

**BAB 3**  
**REPRESENTASI HIBRIDITAS**  
**DALAM ASPEK TEKNIS FILM *THE MISTS OF AVALON***

Pemahaman terhadap naratif sebuah film sangat didukung oleh pemahaman terhadap teknis sinematik yang menjadi media representasinya (Bordwell dan Thompson, 1993: 144). Dalam penelitian ini, pembahasan terhadap aspek-aspek teknis film dibahas untuk mendukung pembahasan mengenai representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang muncul dalam *The Mists of Avalon*. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada teknik-teknik yang mendukung representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang muncul dalam film ini, yakni dari tataran *mise-en-scène*, sinematografi, *editing* dan *sound*.

Pembahasan ini dilakukan dengan menggunakan teori mitologi Barthes (1984) yang menganggap gambar-gambar sebagai teks yang memiliki makna denotasi dan makna konotasi: makna yang terlihat dan makna yang tersirat. Teori mitologi Barthes ini dipadukan dengan teori-teori cultural studies untuk memaknai konotasi-konotasi atau mitos-mitos yang disampaikan oleh gambar-gambar dalam film *The Mists of Avalon*.

### **3.1 Representasi Hibriditas di dalam Komposisi *Mise-en-scène* *The Mists of Avalon***

*Mise-en-scène* merupakan istilah dalam Bahasa Perancis yang berarti “*staging an action*” (Bordwell dan Thompson, 1993: 145). Dalam produksi film, *mise-en-scène* mengacu pada semua yang diatur di depan kamera saat persiapan pengambilan gambar (Phillips, 1999: 9). *Mise-en-scène* merupakan pengaturan komposisi gambar yang sangat mendukung penyampaian ide film. Bahkan menurut Phillips, *mise-en-scène* bersifat sangat ekspresif sehingga keseluruhan ide film dapat direpresentasikan dalam beberapa adegan saja dari keseluruhan film tersebut.

Pembahasan pada bagian ini mencakup pembahasan mengenai representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang dihadirkan melalui aspek-aspek yang

membentuk *mise-en-scène*, seperti komposisi *setting*, kostum dan *make-up*, *lighting*, serta gerak dan ekspresi wajah (Bordwell dan Thompson, 1993: 144). Pembahasan atas keempat aspek *mise-en-scène* dalam film *The Mists of Avalon* ini merupakan komplemen terhadap pembahasan narasi, mengingat aspek teknis yang dibahas dalam film ini hanya aspek teknis yang turut memperkuat representasi hibriditas dan negosiasi identitas dalam film *The Mists of Avalon*.

### **3.1.1 Representasi Ruang Ketiga dalam Komposisi *Setting* Film *The Mists of Avalon***

*Setting* dalam *mise-en-scène* berkaitan dengan penyusunan latar pada saat pengambilan adegan. Pembahasan pada bagian ini juga dikaitkan dengan representasi hibriditas dari pemilihan latar tempat seperti yang disebutkan dalam narasi serta komposisi *setting* terkait komposisi *framing* untuk menghindari pengulangan. Pembahasan ini terutama ditujukan untuk mendukung pembahasan mengenai representasi hibriditas dan negosiasi identitas dari tataran narasi, seperti yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

Seperti yang telah dicermati pada pembahasan mengenai struktur cerita tempat Morgaine melakukan kilas balik merepresentasikan ruang *in-between* yang menjadi ajang negosiasi identitas, yakni di atas danau perbatasan Avalon dan di Glastonbury. Representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang dihadirkan oleh kedua tempat ini akan dibahas kembali, terutama dari komposisi *setting* pada *frame*-nya.

Seperti yang telah disinggung pada bagian 2.1.2 mengenai pola kilas balik dalam struktur naratif *The Mists of Avalon*, Morgaine melakukan kilas balik dari atas danau Avalon (Kilas Balik Tingkat II) yang diindikasikan oleh sekuen 1a, 5c, 14a, dan 25b. Morgaine berdiri di atas sebuah perahu yang didayung oleh dua pengawal Avalon, sementara Arthur yang terluka parah terlentang di hulu perahu.

Pada sekuen-sekuen ini, *setting* didominasi oleh warna abu-abu, baik untuk warna kabut maupun warna air danau, seperti yang dapat dilihat melalui Color Plate 1.<sup>76</sup>

Seperti yang telah disinggung pada bagian 2.1.3 mengenai unsur-unsur non-diagesis dalam film *The Mists of Avalon*, kabut dapat melambangkan kondisi penuh keraguan yang mendorong individu yang sedang mengalami keraguan ini untuk menengok ke segala arah dan mengamati keadaan. Kabut sebagai bentuk antara cair dan gas membuat semua hal terlihat buram. Bentuk antara cair dan gas yang dimiliki kabut ini merepresentasikan ruang ketiga yang menjadi ajang negosiasi identitas bagi tokoh-tokoh dalam film *The Mists of Avalon*. Sedangkan efek buram yang ditimbulkan kabut mengacu pada keraguan yang dapat muncul saat seseorang memasuki ruang ketiga: kebisingan dan keragaman yang terjadi akibat persinggungan antar budaya.

Ruang antara yang direpresentasikan oleh bentuk kabut di atas juga didukung oleh dominasi warna abu-abu pada komposisi *setting* ini. Warna abu-abu merupakan warna perbatasan antara hitam dan putih yang sering diasosiasikan dengan posisi antara. Warna abu-abu sering dikonotasikan dengan kondisi yang masih menimbang-nimbang dan belum memutuskan untuk memilih salah satu pihak. Dominasi warna abu-abu pada *setting* yang menjadi tempat Morgaine melakukan sebagian besar kilas balik menguatkan representasi ruang *in-between* yang dibutuhkan oleh tokoh-tokoh *The Mists of Avalon* sedang melakukan negosiasi identitas.

Sementara itu, bentuk “antara” yang menjadi sifat kabut yang mendominasi *setting* ini cenderung menghalangi pengelihatan. Kondisi ini memaksa setiap orang yang berada di dalam kabut untuk melangkah dengan hati-hati, berusaha melihat dengan konsentrasi yang lebih dipusatkan serta pikiran yang lebih terbuka untuk segala kemungkinan yang muncul dari balik remang-remang kabut. Kondisi ini menjadi *setting* yang ideal bagi negosiasi identitas yang dijalani tokoh-tokoh *The Mists of Avalon* saat mengalami benturan antara budaya, seperti yang dijalani oleh Morgaine. Saat melakukan negosiasi identitas, seorang

---

<sup>76</sup>Color Plate dapat dicermati dari Lampiran 1, halaman 231. Color Plate yang digunakan dalam tesis ini didapatkan melalui *frame enlargement* dengan menggunakan program video editing *Sony Vegas* Versi 7.0

individu dituntut untuk selalu membuka pikiran untuk memahami segala perbedaan dan kemungkinan benturan yang ada sehingga individu tersebut mampu bertindak taktis dalam mendefinisikan identitasnya.

Penggunaan kabut pada *setting* ini sebagai representasi kondisi yang mendorong terjadinya negosiasi identitas juga ditekankan oleh jelasnya refleksi bayangan Morgaine di air danau (lihat kembali Color Plate 1). Bentuk tubuh Morgaine dan perahunya terlihat sangat jelas dipantulkan pada permukaan air danau. Secara simbolis, pembentukan bayangan ini merepresentasikan proses evaluasi diri yang sedang dilakukan Morgaine saat menceritakan kembali Legenda King Arthur pada Kilas Balik Tingkat II.

Dalam proses negosiasi identitas, refleksi atas identitas yang sebelumnya dianggap ajeg sangat diperlukan untuk dapat melihat hal-hal yang harus disesuaikan kembali dengan perkembangan jaman. Sebagai hasil dari proses refleksi ini, Morgaine menjadi tokoh yang mampu bertahan dalam hempasan perubahan drastis pasca invasi Bangsa Saxon, sehingga Morgaine menjadi tokoh yang tersisa untuk menceritakan kembali keseluruhan Legenda King Arthur melalui Kilas Balik Tingkat I pada sekuen 26.

Lebih jauh, bentuk “antara” yang menghalangi pengelihatan dalam *setting* yang muncul paling awal ini juga merepresentasikan demistifikasi atas Legenda King Arthur dan peminggiran terhadap tokoh-tokoh perempuannya, seperti yang disampaikan Morgaine dalam prolog di sekuen 1a ini. Dengan *setting* yang buram dan jarak pandang yang sangat pendek, penonton dipaksa untuk melakukan pengamatan jarak dekat terhadap adegan ini. Implikasinya adalah penonton menjadi terdorong untuk memberikan perhatian lebih banyak terhadap Morgaine dan narasi yang dilakukannya. Selanjutnya, tabir kabut yang menghalangi pemandangan ini juga merepresentasikan penghalang bagi penonton untuk melihat Legenda King Arthur kanon yang telah umum diketahui penonton dan lebih terfokus pada versi yang akan dinarasikan oleh Morgaine.

Unsur lain yang mendominasi komposisi *setting* yang menjadi Morgaine melakukan narasi Kilas Balik Tingkat II adalah air yang juga berwarna abu-abu. Air danau dalam komposisi *setting* ini merupakan air yang menjadi perbatasan

antara Avalon dan dunia luar. Dapat dilihat bahwa penggunaan danau Avalon pada komposisi *setting* yang menjadi tempat Morgaine menyampaikan narasi merepresentasikan ruang “*in-between*”. Ruang ini menjadi perbatasan antara dua budaya, etnis, dan agama yang sedang berkontestansi di Inggris: antara pulau Avalon dengan dunia luar, antara para pendeta kuil Avalon dan dunia luar yang sedang mengalami kristenisasi, serta antara kepercayaan Avalon dan Agama Kristen.

Lebih jauh, air merupakan bentuk cair yang merepresentasikan fluiditas yang menjadi salah satu sifat identitas. Dengan menyadari bahwa identitas bersifat cair dan selalu dalam proses menjadi memudahkan individu untuk melakukan negosiasi identitas dalam benturan antar budaya, etnis, dan agama yang sedang dialami. Menonjolnya unsur air dalam komposisi *setting* ini merepresentasikan pentingnya kesadaran mengenai sifat identitas yang fluid yang sangat diperlukan tokoh-tokoh dalam *The Mists of Avalon* dalam melakukan negosiasi identitas.

Terkait dengan fluiditas identitas yang dinegosiasikan dalam *The Mists of Avalon* adalah kondisi air danau Avalon dalam komposisi *setting* yang menjadi tempat Morgaine melakukan narasi. Air danau yang ditunjukkan sangat tenang dan tidak berombak. Kondisi air danau ini merepresentasikan pesan bahwa proses negosiasi identitas yang bersifat mengalir dalam ruang ketiga yang penuh dengan tawar menawar tergantung kondisi perubahan yang dihadapi. Dengan menyadari bahwa identitas bersifat fluid dan disingkirkannya berbagai praduga dari ruang ketiga, maka proses negosiasi identitas akan berlangsung dengan damai, tanpa banyak pergolakan bagi individu-individu yang melakukannya.

Selain pada sekuen-sekuen yang menunjukkan tempat Morgaine melakukan narasi dari atas danau Avalon, kabut juga digunakan sebagai representasi demistifikasi pada sekuen sekuen 16d dan 23e. Sekuen 16d merupakan sekuen yang mengisahkan meninggalnya Merlin di Avalon. Saat Merlin meninggal, kabut semakin menebal di Avalon (lihat Color Plate 2). Dari tataran narasi, kabut yang tadinya menjadi batas antara Avalon dan dunia luar kini telah masuk ke kuil-kuil Avalon hingga setinggi lutut. Jika pada sekuen-sekuen

sebelumnya kabut menjadi properti yang dapat dikendalikan oleh kekuatan Avalon, pada sekuen 16e ini, kabut tidak lagi berada di bawah kendali Avalon.

Pada sekuen 16e ini, ditunjukkan bahwa Raven menjadi ketakutan saat melihat kabut memasuki kuil Avalon. Sebagai pendeta kesayangan Viviane, Raven adalah salah satu pendeta dengan wewenang dan kekuatan Avalon yang tinggi. Sebagai pembatas, kabut Avalon yang merangsuk ke dalam kuil-kuil Avalon juga merupakan ancaman bagi Avalon. Jika pembatas ini semakin masuk ke dalam, maka eksistensi Avalon semakin terancam.

Dari tataran narasi, ancaman ini menjadi nyata dengan kematian Viviane yang menyebabkan gerhana matahari dan Avalon (begitu juga Camelot) menjadi gelap untuk sesaat pada sekuen 23e (Color Plate 3). Ketakutan Avalon akan kabut dan musnahnya matahari diwakili oleh ekspresi Raven di *Stone Circle* (Color Plate 4). Setelah kematian Viviane, Avalon semakin jauh dilingkupi kabut sehingga Morgaine dan Arthur tidak bisa memasuki Avalon pada sekuen 25.

