan karena gelapnya situasi.

Selanjutnya, buku *The Cinematic City*, David B. Clarke (1997) menjelaskan bagaimana film dapat merepresentasikan sebuah kota dan sejauh apa kota dibentuk ke dalam bentuk sinematis. Kota dapat menjadi latar tempat dalam sebuah film dan dapat disampaikan dalam beberapa bentuk, seperti apa yang

dikemukakan oleh Antony Easthope dalam tulisannya di buku tersebut yang berjudul *Cinocities in The Sixties*:

*“On this basis I shall explore three attitudes toward representing the city and its spaces in 1960s Western cinema : (1)The city is ‘just there’, naturalised; (2)A celebratory and utopian presentation of the city; (3)The city as sign and realisation of dystopia”* (Antony Easthope dalam David B. Clarke, 1997)

Dalam kajiannya, Easthope lebih banyak membahas mengenai kota distopia karena tidak umum dan lebih menarik. Menurut saya, kota yang ditampilkan secara natural juga memiliki daya tarik tersendiri sebagai latar tempat sebuah film. Masih dalam tulisan yang sama, Easthope menjelaskan bahwa latar kota yang ‘natural’ secara khusus ditemukan pada film-film gangster yang diputar di bioskop-bioskop Amerika, contohnya film *Little Caesar* (1930), *Public Enemy* (1931), dan *Scarface* (1932). Kota yang ‘natural’ dalam pernyataan Easthope mengandung makna keadaan kota yang ditampilkan kembali merupakan kondisi asli, tidak ada penambahan berupa instalasi-instalasi yang sifatnya sementara untuk mendukung situasi latar yang sesuai dengan narasi. Untuk *genre* dan latar kota ini Colin McArthur menuliskan:

*“The sub-milieux of the gangster film/thriller are, in fact, recurrent selections from real city locales: dark streets, dingy rooming-houses and office blocks, bar, night-club, penthouse apartments, precinct stations and, especially in the thriller, luxurious mansions. These milieux, charged with the tension of the violence and mystery enacted within them, are most often seen at night, lit by feeble street lights or more garish neon signs.”*(McArthur, 1972:28-29 dalam David B. Clarke, 1997)

Dalam kutipan di atas terlihat bahwa selain latar tempat, waktu juga menjadi salah satu penanda suatu peristiwa atau adegan dalam film. Kejahatan identik terjadi di malam hari ketika cahaya lampu jalan meremang, tetapi itu terjadi di era 1960-an. Hal yang terjadi sekarang bisa jadi sangat berbeda dengan masa itu. Kejahatan bisa saja terjadi di siang hari bahkan di tengah keramaian.

Berbeda negara tempat pembuatan film, berbeda pula kondisi sosial ekonominya meskipun terdapat keadaan yang sifatnya global dan terjadi di seluruh penjuru dunia, seperti globalisasi. Kondisi sosial ekonomi lebih dikaitkan kepada sisi industri sinema yang pada paragraf sebelumnya sudah dijelaskan. Sisi

industri itu mencakup proses produksi, distribusi, dan pertunjukan. Akan tetapi, karena menyinggung proses produksi, maka secara tidak langsung juga berpengaruh terhadap film dari sisi tematik dan bentuknya. Hal tersebut menjadi indikasi keterkaitan antara representasi kota sebagai latar tempat dalam pembuatan film dengan kondisi sosial ekonomi yang terjadi di suatu negara, kawasan atau wilayah.

Kita dapat melihat kota melalui film. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa film membutuhkan latar tempat sebagai salah satu unsur narasi yang membentuknya dan kota dapat menjadi salah satu latar tempatnya, tidak terkecuali film-film produksi dalam negeri. Film-film Indonesia (produksi dalam negeri) juga menggunakan kota sebagai salah satu pilihan latar tempatnya.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Pembahasan dalam skripsi ini berawal dari dua pertanyaan, yaitu :

1. Seperti apakah kota sebagai latar tempat cerita dan sebuah bentuk representasi ditampilkan dalam film *Laskar Pelangi* dan *Nagabonar jadi 2* ?
2. Bagaimana hubungan yang terjalin antara kota dan sinema dikaitkan dengan kondisi sosial ekonomi di Indonesia saat film tersebut diproduksi (tahun 2007-2008) ?

### **1.3.Pembatasan Masalah**

Pembahasan dalam skripsi ini dibatasi mengenai kota sebagai latar tempat cerita dan sebuah bentuk representasi dalam film *Laskar Pelangi* yang diproduksi oleh *Miles Production* tahun 2008 dan *Nagabonar jadi 2* yang diproduksi oleh PT. Demi Gisela Citra Sinema bekerja sama dengan PT. Bumi Prasidi BI-EPSI tahun 2007. Keduanya merupakan film Indonesia dan kemudian dikaitkan dengan kondisi sosial ekonomi Indonesia saat masing-masing film tersebut dibuat. Dua film ini dipilih karena memiliki jenis cerita yang berbeda satu sama lain, *Laskar Pelangi* menampilkan cerita kilas balik dan *Nagabonar jadi 2* menampilkan cerita aktual. Latar tempat yang digunakan juga berbeda, hal ini bertujuan untuk mempertegas bentuk representasi yang ditampilkan oleh masing-masing film.

#### 1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memperlihatkan hubungan antara kota dan sinema yang ada di Indonesia serta bentuk representasi kota sebagai ruang sinematis dalam film-film produksi dalam negeri yang diharapkan dapat membantu masyarakat sebagai penonton untuk melihat kota dengan cara yang berbeda.

#### 1.5. Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan ilmiah ini terbagi menjadi dua, yaitu:

##### 1. Studi Literatur

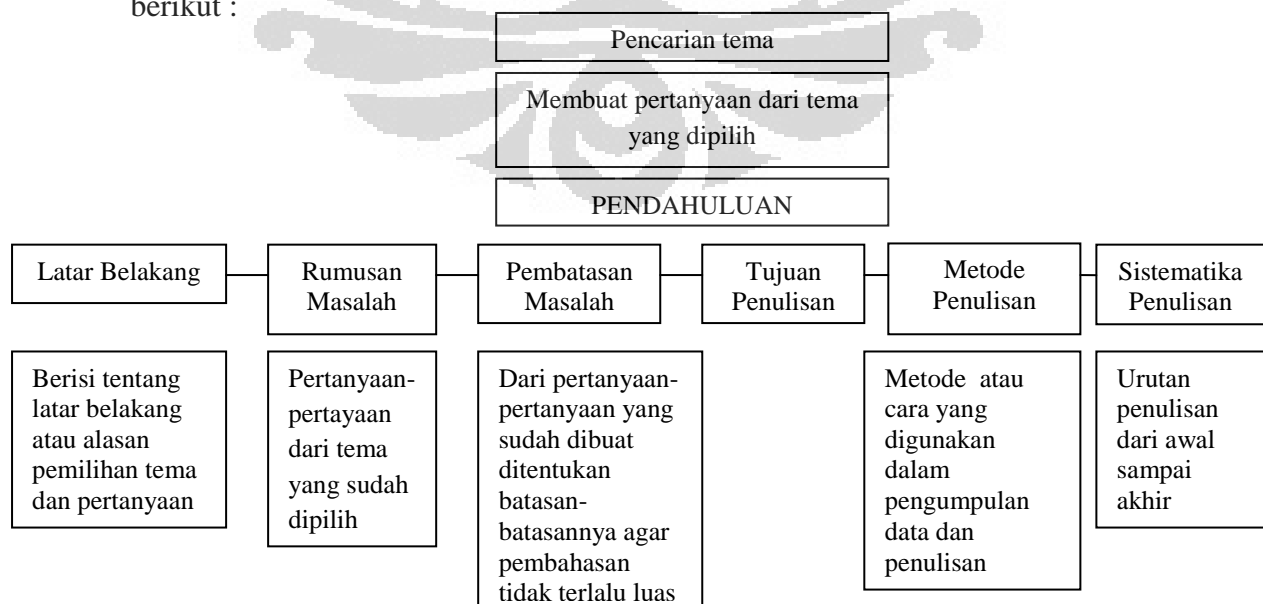
Pencarian literatur-literatur sebagai referensi kajian teori. Untuk selanjutnya akan dikaitkan dengan studi kasus yang sudah ditentukan.

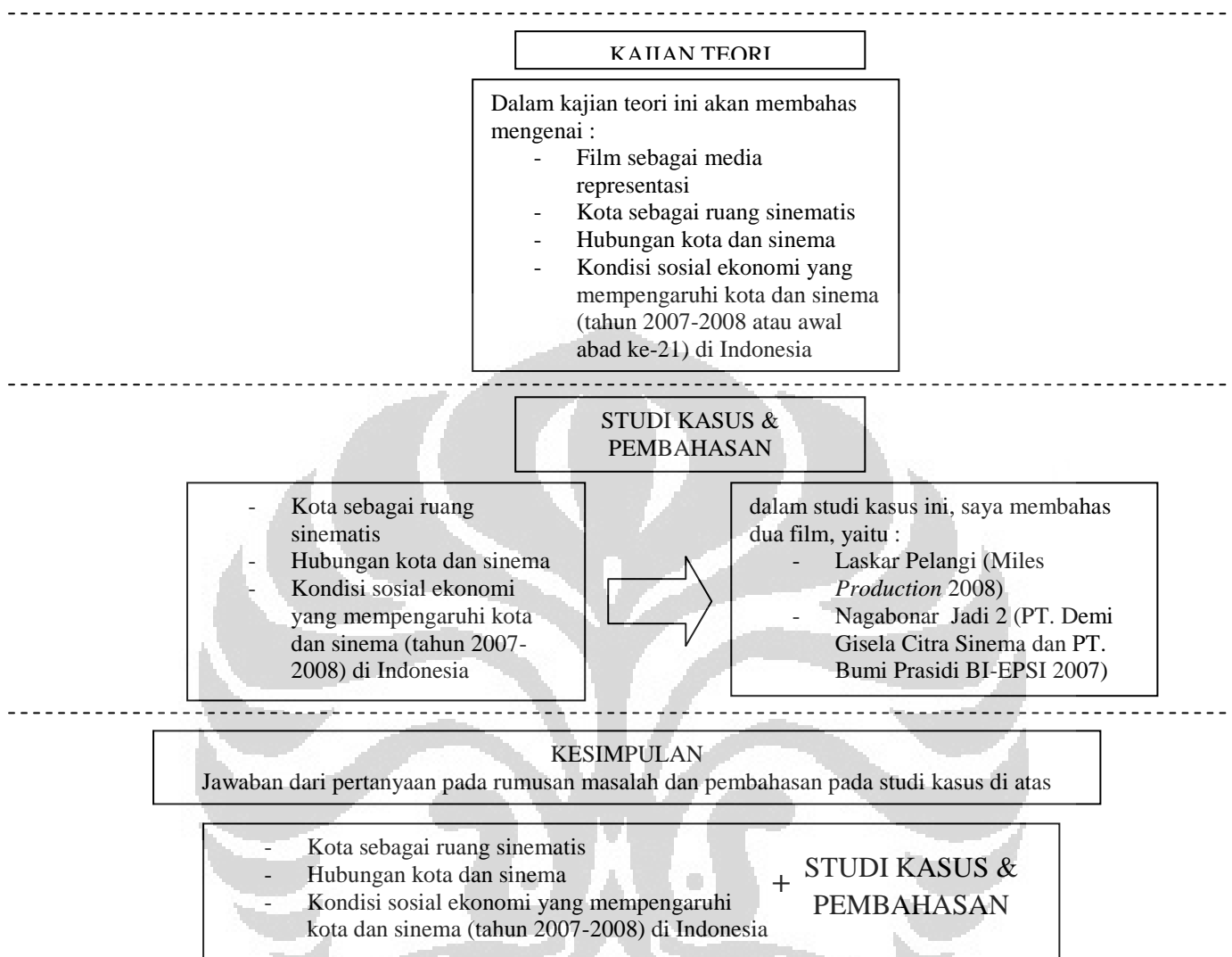
##### 2. Studi Kasus

Menampilkan dua film Indonesia pilihan, yang diproduksi atau dirilis pada waktu yang berdekatan. Selanjutnya studi kasus ini akan dihubungkan dengan kajian teori studi literatur.

#### 1.6. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam proses pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :





### 1.7. Sistematika Penulisan

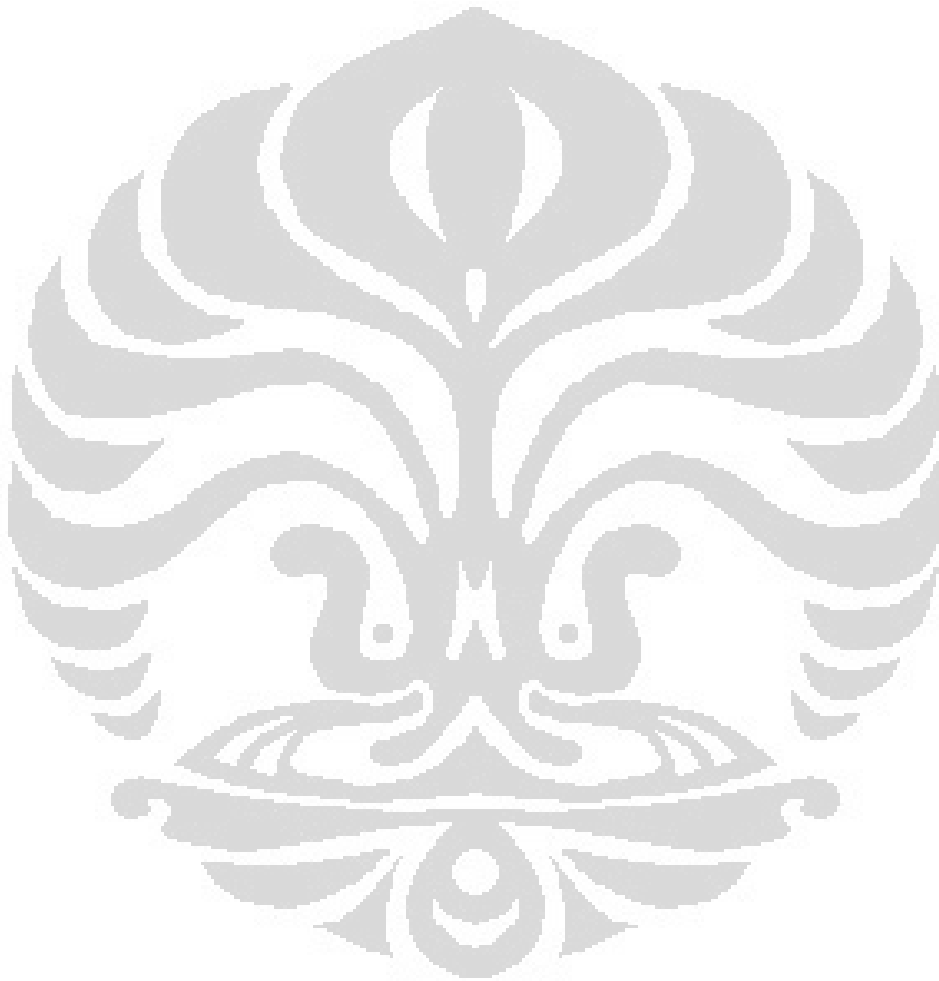
Sistematika dalam penulisan ilmiah ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penulisan, Metode Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

Bab 2 berisi kajian teori yang terdiri dari pengertian Film sebagai Media Representasi, Kota sebagai Ruang Sinematis dalam Film, Hubungan Kota dan Sinema, dan Kondisi Sosial dan Ekonomi Indonesia tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Kota dan Sinema di Indonesia.

Bab 3 merupakan penjabaran sekaligus analisis studi kasus yang terdiri dari Profil Film, Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film Laskar Pelangi, Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film Nagabonar jadi 2, dan Kondisi Sosial-Ekonomi Indonesia tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Latar Tempat Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2.

Bab 4 berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dalam studi kasus yang dikaitkan dengan kajian teori.



## BAB 2

### KAJIAN TEORI

#### 2.1. Film sebagai Media Representasi

Menurut kamus Oxford (Oxford University Press, 2008), *film* berarti *cinema picture, movie, roll of thin plastic used in photography* sedangkan *cinema* berarti *place where films are shown; film as an art or industry*. Perbedaan antara keduanya adalah film lebih mengacu kepada hasil sedangkan sinema merupakan keseluruhan proses dan terkadang juga dikaitkan dengan tempat pemutaran film itu sendiri.

Film adalah bagian dari seni, seperti yang terdapat dalam pernyataan Bordwell di atas dan juga pernyataan Matthew Alexander Sturich dalam tesisnya :

*“The Poetic Image: An Exploration of Memory and Making in Architecture and Film”*, *“film is an art that sets up the world that the narrative of the story takes place in with clear and concise juxtaposed images.”* (Sturich, 2005).

Dalam kamus Oxford (Oxford University Press, 2008), kata *art* berarti *“use of the imagination to express ideas or feelings, particularly in painting, drawing or sculpture”*. Sedangkan menurut Matthew Alexander Sturich, *“Art is defined as something that sets up a world for someone to enter.”* (Sturich, 2005). Jika melihat beberapa pernyataan Sturich, maka film dapat membangun atau menciptakan sebuah dunia untuk seseorang (dalam hal ini secara khusus ditujukan bagi penonton) dapat masuk ke dalamnya.

Selain menjadi bagian dari seni, film juga terkait dengan teknologi. Penggunaan mesin-mesin untuk membantu proses pembuatannya menjadi peralatan yang penting bagi seorang pembuat film.

*“But this art has some unusual features we should admit up front. More than most arts, film depends on complex technology. Without machines, movies wouldn’t move, and filmmakers would have no tools. In addition, film art usually requires collaboration among many participants, people who follow well-proven work routines. Films are not only created but produced. Just as important, they are firmly tied to their social and economic context. Films are distributed and exhibited for audiences, and money matters at every step.”* (Bordwell, 2006:1)

Mempertegas pernyataan Bordwell di atas bahwa film tidak hanya dibuat, tetapi juga diproduksi sehingga diperlukan komponen-komponen penunjang proses produksinya.

Film sebagai media penyampaian dapat mengomunikasikan informasi dan ide-ide. Informasi atau ide-ide ini dapat muncul melalui narasi atau cerita yang menjadi dasar pembuatan film itu sendiri. Cerita atau narasi yang dibuat dapat muncul dari kenyataan atau realitas yang ada dalam masyarakat. *“Films communicate information and ideas, and they show us places and ways of life we might not otherwise know.”* (Bordwell, 2006:2). Film mempertunjukkan kepada penontonnya tempat-tempat dan kejadian yang mungkin tidak ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga menimbulkan suatu pengalaman baru bagi yang melihatnya.

Sama halnya dengan arsitektur, film dapat membawa kita merasakan suatu pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut memang tidak secara langsung kita rasakan. Seperti yang diungkapkan Bordwell (2006:2), pengalaman yang didapatkan dari sebuah film merupakan arahan dari cerita atau narasi. Kita diajak merasakan ruang yang ada di dalam film melalui perantara aktor yang bermain dalam film tersebut. Berbicara mengenai pengalaman ruang, antara film dan arsitektur memiliki perbedaan satu sama lain.

*“Architecture’s experience is linear—we move from one space to the next by elements and openings showing us the path. The narrative of architecture is the continuous experience of space; a series of related images of the building. Film is edited—it is a sequence of unrelated images. Film can juxtapose images together to move the story and the viewer through the space—a more productive way to present a poetic experience than the linearity of architectural experience.”* (Sturich, 2005:1)

Matthew menyebutkan bahwa pengalaman secara sinematis (melalui film) lebih bersifat puitis dan mendalam dibandingkan dengan pengalaman secara arsitektural yang bersifat linear. Film terdiri dari gambar-gambar yang tidak memiliki relasi satu sama lain dan kemudian dibuat dalam satu alur, sedangkan narasi dalam arsitektur merupakan sekumpulan gambar-gambar yang memiliki relasi dan merupakan suatu bentuk kelanjutan dari pengalaman ruang dalam arsitektur. Akan tetapi, keduanya (pengalaman sinematis dan arsitektural) juga



memiliki persamaan. Pengalaman sinematis dan arsitektural sama-sama membutuhkan kemampuan mengenali arah, tanda-tanda, simbol-simbol dan artinya, kepekaan terhadap tujuan yang direncanakan atau ditentukan pada sebuah tempat (Wollen, *“Architecture & Film”*:201 dalam Tim Bergfelder, Sue Harris, Sarah Street, 2007:22). Menurut saya, keduanya sama-sama memberikan sebuah pengalaman ruang, tetapi dengan cara yang berbeda. Dalam mengalami kedua pengalaman tersebut, kemampuan merasakan dan mengenali yang telah dijelaskan oleh Wollen menjadi salah satu irisan dari keduanya.

*“Film sculpt space through narrative”* – Carmen Aroztegui dalam tulisannya yang berjudul *Architectural Representation and Experiencing Space in Film*(2010). Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa pengalaman yang didapat melalui film merupakan sebuah bentuk arahan cerita atau narasi. Dalam narasi itu sendiri, kita akan melihat bagaimana sebuah film membutuhkan latar tempat terjadinya cerita tersebut. *‘narrative is often sees as a form of representation bound with sequence, space, and time’* (Psarra, 2009:4). Latar tempat ini, dapat berupa kondisi interior sebuah bangunan, jalan-jalan yang ada di kota, taman hiburan, dan lain sebagainya. Semua ruang dapat menjadi latar tempat dalam film karena pada dasarnya memiliki potensi sinematis. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas Mical, *“All space is potentially cinematic.”*(Mical,2001:91).

Film sebagai media penyampaian kembali dapat menghadirkan ide-ide dan informasi melalui narasi. Narasi juga merupakan alat untuk sebuah film membentuk ruang sehingga penonton dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda dengan pengalaman ruang dalam arsitektur. Pengalaman ruang dalam film bersifat lebih puitis dari pengalaman secara arsitektural yang lebih bersifat linear. Akan tetapi, keduanya sama-sama membutuhkan kepekaan dan kemampuan dari subyeknya dalam mengenali tanda-tanda atau petunjuk-petunjuk, yang dapat membimbing dan mengarahkan, untuk merasakan pengalaman ruang tersebut.

## 2.2. Kota sebagai Ruang Sinematis dalam Film

Ruang sinematis merupakan ruang yang memiliki kemampuan untuk memproyeksikan dan menampilkan kembali masa depan atau masa lalu ke masa sekarang. Selain itu, ruang sinematis juga dapat memanggil dan mengingat kembali masa lalu dan masa depan sebagai masa sekarang. Wujud dari ruang sinematis dapat berupa memori, nostalgia, propaganda, atau fiksi (Mical, 2001:96).

Unsur memori, nostalgia, propaganda, atau fiksi menurut saya merupakan unsur intrinsik dari ruang sinematis itu sendiri. Unsur intrinsik ini hadir melalui narasi ke dalam ruang yang menjadi latar tempat sebuah film secara fisik sehingga dapat lebih mudah dimengerti. Menurut pernyataan Mark Shiel, sinema dapat dengan mudah dimengerti dalam kaitan organisasi ruangnya. Dua jenis aspek keruangan yang ada di dalam sinema adalah ruang yang ada di dalam film itu sendiri dan film yang ada di dalam ruang. Ruang yang ada di dalam film atau ruang sinematis dapat berupa ruang yang direpresentasikan dalam sebuah adegan, ruang dari latar tempat sebuah narasi, hubungan secara geografis antara berbagai macam latar tempat dalam alur film, dan pemetaan lingkungan nyata pada film.

*“Cinema is a peculiarly spatial form of culture, of course, because (of all cultural forms) cinema operates and is best understood in terms of the organization of space: both **space in films** – the space of the shot; the space of the narrative setting; the geographical relationship of various settings in sequence in a film; the mapping of a lived environment on film; and films in space...”*(Shiel, 2008:5).

Hubungan secara geografis antara berbagai macam latar tempat dalam alur film memiliki pengertian bahwa sebuah film dapat terdiri dari banyak latar tempat yang memiliki letak geografis yang berbeda sehingga dalam alurnya terdapat perpindahan yang menunjukkan hubungan antara latar tempat sebelum dan sesudahnya.

*“Film allows a different way of looking at space than architecture. It gives easier access to the set-up world of the narrative. The narrative is the story of what happens in the spaces—what the idea of the space is—its ritual. Using the media of film presents a better understanding of a world through the projected images to the designer and viewers.”*(Sturich, 2005)

Film memberikan sebuah cara yang berbeda dalam melihat ruang jika dibandingkan dengan arsitektur. Ruang, dalam sebuah film, merupakan bagian dari narasi. Dalam narasi tersebut, ruang menjadi tempat terjadinya suatu peristiwa yang juga merupakan bagian dari narasi atau cerita. Ada sebuah ide dari cerita yang ingin disampaikan melalui ruang dalam film sebagai latarnya. Menurut saya, pernyataan di atas terkait dengan penjelasan yang terdapat di awal sub-bab ini mengenai unsur intrinsik yang ditampilkan oleh sebuah ruang sinematis karena ide cerita dalam film bisa berasal dari memori tentang sesuatu, nostalgia, atau bahkan propaganda terhadap suatu isu yang ada di dalam masyarakat saat itu.

Selain itu, melihat kalimat terakhir pada kutipan di atas, film erat kaitannya dengan gambar yang menjadi bentuk representasi atau penampilan kembali. *“Image act as mental reminders, cognitive maps, suggestive impositions and creative projections.”* (Suttles, 1972 dalam AlSayyad, 2000:268). Sedangkan kota itu sendiri adalah gambaran sosial, seperti yang dikemukakan dalam kutipan berikut, *“The city itself is a ‘social image’ which has been studied in various disciplines like literature, sociology, geography, anthropology and many others.”* (Pike, 1980; Park and Burgess, 1925 dalam AlSayyad, 2000:268). Melalui film, kota sebagai sebuah gambaran sosial dimunculkan dan dirangkai melalui sebuah narasi sehingga yang dapat kita lihat bisa jadi bukan kota tersebut secara keseluruhan, tetapi bagian-bagian yang sudah diseleksi yang sifatnya parsial atau sebagian. Hal ini dapat berakibat pada munculnya berbagai macam arti pada gambaran yang sama dan dilihat oleh penonton yang berbeda, di tempat serta waktu yang berbeda pula.

*“Film is always selective and partial, thereby enabling it to produce a variety of meanings for the same image and for this image to be viewed very differently by different audiences in different places at different times.”* (AlSayyad, 2000:269).

Menurut saya, pengertian dari selektif dan parsial atau sebagian dalam sebuah film dapat dipahami melalui penampilan kembali gambar-gambar adegan yang terpotong-potong. Peristiwa yang terjadi di dalam sebuah film bukan merupakan gambaran yang utuh, seperti saat penggambaran situasi belajar mengajar di sekolah, yang pada kenyataannya berlangsung dari pagi hingga siang atau sore, ditampilkan adegan pagi saat masuk lalu belajar sebentar dan meloncat

**Universitas Indonesia**

ke adegan pulang sekolah. Sifat selektif dan parsial ini juga terlihat dari penggambaran latar tempatnya, misalnya film yang menceritakan tentang suasana kota Jakarta, maka yang ditampilkan hanya adegan jalan macet atau bangunan-bangunan monumental yang merupakan penanda seperti monas. Kita tidak dapat mengetahui Jakarta secara keseluruhan, karena film yang berdasarkan sebuah narasi memiliki batasan-batasan sesuai narasi itu sendiri dari segi isi cerita dan waktu atau durasi penyampaian. Hal ini akan dibahas lebih lanjut dalam bab studi kasus dan analisis.

Ruang sinematis memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur fisik dan intrinsik. Unsur fisik dari ruang sinematis merupakan ruang yang ada di dalam film atau latar tempat dari cerita dalam film, misalnya sekolah, taman, rumah, dan lain sebagainya. Unsur intrinsik dari ruang sinematis dapat berupa memori, nostalgia, propaganda, atau ide mengenai masa depan yang digambarkan pada masa sekarang yang hadir melalui narasi. Unsur intrinsik ini dapat menjadi penjelas dari latar tempat dalam film. Film erat kaitannya dengan gambar, lebih tepatnya gambar yang bergerak sedangkan kota itu sendiri merupakan gambaran sosial yang menggambarkan kehidupan orang-orang di dalamnya. Cerita atau narasi dalam sebuah film membutuhkan latar tempat untuk memperjelas alur ceritanya dan kota dapat menjadi salah satu pilihan menarik sebagai latar tempat film. Akan tetapi, yang ditampilkan dalam film merupakan gambar yang sifatnya parsial atau sebagian sehingga memungkinkan pemaknaan yang berbeda dari tiap penontonnya.

### **2.3. Hubungan Kota dan Sinema**

*“The relationship between the city and the cinema, although less than a century old, is a formidable one.”*(AlSayyad, 2000: 268). Pernyataan ini menegaskan hubungan antara kota dan sinema. Dengan melihat sebuah film, kita sebagai penonton dapat mengetahui berbagai tempat yang pernah kita kunjungi dan bahkan yang sama sekali belum kita ketahui. Film dapat merepresentasikan sebuah kota sebagai latar tempatnya dan juga dapat mempengaruhi cara kita membangun gambaran mengenai dunia. Masih dalam tulisan yang sama Nezar AlSayyad mengatakan, *“Movies influence the way we construct images of the*

*world and accordingly, in many instances, how we operate within it.*" (AlSayyad, 2000: 268). Film juga memudahkan kita untuk memasuki sebuah dunia yang mungkin belum kita kenal melalui narasi.

*"In its interaction with the city, film carries a multiplicity of means through which to reveal elements of corporeal, cultural, architectural, historical and social forms, as well as to project the preoccupations with memory, death and the origins of the image that crucially interlock cinema with urban space."* (Barber, 2002:7 dalam Jacobson, 2005:10).

Bagian yang penting dari pernyataan Barber di atas adalah mengenai pengertian yang beragam dari film dalam interaksinya dengan kota. Pengertian tersebut memunculkan elemen-elemen atau unsur-unsur, seperti kebudayaan, arsitektural, sejarah, atau yang berkaitan dengan kondisi sosial, ekonomi, dan politik sehingga menurut saya hal tersebut membuat hubungan antara kota dan sinema bersifat kompleks.

*"Since the end of the nineteenth century, the fortunes of cinema and the city have been inextricably linked on a number of levels. Thematically, the cinema has, since its inception, been constantly fascinated with the representation of the distinctive spaces, lifestyles, and human conditions of the city from the Lumière brothers' Paris of 1895 to John Woo's Hong Kong of 1995."* (Shiel, 2008:1)

Paragraf sebelumnya menjelaskan bahwa film terkait dengan tempat latar belakang cerita atau narasi. Kota juga dapat menjadi sebuah latar tempat sebuah film karena pada dasarnya "semua ruang memiliki potensi sinematis" seperti yang dikemukakan oleh Thomas Mical (Mical, 2001:91). Oleh karena keterkaitan tersebut, maka film atau sinema memiliki hubungan juga dengan kota sebagai ruang sinematis latar tempat dalam film. Seperti yang dikemukakan oleh Mark Shiel dalam kutipan di atas, sinema dan kota terhubung satu sama lain dilihat dari beberapa tingkatan, yaitu secara tematik, bentuk, dan industri. Secara tematik, sinema tertarik dengan representasi ruang-ruang yang sangat berbeda, gaya hidup, dan kondisi manusia dari kota tersebut. Menurut bentuknya, sinema memiliki kemampuan yang berbeda untuk menangkap dan mengekspresikan kompleksitas ruang, keragaman, dan dinamika sosial kota melalui proses-proses dan elemen penyusun film tersebut, seperti mengambil gambar lokasi, pencahayaan, aspek sinematografi, dan proses edit di akhir pembuatan film (Shiel, 2008:1).

Dari sisi industri, sinema sudah lama memainkan peran penting dalam kultur ekonomi di semua kota yang ada di dunia melalui proses produksi, distribusi, dan pertunjukan film. Sinema juga berperan penting dalam kultur geografis dari beberapa kota yang secara khusus memang ditandai dengan sinema, seperti: Los Angeles, Paris, dan Bombay yang membangun lingkungan dan identitasnya dengan film dan industri film.

*“Industrially, cinema has long played an important role in the cultural economies of cities all over the world in the production, distribution, and exhibition of motion pictures, and in the cultural geographies of certain cities particularly marked by cinema (from Los Angeles to Paris to Bombay) whose built environment and civic identity are both significantly constituted by film industry and films.”*(Shiel, 2008:2)

Mark Shiel juga menggolongkan sinema sebagai bentuk kebudayaan dan kota sebagai bentuk dari organisasi sosial (Mark Shiel, 2008:1). Oleh karena itu, ketika berbicara mengenai sinema dan kota, maka kita juga akan berbicara mengenai masyarakat dan kebudayaannya. Hubungan yang tercipta bukan lagi hanya kota secara fisik sebagai latar tempat yang digunakan di dalam sebuah film, tetapi masuk ke dalam individu-individu dalam masyarakat yang ada di dalam kota dan kehadiran sinema sebagai salah satu bentuk kebudayaannya dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka secara langsung. *“...as this relationship operates and is experienced in society as a lived social reality”*(Shiel,2008:1).

Hubungan antara kota di kehidupan nyata dengan kota yang ditampilkan di dalam film (*‘reel’ city*) bersifat tidak langsung dan kompleks karena apa yang ditampilkan di dalam sebuah film merupakan sesuatu yang sifatnya parsial seperti yang sudah saya ungkapkan sebelumnya. *“the links between the ‘real’ city and the ‘reel’ city are indirect and complex.”*(Aitken and Zonn, 1994:5 ; Muzzio, 1996:194 dalam AlSayyad, 2000:269). Selain itu, ruang sinematis yang ada di dalam film tidak pernah bersifat netral karena di dalamnya terkandung subyektifitas yang berasal dari orang yang membuat film tersebut dan orang yang menonton. *“Architectural spaces and cinematic spaces are never neutral – even abandoned and derelict spaces can become meaningful as entangled in subjective perception and memory”*(Mical, 2001). Akan tetapi, bukan berarti tidak ada

hubungan sama sekali antara kota dan sinema atau kota nyata dan kota dalam sinema. Seperti yang dikemukakan oleh Mark Shiel pada paragraf sebelumnya dan Jean Baudrillard, *“To grasp its secret, you should not then begin with the city and move inwards towards a screen, you should begin with a screen and move outwards toward the city.”* (Baudrillard, 1988 dalam Alsayyad, 2000:268). Dari pernyataan tersebut, saya berpendapat bahwa kota yang menjadi sebuah latar tempat dalam sebuah film dapat menjadi media untuk melihat kota tersebut secara nyata. Akan tetapi, tentu saja tidak dapat dilihat dari satu sisi, Baudrillard sendiri menyatakan bahwa apa yang dilihat dalam film merupakan awal dan kemudian kita harus beranjak ke kota secara nyata.

Jika Baudrillard menyatakan bahwa proses untuk melihat keduanya harus dimulai dari layar (secara sinematis) lalu beranjak ke kota, maka Nezar AlSayyad mengemukakan bahwa untuk mengetahui hubungan antara keduanya dengan lebih baik, proses yang dilalui lebih bersifat simultan, tidak bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain *“I propose instead that to understand this relationship better, we should start not from one and move to the other, but engage both simultaneously”* (AlSayyad, 2006:15). Akan tetapi, dalam kajiannya pada paper yang berjudul *The Cinematic City: Between Modernist Utopia and Postmodernist Dystopia*, Nezar AlSayyad (2000:268-281) mengikuti apa yang dikemukakan oleh Baudrillard dan memulainya dengan sekelompok film terkenal yang memiliki hubungan dengan modernisme- postmodernisme dan Utopia-Distopia.

Hubungan kota dan sinema bersifat langsung dan tidak langsung. Bersifat langsung dilihat dari penggolongan kota sebagai sebuah bentuk dari organisasi sosial dan sinema sebagai bentuk dari kebudayaan, yang dijelaskan oleh Mark Shiel (2008), sehingga ketika berbicara hubungan keduanya, maka kita juga akan berbicara mengenai masyarakat dan kebudayaannya. Hubungan yang tercipta bukan lagi hubungan secara fisik saja (kota dijadikan latar tempat sebuah film). Hubungan secara tidak langsung antara kota dan sinema lebih diakibatkan oleh sifat parsial dari film itu sendiri sehingga untuk melihat sebuah kota secara utuh kita tidak dapat melihat dari film saja, tetapi film dapat menuntun atau memberikan gambaran kepada kita untuk melihat kota sebagaimana ia ditampilkan dalam sebuah film. Oleh karena itu, pada akhirnya kota disebut

sebagai sebuah representasi. Hubungan antara kota dan sinema juga bersifat kompleks karena memunculkan unsur-unsur kebudayaan, sejarah, arsitektural, bahkan kondisi sosial, ekonomi, politik, dan pemerintahan yang ada di suatu wilayah.

#### **2.4. Kondisi Sosial dan Ekonomi Indonesia Tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Kota dan Sinema di Indonesia**

Film adalah cermin dari sebuah bangsa karena film dapat memproyeksikan kondisi yang ada di dalam masyarakat (Riri Riza dalam Shohib Masykur, 2012). Narasi dalam sebuah film tentu mempunyai tema tertentu dan tema-tema tersebut dapat diambil dengan melihat kondisi sebenarnya dalam masyarakat. Masih dalam tulisan yang sama,

“sejarah perfilman Indonesia adalah sejarah pengartikulasian ekspresi masyarakat ke dalam gambar bergerak. Dalam konteks itu, film hadir sebagai manifestasi yang kurang lebih jujur dari apa yang tengah bergejala di masyarakat. Karena itulah tema-tema yang diangkat dalam film pun akan selalu bisa dilacak muasalnyanya dari kondisi sosial politik yang melingkupinya.”(Masykur, 2012)

Dari kutipan di atas, saya berpendapat bahwa film yang dibuat di dalam negeri bisa jadi merupakan wujud representatif dari gejala-gejala atau peristiwa yang sedang dialami oleh negara Indonesia. Misalnya;

“ketika tahun 1950-an terjadi pergolakan politik antara kaum ‘kiri’ dan non-‘kiri’, Bachtiar Siagian (sineas ternama saat itu yang berhaluan ‘kiri’) membuat film-film seperti *Melati Sendja* (1956) dan *Tjorak Dunia* (1956) di bawah naungan Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) yang dilindungi oleh Partai Komunis Indonesia (PKI). Sementara itu, di sisi lain ada Asrul Sani dan Usmar Ismail, yang merupakan seniman Lembaga Seni Budaya Muslimin Indonesia (Lesbumi) yang bernaung di bawah Nahdlatul Ulama (NU) yang antikomunis.”(Masykur, 2012).