Secara simbolis, kabut pada sekuen 16e, 23e dan sekuen 25 merupakan ancaman terhadap eksistensi Avalon sebagai *Self*. Pembatas yang dibangun Avalon untuk menghambat pengaruh dunia luar lambat laun menjadi ancaman yang semakin mempersempit ruang gerak Avalon. Kondisi ini merepresentasikan ancaman yang sama bagi individu, kelompok, atau masyarakat yang menolak untuk membuka diri terhadap dunia luar, serta perbedaan dan perubahan yang dibawanya. Pembatas yang dibangun *Self* untuk menghalangi pengaruh *Other* pada titik tertentu justru akan membuat eksistensi *Self* sirna dari perkembangan jaman dan menjadi sebuah artefak.

Dalam tataran narasi, usaha-usaha Viviane untuk mensterilkan Avalon dan mempertahankan eksistensinya sebagai entitas yang tidak berubah telah membuat Avalon semakin tertutup untuk menerima perubahan dan menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Saat Viviane menyadari kekeliruannya, Avalon telah terlanjur tersembunyi di balik kabut, tidak lagi berkembang dan menjadi artefak.

Terkait dengan status Avalon yang menjadi artefak dan negosiasi identitas yang dijalani Viviane<sup>77</sup> *setting* tempat Viviane meninggal dan dikremasikan merepresentasikan posisi Viviane setelah Avalon tersembunyi di balik kabut sebagai sebuah artefak. Kematian Viviane mengambil *setting* di luar Avalon, yakni di Camelot. Begitu pula kremasinya yang dilakukan di pinggir danau Avalon. Jadi, posisi Viviane pada akhir hidupnya sudah berada di luar Avalon. Lebih tepat lagi, posisi Viviane ini adalah perbatasan antara Avalon dan dunia luar. Hal ini merepresentasikan hasil negosiasi identitas yang telah dijalani Viviane yang membebaskan Viviane dari keberpusatannya terhadap *Self*, dalam hal ini Avalon (lihat sekuen 23b)<sup>78</sup>. Pada akhir narasi, Viviane justru diabadikan di ruang ketiga.

Status Avalon sebagai artefak semakin ditekankan oleh kegagalan Morgaine dan Arthur untuk “pulang” dan kembali ke Avalon pada sekuen 25d. Sebagai individu-individu hibrid yang tumbuh dan berkembang di ruang-ruang antara, Morgaine dan Arthur terhalangi untuk masuk kembali ke salah satu pusat *Self*. Pada tataran ideologi, kegagalan ini justru menekankan kembali pentingnya untuk tetap berada di ruang ketiga dan tetap terbuka terhadap perubahan.

Selain tempat-tempat yang menjadi *setting* Morgaine dalam menyampaikan narasi, komposisi *setting* pada penobatan Arthur sebagai *High King* pada sekuen 10i juga merepresentasikan negosiasi identitas yang berlangsung di Camelot. Hal ini dapat dilihat dari dekorasi ruangan, pendeta yang melantik Arthur, serta komposisi tamu yang menghadiri penobatan Arthur tersebut.

Pada upacara kenegaraan ini, ruang utama Camelot dihias dengan panji-panji berwarna kuning dan merah (Color Plate 5). Panji-panji yang berwarna merah membawa lambang Uther Pendragon, yakni gambar naga. Panji-panji berwarna kuning membawa lambang Chi-Rho yang merupakan lambang Kristus.

---

<sup>77</sup> Lihat kembali pembahasan mengenai negosiasi identitas yang dijalani Viviane pada bagian 2.2.3.

<sup>78</sup> Pada sekuen 23b, Viviane mendatangi Morgaine dan meminta maaf mengenai kesalahan-kesalahan yang ia perbuat dalam usahanya mempertahankan Avalon. Pembahasan mengenai negosiasi identitas yang direpresentasikan oleh sekuen ini dapat dilihat pada bagian 2.3.3.3 mengenai Negosiasi Akhir Viviane, halaman 137.

Pemasangan panji-panji kuning di sebelah kiri altar dengan ukuran, bentuk dan posisi sejajar dengan panji-panji Pendragon pada kanan altar merepresentasikan kesejajaran antara kepercayaan Avalon dan Agama Kristen.

Unsur yang semakin menegaskan berlangsungnya negosiasi identitas di Camelot adalah keseimbangan komposisi pendeta yang melantik Arthur. Dari Color Plate 5 dapat dilihat bahwa pada sisi kanan Altar tampak Bishop Patricius yang akan melantik Arthur secara Kristen. Sementara itu, di sebelah kiri altar tampak Viviane dan Merlin yang mewakili Avalon untuk menyaksikan peresmian Arthur sebagai High King of Britain.

Sesuai dengan sumpah Arthur pada penobatan Arthur ini,<sup>79</sup> komposisi *setting* pada penobatan Arthur ini merepresentasikan Camelot sebagai sebuah ruang ketiga yang penuh dengan persinggungan antar budaya. Secara internal, sumpah Arthur yang mengukuhkan Inggris sebagai sebuah ruang ketiga membaurkan kerajaan-kerajaan kecil yang berada di bawah pemerintahan Camelot. Hal ini ditunjukkan oleh aliansi King Uriens yang menganut Avalon kepada Arthur pada sekuen 15f. Dengan beraliansi ke Camelot, King Uriens of North Wales melakukan negosiasi identitas dengan para *Duke* yang beragama Kristen yang menjadi bagian dari Camelot. Demikian pula para *Duke* yang beragama Kristen ini, melakukan negosiasi identitas untuk dapat menerima King Uriens sebagai bagian dari sekutu mereka. Secara eksternal, hibriditas yang dibangun Arthur memudahkan Inggris melakukan negosiasi identitas ketika Bangsa Saxon berhasil menguasai Inggris. Hal ini dapat dilihat dari kedamaian yang dialami Morgaine setelah Inggris dikuasai Bangsa Saxon, seperti yang ditunjukkan oleh sekuen 26.

Representasi Camelot sebagai ruang ketiga semakin ditegaskan oleh komposisi hadirin yang meramaikan pelantikan Arthur. Bendera Chi-Rho dan panji-panji Pendragon tampak membaur di antara para hadirin yang terdiri atas penganut Avalon dan pemeluk Agama Kristen. Hadirin dari kedua agama dan

---

<sup>79</sup> Pada penobatan ini, Arthur bersumpah untuk melindungi pemeluk Avalon dan Agama Kristen secara adil. Hal ini telah dibahas pada Bagian 2.3.1.3 tentang Hibriditas dalam Pemerintahan Arthur, halaman 114.

etnisitas ini tampak berbaur di kiri dan kanan gang pada ruang yang ditempati hadirin.

Namun komposisi *setting* ini masih menyisakan kontradiksi yang menjadi ciri khas dari sebuah negosiasi identitas. Di satu sisi, komposisi ini menunjukkan bahwa pemuka Avalon dan Agama Kristen mau berdiri sama tinggi di ruang yang sama untuk mencapai tujuan yang sama. Di sisi lain, komposisi ini juga menunjukkan adanya keengganan dari kedua belah pihak untuk berbaur, sehingga mereka memilih untuk berdiri di dua sisi yang berlainan. Begitu pula dengan dominasi warna merah pada altar, lambang naga Pendragon pada dinding Altar, dan dominasi jumlah panji-panji pendragon di tempat hadirin (Color Plate 6).

Dari tataran narasi, sampai pada titik ini, kekuatan Avalon masih sangat mendominasi Inggris. Namun penyebaran Agama Kristen sudah mulai semakin gencar di Camelot. Keduanya bersaing dan saling bernegosiasi. Meski pendeta dari kedua agama mau berdiri sama tinggi dalam ruangan yang sama, masing-masing pihak dipenuhi rencana untuk mendefinisikan agamanya sendiri sebagai agama dominan di Camelot. Kontradiksi ini ditunjukkan oleh adanya intrik-intrik yang dilakukan kedua belah pihak terkait dengan pelantikan Arthur. Pihak Avalon mendahului penobatan Arthur sebagai *High King* melalui penyerahan Excalibur saat Arthur berperang melawan Bangsa Saxon pada sekuen 9e. Sementara itu, pihak Agama Kristen diam-diam merencanakan pernikahan Arthur dengan Gwenthwyfar yang notabene adalah seorang pemeluk Agama Kristen yang sangat saleh. Melalui Gwenthwyfar, Bishop Patricius bermaksud untuk memperbesar pengaruh Agama Kristen dalam diri Arthur, Camelot, dan Inggris.

Sebagai sebuah proses, negosiasi identitas memang melibatkan tarik ulur di antara kekuatan-kekuatan yang sedang dinegosiasikan. Dalam *The Mists of Avalon*, tarik ulur ini mengambil tempat utamanya di Camelot. Karena itu, selain pembauran dan kontradiksi yang telah dipaparkan di atas, Camelot juga menjadi ruang kontestansi etnosentrisme dari kedua belah pihak. Pada masa pemerintahan Uther Camelot didominasi oleh Avalon (lihat sekuen 5e). Hal ini masih berlanjut hingga awal pemerintahan Arthur, seperti yang ditunjukkan oleh *setting* pada penobatan Arthur di sekuen 10i. Namun pada sekuen-sekuen berikutnya mulai

menunjukkan berkembangnya dominasi Agama Kristen di Camelot. Hal ini ditunjukkan oleh *setting-setting* yang lebih menonjolkan etnosentrisme Agama Kristen dan *setting-setting* yang mendiskreditkan Avalon, seperti pada sekuen 15c, 15d, dan 18a.

Sekuen 15c mengisahkan kemarahan Gwenthwyfar karena persetubuhan Arthur-Gwenthwyfar-Lancelot pada Malam Beltane (sekuen 14m) tidak berhasil membuatnya hamil. Sementara itu, karena merasa bersalah atas persetubuhan itu, Lancelot memutuskan untuk menikahi Elaine. Pada sekuen 15c ini terdapat satu adegan yang memuat komposisi *setting* yang merepresentasikan kepicikan wawasan Gwenthwyfar dan bagaimana etnosentrismenya sebagai penganut Agama Kristen yang saleh muncul. Adegan ini adalah saat Gwenthwyfar meninggalkan Arthur dan berteriak mencaci Arthur sebagai sosok yang menjijikkan baik sebagai suami, penganut Avalon maupun sebagai pemeluk Agama Kristen.

Dengan narasi yang demikian, Gwenthwyfar ditampilkan dalam sebuah bingkai hitam yang dibentuk oleh pintu yang dilalui Gwenthwyfar (Color Plate 7). Pada adegan ini, hampir 60 % *frame* ditutupi oleh warna hitam. Pada celah pintu, Gwenthwyfar berdiri membelakangi *sidelight* yang menyinari Gwenthwyfar dari kanan *frame*. *Sidelight* ini menimbulkan bayangan gelap yang menutupi 20% dari cahaya yang melalui celah pintu. Pintu yang berbingkai gelap ini berada di sebelah kanan *frame*.

Dominannya warna gelap pada adegan ini menunjukkan gelapnya pikiran Gwenthwyfar saat itu. Dari tataran narasi, hal ini dibuktikan oleh tindakan Gwenthwyfar selanjutnya yang menyingkirkan Avalon dari Camelot dan menjebak Morgaine untuk menikah dengan laki-laki yang tidak dicintainya. Bingkai yang dibentuk oleh celah pintu yang dilalui Gwenthwyfar menunjukkan kepicikan pikiran Gwenthwyfar pada saat itu, yang menimpakan semua kegagalannya pada Avalon.

Bingkai ini mewakili *prejudice* dan preconsepsi yang menghalangi *Self* untuk berpikir positif dan mencari nilai lebih yang dimiliki *Other*: wawasan Gwenthwyfar terkotak-kotak oleh pegalamannya yang minim untuk menjelajah ruang-ruang peringgungan dengan perbedaan. Sementara itu penempatan celah

pintu dan Gwenhwyfar pada sisi kanan *frame* merepresentasikan keberpihakan Gwenhwyfar yang kembali menegakkan etnosentrisme pihak Kristen.<sup>80</sup>

Pada sekuen 15d, pernikahan Lancelot dan Elaine diwarnai oleh dominansi Gwenhwyfar atas Arthur yang ditandai dengan kepatuhan Arthur untuk menurunkan Pendragon Banner dari Camelot. Color Plate 8 menunjukkan bahwa panji-panji yang menjadi dekorasi pada pernikahan Lancelot dan Elaine hanya panji-panji Chi-Rho. Pada tataran narasi, pengaruh Avalon di Camelot dan di Inggris telah semakin melemah pada sekuen ini. Terkait dengan tuntutan Gwenhwyfar agar Arthur menurunkan Pendragon Banner dari Camelot pada sekuen sebelumnya, komposisi *setting* pada sekuen ini merepresentasikan berkembangnya etnosentrisme pihak Agama Kristen sebagai kekuatan dominan di Camelot.