Jika melihat penjelasan dari kutipan di atas, kondisi yang digambarkan di dalam sebuah film bisa menjadi sangat spesifik sesuai dengan kondisi masa itu. Hal tersebut yang mendasari pemilihan dua film dalam studi kasus yang akan saya bahas yaitu film yang diproduksi pada tahun yang berdekatan (tahun 2007 dan 2008). Pada tahun 2007 dan 2008 kondisi ekonomi Indonesia sedang dipengaruhi oleh krisis ekonomi global. Mendengar kata ‘krisis ekonomi’ mengingatkan saya pada krisis tahun 1997-1998. Pada awalnya saya menduga krisis tahun 2007-2008 merupakan pengulangan dari krisis 1997-1998, tetapi jika melihat dari tabel di bawah ini terdapat beberapa perbedaan di antara dua krisis tersebut.



<b>Persamaan dan Perbedaan antara Krisis 1997/1998 dan Krisis Global 2008 di Indonesia</b>	
<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keduanya merupakan konsekuensi dari krisis ekonomi global, karena saling ketergantungan ekonomi dan keuangan antara negara-negara;</li> <li>- Dampak krisis menyebabkan turunnya nilai rupiah terhadap mata uang asing;</li> <li>- Dampak krisis akan mempengaruhi sektor ekonomi yang mengakibatkan kerugian bagi masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- krisis 1998 adalah krisis multi dimensi antara ekonomi, politik, sosial, ideologi, pertahanan dan keamanan, sementara itu krisis global cenderung disebabkan oleh krisis keuangan dan ekonomi;</li> <li>- krisis 1998 dimulai dari krisis mata uang Bath-Thail dan sedangkan krisis global dimulai dari akibat dari <i>Sub-Prime Mortgage</i> di Amerika Serikat;</li> <li>- 1998 Krisis ekonomi menyebabkan aksi anarkis masyarakat sedangkan krisis global tidak;</li> <li>- krisis 1998 menyebabkan penuntutan perubahan kepemimpinan negara, sedangkan krisis global tidak;</li> <li>- Fokus kebijakan moneter pada tahun 1998 krisis adalah pengetatan, sementara dalam krisis global adalah pengenduran.</li> </ul>

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Krisis 1997/1998 dan Krisis Global 2008 di Indonesia

Sumber : Tumpak Silalahi dan Tevy Chawwa, *Relative Effectiveness Of Indonesian Policy Choices During Financial Crisis*, Buletin Ekonomi, Moneter dan Perbankan, Oktober 2011

Hal yang paling terlihat berbeda adalah krisis 1998 merupakan krisis multidimensi yang menyentuh aspek-aspek ekonomi, politik, sosial, ideologi, pertahanan, dan keamanan sedangkan krisis 2007-2008 merupakan krisis yang disebabkan oleh krisis ekonomi saja. Meskipun demikian krisis 2007-2008 juga memberikan dampak kepada masyarakat Indonesia bahkan kerugian. Dampak yang terjadi lebih kepada meningkatnya angka pengangguran dan kemiskinan karena sektor industri yang menurun.

“Tekanan dari krisis global mendorong beberapa perusahaan membuat perubahan dalam operasi dan menaikkan efisiensi bisnisnya. Akibatnya, beberapa pabrik ditutup atau mulainya pemberhentian karyawan, yang menyebabkan penurunan daya beli pada tahun 2008. Menurut Departemen Transmigrasi, jumlah pekerja yang secara temporer diberhentikan sebanyak 10.306 sampai Desember 2008. Analisis Bank Indonesia yang menggunakan Tabel Output Input Indonesia menunjukkan bahwa untuk setiap 1% penurunan ekspor Indonesia mengakibatkan 0,42% pengurangan pekerjaan industri.” (Tumpak Silalahi dan Tevy Chawwa, 2011:200).

Dengan adanya pengurangan tenaga kerja di pabrik-pabrik atau perusahaan-perusahaan, maka angka pengangguran semakin meningkat dan tingkat kesejahteraan masyarakat menurun. Kondisi seperti ini memungkinkan adanya

**Universitas Indonesia**

kesenjangan sosial di dalam masyarakat. Film-film di tahun 2007-2008 tidak semuanya menampilkan kondisi krisis ekonomi pada tahun itu dan dampaknya kepada masyarakat, tetapi juga dikombinasikan dengan semangat nasionalisme karena tahun 2008 merupakan peringatan seratus tahun kebangkitan nasional.

Latar tempat yang digunakan dalam film-film Indonesia pada tahun 2007-2008 bervariasi dan tentunya sesuai dengan tema dari narasi yang ingin disampaikan oleh para pembuatnya. Salah satu dari kota yang menjadi latar tempat adalah Jakarta. Jakarta merupakan kota sinematis yang paling banyak muncul menjadi latar tempat film-film Indonesia, seperti yang disebutkan juga oleh Intan Paramaditha (2011) *“Many films have engaged with voices from the marginal areas to counter the New Order dominant narratives, but Jakarta as the capital city remains central on screen.”*(Paramaditha, 2011:501). Sebagai ibu kota, Jakarta menjadi model yang dapat menampilkan perubahan kondisi negara pada waktu tertentu. Perubahan kondisi suatu negara pada waktu tertentu dapat dilihat melalui kondisi ibu kota karena pusat pemerintahan yang terdapat di dalamnya membuat ibu kota menjadi jelas terkena perubahan tersebut.

Sinema Indonesia di era setelah orde baru menjadikan ruang kota sebagai latar untuk mencerminkan subyektifitas generasi muda dalam hubungannya dengan isu-isu yang secara langsung memberikan efek pada mereka, seperti seks, obat-obatan terlarang, fashion, dan lain sebagainya. Isu-isu tersebut sebelumnya ditangani sebagai sesuatu yang privat dan domestik di posisi publik dan nasional karena pada masa orde baru, isu-isu tersebut menjadi sesuatu yang dikritisi oleh para pembuat film, sedangkan di film masa setelah orde baru justru diterima (Paramaditha, 2011:507).

Tidak hanya Jakarta, daerah-daerah yang ada di pulau lain, seperti Belitung dan Papua, juga menjadi latar tempat dalam film-film Indonesia pada tahun 2007-2008. Bukan hanya karena keindahan alamnya, tetapi juga kehidupan sosialnya yang belum banyak tersentuh perhatian pemerintah pusat sehingga dapat menjadi sebuah penggambaran satir dalam sebuah film. Dalam film-film yang menggunakan daerah atau pulau-pulau tersebut sebagai latarnya, kondisi krisis ekonomi menjadi sesuatu yang ‘terlambat’ karena sudah sejak lama masyarakat di daerah-daerah tersebut mengalaminya.

Film bisa menjadi sangat spesifik sesuai dengan kondisi pada saat proses produksinya. Narasi yang muncul dapat menyesuaikan sehingga tampilan latar tempat berlangsungnya sebuah cerita juga dapat menggambarkan kondisi tersebut. Di tahun 2007-2008 terjadi krisis ekonomi sekaligus peringatan seratus tahun kebangkitan nasional yang dapat menjadi titik evaluasi bagi Indonesia. Berbeda dengan krisis ekonomi tahun 1997-1998 yang bersifat multidimensi, krisis 2007-2008 lebih mengarah ke sektor ekonomi yang berdampak pada meningkatnya angka pengangguran dan menurunnya tingkat kesejahteraan rakyat. Kondisi tersebut dapat menjadi latar belakang cerita dalam film-film yang muncul pada tahun tersebut. Selain itu, film-film setelah orde baru menampilkan ruang kota sebagai latar untuk mencerminkan subyektifitas generasi muda dan isu-isu yang secara langsung berpengaruh terhadap mereka. Jakarta menjadi salah satu kota sinematis yang dominan menghiasi latar tempat dalam film-film Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh posisinya sebagai ibu kota dan pusat pemerintahan yang memperlihatkan gambaran mengenai perubahan kondisi yang terjadi pada tahun-tahun tertentu.

### BAB 3

## STUDI KASUS DAN ANALISIS

Berikut ini merupakan dua film yang saya pilih sebagai studi kasus dilihat dari waktu produksi yang berdekatan di tahun 2007-2008. Dua film yang dimaksud adalah Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2.

### Laskar Pelangi



Gambar 3.1  
poster film Laskar Pelangi  
Sumber : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Film Laskar Pelangi merupakan film yang diangkat dari novel tetralogi Laskar Pelangi karangan Andrea Hirata (diterbitkan bulan Oktober 2005). Cerita yang diangkat merupakan kisah pribadi Andrea Hirata semasa kecil bersama sahabat-sahabatnya yang tergabung dalam Laskar Pelangi di kampung halamannya, Pulau Belitung. Kisah Laskar Pelangi dimulai dengan penggambaran sebuah Sekolah Dasar Muhammadiyah Gantong yang kondisinya memprihatinkan (pada tahun 1974). Di sana lah kemudian tokoh utama bernama Ikal (Andrea Hirata- dalam film diperankan oleh Zulfanny) bertemu dengan teman-teman Laskar Pelanginya. Sekolah tersebut tidak akan dibuka apabila jumlah siswa yang mendaftar kurang dari sepuluh orang. Beruntungnya, datanglah Harun (diperankan oleh Yepri Yanuar), seorang anak berkebutuhan khusus yang turut mendaftar di sekolah tersebut.

Selanjutnya, film ini menceritakan kehidupan Ikal dan teman-teman Laskar Pelanginya selama duduk di kelas lima SD Muhammadiyah Gantong. Perbedaan yang mencolok dengan SD PN Timah tidak membuat mereka patah semangat. Bersama Bu Mus (Ibu Muslimah) dan Pak Harfan, mereka terus belajar

untuk lebih banyak memberi dari pada menerima. Kisah ini menjadi sebuah bentuk ironi karena mereka yang tinggal di pulau yang kaya, tetapi tidak mendapatkan fasilitas pendidikan yang layak.

## Nagabonar jadi 2



Gambar 3.2  
poster film Nagabonar Jadi 2  
Sumber : [www.citrasinema.com](http://www.citrasinema.com)

Film ini merupakan sekuel dari film nagabonar yang dirilis tahun 1986 silam. Cerita dimulai saat Nagabonar diminta datang ke Jakarta oleh anak satu-satunya yang bernama Bonaga. Bonaga bermaksud memberitahukan masalah kerjasama dengan sebuah perusahaan Jepang dalam pembangunan kawasan wisata yang akan dibangun di atas lahan perkebunan kelapa sawit milik Nagabonar. Terjadi pertentangan di antara keduanya karena di tempat tersebut terdapat makam orang-orang yang sangat dicintai oleh Nagabonar, yaitu Kirana (Istri Nagabonar – ibu Bonaga), Mak (Ibu Nagabonar – nenek Bonaga), dan si Bujang (tangan kanan Nagabonar – paman Bonaga). Akan tetapi, pada akhirnya Bonaga membatalkan kerja sama tersebut karena lebih menyayangi ayahnya.

### Unsur Fisik dan Intrinsik

Ruang sinematis lebih mudah dipahami melalui kaitannya dengan organisasi ruang, yaitu ruang di dalam film dan film di dalam ruang (Shiel, 2008:5). Pembahasan ini akan lebih mengarah kepada ruang di dalam film, yang dapat dilihat secara kasat mata melalui unsur-unsur fisik pembentuknya. Beberapa unsur fisik pada latar tempat yang terdapat dalam film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2 dapat dilihat melalui potongan-potongan adegan.

Selain itu, Wujud dari ruang sinematis dapat berupa memori, nostalgia, propaganda, atau fiksi (Mical, 2001:96). Hal-hal tersebut menjadi unsur intrinsik

**Universitas Indonesia**

dari ruang sinematis yang dapat memperjelas unsur-unsur fisik pembentuk ruang sinematis itu sendiri. Unsur intrinsik muncul melalui narasi atau dialog dalam adegan-adegan tersebut (selanjutnya dapat dikaitkan dengan kondisi sosial-ekonomi yang ada di Indonesia pada tahun produksi—sub bab 3.3).

### Hubungan Geografis antar Latar Tempat dalam Film

Salah satu aspek yang ditampilkan oleh ruang sinematis adalah hubungan geografis antar latar tempat dalam film. Hubungan secara geografis antara berbagai macam latar tempat dalam alur film memiliki pengertian bahwa sebuah film dapat terdiri dari banyak latar tempat yang memiliki letak geografis yang berbeda sehingga dalam alurnya terdapat perpindahan yang menunjukkan hubungan antara latar tempat sebelum dan sesudahnya (Shiel, 2008:5).

### Tanda-tanda dalam Ruang Sinematis

Ruang sinematis juga memberikan pengalaman ruang kepada penontonnya. Pengalaman ruang sinematis lebih bersifat puitis daripada pengalaman ruang secara arsitektural yang bersifat linear (Sturich, 2005:1). Sesuai dengan pernyataan Wollen (Wollen, *“Architecture & Film”*:201 dalam Tim Bergfelder, Sue Harris, Sarah Street, 2007:22), bahwa pengalaman arsitektural dan pengalaman sinematis memiliki sebuah irisan yaitu keduanya memiliki kemampuan untuk mengenali arah melalui tanda-tanda dan mengerti tujuan dari tempat yang diarahkan. Tanda-tanda ini dapat membantu kita dalam mengenali kota sebagai latar tempat sebuah film sehingga kita dapat mengetahui tempat-tempat apa saja yang muncul dalam film tersebut dengan jelas.

### 3.1. Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film *Laskar Pelangi*

Latar tempat utama yang digunakan dalam film ini adalah Pulau Belitung, khususnya Gantong, Lenggang, dan Manggar. Pada menit-menit awal, film ini memunculkan gambaran mengenai kehidupan pagi masyarakat Belitung dengan PN Timah sebagai simbol mata pencaharian yang penting di Belitung.



Gambar 3.3  
Peta Pulau Belitung

Sumber : [www.potensidesaku.com/image/Babel.jpg](http://www.potensidesaku.com/image/Babel.jpg) dengan olahan pribadi

#### Unsur Fisik dan Intrinsik

Jalan menuju kawasan PN Timah muncul di beberapa adegan dalam film Laskar Pelangi ini. Jalan tersebut mewakili narasi di bagian awal cerita. Ikal yang dalam perjalanan kembali ke Belitung menceritakan tentang pulau Belitung yang kaya akan timah, tetapi terus berhadapan dengan birokrasi untuk menikmati hasilnya.



Gambar 3.4  
Kawasan PN Timah

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Gambar pertama memunculkan papan anjuran keselamatan dari PN Timah dan selanjutnya pada gambar kedua (di sebelah kanan gambar pertama) menampilkan Ikal kecil yang dibonceng ayahnya untuk pergi ke sekolah. Sebagai latarnya terdapat pegawai-pegawai PN Timah dengan seragam biru dan cokelat berjalan menuju kawasan PN Timah untuk bekerja, melihat heran kepada Ikal kecil dan ayahnya dan mengejek karena mereka akan pergi mendaftar ke SD Muhammadiyah Gantung yang kondisinya memprihatinkan. Ada salah seorang dari para pegawai tersebut yang berteriak dalam bahasa melayu Belitung yang artinya, “Oi, percuma sekolah pada akhirnya jadi kuli juga.” Pernyataan itu

**Universitas Indonesia**

menegaskan bahwa kegiatan tambang yang dikuasai PN Timah saat itu menjadi sektor yang memiliki kuasa tinggi dalam kehidupan masyarakat Belitung.



Gambar 3.5

Gerbang Masuk Kawasan PN Timah

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Adegan yang menegaskan keadaan Belitung dengan PN Timahnya dapat ditemukan juga dalam film ini. Adegan tersebut diambil dengan teknik *extreme long shot* dan sudut pandang mata burung sehingga dapat terlihat sekumpulan pegawai PN Timah berseragam yang akan memasuki gerbang kawasan PN Timah. Gerbang itulah yang disebutkan dalam narasi awal sebagai sesuatu yang ‘mengkotak-kotakan’ kesempatan. Jalan ini tidak hanya sebagai sarana penghubung bagi para pegawai PN Timah untuk pergi bekerja, tetapi juga sebagai tempat terselenggaranya acara karnaval hari kemerdekaan Indonesia. Bentuk jalan yang cukup dilalui dua mobil dan diapit oleh berbagai jenis toko dan rumah di kiri-kanannya membuat jalan ini tidak hanya digunakan sebagai salah satu bentuk infrastruktur yang dibangun untuk mempermudah masyarakat, tetapi juga tempat penyelenggaraan acara untuk masyarakat setempat.

Selanjutnya, merupakan penggambaran SD Muhammadiyah Gantong dan SD PN Timah. Dua Sekolah Dasar ini memang memiliki deskripsi fisik yang berbeda satu sama lain. SD PN Timah yang dicat rapi, kondisi atap masih terlihat baik, dan terdapat lapangan di halaman sekolah dengan papan nama dari logam yang terlihat kokoh berbeda dengan SD Muhammadiyah yang ber dinding kayu, ada salah satu sisi dinding yang miring dan ditahan oleh sebatang kayu besar, cat yang sudah pudar, dan papan nama yang menggantung seadanya pada lebih atap. Di hari yang sama (dalam narasi) dua sekolah ini melakukan pertemuan siswa baru. Sementara SD Muhammadiyah menunggu sepuluh siswa untuk tetap melanjutkan sekolah, SD PN Timah sudah membicarakan jadwal berpakaian kepada siswa-siswa barunya.



Dalam film *Laskar Pelangi* ini, terdapat beberapa adegan yang menampilkan padang rumput dengan banyak alang-alang. Di antaranya adalah adegan saat para *Laskar Pelangi* sedang bermain menunggu jam pelajaran sekolah dimulai. Saat itu mereka bermain di padang rumput luas di dekat sekolah mereka. Dalam adegan tersebut, ada sebagian anak yang bermain menggunakan pelepah pohon kelapa sebagai kereta yang ditarik dari depan sehingga terlihat kontur yang bergelombang pada padang rumput. Selanjutnya, padang rumput juga ditemukan dalam adegan Lintang yang sedang pergi menuju ke sekolah dengan sepedanya. Sebelum bertemu jalan aspal, Lintang harus melewati padang rumput yang luas sehingga perjalanan tersebut terkesan sangat jauh dari rumahnya yang ada di pesisir laut.



Gambar 3.6  
Gudang PN Timah

Sumber : film *Laskar Pelangi* Miles Films dan Mizan Production

Adegan selanjutnya adalah adegan para kuli mengangkat hasil tambang timah menuju gudang penyimpanan untuk menjalani proses pencucian. Gudang ini kemudian menjadi tidak terpakai lagi karena jatuhnya usaha tambang timah di Belitung awal tahun 80-an. Oleh karena itu, ketika Ikal dalam perjalanan pulang kembali ke Belitung, ia menceritakan tentang jatuhnya usaha tambang timah dan bersamaan dengan cerita tersebut muncul penggambaran gudang penyimpanan yang sudah tidak terpakai lagi. Dalam cerita, gudang yang sudah tidak terpakai kemudian digunakan oleh dua orang untuk bercengkrama dan mengobrol. Di bagian dalamnya terdapat mobil rongsokan dengan beberapa kursi untuk tempat dua orang tersebut duduk.