Selanjutnya pada sekuen 18a, latar Altar di Chapel menunjukkan dominansi Agama Kristen di Camelot. Yang menjadi latar altar chapel istana ini adalah gambar seorang santo yang memegang sebuah tombak, dengan ujung tombaknya menembus leher seekor naga (Color Plate 9). Dari tataran narasi telah dibahas bahwa naga merupakan lambang Uther Pendragon yang menganut Avalon. Dalam kepercayaan Avalon sendiri, naga dianggap sebagai binatang agung yang memiliki kekuatan fisik dan sihir yang kuat.

Sebagai dekorasi yang langsung menghadap ke arah pandangan umat yang sedang beribadah, latar altar ini menjadi sebuah ajang propaganda yang sangat efektif. Latar altar ini secara langsung membawa makna konotasi bahwa Agama Kristen telah berhasil menyingkirkan Avalon dari Camelot dan dari Inggris. Simbol santo membunuh naga ini tidak hanya menunjukkan bahwa Agama Kristen telah mengalahkan Avalon dan menyudahi eksistensi Avalon di Inggris. Dalam mitologi Barthes (1984), gambar santo membunuh naga ini memuat sistem makna kedua yang membentuk mitos mengenai Agama Kristen sebagai kekuatan dominan di Camelot dan wilayah-wilayah kekuasaannya.

---

<sup>80</sup> Posisi kanan dalam film ini lebih banyak didominasi oleh pihak Kristen. Pada adegan-adegan yang menampilkan Avalon dan Kristen pada satu *setting*, Avalon biasanya berada di sebelah kiri dan Agama Kristen di sebelah kanan, seperti yang dapat dicermati pada penempatan pendeta dalam penobatan Arthur (Color Plate 5)

Dari tataran narasi, ketiga contoh etnosentrisme yang dibahas di atas telah menjadi penyebab kehancuran Camelot, seperti intrik-intrik Viviane telah membawa kehancuran bagi Avalon. Namun menjelang akhir narasi yang disampaikan Morgaine, baik pihak Avalon maupun pihak Kristen menyadari etnosentrisme masing-masing dan bersikap lebih terbuka dalam menilai pihak lainnya. Pihak Kristen diwakili oleh Gwenhwyfar yang akhirnya menyadari bahwa kepicikannya telah memberi peluang bagi Mordred untuk menghancurkan Camelot. Sedangkan pihak Avalon diwakili oleh Merlin dan Viviane yang kemudian menyadari bahwa pada akhirnya Avalon harus menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman.

Keterbukaan Avalon untuk menerima dominasi Agama Kristen sebagai bagian dari perubahan jaman yang tak terelakkan dapat diwakili oleh adegan pelemparan Excalibur ke dalam Danau Avalon pada sekuen 25d. Pada sekuen ini, dikisahkan Morgaine membawa Arthur yang terluka parah ke Avalon. Namun Morgaine gagal membuka tabir kabut Avalon sehingga Arthur mengusulkan agar mereka mengembalikan Excalibur kepada *Mother Goddess* yang menguasai danau Avalon. Saat Excalibur dilempar ke udara oleh Morgaine, pedang tersebut mengambang dalam kabut dalam posisi ujung pedang menghadap ke bawah. Lalu pedang tersebut mengeluarkan sinar berbentuk salib (Color Plate 10). Setelah itu, untuk sesaat tabir kabut Avalon terbuka dan memperlihatkan kuil Avalon sebelum kembali tertutup kabut.

Sebagai lambang kekuatan Avalon, perubahan Excalibur menjadi salib merepresentasikan perubahan besar yang telah dialami Avalon di sepanjang narasi *The Mists of Avalon*. Secara simbolis pedang ini menunjukkan kesiapan Avalon untuk menerima perubahan yang terjadi di Inggris. Setelah tawar menawar yang alot, akhirnya Avalon menunjukkan keterbukaan terhadap dominasi Agama Kristen di Inggris. Namun jika dikaitkan dengan adegan kemunculan Excalibur pertama kali pada sekuen 9e, maka sikap terbuka yang direpresentasikan oleh Excalibur pada sekuen 25d sebenarnya merupakan kelanjutan sikap terbuka yang telah digagas oleh Viviane sejak awal narasi. Pada sekuen 9e, Arthur terjebak di dalam sebuah chapel yang sedang terbakar. Kemudian muncul Viviane sebagai *The Goddess* untuk menyerahkan Excalibur. Saat itu, Viviane menunjuk sebuah

salib yang berdiri di atas altar gereja sebagai Excalibur (Color Plate 11). Setelah Arthur mencermatinya, salib tersebut bersinar dan berubah menjadi Excalibur (Color Plate 12) yang tertancap di batu Altar.<sup>81</sup>

Adekan perubahan salib menjadi Excalibur ini dapat dimaknai sebagai representasi keterbukaan pihak Kristen untuk menerima Avalon. Namun secara lebih mendalam, terutama jika dikaitkan dengan perubahan Excalibur menjadi salib pada sekuen 25d, adegan pada sekuen 9e ini merepresentasikan ideologi yang jauh lebih dalam daripada sekedar sikap terbuka terhadap perbedaan. Jika salib yang notabene lambang Agama Kristen dapat berubah menjadi Excalibur yang notabene lambang kekuatan Avalon dan begitu pula sebaliknya, maka perubahan dua arah ini merepresentasikan unsur persamaan dalam perbedaan. Yakni bahwa pada dasarnya baik Avalon maupun Kristen merupakan satu hal yang sama. Bahwa mereka dianggap sebagai dua hal yang berbeda hanya disebabkan oleh perspektif yang berbeda.

Hal ini terutama ditegaskan oleh pernyataan Ambrosius pada sekuen 3a yang menyatakan bahwa baik Avalon maupun Kristen “*serve the Great One above us, at whatever the name.*” Jadi perubahan salib menjadi Excalibur dan Excalibur menjadi salib pada sekuen 9e dan 25d merupakan inti dari moral agama yang disampaikan oleh film *The Mists of Avalon* ini. Yakni bahwa pada intinya agama apapun menyembah Tuhan, hanya namanya berbeda tergantung dari agama yang menyembahnya. Lebih luas lagi, adegan-adegan pada kedua sekuen tersebut juga merepresentasikan ideologi bahwa perbedaan pada dasarnya hanya ditimbulkan oleh perbedaan perspektif. Pada intinya esensi dari hal-hal yang berbeda tersebut sama jika semua orang mau bersikap terbuka terhadap perspektif yang lainnya.

Sebagai akhir sementara dari proses negosiasi yang terjadi antara Avalon dan Agama Kristen dapat dilihat dari susunan *setting* pada sekuen 26. Pada sekuen ini, Morgaine menyaksikan beberapa umat Kristen sedang bersembahyang di hadapan patung Bunda Maria. Di kaki patung Bunda Maria tersebut terdapat persembahan yang didominasi oleh buah apel. Patung Bunda Maria yang

---

<sup>81</sup> Kisah pedang yang tertancap di batu dan hanya bisa ditarik oleh ksatria dengan kemampuan tinggi dan berbudi luhur merupakan salah satu unsur khas Legenda King Arthur

disembah di Glastonbury (lihat Color Plate 13) sangat mirip dengan patung *Mother Goddess* yang disembah oleh pemeluk Avalon, seperti yang dapat dilihat pada sekuen 1b (lihat Color Plate 14). Sedangkan komposisi persembahan yang ada di kaki patung Bunda Maria (lihat Color Plate 15) sangat mirip dengan persembahan yang diletakkan di kaki Patung *Mother Goddess* pada sekuen 6c (Color Plate 16).

Sebagai adegan yang menjadi klimaks dan simpulan dari keseluruhan narasi yang disampaikan Morgaine, kemiripan-kemiripan komposisi *setting* persembahyangan di Glastonbury dengan di Avalon ini menjadi representasi atas hasil sementara negosiasi identitas yang dijalani Avalon dan penyebaran Agama Kristen. Setelah melalui proses negosiasi yang alot yang melibatkan tarik ulur kekuasaan antara pihak Avalon dan Kristen, komposisi seting pada akhir narasi ini menunjukkan bahwa pada akhirnya telah terjadi perpaduan yang harmonis antara Agama Kristen dan Avalon. Perpaduan ini tidak hanya melestarikan unsur-unsur kepercayaan Avalon yang terserap ke dalam ajaran Kristen, tapi juga membuat kedua agama mampu bertahan menghadapi perubahan jaman yang dibawa oleh invasi bangsa Saxon.

Hal lain yang dapat dicermati dari pemilihan dan penyusunan *setting* adalah representasi Avalon dan Glastonbury sebagai ruang-ruang ketiga dalam *The Mists of Avalon*. Meski Avalon dan Glastonbury adalah dua tempat yang menjadi pusat kedua agama yang berkontestansi di Inggris, kedua tempat ini justru menghadirkan berbagai representasi *in-betweenness*. Hal ini akan semakin terasa dengan penggunaan referensi legenda Joseph of Arimathea dalam narasi *The Mists of Avalon* melalui percakapan antara Viviane dan Morgaine pada sekuen 6a.

Pada sekuen 6a ini, Viviane dan Morgaine menyebrangi danau menuju ke Avalon. Dari tengah kabut, Morgaine mendengar suara lonceng gereja yang berdentang dari Glastonbury. Berikut adalah petikan percakapan antara Morgaine dan Viviane dari sekuen 6a tersebut.

Morgaine : *Is that Avalon? It looks like a Christian monastery.*  
Viviane : *It does. But Avalon is beneath it, behind it. Deeper in the mists. It was there long before the Christian built their monastery.*

Dalam percakapan di atas, Viviane menyebutkan bahwa Avalon berada “beneath” Glastonbury, “behind” Glastonbury, “deeper in the mists” daripada Glastonbury. Kata “beneath” dan “behind” yang digunakan dalam deskripsi Viviane tidak mengacu pada makna harfiahnya yang berarti “di bawah” dan “di belakang.” Kedua kata ini mengacu pada posisi Avalon yang tersembunyi dalam dimensi lain di balik kabut Avalon, sesuai dengan deskripsi “deeper in the mists.” Jadi, Avalon terletak persis di Glastonbury, namun pada dimensi yang berbeda yang dibatasi oleh tabir kabut Avalon. Hal ini dapat dilihat lebih jauh dari sekuen 7d, saat Gwenhwyfar yang berada di Glastonbury tiba-tiba berada di Avalon karena Morgaine menyingkapkan tabir kabut Avalon.

Deskripsi Avalon sebagai tempat yang berada di posisi yang sama dengan Glastonbury merepresentasikan negosiasi identitas yang telah berlangsung antara Avalon dan Kristen yang telah terjadi sejak awal kedatangan Agama Kristen ke Inggris. Hal ini berlaku dua arah. Pemilihan Avalon sebagai tempat untuk mendirikan gereja pertama di Inggris menunjukkan bahwa pihak Agama Kristen juga bersikap terbuka kepada pihak Avalon. Jadi, dari tataran narasi dapat dilihat bahwa Avalon telah merintis reartikulasi identitas seiring dengan kedatangan agama baru ke Inggris. Dengan rintisan ini, Avalon terus melakukan negosiasi identitas baik melalui Merlin, Viviane, maupun Morgaine, seperti yang telah dibahas pada bagian 2.3.

Terkait legenda Joseph of Arithmathea yang disebut sebagai pendiri Glastonbury, pemilihan tempat yang persis sama untuk mendirikan tempat ibadah menunjukkan adanya kesamaan pandangan mengenai tempat yang tepat sebagai tempat ibadah mereka. Hal ini merepresentasikan adanya persamaan persepsi dalam ajaran mereka. Persamaan ini akan menjadi faktor yang memudahkan proses negosiasi identitas yang dilakukan Avalon, Agama Kristen, maupun tokoh-tokoh yang terlibat dalam narasi *The Mists of Avalon*. Hal ini terutama ditekankan oleh pemahaman Merlin mengenai konsep “humanity” yang menjadi inti ajaran

Avalon dan Agama Kristen, seperti yang diwejangkannya kepada Viviane (sekuen 16c).

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa pemilihan *setting* dan penyusunan komposisi *frame* dalam *The Mists of Avalon* sangat mendukung representasi negosiasi identitas yang diusung oleh film ini. Negosiasi identitas dihadirkan terutama melalui dominasi warna dan bentuk antara di Danau Avalon, persamaan posisi Avalon dan Glastonbury, serta kemajemukan *setting* pada penobatan Arthur. Ketiganya menghadirkan kondisi-kondisi antara yang cair, keterbukaan, dan tarik ulur antara unsur-unsur perbedaan etnis dan agama sebagai bagian dari lingkungan yang mendorong terjadinya proses negosiasi identitas. Di samping itu, perubahan salib menjadi pedang Excalibur pada sekuen 9e dan Excalibur menjadi pedang kembali pada sekuen 2d turut merepresentasikan keterbukaan yang diperlukan oleh masing-masing budaya yang berbenturan, sehingga negosiasi dapat berlangsung.

### **3.1.2 Representasi Hibriditas melalui Rancangan *Costume* dan *Make Up***

Seperti *setting*, *costume* dan *make up* juga mendukung narasi sebuah film (Bordwell dan Thompson, 1993: 150). Penampilan tokoh (*appearance*) dapat mencitrakan kepribadian tokoh tersebut (Phillips, 1999: 20). Dengan demikian, *costume* dan *make up* dapat mendukung narasi film dalam mendefinisikan identitas yang dimiliki tokoh-tokohnya. Dalam film *The Mists of Avalon*, *costume* dan *make up* terutama berperan dalam membedakan etnis *Romanized Celt* dan *Brethonic Celt*, pemeluk Avalon dan Kristen, suku Breton dan Saxon, serta karakterisasi tokoh protagonis dan antagonis.

Seperti yang telah dibahas pada bagian 2.4 mengenai persinggungan antara etnis *Romanized Celt* dan *Brethonic Celt* yang sekaligus terkait dengan persinggungan antara kepercayaan Avalon dan Kristen, penduduk beretnis *Romanized Celt* memeluk Agama Kristen sementara penduduk beretnis *Brethonic Celt* lebih banyak memeluk kepercayaan Avalon. Kedua etnis ini dapat dikenali dari pakaian dan *make up* yang mereka kenakan.

Pria etnis *Romanized Celt* dapat dikenali melalui rambut mereka yang dipangkas pendek dan gaun kain yang biasanya dipadu dengan baju zirah, seperti yang dapat dilihat dari penampilan Gorlois<sup>82</sup> (Color Plate 17). Perempuan *Romanized Celt* menggunakan gaun kain dengan sulaman sementara rambut mereka tampak berkilau. Pada acara-acara resmi, perempuan etnis ini biasanya mengenakan kerudung, seperti yang dapat dilihat dari penampilan Gwenhwyfar (Color Plate 18).<sup>83</sup> Prajurit dari etnis ini biasanya menggunakan helm dan berbaju zirah (Color Plate 19).

Sementara itu, pria etnis *Brethonic Celt* atau biasa disebut “*the tribesmen*” dapat dikenali terutama dari tato pada wajah atau bagian tubuh mereka yang lain, seperti yang terlihat pada wajah Uther (Color Plate 20) dan wajah Accalon (Color Plate 21). Disamping itu, rambut mereka biasanya panjang dan pakaian mereka banyak menggunakan bulu binatang, seperti mantel yang dikenakan Uther (Color Plate 22). Perempuan beretnis *Brethonic Celt* biasanya menggunakan pakaian yang lebih terbuka dari perempuan *Romanized Celt*, terutama di kalangan bangsawannya (Color Plate 23). Rambut mereka biasanya tergerai tanpa kerudung. Tatahan rambutnya banyak melibatkan kepangan-kepangan kecil, agak gimbal, atau dihiasi pernak-pernik logam.

Untuk petinggi Avalon seperti Viviane (Color Plate 24) dan Igraine (Color Plate 25), di dahi mereka terdapat tato bulan sabit. Kalung berpendulum logam lempengan biasanya digunakan Morgaine, Merlin, dan Viviane. Sementara itu, Prajurit “*tribesmen*” lebih mudah dikenali melalui tato di tubuh mereka serta pakaian mereka yang terbuka dan banyak menggunakan bahan-bahan dari alam seperti kulit dan tanduk binatang (Color Plate 26).

Yang menonjol dari rancangan pakaian dalam *The Mists of Avalon* adalah kecenderungan untuk menunjukkan bahwa etnis *Romanized Celt* menggunakan pakaian yang dibuat dengan teknologi yang lebih mutakhir, seperti hasil tenunan yang lebih halus, bahan beludru, dan tempaan logam yang rapi. Sedangkan

---

<sup>82</sup> Pada tataran narasi, Gorlois dicitrakan sebagai tokoh *Romanized Celt* yang sangat fanatik terhadap Agama Kristen.

<sup>83</sup> Dari tataran narasi disebutkan bahwa Gwenhwyfar adalah “*the Christian Princess*” sehingga penampilannya dapat mewakili penampilan perempuan etnis *Romanized Celt*.

pakaian untuk etnis *Brethonic Celt* cenderung lebih banyak menggunakan bahan dari alam seperti bulu binatang dan kulit kayu.

Perbedaan ini dirancang terkait dengan konsep “*the Old teaching and the New*” seperti yang disebutkan oleh Arthur dalam pidato penobatannya. “*The Old Teaching*” atau Avalon merupakan kepercayaan yang telah ada di Inggris jauh sebelum Agama Kristen lahir dan disebarkan di Inggris. Sebagai Agama yang lahir dan disebarkan di Inggris beberapa abad setelah Avalon menjadi kepercayaan di Inggris, Agama Kristen disebut sebagai “*the New Teaching*”.

Terkait dengan konsep hibriditas yang disampaikan film *The Mists of Avalon* ini, rancangan pakaian dalam film ini juga turut merepresentasikan isu hibriditas yang diusung film ini. Hal ini dapat dilihat dari rancangan pakaian tokoh-tokoh hibrid seperti Morgaine dan Arthur. Seperti yang telah dibahas pada bagian 2.3, Morgaine dan Arthur adalah tokoh-tokoh yang lahir dan tumbuh dalam keragaman. Sebagai tokoh yang menjadi representasi hibriditas dalam film ini, pakaian Morgaine dan Arthur dirancang sedemikian rupa sehingga pakaian mereka menggabungkan unsur-unsur pakaian dari kedua kubu yang sedang berkontestansi.

Saat masih berada di Cornwall, Morgaine mengenakan gaun anak-anak dengan penutup kepala (Color Plate 27). Pakaian ini merepresentasikan posisi Morgaine yang masih berada di lingkungan Kristen. Pengaruh Avalon dari Igraine dan Morgawse yang didapatkan Morgaine tidak direpresentasikan melalui pakaian ini, melainkan melalui kelebihan Morgaine untuk memiliki *sight*. Absennya unsur Avalon dalam pakaian Morgaine saat berada di Cornwall merepresentasikan tekanan Gorlois terhadap kepercayaan Avalon di wilayah kekuasaannya.<sup>84</sup>

Ketika Morgaine sedang menjalani pelatihan di Avalon, pakaian Morgaine sangat bercorak Avalon dengan gaun warna kunyit berlingkar leher rendah dengan aksan rajutan. Kain yang digunakan untuk gaun Morgaine memiliki aksan rempel. Rambut Morgaine dikepang banyak menyerupai rambut gimbal tanpa mengenakan kerudung. Morgaine juga mengenakan kalung perak

---

<sup>84</sup> Pada tataran domestik, Gorlois melarang Igraine menggunakan kekuatan Avalon yang dimiliki Igraine.

yang menjadi ciri aksesoris etnis *Brethonic Celt* dalam film ini. Dan sejak dinobatkan sebagai *Priestess of Avalon*, Morgaine memiliki tato bulan sabit di keningnya (Color Plate 28).

Namun sebagai seorang *Priestess of Avalon*, Morgaine tetap membawa hibriditas darah yang mengalir dalam tubuhnya serta pendidikan hibrid yang diterimanya selama masih berada di Cornwall dan Camelot. Hibriditas dalam diri Morgaine ini direpresentasikan oleh pakaian Morgaine yang didesain berbeda dari pendeta-pendeta tinggi Avalon lainnya. Raven, misalnya, memiliki tatanan rambut unik dengan kepala gundul yang menyisakan sedikit kuncir yang dikepang-kepang pada bagian belakang atas kepalanya. Sementara pakaiannya banyak memiliki bagian terbuka dengan sabuk kulit melingkari pinggang (Color Plate 29). Sedangkan pakaian Morgaine tidak dilengkapi sabuk kulit.

Saat Morgaine berada di Camelot, Morgaine tidak lagi mengenakan gaun berwarna kuning kunyit khas pendeta Avalon. Morgaine mengenakan gaun layaknya perempuan Kristen: dari bahan kain halus dengan sulaman rapi. Namun Morgaine tidak mengenakan kerudung dan tetap memperlihatkan tato bulan sabit di keningnya (Color Plate 30). Kostum Morgaine ini menunjukkan bahwa sebagai *Priestess of Avalon* Morgaine tidak terpaku pada kebiasaannya di Avalon. Di lingkungannya yang baru, Morgaine mampu menyesuaikan diri. Namun Morgaine tidak berubah total dan menanggalkan statusnya sebagai seorang pemeluk Avalon. Morgaine memadukan Avalon dan Kristen, seperti yang dilakukannya terhadap caranya berpakaian.

Hal yang sama juga ditunjukkan dalam rancangan kostum Arthur. Seperti yang telah dibahas di Bagian 2.2.1, Arthur adalah tokoh laki-laki yang lahir dan tumbuh di ruang antara. Sebagai tokoh yang dicanangkan untuk menjadi pemimpin yang menyatukan pemeluk Kristen dan Avalon, Arthur mengenakan kostum yang memadukan unsur kostum kedua pihak. Saat Arthur masih kecil dan berada di Camelot, Arthur yang dididik secara Kristen namun mendapat pendidikan multikultural dari Morgaine, mengenakan pakaian ala *Romanized Celt* dengan terusan dan jubah serta ikat pinggang (Color Plate 31). Sedangkan

pengaruh Avalon dalam pendidikan awal Arthur dicirikan oleh rambutnya yang dikepang banyak (Color Plate 32).

Saat Arthur mengikuti *Great Marriage*, Arthur mengenakan pakaian seperti seorang *tribesman*, yakni bertelanjang dada dengan bawahan yang menggunakan bahan dari alam (Color Plate 33). Dan untuk menunjukkan bahwa Arthur masih seorang yang hibrid meski telah mendapat pengaruh Merlin selama bertahun-tahun, Arthur memiliki rambut pendek rapi layaknya seorang Kristen. Lebih jauh, meski Arthur mendapat didikan Avalon dari Merlin, Arthur tidak memiliki tato sama sekali layaknya pemeluk Avalon seperti Uther atau Accalon. Seperti rancangan kostum Morgaine, rancangan kostum Arthur juga memadukan unsur-unsur kostum Avalon dan Kristen. Dengan demikian, pencitraan Arthur sebagai tokoh yang hibrid menjadi semakin kuat.

Representasi hibriditas juga dapat dicermati pada kostum dan tata rias Igraine. Sebagai seorang bangsawan Avalon yang menikah dengan seorang *duke* Kristen, Igraine mengenakan gaun yang panjang dengan lapisan luar seperti pakaian Gwenhwyfar (Color Plate 34). Namun Igraine masih memiliki tato bulan sabit di keningnya. Fluiditas identitas Igraine terutama direpresentasikan oleh tatanan rambut Igraine. Saat Igraine lebih condong ke Avalon (misalnya saat mengalami *sight* pada sekuen 1c dan melakukan sihir pada sekuen 4c), rambut Igraine tergerai tanpa mengenakan kerudung (Color Plate 35). Saat menghadiri pertemuan Ambrosius pada sekuen 3b, selaku Duchess of Cornwall Igraine mengenakan kerudung dan mahkota (Color Plate 36).

Saat Igraine mulai mempercayai ramalan Merlin tentang Uther pada sekuen 3c, Igraine membuka mahkota dan kerudungnya (Color Plate 37). Kerudung dan mahkota Igraine masih dilepas saat terjadi pertengkaran antara Igraine dan Gorlois pada sekuen berikutnya. Lebih jauh, saat Igraine kembali menggunakan sihir yang sangat kuat untuk menemui Uther melalui *sending* (sekuen 4c), Igraine mengambil tusuk kondanya untuk menoreh tangannya sehingga rambutnya yang semula diangkat sebagian (Color Plate 38), menjadi total tergerai (lihat kembali Color Plate 34).

Tatanan rambut Igraine yang digeraikan ini merepresentasikan posisi Igraine yang lebih condong ke Avalon. Hal ini dilakukan dengan menolak tekanan Gorlois yang menginginkan Igraine untuk tetap berada pada ruang domestik sehingga Gorlois dapat memiliki Igraine untuk dirinya sendiri seperti yang disahkan oleh Gereja. Lebih jauh lagi, tatanan rambut yang digeraikan dan tanpa kerudung dan atau mahkota merepresentasikan kebebasan tanpa pembatas, ikatan, atau tekanan yang dibuat oleh manusia. Karena itu saat Igraine Igraine lebih memilih menegakkan martabatnya sebagai perempuan bangsawan Avalon yang menolak kepemilikan perempuan oleh laki-laki, tatanan rambut Igraine selalu tergerai tanpa kerudung dan atau mahkota.