Selain para *Laskar Pelangi*, tokoh penting lain dalam film ini adalah Bu Mus. Terdapat adegan yang menampilkan kondisi lingkungan rumah Bu Mus dalam film *Laskar Pelangi* ini. Saat itu beliau baru saja pulang dari sekolah dan sudah ada tetangganya yang menunggu di halaman rumah menanyakan pesanan jahitannya. Lingkungan sekitar rumah Bu Mus tidak terlihat padat. Di samping

kanan dan kiri tidak langsung bertemu dengan rumah tetangga, tetapi kebun-kebun hijau. Rumah Bu Mus tidak berpagar sehingga antara rumah dan jalan hanya dibatasi tanaman hijau, tetapi rumah di depannya menggunakan pagar kayu yang sangat rendah (tingginya sekitar lutut) untuk membatasi rumahnya dengan jalan.

Adean selanjutnya adalah adean Pak Harfan dan Pak Zulkarnaen yang sedang mengobrol di halaman SD Muhammadiyah. Mereka mengobrol sambil duduk di bangku kayu. Pak Harfan terlihat sedang memperbaiki kursi kayu sekolah. Dalam adean ini kita juga dapat melihat halaman SD Muhammadiyah yang tertutup pasir putih bukan perkerasan seperti yang ada di SD PN Timah.

Pasar merupakan salah satu pusat keramaian yang ada di Belitung. Adean yang ditampilkan dalam film ini lebih bercerita tentang kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak Laskar Pelangi ketika liburan. Selama liburan mereka banyak menghabiskan waktu di pasar, dari membantu berjualan sampai mengangkat barang. A Kiong dan Borek salah satunya, mereka membatu seorang wanita mengangkat kotak kayu berisi barang. tidak ada dialog panjang pada bagian ini, sebagian besar merupakan gambaran-gambaran tanpa dialog dan diisi dengan lagu sebagai latar musiknya.

Kawasan eksplorasi timah merupakan karakteristik pulau Belitung saat masa kejayaan PN Timah. Kawasan eksplorasi timah terlihat hidup dengan orang-orang yang bekerja di dalamnya. Kawasan eksplorasi ini sebagian besar terdiri atas bukit-bukit putih seperti gundukan kapur putih hasil penggalian timah. Kucai dan ayahnya juga bekerja di kawasan eksplorasi timah ini. saat istirahat siang keduanya terlihat yang sedang makan di atas bukit putih tersebut. Kawasan ini dibatasi dengan pagar kawat jaring dan dijaga oleh pegawai PN Timah.

Wisma Ria Lenggang dalam film Laskar Pelangi muncul sebagai tempat rekreasi para keluarga petinggi PN Timah. Wisma Ria Lenggang berbentuk seperti bangunan serbaguna karena di tempat ini juga acara lomba cerdas cermat yang diikuti Ikal, Lintang, dan Mahar dilaksanakan. Di halaman depannya terdapat patung dengan air mancur serta lapangan yang biasa digunakan anak-anak untuk bermain sepatu roda dan latihan *drumband*. Kawasan ini juga dibatasi dengan pagar kawat jaring sehingga orang luar tidak dapat masuk ke dalam

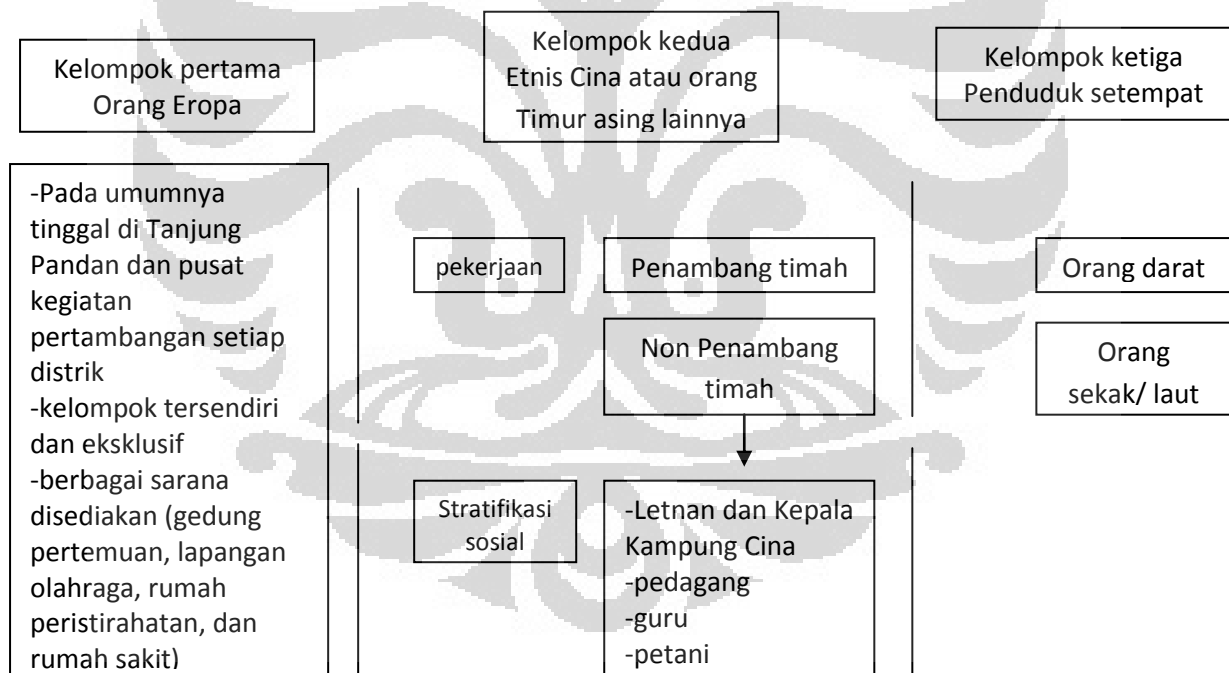
kawasan tersebut tanpa izin. Akan tetapi, seiring jatuhnya PN Timah dan industri tambang timah dunia, dalam film ini digambarkan perubahan yang signifikan terjadi pada Wisma Ria Lenggang. Bangunannya tidak lagi utuh dan sudah dikuasai semak belukar.



Gambar 3.7  
Laut Lepas

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Dari daratan kita beranjak ke perairan, menuju tempat tinggal Lintang. Penduduk asli Belitung memang terdiri dari orang darat dan orang laut atau sekak, seperti yang dijelaskan oleh Erwiza Erman (1995:54-60) :



Gambar 3.8

Kelompok masyarakat Belitung saat masuknya perusahaan tambang timah  
 Sumber : (Erwiza Erman, 1995:54-60) dengan olahan pribadi

Lintang sebagai anak seorang nelayan di pesisir laut selalu membantu ayahnya bekerja. Salah satunya membawakan alat-alat jala atau mengantar ayahnya ke tepi laut, tempat perahu-perahu disandarkan. Lintang mengantar ayahnya pergi melaut

dan pulang mereka berjalan bersama nelayan yang lain melintasi kebun dan semak belukar.

Kembali kepada Bu Mus dengan kegiatannya. Selain mengajar, Bu Mus juga senang menjahit. Oleh karena itu, beliau sering berbelanja perlengkapan menjahit di toko kain dan alat-alat menjahit. Toko kain dan alat-alat menjahit ini terletak di pinggir jalan yang menuju kawasan PN Timah. dalam salah satu adegan terlihat Bu Mus bertemu dengan temannya yang ditugaskan untuk menjahit seragam *drumband* SD PN Timah. Saat itu kondisi di sekitar toko menjelang malam hari karena beberapa lampu rumah dan jalan sudah dinyalakan.

Warung kopi menjadi salah satu tempat berkumpul bagi masyarakat Belitung. Di warung kopi juga Ikal dan Mahar beristirahat ketika sampai di Manggar untuk mengambil kapur di toko Sinar Harapan. Di warung kopi tersebut kita tidak hanya dapat memesan kopi, tetapi juga air putih seperti yang dilakukan Mahar. Terdapat banyak meja dan kursi tempat pelanggan menikmati pesannya.

Gedung Medan Pertemuan Buruh (MPB) merupakan tempat Ikal dan ayahnya menonton film untuk menghibur Ikal yang sedih atas kematian Pak Harfan. Susunan kursi di dalam gedung tersebut terlihat sejajar, tidak bertingkat sehingga Ikal menonton melalui sela-sela bahu orang dewasa yang ada di depannya. Unsur fisik selanjutnya adalah jembatan yang muncul sebagai salah satu tempat yang dilalui oleh Laskar Pelangi ketika ingin melihat pelangi.



Gambar 3.9  
Toko Sinar Harapan

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Toko di kawasan Manggar, khususnya toko Sinar Harapan, menjadi tempat yang sangat dikenang oleh Ikal karena di toko tersebut pertama kalinya ia bertemu A Ling. Toko ini terdapat di ujung jalan sehingga di salah satu sisinya tidak terdapat toko lain. Toko ini menjual berbagai macam barang keperluan

sehari-hari. Gambar pada adegan tersebut berasal dari sudut pandang Ikal yang melihat dari warung kopi.

(keseluruhan potongan adegan dapat dilihat pada lampiran)

Hubungan Geografis antar Latar Tempat dalam Film

Rumah Lintang – kebun dan semak belukar – laut



Gambar 3.10

Rumah Lintang-kebun dan semak belukar-laut

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Gambar di atas merupakan perjalanan dari rumah Lintang menuju ke laut tempat ayahnya bekerja. Gambar tersebut menginformasikan bahwa meskipun mereka adalah orang pesisir, tetapi membutuhkan perjalanan melewati kebun dan semak belukar untuk dapat sampai ke laut. Adegan ini terdapat pada menit ke-32:38, 33:42, dan 94:45. Melihat waktu kemunculan adegan-adegan ini memperjelas sifat parsial dari film. Adegan-adegan yang dapat memberikan penjelasan sebuah hubungan geografis bisa jadi diletakkan tidak dalam satu waktu yang berkelanjutan, tetapi setelah menonton sampai akhir kita akan menemukan hubungan-hubungan antar latar tempat yang digunakan.

Rumah Lintang – SD Muhammadiyah



Gambar 3.11

Rumah Lintang-SD Muhammadiyah

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Adegan di atas secara berturut-turut (dari kiri ke kanan) terjadi pada menit ke-14:24, 13:31, dan 15:38. Tiga potongan gambar tersebut merupakan perjalanan Lintang menuju ke sekolahnya, SD Muhammadiyah. Dalam potongan gambar tersebut, sebelum sampai ke sekolah Lintang harus melalui padang rumput yang luas dan jalan aspal yang panjang. Dalam narasi, rumah Lintang diceritakan



berada di Tanjung Plumpang yang letaknya jauh dari sekolah dan dekat dengan pesisir laut. Tiga potongan gambar di atas tidak berada pada satu potongan narasi yang sama, tetapi tetap berhubungan seperti yang sudah diungkapkan pada keterangan gambar 3.10.

SD Muhammadiyah – Manggar



Gambar 3.12

SD Muhammadiyah-Manggar

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Adean dalam gambar 3.12 berturut-turut (dari kiri ke kanan) terjadi pada menit ke-37:47, 38:04, 42:22, 42:33, dan 44:25. Di dalam narasi, Ikal mendapat giliran mengambil kapur di toko Sinar Harapan yang berada di kawasan Manggar. Narasi tersebut juga menjelaskan bahwa Manggar-Gantong memiliki jarak yang jauh. Potongan-potongan pada gambar 3.12 menjelaskan jarak yang ditempuh Ikal dan Lintang menuju Manggar. Jalan yang ditempuh berawal dari jalan aspal yang panjang dengan sisi kanan dan kirinya terdiri atas rumput serta semak-semak. Pada gambar kedua dari kiri terlihat Ikal dan Lintang beristirahat sejenak di dekat semak di pinggir jalan. Setelah itu perjalanan diteruskan dan akhirnya mereka sampai di kawasan Manggar yang ramai, berbeda dari jalan aspal dengan rumput dan semak-semak di sisinya. Mereka menemukan toko Sinar Harapan, melakukan transaksi, lalu Ikal dan Lintang pulang melewati jalan yang sama kondisinya dengan jalan pergi. Berbeda dengan dua potongan gambar sebelumnya, gambar 3.12 ini berada pada satu cerita narasi yang berkelanjutan sehingga penonton dapat langsung mengetahui sulit dan jauhnya jarak yang harus ditempuh dari Gantong menuju Manggar.

SD Muhammadiyah – batu-batu besar (tempat melihat pelangi dan bermain air)



Gambar 3.13

SD Muhammadiyah-batu besar

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Potongan adegan pada gambar 3.13 secara berturut-turut (dari kiri ke kanan) terjadi pada menit ke- 16:53, 16:55, 17:40, 17:44, dan 18:46. Hubungan geografis antar latar tempat selanjutnya dapat kita lihat pada adegan Laskar Pelangi dan Bu Mus pergi belajar keluar kelas menuju ke tempat yang indah dengan batu-batu besar. Di sana mereka dapat melihat pelangi yang muncul sehabis gerimis. Latar pada gambar pertama merupakan semak-semak yang ada di pinggir jalan aspal, kemudian dari tempat tersebut mereka masuk lagi ke jalan aspal dan pergi menuju ke tempat berbatu-batu besar pada gambar ketiga. Setelah sampai mereka berlari-lari dan akhirnya menaiki satu batu besar untuk melihat pelangi. Sama seperti gambar 3.12, gambar 3.13 juga merupakan adegan yang berada pada satu narasi berkelanjutan sehingga penonton dapat langsung melihat proses perjalanan menuju ke tempat berbatu besar tersebut.

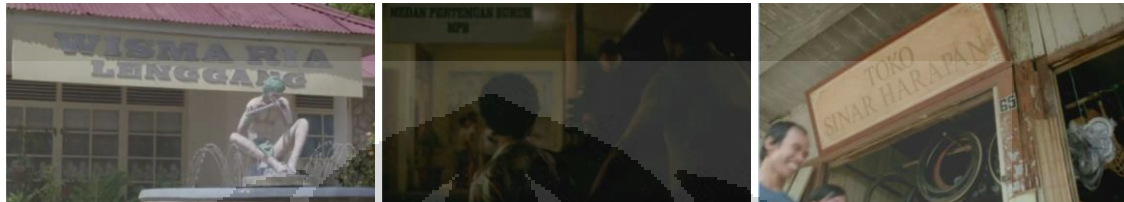
Tanda-tanda dalam Ruang Sinematis

Papan anjuran keselamatan PN Timah mengarahkan kita untuk menyadari bahwa kita akan masuk ke kawasan PN Timah. papan tanda larangan masuk yang tertempel di depan pintu masuk kawasan PN Timah menjadi isyarat bahwa kawasan tersebut memiliki kekhususan sehingga orang selain pegawai dan petinggi PN Timah tidak dapat masuk ke dalam.



Gambar 3.14

Papan Petunjuk (kiri ke kanan: anjuran keselamatan kerja PN Timah, larangan masuk, SD PN Timah)  
Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production



Gambar 3.15

Papan Petunjuk (kiri ke kanan: Wisma Ria Lenggang, Medan Pertemuan Buruh, Toko Sinar Harapan)  
Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Productions

Dalam film, kemunculan papan nama SD PN Timah merupakan pembukaan saat akan menceritakan keadaan SD PN Timah sehingga dengan adanya papan nama tersebut kita dapat mengetahui bahwa yang diceritakan selanjutnya adalah sebuah sekolah dasar untuk anak-anak berkecukupan dari PN Timah. Sama halnya dengan papan nama SD PN Timah, papan nama toko Sinar Harapan juga merupakan pembukaan dari penggambaran sebuah toko serba ada yang menjual berbagai jenis kebutuhan sehari-hari. Papan nama Wisma Ria Lenggang dan Medan Pertemuan Buruh (MPB) tidak langsung menunjukkan fungsi dari bangunan atau tempatnya. Kita dapat mengetahui fungsi dari tempat tersebut setelah melihat kegiatan apa yang berlangsung di dalamnya, seperti Wisma Ria Lenggang menjadi tempat diselenggarakannya lomba cerdas cermat dan MPB merupakan tempat Ikal dan ayahnya menonton film.

Dalam film Laskar Pelangi ini terdapat dua jenis petunjuk untuk mengarahkan penontonnya mengetahui latar tempat yang digunakan dalam adegan tersebut. Ada yang bersifat langsung dalam bentuk tulisan-tulisan atau papan nama dan ada yang sifatnya tidak langsung sehingga kita dapat mengambil kesimpulan dari kegiatan apa yang berlangsung di tempat tersebut.



### 3.2. Kota sebagai Latar Tempat Cerita dalam Film Nagabonar Jadi 2

Film Nagabonar jadi 2 ini menampilkan kota Jakarta sebagai latar tempat utama dan perkebunan kelapa sawit di daerah Sumatera di beberapa adegan awal dan saat Bonaga mengunjungi makam ibu, nenek, dan pamannya untuk membacakan surat dari Nagabonar.

#### Unsur Fisik dan Intrinsik

Film dimulai dengan adegan Bonaga yang menjemput ayahnya (Nagabonar) di kampung halamannya, Medan, Sumatera Utara. Di sisi lain, Nagabonar sedang berkunjung ke makam Istri, Ibu, dan saudaranya (Kirana, Mak', dan Bujang) yang terletak di kawasan perkebunan kelapa sawit miliknya. Bonaga dengan menggunakan mobil menyusuri jalan di sekitar perkebunan kelapa sawit. Kondisi jalan menuju perkebunan sudah menggunakan aspal. Makam orang-orang yang disayangi Nagabonar terdapat di dalam kawasan perkebunan kelapa sawitnya yang berbukit-bukit dengan kombinasi daratan landai. Hal tersebut yang kemudian menarik investor asing untuk bekerja sama membangun kawasan wisata di perkebunan tersebut.

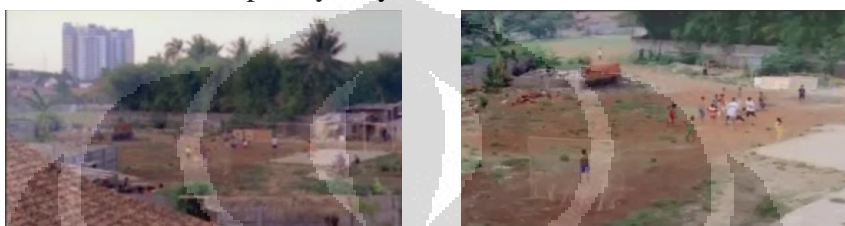


Gambar 3.16  
Lapangan di tengah Perkebunan Sawit  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Dalam perjalanannya menuju bandara, Bonaga dan Nagabonar melewati sekumpulan anak yang sedang bermain sepak bola di dalam kawasan perkebunan sawit. Nagabonar yang senang bermain sepak bola meminta berhenti sebentar lalu keluar dari mobil dan menghampiri anak-anak tersebut. Bonaga tentu berusaha mencegah karena takut ketinggalan pesawat menuju Jakarta, tetapi ia tidak berhasil dan ikut bermain bersama Nagabonar dan anak-anak itu. Lapangan sepak bola tersebut merupakan lahan kosong di antara pohon-pohon sawit dengan penambahan dua gawang di sisi yang berlawanan jadilah tempat tersebut lapangan untuk bermain sepak bola.

**Universitas Indonesia**

Sesampainya di Jakarta, Nagabonar melewati jalan raya dengan mobil milik Bonaga. Di sepanjang jalan raya tersebut ia melihat papan iklan besar dengan orang yang sedang berpose bersama produk yang diiklankan sebagai gambar pengisinya. Dalam dialognya Nagabonar menanyakan tentang gambar presiden dan Bonaga menjawab bahwa yang Nagabonar lihat baru gambar menteri saja. Ketika melewati papan iklan yang memajang gambar pria berotot kekar, Nagabonar menyangka itu adalah menteri olahraga dan sambil tertawa Bonaga membenarkan ucapan ayahnya itu.



Gambar 3.17  
Lapangan di Kawasan Rumah Umar  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Ketika sampai di rumah Bonaga, Nagabonar terdiam memandangi rumah tersebut dan berkata bahwa Bonaga terlalu boros memiliki rumah seperti itu, tetapi Bonaga menjelaskan bahwa rumah tersebut dapat menjadi uang lagi jika dijual. Rumah tersebut bergaya minimalis dengan cat putih dan ekspos material kaca untuk bukaan di posisi depan. Di bagian belakang rumah Bonaga terdapat kolam dan pembatas berupa pagar tembok yang tinggi dengan tanaman rambatnya. Mendengar suara ribut seperti orang sedang bermain sepak bola, Nagabonar mencoba menengok ke luar pagar tembok menggunakan tangga dan apa yang dilihatnya begitu mengejutkan. Ternyata memang sekumpulan anak yang sedang bermain bola di lapangan tanah merah berdebu. Lapangan tersebut tidak hanya digunakan sebagai lapangan sepak bola, tetapi digunakan juga sebagai tempat upacara bagi warga sekitar.



Gambar 3.18  
Kawasan Rumah Umar  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Serupa dengan lapangan sepak bola yang terdapat di dalam perkebunan sawit, lapangan ini juga merupakan lahan kosong yang disulap menjadi tempat bermain bola untuk anak-anak yang tinggal tidak jauh dari lapangan tersebut. Lapangan itu sendiri terletak di dalam kawasan tempat tinggal Umar, seorang supir bajaj yang mengantarkan Nagabonar berkeliling Jakarta. Kawasan tempat tinggal Umar sangat berbeda dengan kompleks perumahan Bonaga walaupun letaknya bersebelahan. Kawasan ini terdiri dari rumah-rumah sederhana yang saling berdekatan satu sama lain. Jalan di dalam kawasan ini diisi oleh ibu-ibu yang beraktivitas siang hari di depan rumah masing-masing atau di tempat tetangga, ada yang menyapu atau menemani anaknya bermain.

Berbicara mengenai tempat tinggal, Monita (teman wanita Bonaga) memiliki cerita yang berbeda. ia seorang wanita yang mandiri dan percaya diri. Ia tinggal di sebuah apartemen. Terdapat sebuah adegan yang menampilkan Monita saat baru saja sampai di depan apartemennya dengan menggunakan mobil pribadi. Tidak lama kemudian, Bonaga dan Nagabonar, yang mengantar Monita di mobil terpisah, sampai di belakangnya. Awalnya Nagabonar memaksa Bonaga untuk mengantar Monita, tetapi Bonaga menjawab bahwa Monita merupakan tipe wanita yang mandiri sehingga tidak perlu diantar seperti yang diperintahkan oleh Nagabonar. Dari dialog ini, saya mengetahui karakter Monita di mata Bonaga.

Selain di rumah, Bonaga banyak menghabiskan waktunya di kantor. Dalam film ini, bagian kantor yang paling sering muncul adalah ruang rapat tempat Bonaga dan ketiga rekannya membicarakan proyek pembangunan kawasan wisata di atas lahan perkebunan sawit milik Nagabonar.



Gambar 3.19  
Kondisi ruang rapat  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Adegan pada gambar 3.19 lebih jelas memperlihatkan suasana ruang rapat di kantor Bonaga. Terdiri dari beberapa kursi yang disusun melingkari meja panjang yang terbuat dari kaca.

Kegiatan yang berlangsung di kantor bukan hanya terkait pekerjaan saja, tetapi juga kegiatan upacara bendera yang dilakukan di halaman kantor. Upacara ini diikuti oleh para pegawai dan tidak terkecuali Bonaga sebagai pimpinan perusahaan. Adegan ini bergantian dengan adegan yang menggambarkan kondisi upacara bendera di lapangan dekat tempat tinggal Umar. Jika peserta upacara yang diselenggarakan di halaman kantor Bonaga terlihat homogen karena mereka menggunakan seragam kerja, hal sebaliknya terjadi pada upacara bendera di lapangan dekat tempat tinggal Umar karena pesertanya terlihat heterogen dan berasal dari berbagai kalangan.



Gambar 3.20  
Peserta upacara di kawasan tempat tinggal Umar  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Restoran dan warung makan tenda juga muncul sebagai latar tempat dalam film ini. Restoran muncul sebagai latar tempat ketika Bonaga dan ketiga rekannya makan malam setibanya Bonaga dan Nagabonar di Jakarta. Karena sebelumnya harus menyelesaikan pekerjaan di kantor setelah mengantar Nagabonar ke rumahnya, Bonaga akhirnya makan malam bersama ketiga rekannya di sebuah restoran. Warung makan tenda muncul sebagai latar tempat saat Nagabonar kabur setelah mendengar Bonaga akan membangun kawasan wisata di atas lahan perkebunan sawit miliknya dan tertidur di dalam bajaj sehingga oleh supir bajaj tersebut Nagabonar dibawa ke pangkalan bajaj yang berdekatan dengan warung tenda. Berbeda dengan adegan di restoran yang memperlihatkan suasana saat makan, warung tenda dalam adegan ini dijadikan sebagai latar tempat mengobrol di antara supir bajaj yang membawa Nagabonar dan temannya. Hal ini terjadi di beberapa adegan dalam film, latar tempat dengan fungsi yang sama kemudian menampilkan kegiatan yang berbeda untuk mendukung narasi yang diinginkan oleh pembuat cerita.

Alasan awal Nagabonar datang ke Jakarta adalah untuk melihat pembuatan pabrik yang merupakan proyek Bonaga dan perusahaannya. Lahan tempat

pembangunan pabrik itu muncul menjadi salah satu latar tempat. Pada salah satu bagian lahan tempat pembangunan tersebut terdapat sebuah gerbang bertuliskan “SELAMAT DATANG MENTERI PERINDUSTRIAN RI” di lahan pembangunan pabrik. Saat itu Bonaga memang menunggu kedatangan menteri perindustrian untuk dapat hadir meresmikan proyek pembuatan pabrik yang ia pegang. Pada potongan adegan selanjutnya, Bonaga dan ketiga rekannya menyambut kedatangan menteri, disusul dengan orang-orang yang terkait dengan pembuatan pabrik tersebut.



Gambar 3.21  
Lahan Tempat Pembangunan  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Selama berada di Jakarta, Nagabonar ditemani Umar pergi ke beberapa tempat yang ada di Jakarta. Tempat-tempat itu antara lain, Monumen Tugu Proklamasi, kawasan perkantoran Sudirman, dan Taman Makam Pahlawan. Di Monumen Tugu Proklamasi suasana dibuat dramatis dengan lagu latar “Syukur” dan ekspos kepada patung Soekarno-Hatta. Saat berada di tempat ini, Nagabonar memberi hormat di hadapan kedua patung tersebut. Beberapa anak yang sedang bermain di tempat tersebut melihat heran ke arahnya. Dalam adegan ini saya melihat Monumen Tugu Proklamasi merupakan salah satu ruang publik yang dimiliki Jakarta sehingga siapa saja dapat mengunjunginya termasuk beberapa anak kecil yang bermain di sekitar kawasan monumen tersebut. Tindakan yang dilakukan Nagabonar memang terlihat berbeda, tetapi dibalik tindakan tersebut kembali mengingatkan kita bahwa Monumen Tugu Proklamasi bukan hanya ruang untuk masyarakat, tetapi juga ruang untuk mengenang dan menghormati jasa-jasa para pahlawan.

Umar diminta mengantarkan Nagabonar ke makam Jenderal Sudirman, tetapi Umar menyarankan untuk pergi ke makam jenderal yang lain saja karena makam Jenderal Sudirman terdapat di Yogyakarta. Adegan selanjutnya,



Nagabonar diantar oleh Umar ke kawasan perkantoran Sudirman sehingga dapat melihat patung Jenderal Sudirman di bagian pemisah jalan yang terletak di bagian tengah jalan raya tersebut. Patung Jenderal Sudirman tersebut berpose hormat ke arah pengguna jalan raya. Nagabonar yang melihat hal tersebut bertanya-tanya dan meminta agar Jenderal Sudirman menurunkan tangannya yang dalam posisi hormat tersebut. Akhirnya dengan sekuat tenaga Nagabonar memaksa agar Jenderal Sudirman menurunkan tangannya (meskipun itu memang mustahil karena Jenderal Sudirman yang ada di sana merupakan patung batu) sampai ia bergelantungan pada seutas tali dan diperhatikan oleh beberapa orang yang sedang berjalan di pedestrian jalan raya tersebut.

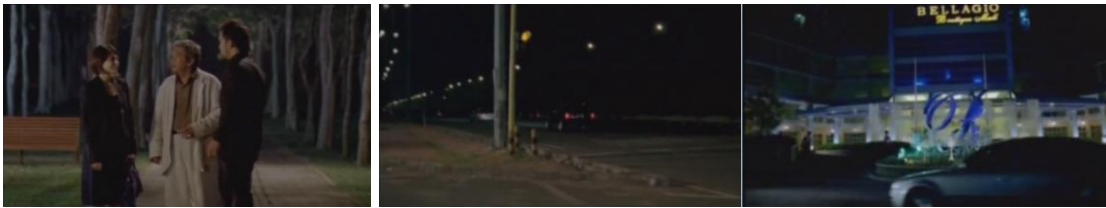


Gambar 3.22  
Kawasan Sekitar Patung Jenderal Sudirman  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Adegan selanjutnya merupakan adegan mengunjungi Taman Makam Pahlawan. Tempat ini terdiri dari tanah yang luas dengan makam-makam di atasnya. Dalam adegan ini, Nagabonar kembali memberi hormat kepada makam-makam yang ada di sana. Lalu karena merasa tidak yakin tentang orang-orang yang dimakamkan di sana adalah pahlawan, ia bertanya lagi kepada Umar dan Umar membenarkan.

Selama melakukan perjalanan mengunjungi tempat-tempat tersebut, kondisi jalan yang ada di Jakarta juga ditampilkan. Banyaknya volume kendaraan yang ada di jalan raya, angkutan umum seperti metromini yang membuat macet karena menunggu penumpang. Nagabonar yang melihat dalam kemacetan tersebut ada seorang nenek yang sekarat karena sakit, langsung menghampiri supir metromini yang berhenti sembarangan tersebut.

Hubungan Geografis antar Latar Tempat dalam Film  
Taman di dekat tempat klub malam – apartemen Monita



Gambar 3.23

Taman di dekat klub malam – apartemen Monita  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Adegan gambar 3.23 secara berturut-turut (dari kiri ke kanan) terdapat pada menit ke-77:23, 79:43, dan 79:65. Adegan ini terjadi dalam satu narasi yang berkelanjutan. Dimulai dari Monita yang menemani Nagabonar di taman dekat klub malam yang saat itu sedang dikunjungi oleh Bonaga dan ketiga rekannya. Setelah mengobrol dengan Nagabonar, Monita memutuskan untuk pulang. Mereka beranjak dari tempat duduk panjang yang ada di taman tersebut menuju jalan setapak yang membagi taman menjadi dua bagian di sisi kanan dan kiri. Sebelum Monita pulang, Bonaga datang dan Nagabonar meminta agar Bonaga mengantar Monita. Bonaga ragu untuk mengantar karena merasa selama ini Monita adalah wanita yang mandiri. Akhirnya Monita memutuskan pulang sendiri, tetapi Nagabonar dan Bonaga mengikutinya, mengantarnya dengan cara naik mobil yang berbeda. Adegan kedua menggambarkan suasana jalan saat Bonaga sedang mengikuti Monita. Saat itu hari sudah malam, sepanjang jalan tersebut diterangi lampu-lampu jalan dan volume kendaraan sudah jauh berkurang sehingga keadaan jalan menjadi lengang. Tidak lama setelah itu, mereka sampai di apartemen Monita. Setelah masuk ke area *drop off*, Monita membiarkan petugas hotel memarkirkan mobilnya. Bonaga dan Nagabonar memarkir mobilnya di area *drop off* tersebut dan turun untuk menyapa Monita.

## Kantor Bonaga – Pelabuhan

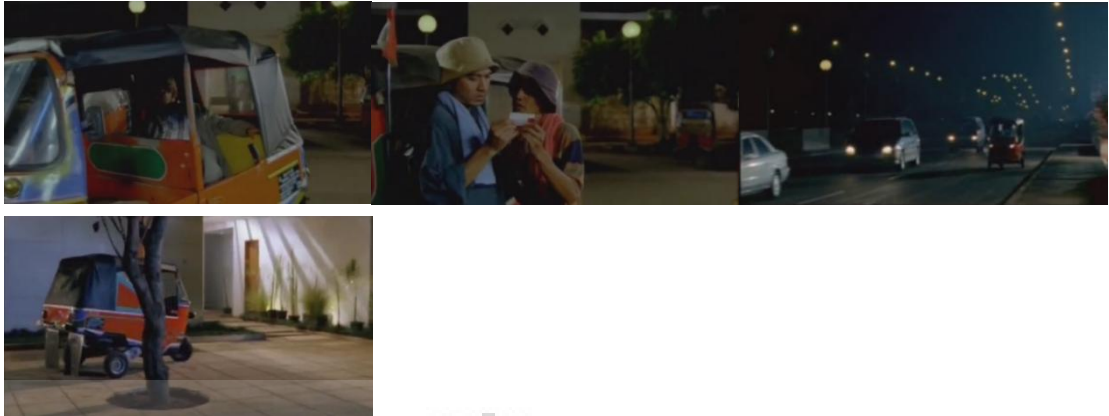


Gambar 3.24  
Kantor Bonaga-Pelabuhan  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Adegan gambar 3.24 terjadi (dari kiri ke kanan) pada menit ke- 27:18, 28:14, 28:33, 28:41, dan 28:45. Potongan adegan-adegan pada gambar 3.24 ini menceritakan perjalanan Nagabonar yang kabur dari Bonaga setelah mendengar bahwa perkebunan sawitnya akan dijadikan kawasan wisata. Setelah keluar dari ruang rapat Bonaga, Nagabonar dengan menggunakan bajaj pergi tanpa tujuan yang jelas dan meminta supir bajaj untuk jalan terus sampai akhirnya perjalanan berhenti di pelabuhan. Sama seperti adegan-adegan pada gambar 3.23, gambar 3.24 ini juga merupakan satu narasi yang berkelanjutan (bisa dilihat dari waktu kemunculan adegan) sehingga pada adegan pertama, penonton belum mengetahui tempat tujuan Nagabonar. Tempat tujuannya baru diketahui pada adegan terakhir pada gambar 3.24. Sebelum akhirnya mencapai pelabuhan, Nagabonar dan supir bajaj melewati jalan raya. Di jalan raya yang digambarkan dalam gambar 3.24 ini, tidak hanya menampilkan kondisi jalan dengan kendaraan-kendaraan yang melewatinya, tetapi juga terdapat rambu-rambu lalu lintas pada jalan yang bercabang. Saat memasuki pelabuhan, terdapat jalan aspal yang cukup lebar yang juga digunakan untuk sirkulasi mobil-mobil pengangkut barang dari kapal.

## Pangkalan Bajaj – Rumah Bonaga





Gambar 3.25  
Pangkalan Bajaj-Rumah Bonaga  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Adegan gambar 3.25 terjadi (dari kiri ke-kanan) pada menit ke-30:25, 31:11, 31:24, dan 32:25. Di pangkalan bajaj ini Nagabonar pertama kali bertemu dengan Umar. Saat melihat alamat yang tertera di kertas milik Nagabonar, Umar segera mengantarkan Nagabonar kembali ke rumah Bonaga. Pada adegan ke-3 gambar 3.25 terlihat bahwa selepas dari pangkalan bajaj, suasana beralih ke jalan raya saat malam hari. Sama seperti jalan yang dilalui Bonaga dan Nagabonar saat mengantar Monita, lampu jalan sudah menyala di sepanjang jalan tersebut. Terlihat beberapa kendaraan lain yang masih melintas di malam hari dan lebih banyak jumlahnya dibandingkan pada adegan mengantar Monita. Kemungkinan saat itu malam belum terlalu larut. Sampai di rumah, bajaj berhenti di halaman depan yang luas sehingga bajaj dapat dengan mudah masuk.

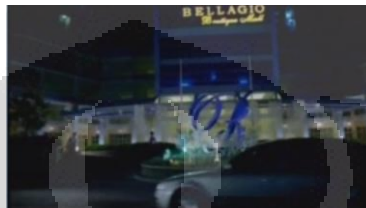
Tidak seperti Laskar Pelangi, hubungan geografis yang ditunjukkan dalam film Nagabonar jadi 2 lebih banyak yang bersifat satu narasi atau berkelanjutan pada satu jalan cerita.

#### Tanda-tanda dalam Ruang Sinematis



Gambar 3.26  
Papan Iklan di Sisi Jalan Raya  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Papan iklan ini menjadi salah satu petunjuk bahwa saat itu Nagabonar dan Bonaga sudah keluar dari dalam bandara dan sudah berada di jalan raya. Melalui papan iklan ini juga Nagabonar mengucapkan dialog-dialog satir yang menanyakan gambar presiden dan mengira gambar pria besar berotot (gambar paling kiri) merupakan menteri olahraga. Hal tersebut dapat menjadi evaluasi bagi pemerintah karena saat itu Indonesia sedang menghadapi resiko krisis ekonomi tahun 2007-2008.



Gambar 3.27  
Lambang Nama Apartmen Monita  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Sebelum memasuki apartmen, terdapat lambang nama dari apartmen tersebut sehingga ketika mobil Monita sudah masuk ke jalan di depan bangunan apartmen, kita bisa mengetahui bahwa jalan di depan bangunan tersebut sudah merupakan daerah apartmen. Dalam film Nagabonar jadi 2 ini lebih banyak petunjuk atau penanda tempat yang sifatnya tidak langsung sehingga untuk mengidentifikasi atau mengenali sebuah tempat yang menjadi latar tempat kita harus melihat kegiatan di dalamnya. Seperti pada adegan saat Bonaga dan Nagabonar pergi ke klub malam. Karena sebelumnya Bonaga tidak menyebutkan tempat tujuan mereka saat pergi, maka penonton baru mengetahuinya saat adegan tersebut mengarah ke aktivitas di dalam klub malam tersebut.