Dalam *The Mists of Avalon*, pakaian juga menjadi ajang demistifikasi bagi tokoh demistifikasi tokoh-tokoh perempuan dalam Legenda King Arthur. Hal ini terutama diaplikasikan kepada tokoh Viviane, Igraine, dan Morgawse. Dalam Legenda King Arthur versi kanon, ketiga tokoh ini sering dianggap satu tokoh dan sering pula dianggap tiga bersaudara dari kepercayaan pagan yang mistis dan licik. Melalui warna pakaian, dalam film ini pencitraan mereka didemistifikasi dengan menghadirkan perbandingan langsung antara Viviane, Igraine dan Morgawse.

Sebagai *Highest Priestess of Avalon*, *Lady of the Lake* dan sekaligus perwakilan *Mother Goddess*, Viviane sering disamakan dengan sebangsa peri jahat yang dipuja penduduk pagan atau kafir dalam Legenda King Arthur. Sebagai tokoh perempuan yang memiliki kekuatan gaib, Viviane dicitrakan sebagai perempuan yang suka menggunakan sihir jahat untuk mendapatkan keinginannya, yakni menggoda pemeluk Kristen agar meninggalkan ajaran Kristus. Dalam *The Mists of Avalon*, digambarkan sebagai tokoh yang tegas, mengesampingkan perasaan pribadi demi kepentingan Avalon, namun tetap memiliki rasa sayang seperti yang ia tunjukkan kepada Morgaine (Color Plate 39).

Dengan pencitraan yang demikian, kostum Viviane dirancang berbentuk gaun dari kain berwarna biru laut (lihat Color Plate 23). Bahan kain yang digunakan untuk gaun Viviane membuat Viviane terlihat elegan. Hal ini menopang statusnya sebagai seorang bangsawan Avalon. Sedangkan warna biru

yang dipilih untuk gaun Viviane mengacu kepada warna air yang dalam. Air yang dalam menyimbolkan kesejukan dan ketenangan. Kedua sifat ini berkaitan dengan fungsi Viviane sebagai wakil *Mother Goddess* yang menjadi pemelihara alam layaknya seorang ibu yang memelihara anaknya dengan penuh kesabaran dan pengorbanan. Lebih jauh, air yang dalam juga merepresentasikan citra Viviane sebagai pemimpin sebuah organisasi besar sehingga harus menekan emosinya dan tetap terlihat tenang berwibawa dengan kekuatan besar di dalam dirinya.

Sementara itu, penampilan Igraine didominasi oleh warna coklat (lihat Color Plate 35-38). Warna coklat yang dipilih untuk menjadi warna rambut dan gaun Igraine mengacu pada warna tanah yang penuh kehangatan. Hal ini terkait dengan fungsinya sebagai ibu yang melahirkan tokoh-tokoh kunci dalam narasi *The Mists of Avalon*. Dalam film ini, Igraine digambarkan sebagai seorang perempuan yang sangat keibuan. Hal ini dapat dilihat dari perhatiannya pada Morgaine saat berada di Cornwall pada sekuen 2g, kegigihan Igraine untuk mempertahankan Arthur dan Morgaine saat Viviane mengambil mereka pada sekuen 5f, dan tangisannya saat Morgaine dan Arthur meninggalkan Igraine pada sekuen 5g. Sikap Igraine juga sangat hangat kepada Gwenthwyfar saat Gwenthwyfar datang ke Glastonbury meski Igraine tahu Gwenthwyfar telah mengkhianati Arthur pada sekuen 22e.

Warna coklat yang mendominasi kostum Igraine juga mengacu pada warna tanah yang penuh kepasrahan. Sebagai sebidang tanah, Igraine dimanfaatkan oleh Viviane untuk melahirkan Arthur seperti yang diungkapkan pada sekuen 2c. Dan sekuat apapun Igraine menentang rencana Viviane, hingga pertengahan narasi Igraine selalu dibuat pasrah oleh Viviane. Kepasrahan juga menjadi solusi bagi Igraine untuk bertahan hidup dalam gejolak politik yang mengombang-ambingnya. Hal ini ditunjukkan oleh keputusannya untuk menjadi biarawati di Glastonbury saat Uther meninggal. Dengan menyerahkan diri kepada Tuhan, Igraine menjadi kuat dan tenang sehingga Igraine dikisahkan hidup paling lama dibandingkan kedua saudaranya Viviane dan Morgawse.

Sementara itu, Morgawse ditampilkan dengan kostum berwarna hijau. Berbeda dari kedua kakaknya, sebagai putri ketiga dari tiga bersaudara Avalon,

Morgawse digambarkan sebagai perempuan yang memuja kekuasaan. Sifat ini semakin menguasai diri Morgawse hingga Morgawse menghalalkan segala cara untuk mencapai kekuasaannya. Hal ini direpresentasikan oleh warna gaun Morgawse yang menjadi semakin gelap seiring dengan perkembangan narasi.

Saat masih berada di Cornwall, Morgawse digambarkan sebagai perempuan yang memuja kekuatan Avalon oleh Morgaine (lihat sekuen 2b). Saat itu, pakaian Morgawse berwarna hijau muda (Color Plate 40). Pada sekuen 12a, Morgawse menjebak Morgaine untuk menggugurkan kandungannya. Ramuan yang diberikan Morgawse tidak hanya akan menggugurkan kandungannya, tapi juga akan membuat Morgaine mandul. Dengan demikian, anak-anak Morgawse tidak lagi berada di belakang anak-anak Morgaine dalam urutan pewaris tahta Arthur. Pada adegan ini, baju Morgaine hijau gelap (Color Plate 41). Dan saat Morgawse secara eksplisit mengumumkan dirinya sebagai orang yang menghalalkan segala cara untuk mencapai kekuasaan pada sekuen 23d, Morgawse menggunakan baju hijau gelap yang hampir kehitaman (Color Plate 42).

Perubahan gradasi warna pakaian Morgawse sebagai representasi pengungkapan karakterisasi Morgawse sebagai tokoh antagonis juga dibarengi oleh perubahan *make up* dan tatanan rambut. Saat masih berada di Cornwall, Morgawse tampil tanpa menggunakan *make up* dan rambutnya tergerai (Color Plate 40). Hal ini mengacu pada kebaikan yang masih ada di dalam diri Morgawse, seperti kasih sayangnya kepada Morgaine (Color Plate 43).

Pada sekuen 10k, Morgawse yang telah mengutuk rahim Morgawse mengungkapkan rencana jahatnya kepada Lot, yakni untuk menempatkan anak-anak mereka sebagai pewaris Arthur. Saat itu, Morgawse yang menggunakan baju hijau gelap menggunakan mahkota dengan *make up* yang tajam (Color Plate 44). Warna gaun Morgawse yang lebih gelap dari gaunnya saat belum menikah menunjukkan semakin gelapnya intrik-intrik yang dilakukan Morgawse untuk dapat berkuasa. *Make-up*-nya yang tajam semakin menonjolkan ambisinya untuk berkuasa.

Pada sekuen 23d Morgawse dengan terbuka mengakui bahwa ia menghalalkan segala cara untuk berkuasa, termasuk secara terbuka hendak

membunuh Viviane. Saat itu, Morgawse menggunakan *make up* yang sangat tajam. Yang paling mencolok dari riasan Morgawse saat itu adalah *eye shadow* gaya *smokey eyes*<sup>85</sup> (Color Plate 45). Dengan *eye shadow* ini, mata Morgawse berbingkai hitam yang memberikan kesan mengerikan pada penampilan Morgawse. Kesan ini mewakili efek yang ditimbulkan dari kalangan Kristen dan Avalon melihat sepak terjang Morgawse untuk berkuasa.

Sedangkan dari tataran ideologi, efek mengerikan ini merepresentasikan akibat yang akan terjadi jika seorang individu memanfaatkan celah-celah dalam ruang ketiga dengan cara yang salah. Terkait narasi, kesempatan Morgawse untuk masuk ke Camelot dan berkuasa muncul karena dua kekuatan besar di Camelot tidak lagi bersatu. Dua kekuatan ini kembali bersaing dan memberi kesempatan kepada Morgawse untuk mengambil keuntungan dari kedua belah pihak demi kepentingannya sendiri. Hal yang sama akan terjadi dalam masyarakat yang majemuk jika unsur-unsur yang berbeda dalam masyarakat tersebut tidak mau bernegosiasi dan bersikap saling menerima keberadaan masing-masing.

Dengan rancangan kostum yang berbeda antara Viviane, Igraine dan Morgawse, terlihat adanya usaha untuk melakukan demistifikasi tokoh-tokoh perempuan tersebut melalui rancangan kostum dalam *The Mists of Avalon*. Hal ini terutama berlaku bagi Viviane selaku *The Lady of the Lake*. Viviane bukan lagi tokoh antagonis dengan sihir jahatnya, tapi seorang ibu dan pemimpin bagi umat Avalon. Demistifikasi juga berlaku secara lebih luas bagi seluruh umat Avalon yang selalu dihubungkan dengan sihir jahat pada Legenda King Arthur versi kanon. Dengan pemimpin agama seperti Viviane dan penasehat sebijak Merlin, pemeluk Avalon bukanlah bangsa barbar yang jahat. Apalagi dengan pencitraan Igraine sebagai perempuan penuh kehangatan, Avalon diberikan pencitraan positif dalam film ini.

Di sisi lain, peran Morgawse sebagai tokoh antagonis ini menyampaikan demistifikasi yang sangat kuat mengenai antagonis dan Avalon, yakni bahwa tidak

---

<sup>85</sup> Tata rias dengan *smokey eyes* berarti menggunakan *eye shadow* (celak pada kelopak mata) yang berwarna gelap, dapat berupa gradasi dari hitam ke abu-abu. Biasanya *eye-liner* (garis pembentuk mata) berwarna hitam gelap lalu diikuti oleh sapuan warna hitam bergradasi ke abu-abu menuju alis. Pada kelopak bawah, hal yang sama dilakukan hingga mencapai daerah kantung mata.

semua penganut atau petinggi Avalon jahat seperti Morgawse.<sup>86</sup> Lebih jauh, hal ini juga menunjukkan bahwa tokoh jahat bisa berasal dari pihak Avalon atau dari pihak lain. Secara manusiawi, manusia dapat terlahir jahat seperti Morgawse. Manusia juga dapat menjadi jahat bagi pihak lain yang memiliki kepentingan yang berseberangan, seperti Viviane bagi pihak Kristen (misal pada sekuen 17b)<sup>87</sup> atau Gwenhwyfar terhadap Morgaine pada sekuen 15f).<sup>8889</sup>

Kostum dan *make up* juga mendukung kesimpulan akhir dari narasi *The Mists of Avalon*. Saat Morgaine menyampaikan epilog pada sekuen 26, Morgaine yang berada di Glastonbury mengenakan pakaian berwarna kemerahan, rambut depan diangkat sehingga tato bulan sabit di keningnya menjadi sangat terlihat, sementara rambut belakangnya tergerai tanpa menggunakan kerudung (Color Plate 46). Kostum dan *make up* yang demikian jelas tidak menunjukkan kostum seorang biarawati. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Morgaine hanya mencari *sanctuary* di Glastonbury tanpa beralih agama.

Sebagai adegan yang menyampaikan kesimpulan dari narasi *The Mists of Avalon*, kostum dan *make up* Morgaine dalam adegan ini sangat mendukung representasi negosiasi identitas yang disampaikan. Sebagai seorang *Priestess of Avalon*, keberadaan Morgaine di Glastonbury menunjukkan bahwa baik Avalon maupun pihak gereja telah menerima keberadaan masing-masing. Dalam hal ini, pihak gereja tidak memaksakan agamanya kepada Morgaine. Pun pihak gereja tidak menuntut Morgaine untuk menyembunyikan atributnya sebagai seorang *Priestess of Avalon*. Padahal saat itu, Agama Kristen telah menjadi sebuah kekuatan dominan dibandingkan kekuatan Avalon yang telah sirna.

---

<sup>86</sup> Secara ideologis, pencitraan Morgawse sebagai antagonis dalam film ini menghadirkan ambiguitas atas posisi teks terhadap isu hibriditas dan negosiasi identitas yang diusungnya. Hal ini telah dibahas pada bagian 2.2.5 mengenai pencitraan Morgawse.

<sup>87</sup> Keputusan Viviane untuk menunjuk Mordred sebagai pengganti Arthur sementara Arthur masih hidup dan masih mampu memimpin Camelot. Hal ini dilakukan Viviane karena merasa eksistensi Avalon semakin terancam setelah Arthur lebih condong ke Kristen setelah menikah dengan Gwenhwyfar. Pada tahap ini, Viviane menjadi musuh bagi umat Kristen.

<sup>88</sup> Gwenhwyfar menjebak Morgaine agar menikahi Uriens sementara Gwenhwyfar tahu Morgaine mencintai Accalon yang tak lain adalah anak Uriens. Hal ini dilakukan Gwenhwyfar karena menyesal telah mempercayai jimat Beltane pemberian Morgaine yang membuat Lancelot menjauhi Gwenhwyfar dan menikahi Elaine.

<sup>89</sup> Pencitraan Morgawse sebagai antagonis membangun ambiguitas dalam posisi teks terhadap isu hibriditas dan negosiasi identitas yang diusung teks. Hal ini telah dibahas pada Bagian 2.2.5 mengenai pencitraan Morgawse.

*Make up* dan tatanan rambut Morgaine dibuat sangat bersih, sehingga Morgaine kelihatan jauh lebih muda dibandingkan dengan penampilannya saat melakukan narasi dari atas Danau Avalon (Color Plate 47). Hal ini menunjukkan kondisi Morgaine yang sudah jauh lebih baik sebagai representasi hasil negosiasi identitas yang telah dilakukannya. Dengan keterbukaannya untuk menerima keberadaan Agama Kristen sebagai agama dominan, Morgaine tidak lagi berada di tengah kabut dan terombang-ambing dalam sebuah perahu kecil. Sikap terbuka ini memberikan pijakan dan pencerahan bagi Morgaine.

Warna kostum Morgaine yang dihiasi sentuhan warna merah mendukung hasil negosiasi identitas yang dilakukan Morgaine. Warna merah dalam film ini sering dikaitkan dengan warna Pendragon Banner yang menjadi lambang kekuatan Avalon di Camelot. Di samping itu, warna merah juga mengacu pada kejayaan secara umum. Dengan kostum yang demikian, Morgaine tidak hanya menunjukkan bahwa sebenarnya Avalon masih hidup di dalam dirinya. Morgaine juga menunjukkan bahwa keterbukaan Avalon untuk menerima Agama Kristen telah membawa kejayaan dan memberi kelanggengan bagi keberadaan Avalon di Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa negosiasi identitas dapat memberikan kejayaan bagi mereka yang melakukannya.

Secara umum dapat dilihat bahwa *costume* dan *make up* dalam *The Mists of Avalon* turut berperan dalam menghadirkan kemajemukan dalam film ini. Rancangan pakaian dan tata rias wajah dan rambut dalam film ini membedakan etnis *Romanized Celt* dari *Brethonic Celt*, pemeluk Agama Kristen dari penganut Avalon, dan perkembangan karakter Morgawse sebagai antagonis. Di samping itu, kostum dan *make up* juga turut mendukung demistifikasi terhadap Viviane sebagai *Lady of the Lake*. Selanjutnya, hibriditas dalam pencitraan Arthur dan Morgaine juga semakin ditekankan perpaduan unsur-unsur Avalon dan Kristen dalam rancangan pakaian mereka.

### **3.1.3 Demistifikasi Kepercayaan Pagan melalui Rancangan *Lighting***

*Lighting* atau pencahayaan memegang peran penting dalam penyampaian sebuah naratif film. Terang gelap area-area tertentu dalam sebuah *frame* turut

mendukung komposisi gambar dan menuntun perhatian penonton pada gerak atau benda yang akan menjadi kunci dalam penyampaian cerita (Bordwell dan Thompson, 1993: 152). Hal ini juga berlaku dalam film *The Mists of Avalon*. *Lighting* digunakan secara intensif untuk menyampaikan representasi negosiasi identitas melalui komposisi cahaya pada *setting* dan pencitraan tokoh.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, *setting* tempat Morgaine menyampaikan narasi Kilas Balik II di atas Danau Avalon menjadi ajang representasi negosiasi yang sangat kuat melalui dominasi warna abu-abu, unsur air, dan kabut pada *setting* tersebut.<sup>90</sup> Cahaya yang digunakan pada *setting* tersebut sangat minim. Hal ini berbeda dengan cahaya yang digunakan pada *setting* tempat menyampaikan Kilas Balik Tingkat I di Glastonbury pada sekuen 26.

Di Glastonbury, *setting* tidak lagi didominasi oleh warna abu-abu yang minim cahaya. Sebaliknya, cahaya tampak masuk melalui jendela kecil di belakang altar Bunda Maria (Color Plate 48). Selain itu, lilin tampak dinyalakan di beberapa tempat dalam jumlah besar (Color Plate 49). Kedua sumber cahaya ini secara teknis menjadi *key light*<sup>91</sup> dan *fill light* yang menghasilkan pencahayaan yang lembut dan berpendar.

Pencahayaan ini memberikan kesan sejuk dan damai yang merepresentasikan masa damai yang dialami di Inggris setelah Bangsa Saxon mendominasi Inggris. Cahaya yang datang dari arah jendela di belakang patung Bunda Maria juga mengisyaratkan harapan. Hal ini sejalan dengan *voice-over narration* yang disampaikan Morgaine bahwa harapan Morgaine mengenai kelestarian *Mother Goddess* ternyata terwujud melalui inkarnasi *Mother Goddess* menjadi Bunda Maria.

Efek pencahayaan ini sangat berbeda dengan efek yang ditimbulkan oleh pencahayaan minim pada sekuen 1a, 5c, 14a, dan 25b, yakni saat Morgaine menyampaikan narasi dari atas danau Avalon yang berkabut. Dengan pencahayaan cahaya yang minim, *setting* menjadi temaram dan dingin. Hal ini

---

<sup>90</sup> Lihat kembali pembahasan pada bagian 3.1.1 tentang *Setting*

<sup>91</sup> Penjelasan istilah-istilah teknis seperti ini dapat dilihat pada Lampiran 7, halaman 276

merepresentasikan kondisi hati Morgaine yang sedang putus asa setelah Viviane meninggal dan Arthur terluka parah sementara Avalon semakin jauh tersembunyi di balik kabut.<sup>92</sup>

Pencahayaan juga menjadi ajang demistifikasi bagi pencitraan Avalon. Dalam Legenda King Arthur versi kanon, Avalon dikaitkan dengan kegelapan, kekuatan jahat, dan dunia roh.<sup>93</sup> Dalam *The Mists of Avalon*, Avalon selalu digambarkan bergelimang cahaya (Color Plate 50-52). Hanya ada dua adegan dalam film ini yang menghadirkan Avalon dalam pencahayaan minim. Pertama saat Merlin meninggal dan kabut memasuki kuil Avalon pada sekuen 16d (Color Plate 53). Yang kedua adalah saat Viviane meninggal dan terjadi gerhana matahari pada sekuen 23f (Color Plate 54).

Dengan *high key lighting* untuk menampilkan Avalon yang bergelimang cahaya, Avalon dicitrakan sebagai tempat yang indah.<sup>94</sup> Hal ini mendukung deskripsi Avalon yang disampaikan oleh Morgaine dan Viviane pada sekuen 6a, serta deskripsi yang disampaikan Lancelot kepada Gwenhwyfar pada sekuen 7d. Dengan deskripsi yang demikian, Avalon tidak lagi menjadi tempat yang menyeramkan dalam *The Mists of Avalon*. Demistifikasi Avalon sebagai tempat yang hangat, tenang, dan indah mendukung demistifikasi tokoh-tokoh yang dikaitkan dengan kekuatan Avalon seperti Viviane sebagai Lady of the Lake. Hal ini sejalan dengan demistifikasi yang dilakukan melalui narasi, *make up*, dan kostum Viviane, seperti yang telah dibahas pada bagian sebelumnya.

Pada tataran narasi, tempat yang justru menjadi tempat yang gelap dan dingin dalam *The Mists of Avalon* adalah istana Lot of Orkney. Orkney berada di “*Scottish Islands*” yang berarti berada di bagian utara Inggris. Tempat ini digambarkan berada di pinggir pantai yang terjal (Color Plate 55). Saat istana ini

---

<sup>92</sup> Pembahasan mengenai representasi negosiasi identitas melalui kabut ini dapat dilihat pada Bagian 3.1.1 mengenai *Setting*, halaman

<sup>93</sup> Mitos Avalon sebagai “*underworld*” diwakili dengan sebutan “*fairy people*” yang diteriakkan Gwenhwyfar untuk Morgaine pada sekuen 7c dalam *The Mists of Avalon*. Dalam tataran narasi, sebutan tersebut diberikan oleh para pemeluk Agama Kristen dan berlaku untuk seluruh penghuni Avalon. Bagi para pendeta Kristen, Avalon adalah dunia gaib yang tidak nyata.

<sup>94</sup> Dalam mitos Avalon, pulau Avalon dikenal juga sebagai Isle of Apple dan terkenal sebagai pulau penghasil apple terbaik (dipunggah <http://www.glastonburyabbey.com>, 10 Oktober 2006). Dalam *The Mists of Avalon*, mitos ini disertakan melalui wujud persembahan untuk *Mother Goddess* (dan nantinya untuk bunda Maria) terutama berupa apel.

diperlihatkan, salju menutupi halamannya, sementara hanya ada satu cerobong asap yang mengepul.

Gelapnya langit di atas istana Orkney bukan hanya mengacu pada musim dingin di daerah utara Inggris, tapi juga kegelapan pikiran dan dinginnya hati para penghuninya. Saat itu, Morgaine hendak melahirkan Mordred dan secara keliru memilih perlindungan kepada Morgawse daripada kepada Viviane. Pada saat yang sama, Morgawse dan Lot merencanakan untuk membunuh bayi yang dilahirkan Morgaine begitu dilahirkan. Kegelapan ini juga mengacu pada kekuatan besar yang menyertai kelahiran Mordred yang akan disalahgunakan oleh Morgawse untuk menghancurkan Arthur dan Camelot.

Jadi, pencahayaan dalam *The Mists of Avalon* tidak lagi digunakan untuk mendiskreditkan Avalon, Viviane atau Morgaine sebagai tokoh antagonis seperti yang terjadi dalam Legenda King Arthur versi kanon. Sejalan dengan hal ini, pencahayaan tetap digunakan untuk mencitrakan tokoh protagonis dan antagonis dalam film ini. Dengan pencahayaan yang terang dan hangat yang digunakan untuk menampilkan Avalon, tidak hanya Avalon yang didemistifikasi, tapi juga kekuatan Avalon dan tokoh-tokoh yang dikaitkan dengan kekuatan tersebut.

Dengan demikian posisi Morgaine sebagai narator yang menceritakan kembali “kisah yang sebenarnya” mengenai Legenda King Arthur menjadi semakin dikukuhkan sebagai protagonis dalam film ini. Begitu pula dengan pencahayaan yang sebaliknya untuk istana Orkney, tercipta bahwa penghuni istana tersebut berhati dingin, gelap, dan kejam. Hal ini semakin mengukuhkan peran Morgawse sebagai antagonis.

Seiring dengan pencitraan Morgawse sebagai antagonis melalui tata cahaya yang digunakan untuk menyinari Istana Orkney, pencahayaan yang digunakan untuk menampilkan Morgawse pada adegan tertentu juga semakin memperkuat pencitraannya sebagai tokoh antagonis. Hal ini dapat dilihat dari adegan-adegan pada sekuen 10m, 17b, 22b dan 22c.

Pada sekuen 10m, Morgawse mengetahui kehamilan Morgaine dan segera menyusun rencana untuk melenyapkan anak Morgaine. Saat itu, Morgawse di-*close-up* dengan *crosslight* kuat yang membentuk garis di sepanjang hidung, pipi,

dan rahang Morgawse (Color Plate 56). Dengan *fill light* dari arah kiri *frame*, tato dan riasan mata Morgawse yang tajam menjadi terlihat jelas. Perpaduan kedua pencahayaan ini menampilkan Morgawse sebagai tokoh dengan karakter kuat, sekaligus kejam, dan mengerikan.

Pada sekuen 17c, Morgawse mengungkapkan jati dirinya kepada Mordred. Morgawse mengaku bahwa ia telah mengutuk Gwenthwyfar dan menjaga agar Mordred tetap menjadi satu-satunya pewaris Arthur, sehingga Morgawse dapat menjadi *High Queen Mother*. Saat itu, *cross light* datang dari kanan *frame*, dengan *backlight* dari belakang kanan Morgawse. Dengan pencahayaan ini, tidak hanya tulang pipi dan tulang rahang Morgawse yang menonjol. Tapi bentuk sanggulan rambut juga terlihat dari kiri dan kanan *frame*, menampilkan tatanan yang hampir menyerupai tanduk (Color Plate 57). Hal ini mengingatkan kita pada bentuk “*devil*” yang melambangkan kejahatan. Sampai pada tahap ini, Morgawse telah menambah sekutunya dan tidak lagi terbatas pada suaminya, Lot. Morgawse juga telah mengungkapkan rencana jahatnya kepada Mordred.