Gambar 3.28  
Nagabonar di depan klub malam  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema



Gambar 3.29  
Kondisi di dalam klub malam  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

### 3.3. Kondisi Sosial-Ekonomi Indonesia tahun 2007-2008: Kaitannya dengan Latar Tempat Film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2

Terdapat perbedaan antara penggambaran latar tempat dalam film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2. Perbedaan tersebut berkaitan dengan latar waktu yang ada dalam narasi. Pada film Nagabonar jadi 2, latar tempat yang dominan digunakan adalah Jakarta di tahun yang sama dengan tahun produksi film tersebut (2005-2007) karena proses produksi yang dijalani sekitar dua tahun ([www.suaramerdeka.com](http://www.suaramerdeka.com), diakses pada 28 Mei 2012) dan dalam cerita atau narasinya latar ini digambarkan secara aktual (bukan sebuah bentuk rekonstruksi masa lampau atau tahun sebelum tahun produksi). Pada film Laskar Pelangi, latar tempat yang digunakan adalah pulau Belitung tahun 2008 karena syuting dilakukan selama 45 hari, dari tanggal 25 Mei sampai 8 Juli 2008 (*Supplementary Laskar Pelangi, jive! Collection*, 2009). Akan tetapi, pada film Laskar Pelangi, Belitung digambarkan menjadi Belitung tahun 1974, 1979, dan 1999 karena narasi bersifat *flashback* dan menghadirkan kenangan tokoh utama.

Seperti yang telah saya ungkapkan dalam subbab 2.4. pada kajian teori mengenai kondisi dalam sebuah film dapat menjadi sangat spesifik sesuai kondisi di luar film atau kondisi sebenarnya di tempat film tersebut diproduksi. Latar tempat dalam film juga dapat mencerminkan hal tersebut. Akan tetapi untuk lebih jelas dalam penggambarannya, latar tempat tidak dapat berdiri sendiri. Peran narasi menjadi unsur penting yang dapat menginformasikan kondisi latar tempat yang ada di dalam film selain kondisi fisik latar tempat itu sendiri.

Tahun 2007-2008 merupakan peringatan seratus tahun kebangkitan nasional yang bersamaan dengan krisis ekonomi (yang merupakan pengaruh krisis ekonomi global). Beberapa film berusaha menumbuhkan kembali rasa cinta tanah air, terutama bagi generasi muda. Kondisi ekonomi yang sedang krisis juga dapat menjadi momentum bangkitnya rasa cinta terhadap Indonesia, seperti yang berusaha ditampilkan oleh film Nagabonar jadi 2 dan Laskar Pelangi.

Krisis ekonomi yang terjadi pada umumnya diikuti oleh pengurangan tenaga kerja atau penggunaan tenaga kerja seefektif mungkin agar tidak terjadi penambahan biaya untuk tenaga kerja. Dalam film Nagabonar jadi 2 diperlihatkan

melalui dialog antara Nagabonar (NB) dan Bonaga (B) sebelum pergi ke klub malam:

(latar tempat : rumah Bonaga)

Bonaga dan Nagabonar menuruni tangga dan menuju ke pintu keluar.

NB : “Kau tolonglah itu si Umar, biar bisa bekerja di tempat kau.”

B : “Ya tapi *gak* semudah itu aku menerima pegawai, Pak. Aku *tuh* menerima pegawai berdasarkan kemampuan mereka. Lagipula *udah* penuh, Pak. *Udah* *gak* ada tempat.”

NB : “*Eh...*si Umar itu anak pejuang, *cuma* tak seberuntung kau.”

B : “Terlalu banyak orang yang tidak beruntung di negeri kita ini, Pak.”

B : “Kalau saja usahaku itu maju dan menjadi besar, itu *kan* berarti aku sama saja membantu mengurangi jumlah mereka yang kurang beruntung itu *kan*, Pak?.”

NB : “Tapi si Umar ini anak pejuang.”

B : “Ya, nanti aku pikirkan *lah* bagaimana caranya membantu dia, tapi bukan dengan cara mengangkatnya sebagai pegawai. Lagipula aku *gak* tahu apa keahlian dia selain menyupir bajaj.”



Gambar 3.30  
Lowongan Pekerjaan untuk Umar  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Selain itu, terdapat pula adegan yang menampilkan masalah pembayaran pajak yang dilakukan oleh perusahaan Bonaga dan diurus oleh Zaki, sahabatnya. Adegan ini, menurut saya, berhubungan dengan satu adegan saat bajaj yang dilalui Nagabonar dan Umar melewati jalan berlubang.

(latar tempat: tempat makan di atas atap gedung)

Zaki (Z) datang terburu-buru membawa map hitam di tangannya yang berisi pengeluaran pajak perusahaan dan menghampiri Bonaga (juga Monita) yang sedang berdiskusi.

B : “Betul keluarannya segini?”

Z : “*Iye, kenape? Kebanyakan ye? Bon, gue udah* usaha mati-matian, tapi *dapetnya cuma* segini.”

B : “*Lo nego* sama mereka?”

Z : “*Iye.*”

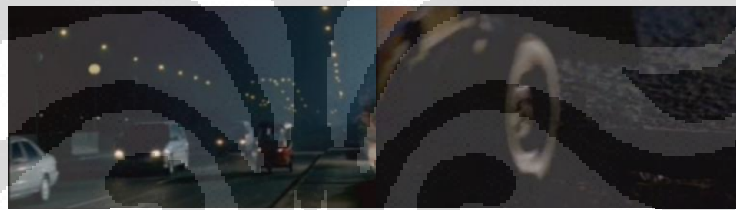
B : “*Akh gue bilang* apa, *itung* kewajiban kita apa adanya. Setor segitu!. *Gak usah lah pake nego-negoan, akh!* Apa kata dunia?”

Z : “Bon,kita *cuma* bayar setengah. *Alhamdulillah*.”  
M : “Bon, *hargain dong* si Zaki. Naikin pangkatnya.”  
Z : “Pangkat *apaan?* *Gak* ada lagi pangkat di atas *gue*...kecuali pangkatnya Bonaga.”  
.... selanjutnya Zaki menanyakan tentang perusahaan Monita (M).  
Z : “*Gimana* kabarnya kantor *lo*, Mon? Bayar pajak *gak?*”  
B : “Mobilnya Monita *aja* masuk bengkel gara-gara *kejeblos* di *lobang*.”  
Z : “Kasih *lo*, Mon.”  
M : “Yah, *lo* *gak ngerti*, Zak.”  
Z : “*Ngerti* *apaan?*”  
M : “*Eh*, Zak...pemerintah *tuh* *gak* punya *duit* buat *nambal* jalan gara-gara orang *kayak lo* *tuh* masih *ngakalin* pajak.”



Gambar 3.31  
Pembayaran Pajak

Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema



Gambar 3.32  
Jalan Berlubang

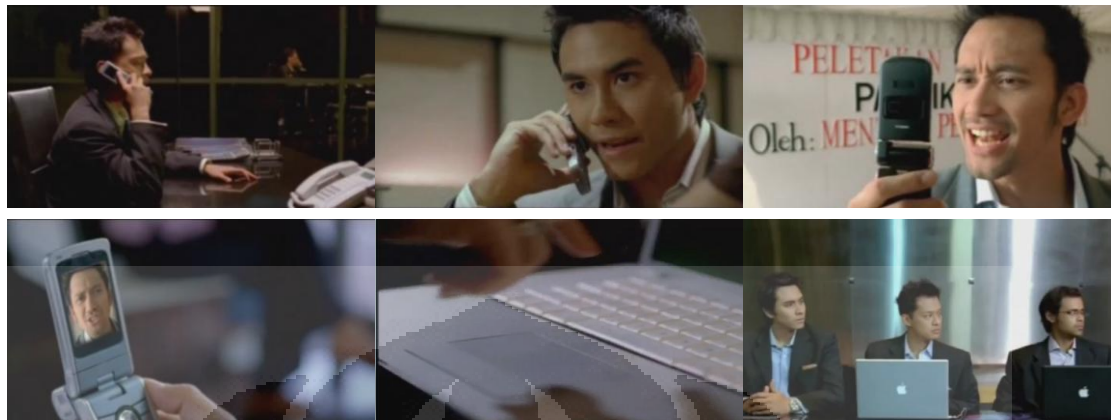
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Potongan adegan jalan berlubang di atas bukan merupakan kelanjutan dari adegan yang sebelumnya dijelaskan, tetapi menurut saya dapat dikaitkan satu sama lain. Kondisi jalan yang rusak dan belum diperbaiki menjadi salah satu akibat dari pembayaran pajak yang selalu dipermainkan oleh para pebisnis seperti Zaki dalam film ini. Sindiran ini menjadi penggambaran kondisi Indonesia saat itu yang diwakili oleh kota Jakarta dalam film ini.

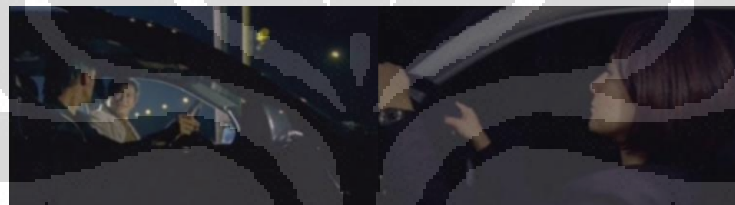
Selanjutnya, terdapat beberapa potongan adegan yang menunjukkan subyektifitas generasi muda dalam hubungannya dengan isu-isu yang secara langsung memberikan efek kepada mereka sebagai salah satu karakteristik film setelah masa orde baru (Paramaditha, 2011:507). Dalam film Nagabonar jadi 2 ini, yang saya amati adalah teknologi komunikasi yang digunakan, kendaraan



pribadi (yang dominan muncul adalah penggunaan mobil), hiburan malam, dan gaya rumah minimalis yang dihuni oleh Bonaga.



Gambar 3.33  
Penggunaan Teknologi Komunikasi  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema



Gambar 3.34  
Penggunaan Mobil Pribadi  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

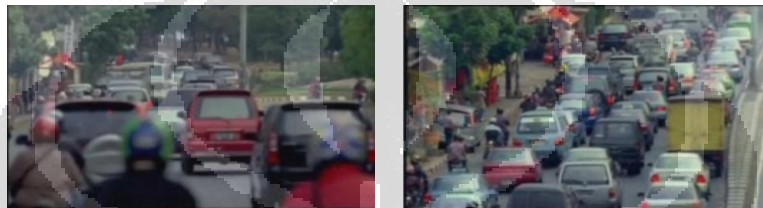


Gambar 3.35  
Hiburan Malam  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Telepon genggam menjadi bagian yang tidak terpisahkan bagi beberapa karakter dalam film ini, terutama Bonaga dan ketiga sahabatnya Pomo, Zaki, dan Ronny. Kehadiran telepon genggam sebagai salah satu teknologi komunikasi mempermudah hubungan di antara para pebisnis muda ini sehingga meskipun tidak bertatap muka secara langsung atau berada di tempat yang sama, mereka dapat berkomunikasi dengan melihat wajah masing-masing melalui layar telepon genggam. Begitu pula dengan kehadiran komputer jinjing yang dapat memudahkan mereka dalam presentasi bisnis di film ini. Karakter-karakter dalam film ini berusaha menghadirkan kembali gambaran eksekutif muda yang

berteknologi tinggi dan terlihat menikmati kehidupan yang sedang dijalaninya di Jakarta.

Pada gambar kedua terlihat bahwa mobil sebagai kendaraan pribadi begitu penting dalam pergerakan tokoh-tokoh di dalam film ini. Pergi ke kantor, tempat hiburan, tempat makan, bandara, dicapai menggunakan mobil. Mobil menjadi salah satu bagian hidup para pebisnis muda dalam film ini dan pada kenyataannya bukan hanya mereka yang menggunakannya. Dalam salah satu potongan adegan diperlihatkan banyaknya masyarakat yang menggunakan kendaraan pribadi, termasuk mobil, untuk mencapai tempat tujuan mereka.



Gambar 3.36

Kepadatan Jalan di Jakarta

Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Selain bekerja, Bonaga dan teman-temannya juga memiliki kegiatan hiburan dengan mengunjungi klub malam. Tempat ini selain menjadi tempat hiburan bagi mereka juga sebagai tempat berinteraksi dengan santai satu sama lain. Bonaga mengajak Nagabonar ke tempat ini untuk memperlihatkan orang-orang yang beruntung karena kerja kerasnya. Berbeda dengan Bonaga dan rekan-rekannya yang sudah terbiasa dengan tempat hiburan malam, Nagabonar merasa tidak cocok dengan kegiatan di dalam tempat tersebut sehingga memutuskan untuk keluar.

Rumah merupakan salah satu bagian hidup Bonaga yang terekam dalam beberapa adegan dalam film Nagabonar Jadi 2 ini. Akan tetapi, rumah ini lebih berperan sebagai tempat istirahat untuk Bonaga. Kegiatan yang diekspos dengan latar rumah ini banyak terjadi di malam hari saat Bonaga sudah pulang dari kantor dan beristirahat. Rumah ini termasuk ke dalam unsur yang mempengaruhi kehidupan Bonaga sebagai generasi muda secara langsung karena gaya minimalis yang diusungnya. *“Minimalist architecture and designs have been mushrooming in Jakarta since early 2000.”*(Paramaditha, 2011). Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa gaya minimalis telah menjamur di Jakarta sejak tahun 2000

sehingga kemunculannya dalam film ini menjadi suatu penanda bahwa kehadirannya dapat mempengaruhi kondisi kehidupan generasi muda saat itu.



Gambar 3.37  
Bagian Depan Rumah Bonaga  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema



Gambar 3.38  
Bentuk Simetris yang Sederhana dengan  
Warna Netral  
Sumber : film Nagabonar jadi 2 Citra Sinema

Desain minimalis di Indonesia sering dilihat sebagai suatu imitasi tanpa adanya sumber sejarah yang ada di baliknya. Ia tidak berbicara apa-apa kecuali hubungannya yang erat dengan masa kini. Tiruan atau imitasi dalam desain minimalis bisa jadi terlihat sebagai penolakan atas segala esensi ide yang berkaitan dengan Indonesia (Paramaditha, 2011) dan hal tersebut menjadi jelas di dalam film ini. pemilihan rumah minimalis sebagai tempat tinggal Bonaga memberikan sesuatu yang kontras dengan kehadiran Nagabonar yang penuh dengan semangat nasionalisme. Perbedaan tersebut menjadi penguat karakter keduanya sehingga tokoh yang satu berbeda dari tokoh yang satunya.

*“Yet this ‘pastiche’ could be seen as a rejection of any essential notion of Indonesian-ness; its eclectic quality defines the identity of the characters who are urban, cosmopolitan, and, more often, a combination of both.”*(Paramaditha, 2011).

Berbeda dengan film Nagabonar jadi 2, film Laskar Pelangi menampilkan kilas balik pulau Belitung di tahun 1974, 1979, dan 1999. Para pembuat film ini memunculkan pulau Belitung tahun 1974, 1979, dan 1999 di pulau Belitung tahun 2008 sehingga kondisi sosial-ekonomi tahun 2007-2008 (pada saat produksinya) tidak secara langsung terlihat karena sebisa mungkin para pembuat film Laskar Pelangi menampilkan pulau Belitung sesuai dengan narasi yang telah dibuat. Jika dilakukan perbandingan dengan film Nagabonar jadi 2, maka akan sangat kontras dan jauh berbeda. Nagabonar jadi 2 menggunakan latar kota Jakarta, yang merupakan pusat pemerintahan, bisnis dan keuangan negara, sekitar tahun 2007



sedangkan Laskar Pelangi menggunakan latar pulau Belitung yang sangat kental nuansa kedaerahannya. Berbeda daerah dan latar waktu menjadikan keduanya menjadi terlihat sangat kontras.

Jika mengacu pada tiga karakteristik yang muncul pada film Nagabonar jadi 2 sesuai dengan subyektifitas generasi muda sebagai karakter yang ada dalam film tersebut, maka saya menemukan gambaran yang sama sekali berbeda. Perbandingan yang dilakukan tidak dapat berupa perbandingan satu lawan satu karena selain latar waktu yang berbeda, latar tempat yang disuguhkan juga bukan merupakan kota pusat seperti Jakarta dalam film Nagabonar jadi 2 sehingga unsur-unsur fisik dan intrinsik yang ditampilkan berbeda. Teknologi komunikasi berupa telepon genggam dan komputer jinjing, kendaraan pribadi berupa mobil, dan tempat hiburan berupa klub malam tidak ditemui dalam film Laskar Pelangi ini. Semua itu berubah menjadi komunikasi berupa surat dengan jasa pos, kendaraan pribadi yang dominan dipakai berupa sepeda, dan tempat hiburan berupa warung kopi, alam terbuka (pantai dengan batu-batu besar), Gedung Medan Pertemuan Buruh tempat menonton film, dan penggunaan radio sebagai alat untuk mendengarkan musik dan salah satu identitas Mahar.



Gambar 3.39  
Pak Pos yang Mengendarai Sepeda  
Sumber : Film Laskar Pelangi Miles Films dan Miza Production

Potongan adegan pada gambar 3.39 memperlihatkan Pak Pos yang sedang membawa surat-surat menggunakan sepedanya. Adegan ini ada di latar waktu tahun 1999 saat Ikal baru sampai lagi di Belitung setelah sekian lama merantau. Kondisi sekitar yang digambarkan pada potongan adegan ini tidak jauh berbeda dari gambaran pada latar waktu 1974 dan 1979, tetapi memang ada beberapa kawasan PN Timah yang sudah hancur dan tidak terawat. Kehancuran tersebut menggambarkan masa jatuhnya harga timah di pasar dunia yang memicu bangkrutnya PN Timah yang berkuasa saat itu. Puing-puing tersebut memang masih ada ketika proses pembuatan film berlangsung (tahun 2008).

**Universitas Indonesia**

“Tahun 1987 harga timah dunia merosot tajam, banyak pegawai PN Timah yang di-PHK, PN Timah kemudian tutup , aset kekayaan dalam *status quo*, dan terjadi penjarahan besar-besaran oleh masyarakat terhadap aset kekayaan tersebut karena kesenjangan yang terjadi sebelumnya. Kota manggar yang sebelumnya begitu megah karena kejayaan PN Timah, sekarang tidak terurus. Bekas perumahan PN Timah sekarang lebih dikenal dengan nama bukit *samak* (banyak semak-semak).”(www.billitonisland.com, diakses pada 25 Maret 2012).



Gambar 3.40

Puing-puing Wisma Ria PN Timah  
Sumber : Film Laskar Pelangi Miles Films  
dan Mizan Production



Gambar 3.41

Situs dan Puing-puing Wisma Ria PN Timah  
Sumber :  
<http://kwarta.wordpress.com/2008/08/12/menelusuri-jejak-laskar-pelangi/> diakses tanggal 19 april 2012

Dalam film Laskar Pelangi ini, penonton akan sering melihat orang-orang Belitung yang menggunakan sepeda sebagai alat transportasinya. Hal tersebut terjadi bahkan ketika adegan memasuki tahun 1999 (gambar 3.39), sepeda masih menjadi alat transportasi yang penting bagi masyarakat Belitung.