Pada sekuen 22b, rencana jahat Morgawse kembali diungkapkan kepada Gwenthwyfar. Saat menjebak Gwenthwyfar dan Lancelot, Mordred memanggil Morgawse yang bersembunyi di balik pintu dengan sebutan “*Mother*”. Saat itu, Gwenthwyfar baru menyadari bahwa “ibu” atau biang kerok dari kekacauan di Camelot berasal dari rencana jahat Morgawse, bukan Morgaine. Saat itu, Morgawse yang berdiri di kegelapan disinari oleh *low key top lighting* yang menyinari kepala Morgawse dan membentuk bayangan di mata Morgawse yang tajam. Sementara itu, di belakang Morgawse diberi *cross light* yang menyinari pintu sehingga membentuk bingkai di belakang Morgawse. Selanjutnya, tembok yang berada di sebelah pintu tampak membentuk garis yang membelah Morgawse menjadi dua bagian (Color Plate 58).

Seperti yang terjadi pada Gwenthwyfar pada sekuen 20d (lihat kembali Color Plate 7 tentang *Setting*), bingkai di belakang Morgawse juga mengacu pada etnosentrisme yang semakin membatasi kebebasan berpikir Morgawse. Lebih jauh, tembok yang membelah tubuh Morgawse merepresentasikan keberpihakan (*partiality*) yang dimiliki Morgawse. Pada tahap ini, Morgawse tidak lagi

memperhatikan hukum atau tata karma Avalon ataupun Kristen sepanjang tujuannya menjadi *High Queen Mother* tercapai.

Selanjutnya pada sekuen 22c, Morgawse secara terus menerus ditampilkan dengan gaya yang sama: berbingkai pintu dengan wajah yang terbelah. Color Plate 59 dan 60 menampilkan Morgawse dengan bingkai berlapis dan wajah yang sebagian tertutup bayangan. Pintu batu yang disinari *high key cross light* dari arah kiri *frame*, membentuk bingkai berlapis sementara *low key fill light* menyinari Morgawse dari kanan bawah *frame* menonjolkan tulang rahang Morgawse. Saat itu, Morgawse tengah mengintip Arthur menyerahkan tahta kepada Mordred di dalam rapat Ksatria Meja Bundar yang tengah menuntut Arthur agar menghukum Gwenthwyfar dan Lancelot sebagai pengkhianat.

Lebih jauh, selain sebagai sarana demistifikasi Avalon dan tokoh Avalon, pencahayaan juga digunakan untuk mendukung struktur cerita. Gelap terang digunakan untuk menunjukkan masa kejayaan Camelot dan keruntuhan Camelot. Saat Camelot memasuki masa kejayaan, cahaya memasuki ruang-ruang istana (Color Plate 61-63). Pencahayaan umumnya berasal dari jendela, perapian, dan lampu dinding. Ketiganya berfungsi sebagai *key light*, *fill light* dan *backlight*. Perpaduan ketiga cahaya ini pada *setting* dan pada tokoh menghasilkan pendaran cahaya yang lembut namun terang dan hangat. Hal ini mencerminkan kehidupan yang berkembang ke arah yang lebih baik di Camelot.

Sejalan dengan perkembangan narasi, kondisi di atas terjadi saat Avalon dan Agama Kristen bersatu untuk menghadapi invasi bangsa Saxon. Saat itu Camelot adalah ruang ketiga yang subur dengan persinggungan antar etnis dan agama yang berlangsung secara damai di bawah pemerintahan Arthur. Dengan memadukan unsur Avalon dan Kristen, Camelot menjadi ruang ketiga yang berkembang dinamis. Camelot tumbuh menjadi sebuah kekuatan yang mampu menyatukan Inggris dan membendung invasi bangsa Saxon. Hal ini merepresentasikan kedamaian yang bisa terjalin saat perbedaan diterima dengan seadanya. Hibriditas menjadi pilihan yang tepat saat perbedaan bersinggungan.

Lebih jauh, penggunaan api unggun sebagai penerangan dan penghangat ruangan dalam film ini juga merepresentasikan indahnya hibriditas dan negosiasi

identitas. Beberapa adegan dari sekuen 2c-2f, 12a-12c, dan 14i. Adegan-adegan tersebut secara intensif menggunakan perapian sebagai sumber cahaya pada tataran narasi.

Pada sekuen 2c-2f, Viviane membujuk Igraine untuk menjadi ibu dari seorang pemimpin yang akan menyatukan pemeluk Kristen dan Avalon. Adegan ini berlangsung di depan perapian (Color Plate 64). Saat itu, Viviane memiliki ide cemerlang untuk menyatukan Inggris dengan memanfaatkan perbedaan yang selama ini memecah belah Inggris, yakni perbedaan Agama. Dengan menghadirkan pemimpin yang menggabungkan unsur dan kekuatan dari kedua agama, penganut kedua agama akan bersatu dan membentuk kekuatan yang mampu membendung invasi Bangsa Saxon. Semangat Viviane untuk mengawali negosiasi identitas di Inggris ini direpresentasikan oleh cahaya hangat yang dipancarkan oleh perapian. Semangat Viviane berkobar dan memberi harapan bagi Inggris yang sedang berputus asa menghadapi kejamnya invasi Bangsa Saxon.

Pada sekuen 12a-12c, Morgaine menentang rencana Viviane untuk menjadikan anak yang dikandungnya untuk menjadi *High King* pengganti Arthur. Anak yang dihasilkan dari *Great Marriage* antara Morgaine dan Arthur tersebut rencananya akan menjadi pemimpin yang memiliki darah Avalon murni dari Arthur dan Morgaine. Dengan menghadirkan pemimpin yang berdarah murni Avalon, kekuatan Avalon akan menguasai Inggris. Hal ini juga berarti bahwa penyebaran Agama Kristen akan terbendung.

Pada tataran narasi, Morgaine menentang rencana ini karena telah menodai persaudaraan antara Morgaine dan Arthur. Namun dari segi ideologi, penolakan Morgaine merepresentasikan penolakannya atas etnosentrisme yang mulai terlihat dalam motif Viviane. Sebagai individu hibrid, penolakan Morgaine merepresentasikan sikap dari seorang yang telah terbiasa tumbuh di ruang-ruang ketiga yang penuh perbedaan. Morgaine menolak untuk menjadi kekuatan dominan pada salah satu kutub dan mempertahankan proses negosiasi identitas yang tengah dijalani Inggris. Perapian yang menerangi ruangan tempat terjadinya pertengkaran ini (Color Plate 65) menjadi representasi keberanian yang dimiliki

Morgaine untuk menentang Viviane dan mempertahankan Camelot sebagai ruang ketiga.

Pada sekuen 14i, Gwenhwyfar meminta Morgaine untuk membuatkan jimat Beltane agar Gwenhwyfar bisa mengandung. Percakapan ini berlangsung di depan sebuah perapian besar (Color Plate 66). Saat itu Gwenhwyfar mengakui bahwa ia dibesarkan dalam didikan Kristen yang mendiskreditkan Avalon. Sementara itu, dengan sabar Morgaine memahami kecurigaan Gwenhwyfar terhadap Avalon dan meluruskan beberapa kekeliruan pandangan Gwenhwyfar terhadap Avalon. Selain sebagai ajang demistifikasi Avalon, percakapan ini juga menjadi ajang tawar-menawar identitas yang kuat bagi Gwenhwyfar.

Sebagai seorang Kristen yang berada di pusat kutubnya, Gwenhwyfar mau melangkah ke ruang ketiga mendekati Avalon. Perapian yang menerangi dan menghangatkan ruangan tersebut merepresentasikan hangatnya persaudaraan yang baru terbentuk antara Gwenhwyfar dan Morgaine. Persaudaram ini notabene diprakarsai oleh kemauan Gwenhwyfar untuk memasuki ruang ketiga dan mulai melihat Avalon dari perspektif yang berbeda.

Seiring dengan perkembangan narasi, Camelot mulai memasuki masa stagnan. Pengaruh Bishop Patricius pada Gwenhwyfar dan Arthur semakin besar sehingga Camelot semakin bernuansa monokultural. Pada tataran narasi, hal ini dimulai dari perkawinan Lancelot (Color Plate 8), dilanjutkan dengan jebakan Gwenhwyfar untuk mengawinkan Morgaine dengan Uriens dan mengirimnya ke North Wales (sekuen 15h). Setelah Morgaine pergi dari Camelot, Merlin meninggal di Avalon dan pengaruh Avalon di Camelot menjadi sangat minim. Sementara itu, untuk mengimbangi perkembangan kekuatan Kristen di Camelot, tanpa pertimbangan matang Viviane memberi dukungan kepada Mordred untuk menjatuhkan Arthur (sekuen 17b).

Dengan perkembangan narasi yang demikian, Camelot kerap kali ditampilkan dengan pencahayaan yang buram. Pada sekuen 18b, Camelot diperlihatkan pada malam hari (Color Plate 67). *Low key lighting* dengan *top lighting* yang berasal dari bulan menyinari benteng Camelot dari atas. Sementara

itu, kabut menyelimuti benteng Camelot. Tidak ada cahaya yang terlihat dari jendela-jendela istana meski para Ksatria Meja Bundar tengah berkumpul.

Dari tataran narasi, kegelapan yang menyelimuti Camelot merepresentasikan ancaman yang dibawa oleh masuknya Mordred ke Camelot dengan tujuan untuk menjatuhkan Arthur. Pada tataran ideologi, kegelapan ini merepresentasikan latennya ancaman perpecahan akibat etnosentrisme yang semakin memuncak dari kutub Avalon dan Kristen.

Lebih jauh pada sekuen 23c, halaman utama Camelot ditampilkan dengan suasana yang sangat suram (Color Plate 68). Padahal menurut narasi *setting* waktunya adalah siang hari. Kabut menyelimuti sehingga halaman tampak dingin meski beberapa api unggun tampak dinyalakan. Menurut narasi, saat ini Camelot telah menjadi tempat yang barbar di bawah pengaruh Morgawse. *Low key lighting* yang digunakan untuk *setting* ini menjadi sangat mendukung narasi. *Lighting* ini juga menjadi representasi kegagalan negosiasi identitas yang dipicu oleh etnosentrisme dari kedua kekuatan yang berkontestansi di Camelot.

Sekuen 24 merupakan sekuen yang menampilkan Camelot untuk terakhir kalinya. Pada sekuen ini, Ksatria Meja Bundar telah mengalami perpecahan. Arthur telah menyerahkan tahta kepada Mordred dan tengah kehilangan semangat hidup. Sementara itu, Mordred telah melarikan diri dari Camelot setelah membunuh Viviane. Dengan naratif yang demikian, ruang meja Bundar yang biasanya selalu diterangi cahaya obor dan nyala perapian (lihat Color Plate 63) pada sekuen ini ditampilkan tanpa api sama sekali (Color plate 69). Satu-satunya cahaya suram berasal dari jendela (*off screen*).

Pencahayaan yang suram pada adegan-adegan di atas sejalan dengan narasi yang mengisahkan kegelapan yang dialami Camelot, yang juga berarti kegelapan yang dialami Inggris. Seperti pada sekuen 23c, pencahayaan yang suram pada sekuen ini menjadi representasi atas *breakdown* yang dialami dalam negosiasi identitas yang dijalani Inggris. *Low key lighting* yang digunakan pada adegan-adegan di atas membawa pesan ideologis mengenai kehancuran yang dapat dialami oleh sebuah masyarakat yang enggan untuk melakukan negosiasi identitas saat terjadi persinggungan dengan budaya lain. Etnosentrisme yang dapat

memuncak seiring dengan dominasi suatu budaya atas budaya lainnya justru dapat menghancurkan kebudayaan itu sendiri.

Dapat dilihat bahwa teknik-teknik pencahayaan dalam *The Mists of Avalon* ternyata turut mendukung representasi negosiasi identitas yang disampaikan naratifnya. Hal ini terutama dilakukan dengan melakukan demistifikasi terhadap Avalon dengan memberikan cahaya terang saat menampilkan Avalon, penggunaan perapian sebagai sumber cahaya dan kehangatan, serta melalui manipulasi arah *key light*, *fill light*, *sidelight*, *top light*, dan *backlight* untuk membedakan protagonist dan antagonis. Dari pencahayaan tersebut, Avalon tidak lagi dikaitkan dengan kegelapan, Viviane selaku *Lady of the Lake* tidak lagi mendapat pencitraan negatif, dan antagonis dalam film *The Mists of Avalon* dicitrakan dengan lebih jelas.