Gambar 3.42

Penggunaan Sepeda sebagai Alat Transportasi Sehari-hari  
Sumber : Film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Selanjutnya adalah tempat hiburan. Jika pada film Nagabonar jadi 2 terdapat klub malam sebagai tempat hiburan para pebisnis muda Jakarta yang setiap harinya bekerja, pada film Laskar Pelangi terdapat warung kopi tempat masyarakat berinteraksi satu sama lain di waktu senggang. Warung kopi juga digunakan sebagai tempat istirahat Mahar dan Ikal yang menempuh perjalanan jauh dari Gantung ke Manggar (latar waktu dalam narasi: tahun 1979) . Adegan-adegan yang diambil di warung kopi ini terjadi pada waktu siang hari. Warung kopi ini terdiri dari beberapa kelompok meja dan kursi yang terbuat dari kayu untuk tempat pelanggan duduk menikmati pesannya (gambar 3.44 paling

kanan). Dalam film ini, warung kopi ini muncul sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi masyarakat Belitung bahkan tidak hanya saat latar waktu dalam film saja, tetapi hingga sekarang keberadaannya masih bertahan (gambar 3.44).

Selain itu, warung kopi ini juga merupakan mata pencaharian bagi pemiliknya yang sebagian besar adalah etnis Cina yang ada di Belitung (lihat gambar 3.8). kehadiran warung kopi menjadi bagian yang penting, bukan hanya bagi kehidupan masyarakat Belitung sebagai konsumen, melainkan juga bagi para pemilik usaha tersebut untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Dengan melihat adegan-adegan berlatar warung kopi ini, kita dapat melihat pentingnya interaksi langsung (tatap muka) bagi masyarakat Belitung di latar waktu dalam film dan saat ini.



Gambar 3.43  
Warung Kopi

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production



Gambar 3.44  
Warung Kopi A Kiong di Belitung  
Sumber :

<http://kwarta.wordpress.com/2008/08/12/menelusuri-jejak-laskar-pelangi/> diakses tanggal 19 april 2012

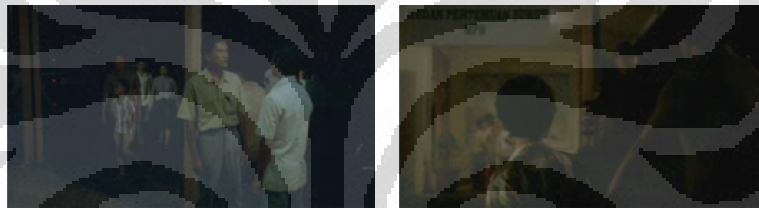
Selain warung kopi, Belitung juga dikenal dengan panorama alamnya yang indah. Alam terbuka seperti pantai berbatu besar yang dikunjungi laskar pelangi (Ikal dan teman-teman) menjadi salah satu tempat hiburan bagi anak-anak tersebut. Dalam film, mereka tidak setiap hari pergi ke tempat ini. Selain melihat pemandangan indah sehabis gerimis atau di senja hari saat matahari terbenam, mereka juga dapat berenang dan bermain air karena kondisi air yang bersih dan tenang sehingga nyaman dan aman untuk anak-anak.

Menonton film menjadi salah satu cara yang dilakukan ayah Ikal untuk menghibur Ikal yang sedang sedih. Dalam film, mereka dapat menonton film di sebuah tempat yang disebut Medan Pertemuan Buruh (MPB). Ruangan di dalam bangunan tersebut memang tidak terlihat seperti bioskop masa kini dengan kursi bertingkat dan dilengkapi pendingin ruangan. Kursi disusun sejajar sehingga Ikal terlihat harus melihat di sela-sela bahu orang dewasa yang ada di depannya. MPB

menjadi salah satu fasilitas bagi masyarakat Belitung yang bukan merupakan pegawai dan petinggi PN Timah.

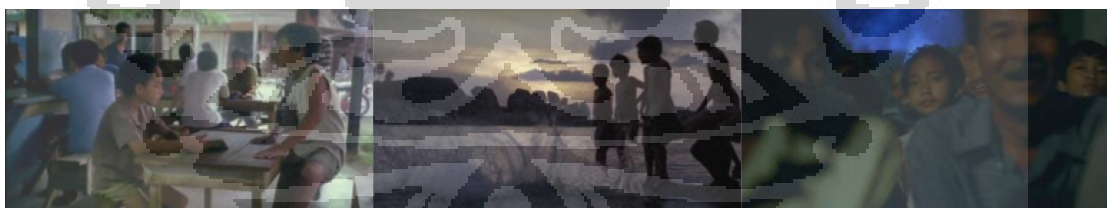
“Awalnya Belitung dikenal sebagai salah satu penghasil timah terbesar di Indonesia. Selama dua abad yang lalu kekayaan timah yang ada dieksploitasi, mulai dari masa kolonial sampai orde baru. Pada tahun 1960-1970 merupakan masa kejayaan Belitung dengan timahnya, terutama kota Tanjung Pandan. Masyarakat sejahtera dengan timahnya. Akan tetapi, muncul kesenjangan antara pegawai PN Timah dan non- PN Timah.” (www.billitonisland.com diakses pada 25 Maret 2012)

Tidak semua kalangan dapat menikmati fasilitas-fasilitas memadai yang dibangun karena kekayaan timah di Belitung, termasuk Ikal dan teman-temannya. Salah satu fasilitas yang dapat dinikmati adalah MPB ini. Tidak banyak adegan dengan latar MPB, hanya saat Ikal dan ayahnya menonton film saja, tetapi dari adegan tersebut dapat terlihat peran MPB sebagai salah satu tempat hiburan bagi Ikal dan ayahnya.



Gambar 3.45  
Suasana MPB

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

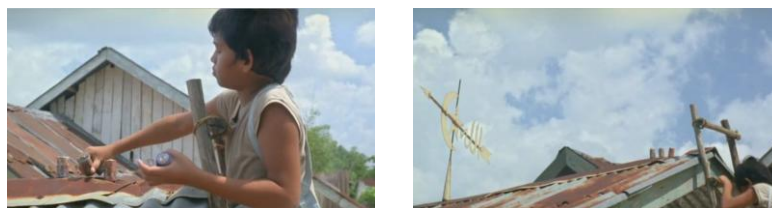


Gambar 3.46  
Hiburan Rakyat

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Dalam film ini musik menjadi bagian penting dalam kehidupan Mahar. Dia selalu membawa radio kemana pun ia pergi. Radio ini merupakan jenis radio antik menggunakan baterai sebagai sumber energi untuk menyalakannya. Radio ini sekaligus menjadi bagian dari identitas seorang Mahar di mata teman-temannya. Kegiatan Mahar yang dipengaruhi oleh radio ini selain menjadi sering

menyendiri sambil mendengarkan radio tepat di telinganya adalah menjemur baterainya ketika sudah lemah dan tidak kuat menyalakan radionya lagi.



Gambar 3.47  
Menjemur Baterai

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Dengan radio, Mahar memperkaya dirinya dengan berbagai jenis musik. Ia sering mendengarkan radionya di alam terbuka disertai dengan gerakan-gerakan kecil seperti mengangguk-anggukkan kepala atau menghentakkan kaki. Melihat hal ini, saya berpendapat bahwa musik memiliki sifat universal yang dapat dinikmati oleh siapa saja dan di mana saja.



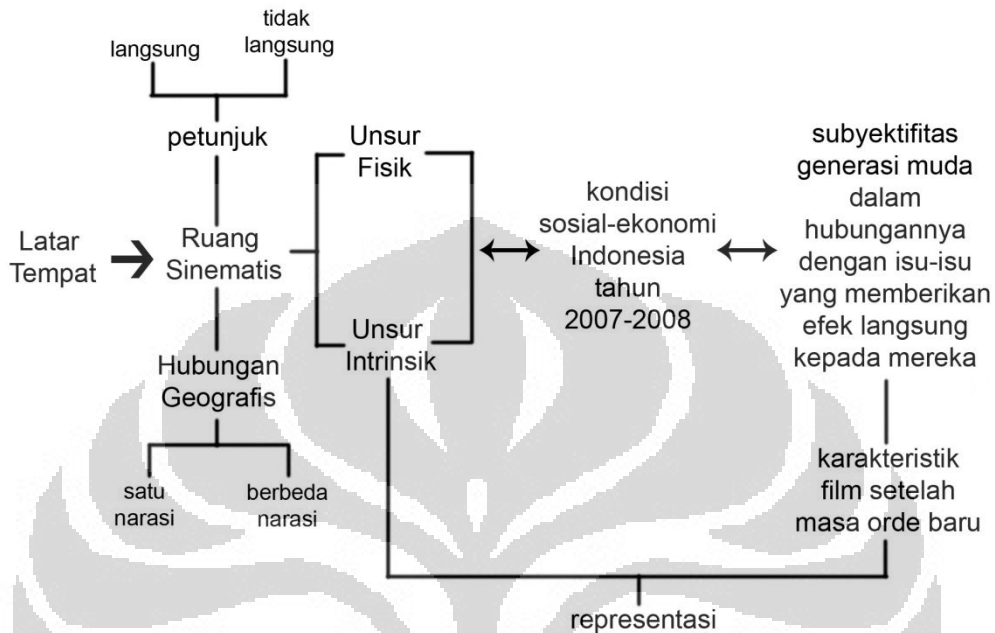
Gambar 3.48

Mahar Mendengarkan Musik dari Radio

Sumber : film Laskar Pelangi Miles Films dan Mizan Production

Dua latar tempat dalam film ini sama-sama dipengaruhi oleh kondisi sosial-ekonomi yang terjadi di Indonesia pada tahun 2007-2008 (tahun produksinya), tetapi terdapat perbedaan signifikan di antara kedua latar tempat tersebut. Pada film Nagabonar jadi 2, kondisi tersebut tergambar secara langsung sedangkan pada film Laskar Pelangi tidak. Hal tersebut disebabkan oleh alur cerita yang dibuat untuk kedua film tersebut. Film Nagabonar jadi 2 menampilkan cerita aktual sehingga dapat memasukkan kondisi sosial-ekonomi yang terjadi saat itu (sekitar tahun 2007) sedangkan film Laskar Pelangi menampilkan cerita kilas balik sehingga yang kita lihat adalah gambaran pulau Belitung di tahun 1974, 1979, dan 1999. Selain itu, latar tempat itu sendiri juga dapat memberikan perbedaan dalam unsur-unsur fisik dan intrinsik yang dimiliki oleh keduanya.

## BAB 4 KESIMPULAN



Gambar 4.1  
Diagram Kesimpulan  
Sumber : Olahan Pribadi

Kota sebagai latar tempat cerita ditampilkan melalui ruang sinematis. Ruang sinematis merupakan ruang yang memiliki kemampuan untuk memproyeksikan dan menampilkan kembali masa depan atau masa lalu ke masa sekarang, memanggil dan mengingat kembali masa lalu dan masa depan sebagai masa sekarang (Mical, 2001:96). Ruang sinematis ini memiliki dua unsur yaitu unsur fisik dan intrinsik. Unsur fisik dapat berupa wujud dari latar tempat tersebut, seperti rumah, sekolah, jalan, dan lain sebagainya. Sedangkan unsur intrinsik adalah cerita yang ada di dalam unsur fisik tersebut. Pada umumnya dijelaskan melalui narasi dalam film dan dapat menampilkan memori, nostalgia, propaganda, harapan tentang masa depan, dan lain sebagainya.

Selain unsur utama ruang sinematis yaitu unsur fisik dan intrinsik, hubungan geografis antar latar tempat dalam film dan keberadaan petunjuk-petunjuk yang mengarahkan penonton untuk dapat merasakan pengalaman ruang secara sinematis juga menjadi salah satu identitas ruang sinematis. Dalam film



Laskar Pelangi terdapat dua jenis petunjuk untuk mengarahkan penontonnya mengetahui latar tempat yang digunakan dalam adegan tersebut. Ada yang bersifat langsung dalam bentuk tulisan-tulisan atau papan nama dan ada yang sifatnya tidak langsung sehingga kita dapat mengambil kesimpulan dari kegiatan apa yang berlangsung di tempat tersebut. Berbeda dengan film Laskar Pelangi, Nagabonar jadi 2 lebih banyak memperlihatkan petunjuk atau penanda yang sifatnya tidak langsung.

Hubungan geografis antar latar tempat dalam film terkait dengan unsur pembentuk ruang sinematis itu sendiri, yaitu unsur fisik dan intrinsik. Terdapat dua jenis hubungan yang saya temukan dalam dua film yang menjadi studi kasus, yaitu hubungan geografis yang bersifat satu narasi atau berada dalam satu jalan cerita dan hubungan geografis yang tidak berada dalam satu narasi sehingga ketika selesai menonton film secara utuh, kita baru dapat mengetahui hubungan-hubungan geografis yang ditampilkan. Dalam film Laskar Pelangi terdapat hubungan geografis yang tidak berada dalam satu narasi, tetapi dalam film Nagabonar jadi 2 lebih banyak ditemukan hubungan geografis dalam satu narasi.

Kota sebagai wujud representasi atau penampilan kembali dalam film Indonesia terkait dengan unsur-unsur pembentuk ruang sinematis, kondisi sosial-ekonomi Indonesia pada tahun produksi film, dan karakteristik film setelah masa orde baru (karena studi kasus yang digunakan merupakan film produksi tahun 2007-2008) yakni subyektifitas generasi muda dalam hubungannya dengan isu-isu yang memberikan efek langsung terhadap mereka saat itu. Unsur fisik dan intrinsik dalam film memiliki hubungan timbal balik dengan kondisi sosial-ekonomi yang terjadi saat proses produksi. Penampilan unsur fisik dan intrinsik dapat dipengaruhi oleh kondisi sosial-ekonomi yang terjadi saat proses produksi, sebaliknya kondisi sosial-ekonomi dapat muncul melalui penampilan unsur fisik dan intrinsik. Sama halnya dengan hubungan unsur fisik dan intrinsik dengan kondisi sosial-ekonomi, hubungan karakteristik film setelah masa orde baru juga bersifat timbal balik dengan kondisi sosial-ekonomi saat film diproduksi karena karakteristik film tersebut dapat dipengaruhi oleh kondisi sosial-ekonomi yang terjadi. Kondisi sosial-ekonomi dapat muncul dan diketahui melalui adanya karakteristik ini.

Terdapat perbedaan antara latar tempat yang dimunculkan dalam film Laskar Pelangi dan Nagabonar jadi 2. Perbedaan tersebut dapat dilihat pertama kali melalui unsur intrinsik berupa jalan cerita yang disuguhkan. Pada film Laskar Pelangi, cerita yang ditampilkan bersifat kilas balik pada tahun sebelum tahun produksi (2008) yaitu tahun 1974, 1979, dan 1999. Pada film Nagabonar jadi 2, cerita bersifat aktual dan bukan merupakan cerita kilas balik yang menampilkan memori seseorang atau bukan merupakan rekonstruksi kejadian di masa lalu. Selanjutnya, unsur fisik yang muncul juga berbeda, film Laskar Pelangi menampilkan pulau Belitung sebagai latar tempatnya sedangkan Nagabonar jadi 2 menampilkan kota Jakarta. Pulau Belitung tidak seperti kota pusat pemerintahan (Jakarta), unsur fisik yang ada tentu tidak sama dengan Jakarta. Terdapat bangunan-bangunan tinggi dan bangunan bentang lebar dengan beberapa fungsi, seperti perkantoran, apartmen, hotel, pusat perbelanjaan, bandara internasional, dan lain sebagainya yang tidak terdapat di pulau Belitung pada film Laskar Pelangi.

Cerita yang bersifat kilas balik membuat Laskar Pelangi tidak menampilkan kondisi sosial-ekonomi yang terjadi pada tahun produksinya (2008) secara langsung. Kondisi tersebut menjadi alasan dibalik pembuatan film ini, tetapi tidak muncul secara langsung seperti film Nagabonar jadi 2 yang menggunakan cerita aktual dan bukan bersifat rekonstruktif. Kondisi sosial-ekonomi menjadi terlihat secara langsung, seperti kesulitan mencari pekerjaan dan permainan pajak oleh perusahaan-perusahaan besar. Dalam Laskar Pelangi juga ditampilkan masyarakat Belitung yang sangat bergantung dengan sumber daya alam timah yang saat itu dikelola oleh PN Timah (terlihat di beberapa adegan dalam film). Akan tetapi, menurut saya hal tersebut tidak secara langsung menampilkan kondisi sosial-ekonomi Indonesia pada tahun 2008 karena dibalut dengan narasi tahun 1974, 1979, dan 1999 sehingga saya menyimpulkan kondisi tersebut sebagai bentuk representasi tidak langsung.

Dalam pembahasan mengenai karakteristik film pada masa setelah orde baru, kedua film ini tidak bisa dibandingkan satu lawan satu karena beberapa perbedaan yang sebelumnya telah saya jelaskan. Subyektifitas generasi muda dalam hubungannya dengan isu-isu yang memberikan efek langsung kepada



mereka juga tidak sama dan tidak dapat dibandingkan begitu saja karena memperhatikan unsur fisik dan intrinsik yang kemudian juga mempengaruhi penampilan kondisi sosial-ekonomi Indonesia dalam dua film tersebut. Jika pada film Nagabonar jadi 2 saya menemukan teknologi komunikasi yang digunakan (berupa telepon genggam dan komputer jinjing), kendaraan pribadi (yang dominan muncul adalah penggunaan mobil), hiburan malam, dan gaya rumah minimalis yang dihuni oleh Bonaga sebagai bentuk subyektifitas generasi muda dalam hubungannya dengan isu-isu yang memberikan efek langsung terhadap mereka (diwakili oleh aktor dan aktris dalam film ini), maka ada beberapa hal yang telah disebutkan tidak terdapat dalam film Laskar Pelangi.

Oleh karena itu, saya melihat subyektifitas yang tidak langsung saya kaitkan dengan kondisi sosial-ekonomi Indonesia pada tahun 2008, tetapi terlebih dahulu kepada konteks atau unsur fisik dalam film tersebut, yaitu pulau Belitung. Setelah itu, saya menemukan komunikasi berupa surat dengan jasa pos, kendaraan pribadi yang dominan dipakai berupa sepeda, dan tempat hiburan berupa warung kopi, alam terbuka (pantai dengan batu-batu besar), Gedung Medan Pertemuan Buruh tempat menonton film, dan penggunaan radio sebagai alat untuk mendengarkan musik dan salah satu identitas Mahar. Dari beberapa penjelasan di atas, saya menyimpulkan bahwa sebagai sebuah bentuk representasi dalam film Indonesia (dalam studi kasus), sebuah kota atau latar tempat terkait erat dengan tiga unsur yang saling berhubungan yaitu unsur fisik dan intrinsik ruang sinematis, kondisi sosial-ekonomi Indonesia pada saat produksi (2007-2008 sesuai studi kasus), dan karakteristik film pada masa setelah orde baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alsayyad, Nezar. (2000). *The Cinematic City: Between Modernist Utopia and Postmodernist Dystopia*. *Built Environment* vol.26, Number 4. Oxford: Alexandrine Press.
- Alsayyad, Nezar. (2006). *Cinematic Urbanism: A History of The Modern from Reel to Real*. New York: Routledge.
- Aroztegui, C. (2010). *Architectural Representation and Experiencing Space in Film*. Uruguay : Universidad ORT Uruguay.
- Bergfelder, T.,dkk. (2007). *Film Architecture and Transnational Imagination: Set Design in 1930s European Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bordwell, D., dan Thompson, K. (2009). *Film Art: An Introduction (Ninth Edition)*. New York : McGraw-Hill.
- Clarke, David B. (1997). *The Cinematic City*. London: Routledge.
- Erman, Erwiza. (1995). *Kesenjangan Buruh Majikan*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Jacobson, Brian.R. (2005). *Constructions of Cinematic Space: Spatial Practice at The Intersection of Film and Theory*. Massachussets: Massachussets Institute of Technology.
- Mical, T. (2001). *Berlin's Cinematic Spaces: Dialectical Analepses and Fugues*. *Spectator Vol.21 No.1*, 91-105.
- Oxford University Press.(2008). *Oxford Learner's Pocket Dictionary* (4th ed.). Oxford : Author.
- Paramaditha, Intan. (2011). *City and Desire in Indonesia Cinema*. *Inter-Asia Cultural Studies, Vol.12 No.4*,500-512. Routledge.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and Narrative*. New York: Routledge.

Shiel, M. (2008). *Cinema and The City in History and Theory, in Cinema and The City: Film and Urban Societies in a Global Context* (eds M. Shiel and T. Firzmaurice). Oxford, UK : Blackwell Publishers Ltd.

Silalahi, T., dan Chawwa, T. (2011). *Relative Effectiveness of Indonesian Policy Choices During Financial Crisis*. Buletin Ekonomi, Moneter dan Perbankan, Oktober 2011, 188-226.

Sturich, M. A. (2005). *The Poetic Image: An Exploration of Memory and Making in Architecture and Film*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.

Tjandra, Ronny.P. (2009). *Supplementary Laskar Pelangi* (bonus DVD Laskar Pelangi). Jakarta: jive!collection.

**Sumber dari Media Elektronik :**

<http://kwarta.wordpress.com/2008/08/12/menelusuri-jejak-laskar-pelangi/> diakses pada 19 april 2012

[www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html) diakses pada 17 Mei 2012

[www.billitonisland.com](http://www.billitonisland.com) diakses pada 25 Maret 2012

[www.citrasinema.com](http://www.citrasinema.com) diakses pada 14 Mei 2012

[www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id) diakses pada 14 Mei 2012

[www.potensidesaku.com/image/Babel.jpg](http://www.potensidesaku.com/image/Babel.jpg) diakses pada 8 Juli 2012

[www.suaramerdeka.com](http://www.suaramerdeka.com) diakses pada 28 Mei 2012

[www.tabloiddiplomasi.org/current-issue/153-diplomasi-maret-2012/1374-mengenalkan-indonesia-lewat-film-catatan-diskusi-bersama-riri-riza.html](http://www.tabloiddiplomasi.org/current-issue/153-diplomasi-maret-2012/1374-mengenalkan-indonesia-lewat-film-catatan-diskusi-bersama-riri-riza.html) diakses pada 31 Maret 2012

## Lampiran 1: Ukuran dan Sudut Pengambilan Gambar dalam Film



*Images and text (c) 2001 Daniel Chandler - no unauthorized use - this image is watermarked*

**Long shot (LS).** Shot which shows all or most of a fairly large subject (for example, a person) and usually much of the surroundings. **Extreme Long Shot (ELS)** - see establishing shot: In this type of shot the camera is at its furthest distance from the subject, emphasising the background. **Medium Long Shot (MLS):** In the case of a standing actor, the lower frame line cuts off his feet and ankles. Some documentaries with social themes favour keeping people in the longer shots, keeping social circumstances rather than the individual as the focus of attention.

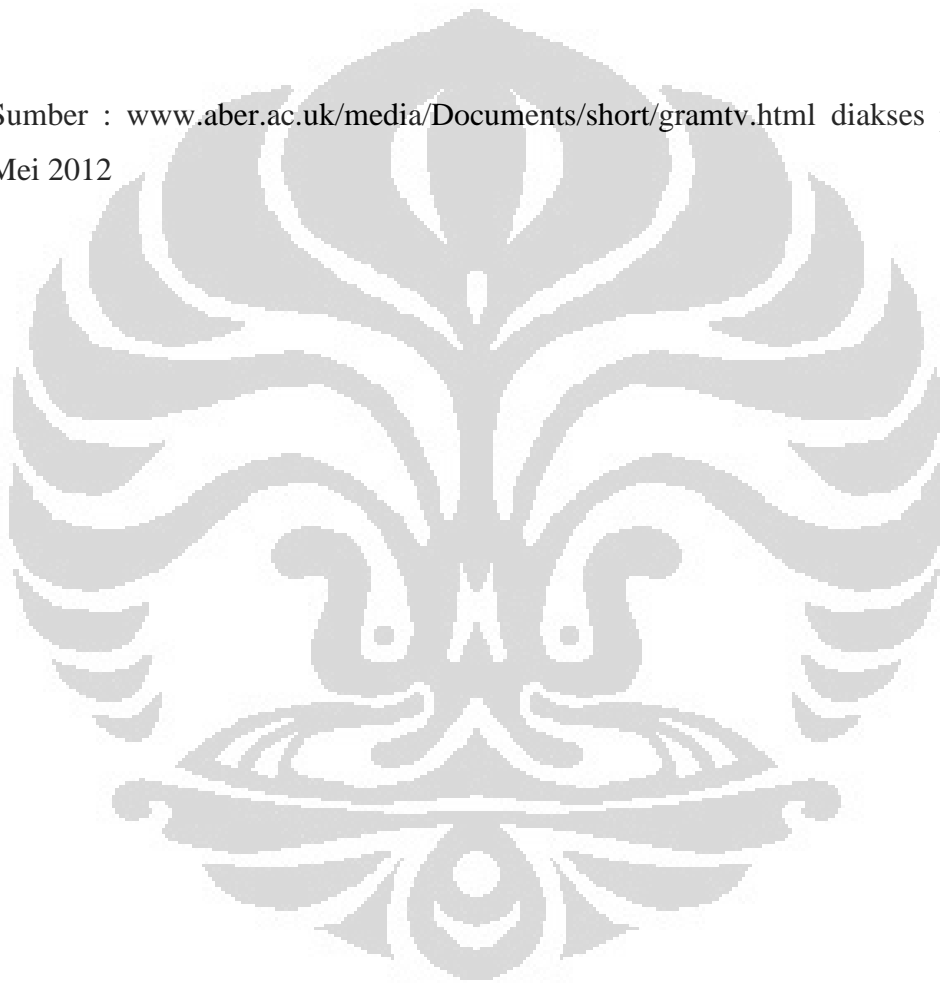


*Images and text (c) 2001 Daniel Chandler - no unauthorized use - this image is watermarked*

(lanjutan)

**Angle of shot.** *The direction and height from which the camera takes the scene. The convention is that in 'factual' programmes subjects should be shot from eye-level only. In a high angle the camera looks down at a character, making the viewer feel more powerful than him or her, or suggesting an air of detachment. A low angle shot places camera below the character, exaggerating his or her importance. An overhead shot is one made from a position directly above the action.*

Sumber : [www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html) diakses pada 17 Mei 2012



## Lampiran 2: Keterangan Film dalam Studi Kasus

**Laskar Pelangi**

Sutradara : Riri Riza  
Produser : Mira Lesmana  
Penulis : Salman Aristo, Riri Riza, Mira Lesmana  
Pemain : Cut Mini, Ikranagara, Zulfani, Ferdian, Verrys Yamarno  
Distributor : Miles Films dan Mizan Production  
Tanggal Rilis : 26 September 2008  
Durasi : 124 menit  
Bahasa : Indonesia  
Sumber : [www.citrasinema.com](http://www.citrasinema.com) diakses pada 14 Mei 2012

**Nagabonar jadi 2**

Sutradara : Deddy Mizwar  
Produser : Tyas A Moein  
Penulis : Musfar Yasin  
Pemeran : Deddy Mizwar, Tora Sudiro, Wulan Guritno  
Distributor : PT. Demi Gisela Citra Sinema dan PT. Bumi Prasidi BI-EPSI  
Tanggal Rilis : 29 Maret 2007  
Durasi : 124 menit  
Bahasa : Indonesia  
Sumber : Tjandra, Ronny.P., 2009. *Supplementary Laskar Pelangi* (bonus DVD Laskar Pelangi). Jakarta: jive!collection.

Lampiran 3: Potongan Adegan (Unsur Fisik Ruang Sinematis Film Laskar Pelangi)



02:25



02:40



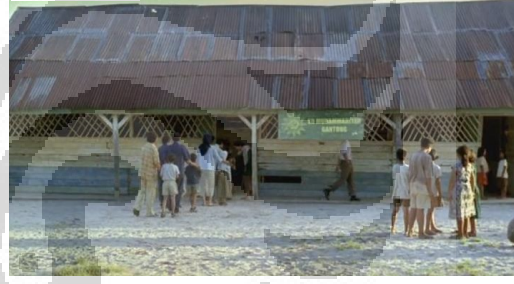
04:28



04:36



05:48



04:51



09:14



10:10





13:31



13:34



13:38



13:41



14:52



15:38



19:10



20:46



31:48



31:58





32:03



32:10



32:30



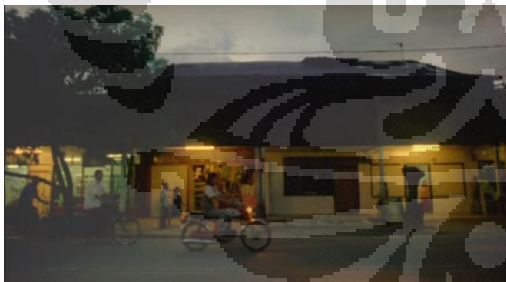
32:33



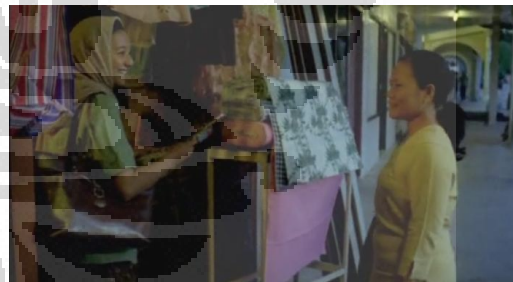
32:38



33:42



46:32



46:39



48:35



48:37



48:45



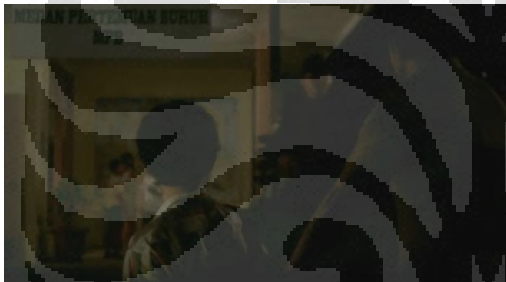
56:45



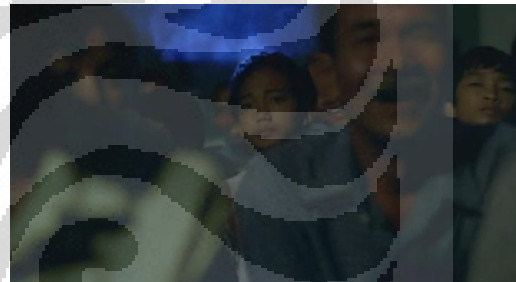
57:16



59:24



86:34



86:51



89:12



93:29



98:09



110:58





111:04



111:12



111:15



111:18



111:53

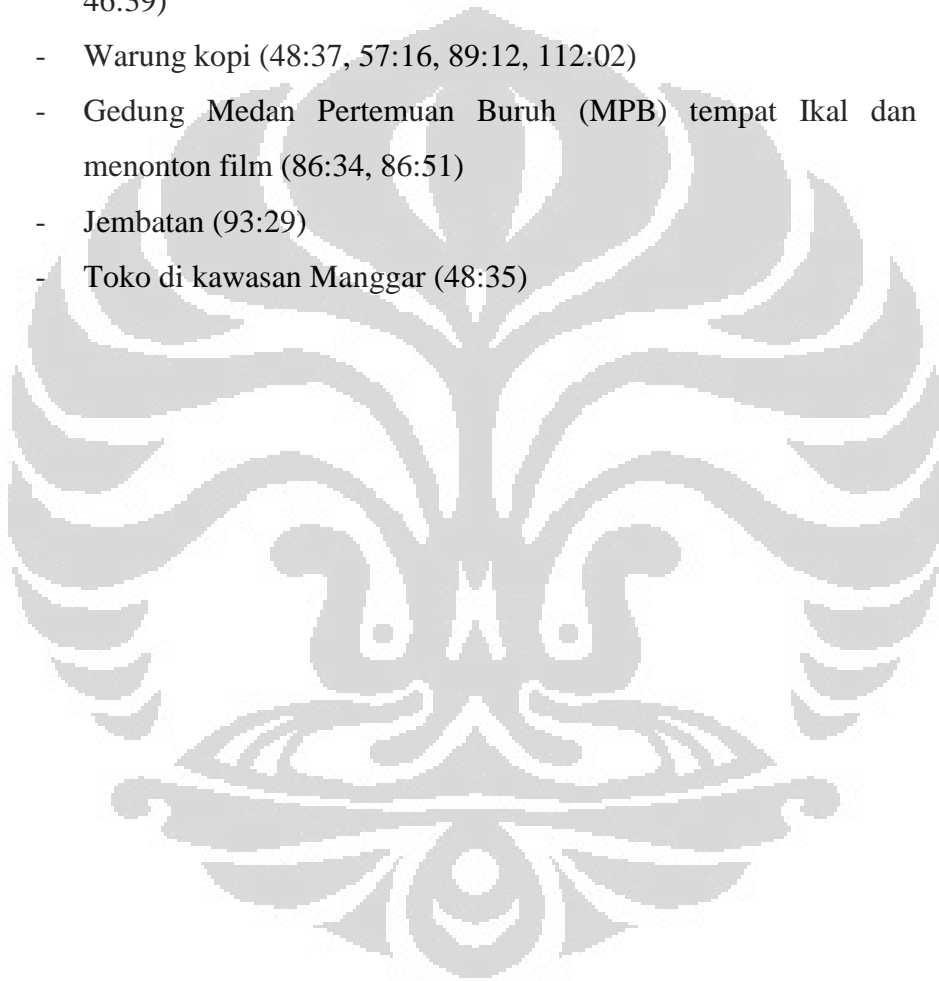


112:02

(Sumber dari seluruh gambar adegan adalah Film Laskar Pelangi produksi Miles Films dan Mizan Production)

- Jalan menuju kawasan PN Timah (02:25, 02:40, 04:28, 04:36, 13:34, 48:45, 56:45, 59:24, 111:18)
- Bangunan Sekolah Dasar PN Timah dan Sekolah Dasar Muhammadiyah Gantong (05:48 dan 04:51)
- Padang rumput di dekat Sekolah Dasar Muhammadiyah Gantong sebagai tempat bermain (09:14, 10:10)
- Padang rumput yang dilalui Lintang saat pergi sekolah (13:31, 14:52, 15:38)
- Gudang penyimpanan PN Timah (13:38, 13:41, 111:12, 111:15)
- Rumah Bu Mus (19:10)
- Halaman depan SD Muhammadiyah Gantong (20:46)

- Pasar (31:58)
- Kawasan eksplorasi timah (32:03, 32:10)
- Wisma Ria Lenggang (32:30, 32:33, 98:09, 110:58)
- Laut lepas dengan perahu-perahu nelayan di bagian tepi (32:38)
- Semak belukar dan kebun kelapa (jalan yang dilalui para nelayan, termasuk ayah Lintang, setelah melaut) (33:42)
- Toko kain dan alat-alat menjahit yang dikunjungi oleh Bu Mus (46:32, 46:39)
- Warung kopi (48:37, 57:16, 89:12, 112:02)
- Gedung Medan Pertemuan Buruh (MPB) tempat Ikal dan ayahnya menonton film (86:34, 86:51)
- Jembatan (93:29)
- Toko di kawasan Manggar (48:35)



Lampiran 4: Potongan Adegan (Unsur Fisik Ruang Sinematis Film Nagabonar  
jadi 2)



01:30



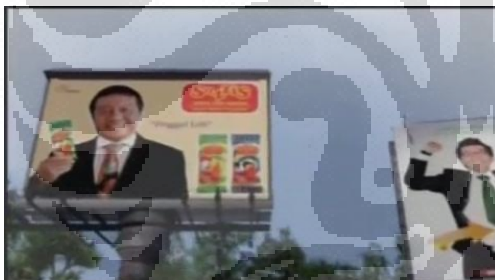
01:41



04:37



05:27



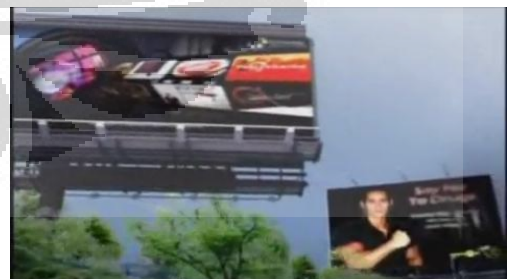
08:11



08:14



08:15



08:25





08:43



09:43



10:12



10:15



10:17



11:08



11:55



16:30



17:59



18:33



20:04



20:28



28:03



28:02



28:05



28:14



28:35



28:45



29:47



31:24





39:71



40:04



47:59



48:15



48:13



48:88



49:18



53:17



53:69



79:65





82:43



83:72



92:29



94:64



97:71



98:62



107:01



107:30

(Sumber dari seluruh gambar adegan adalah Film Nagabonar jadi 2 produksi Citra Sinema dan Bumi Prasidi BI-EPSI)

- Jalan di sekitar perkebunan kelapa sawit (01:30, 97:71)
- Makam Kirana, Mak', dan Bujang (01:41, 94:64)
- Lapangan Bola di dalam perkebunan sawit (04:37, 05:27)
- Jalan raya dari bandara Soekarno-Hatta (08:11, 08:14, 08:15, 08:25)
- Rumah Bonaga (08:43, 09:43, 10:17, 11:55)

**Universitas Indonesia**

- Kawasan rumah Umar yang berbatasan dengan kompleks rumah Bonaga (82:43, 83:72)
- Lapangan bola di kawasan rumah Umar yang berbatasan dengan kompleks rumah Bonaga (10:12, 10:15, 53:69)
- Restoran (11:08)
- Perkebunan kelapa sawit Nagabonar (16:30)
- Kantor Bonaga (18:33)
- Lahan tempat pembangunan pabrik proyek Bonaga (17:59,20:04, 20:28)
- Kondisi jalan di Jakarta (28:03, 28:02, 28:05, 28:14, 28:35, 31:24, 49:18, 48:88)
- Pelabuhan Sunda Kelapa (Jakarta) (28:45)
- Warung makan tenda (29:47)
- Monumen Tugu Proklamasi (39:71, 40:04)
- Jalan di kawasan perkantoran Sudirman, Jakarta (47:59, 48:15, 48:13)
- Apartmen (tempat Monita tinggal) (79:25)
- Taman makam pahlawan (92:29)
- Makam ayah Umar (98:62)
- Halaman kantor Bonaga (107:30)