### **3.1.4 Representasi Negosiasi Identitas melalui Gerakan dan Ekspresi Wajah**

Gerakan memiliki peran penting dalam film (Giannetti, 2002: 94). Meski tidak seefektif pada musical atau pantomime, gerak dan ekspresi wajah dapat mendukung naratif dan ideologi yang disampaikan sebuah film. Dalam *The Mists of Avalon*, gerakan tokoh serta benda-benda pada beberapa adegan turut merepresentasikan hibriditas dan negosiasi identitas yang disampaikan film.

Adegan pertama yang menjadi ajang representasi negosiasi identitas adalah adegan pada sekuen 1a. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, adegan Morgaine yang berdiri di atas sebuah perahu di Danau Avalon ini merupakan sebuah representasi yang kuat atas ruang ketiga dan negosiasi identitas yang dijalani Morgaine, Avalon, dan Inggris. Dari segi gerakan, gerak perahu Morgaine yang sangat halus juga turut mendukung representasi negosiasi tersebut.

Pada sekuen 1a ini, gerakan perahu Morgaine sangatlah halus (Color Plate 70).<sup>95</sup> Gerak perahu ini hampir tidak menimbulkan riak pada permukaan danau. Dari tataran narasi, hal ini terkait kebiasaan para pendeta Avalon untuk bergerak tanpa suara dan karena perahu tersebut membawa Arthur yang terluka parah.

---

<sup>95</sup> Color Plate yang dibahas pada bagian 3.1.4 tentang Gerakan dan Ekspresi Wajah ini dapat dilihat pada akhir pembahasan 3.1.4 ini.

Namun dari segi ideologi, gerak perahu ini merepresentasikan proses negosiasi identitas yang berjalan lambat. Meski terlihat tidak ada gerakan yang berarti, perahu ini tetap bergerak dengan mengusik permukaan air danau. Hal ini merepresentasikan tarik ulur kekuatan yang secara terus menerus terjadi dalam masyarakat yang sedang mengalami persinggungan antar budaya.

Perpindahan massa air karena gerakan pengayuh merepresentasikan berbagai perubahan yang mau tak mau harus terjadi saat terjadi persinggungan budaya. Meski sedikit, perubahan pasti terjadi. Perpindahan massa air ini menggerakkan perahu sedikit ke depan secara perlahan. Hal ini merepresentasikan kemajuan yang dicapai oleh sebuah masyarakat, bangsa atau individu yang mau melakukan berbagai perubahan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Dengan demikian bangsa atau individu tersebut akan mengalami kemajuan dan tidak terlindas oleh perkembangan jaman.

Negosiasi identitas yang dijalani Morgaine dan tokoh-tokoh lain dalam *The Mists of Avalon* berjalan beriringan dengan negosiasi identitas yang dijalani oleh Camelot sebagai representasi dari Inggris secara keseluruhan. Negosiasi ini berlangsung secara bertahap dan mengalami tarik ulur. Persinggungan antar budaya dan agama telah terjadi di Inggris jauh sebelum Viviane menggagas ide untuk menciptakan pemimpin yang dapat mempersatukan pemeluk Kristen dan Avalon.

Jika narasi dimulai dari gagasan Viviane untuk menciptakan pemimpin yang dapat mempersatukan pengikut Avalon dan Kristen, maka cerita telah dimulai sejak Agama Kristen disebarkan di Inggris. Dengan demikian, negosiasi identitas yang dilakukan oleh Avalon dan Agama Kristen telah berlangsung sejak jauh sebelum Viviane memiliki ide untuk menciptakan pemimpin yang mempersatukan Inggris dan Avalon. Dapat dikatakan bahwa gagasan Viviane juga merupakan hasil dari tahap-tahap negosiasi identitas yang telah dijalani Avalon sebelumnya.

Hingga narasi berakhir dengan kedamaian di Inggris setelah Bangsa Saxon menguasai seluruh Inggris, negosiasi identitas yang dijalani Inggris telah berlangsung dalam kurun waktu berpuluh-puluh tahun, atau mungkin beberapa

ratus tahun. Setelah melalui tarik ulur yang panjang, negosiasi identitas ini akhirnya sampai pada satu titik dimana benturan berbagai kekuatan yang berkontestansi Inggris mulai mereda. Namun seperti layaknya identitas yang terus dalam proses menjadi, negosiasi identitas ini tidak serta merta berhenti di sini.

Gerak perahu yang merepresentasikan negosiasi identitas pada sekuen-sekuen di mana Morgaine menyampaikan narasi berakhir pada sekuen 25. Namun pada sekuen 26, Morgaine menyampaikan epilog bahwa ia berharap suatu saat nanti *The Goddess* akan diingat kembali sebagai *Mother Goddess* dalam kejayaan Avalon. Hal ini merepresentasikan kekuatan yang masih potensial untuk melakukan tarik ulur dengan kekuatan dominan, membuat negosiasi identitas tidak pernah berhenti di Inggris.

Hal lain yang dapat dicermati dari sekuen 1a ini adalah ekspresi wajah Morgaine (Color Plate 47) saat menyampaikan prolog.<sup>96</sup> Seperti yang disebutkan narasi pada sekuen 14a, saat melakukan narasi tersebut, Morgaine sedang merasa sangat terluka karena telah mengalami berbagai hal yang menyakitkan, termasuk kematian Viviane dan Mordred serta kondisi Arthur yang terluka parah. Di samping itu, Morgaine juga diliputi keraguan apakah ia mampu membuka tabir kabut Avalon atau tidak (lihat sekuen 25a).

Dengan kondisi yang demikian, wajah Morgaine menampilkan ekspresi yang sangat tegar. Dagunya terangkat dan matanya tajam menatap lurus ke depan. Bibirnya tertutup rapat dan rahangnya tampak mengeras. Terkait dengan representasi negosiasi identitas melalui penggunaan air, kabut, warna abu-abu, serta *low key lighting*, ekspresi wajah Morgaine ini menyampaikan pesan bahwa saat seorang individu atau masyarakat atau bangsa harus tegar dalam menjalani negosiasi identitas.

Hal ini terkait dengan tawar menawar dan tarik ulur yang terjadi antara kekuatan-kekuatan yang berkontestansi yang tentunya akan menimbulkan berbagai benturan. Jika seorang individu tidak memiliki ketabahan dan kekuatan

---

<sup>96</sup> Seperti yang telah dicermati pada pembahasan pada Bagian 2.1 mengenai Struktur Cerita, adegan pada sekuen 1a berlanjut ke adegan pada 14a, 25a dan 25b membentuk serangkaian *voice-over narration* yang disampaikan Morgaine saat membawa Arthur yang terluka parah dengan sebuah sampan di atas danau Avalon.

tekad seperti yang dimiliki Morgaine, ia dapat saja terjebak dalam keraguan dan terlindas oleh tarik ulur kekuatan yang sedang terjadi. Hal ini direpresentasikan oleh ketakutan Morgaine bahwa ia akan terjebak di dalam kabut batas Avalon karena ketidakpatuhannya.<sup>97</sup> Atau individu tersebut dapat saja terjebak etnosentrisme dan tertarik ke salah satu kutub, seperti yang sempat terjadi terhadap Viviane dan Gwenhwyfar. Atau individu tersebut dapat saja terjebak untuk menghalalkan segala kesempatan dari berbagai benturan yang ada, semata-mata untuk kepentingan pribadi, seperti yang terjadi pada Morgawse.

Sekuen 5b juga turut merepresentasikan negosiasi identitas dari aspek gerak dan ekspresi wajah. Pada sekuen ini, Arthur dan Morgaine ingkar dari pelajarannya dan melarikan diri ke ladang. Adegan ini melibatkan ekspresi kekanakan terutama dari ekspresi wajah Arthur (Color Plate 71). Ekspresi wajah kekanakan Arthur ini merepresentasikan pesan yang mendalam mengenai hibriditas, terutama jika dikaitkan dengan pencitraan King Arthur sebagai “*divine hero*” dalam Legenda King Arthur.

Dengan pencitraan yang demikian, sangat penting bagi *The Mists of Avalon* untuk menampilkan masa kecil Arthur dan mencitrakan Arthur kecil sebagai anak kecil yang kekanakan dan cenderung nakal. Pencitraan Arthur yang demikian menyampaikan pesan bahwa seorang *hero* seperti Arthur dapat saja tumbuh dari seorang anak biasa: nakal, kekanakan, dan terkadang suka membolos dari pelajarannya. Namun dengan pendidikan yang tepat seperti yang diterima Arthur, siapa saja dapat menjadi seorang *hero*.

Kondisi ini menyampaikan ideologi hibriditas dari segi pendidikan. Setiap anak yang mendapat pendidikan multikultural dan dibiarkan tumbuh di lingkungan ketiga akan mengembangkan sikap-sikap negosiatif terhadap perbedaan. Selanjutnya ia akan mampu menyerap berbagai keunggulan dari perbedaan-perbedaan tersebut dan menjadi individu hibrid dengan sifat-sifat unggul yang ia kembangkan dan padukan dari perbedaan-perbedaan tersebut.

---

<sup>97</sup> Ketidakpatuhan ini dapat berarti terhadap sumpahnya untuk melayani *The Goddess* selaku *Priestess of Avalon*, terhadap Viviane, dan terhadap ideologi *humanity* yang menjadi inti ajaran *The Goddess*.

Lebih jauh mengenai ekspresi wajah Arthur dapat dilihat dari sekuen 24a. Saat itu, Arthur sedang menyesali diri di ruang Meja Bundar. Konsul ksatria meja bundar telah mengalami perpecahan. Lalu Morgaine datang untuk membangkitkan semangat Arthur. Melihat Morgaine, Arthur menangis sedih. Arthur menyesali keputusan Morgaine untuk menyembunyikan Mordred dan Arthur mempertanyakan kembali tujuan hidupnya (Color plate 72).

Ekspresi sedih yang ditunjukkan oleh wajah Arthur pada adegan di atas menunjukkan “*vulnerability*” yang dimiliki Arthur. Hal ini membuat Arthur menjadi *hero* yang manusiawi, dengan sifat-sifat baik dan kelemahan-kelemahan. Dengan demikian *The Mists of Avalon* juga berusaha menyampaikan bahwa seorang *hero* yang melegenda seperti Arthur juga memiliki sisi lemah, layaknya manusia biasa.

Terkait pencitraan Arthur sebagai tokoh hibrid dalam film ini, sisi lemah Arthur ini justru semakin menekankan bahwa setiap manusia bisa menjadi manusai unggul seperti Arthur tanpa harus menjadi manusia sempurna sehingga menjadi manusia hibrid dalam ruang ketiga bukanlah hal yang mustahil dilakukan. Siapa saja dapat menjadi individu hibrid. Hibriditas adalah hal yang manusiawi. Hibriditas bukan berarti kesempurnaan, namun kelebihan dari individu-individu monokultural karena mampu menginternalisasi berbagai keunggulan dari perbedaan-perbedaan yang ada.

Pada sekuen yang sama, Arthur dengan sempoyongan mendekati Morgaine. Saat mendekati kursi utama, Arthur hendak memeluk dan bersandar pada Morgaine, namun Morgaine mendudukkan Arthur di kursi utama (Color Plate 73). Gerakan ini menekankan kembali peran Morgaine sebagai kakak yang sangat menyayangi Arthur<sup>98</sup> dan mendukung karir Arthur sebagai *High King of Britain*. Pencitraan yang demikian turut mendemistifikasi pencitraan Morgaine sebagai kakak tiri jahat yang menggunakan sihir jahat untuk merebut tahta dari Arthur, seperti yang dicitrakan dalam Legenda King Arthur versi kanon.

---

<sup>98</sup> Lihat misalnya sekuen 5a, 5b, 5h dan 25e yang menunjukkan bagaimana Morgaine mencintai Arthur sejak Arthur dilahirkan hingga menghembuskan nafas terakhir.

Lebih jauh, gerakan ini juga turut menyampaikan ideologi feminis yang sangat kental mewarnai film *The Mists of Avalon*. Dalam hal ini, Arthur sebagai seorang raja (maskulin) sangat tergantung kepada Morgaine (feminine). Namun Morgaine tidak menggunakan pengaruhnya untuk membuat Arthur di bawah kekuasaan Morgaine. Morgaine mendukung dan membimbing Arthur untuk menjadi raja yang kuat. Sementara itu, Arthur sebagai raja yang memiliki kekuasaan tidak bertindak semena-mena terhadap Morgaine. Arthur tidak mengatur dan menekan hidup Morgaine. Hal ini dapat dilihat dari cara Arthur menawari Morgaine lamaran dari North Wales pada sekuen 15g. Padahal sebagai saudara perempuan Sang Raja, Morgaine adalah bagian dari “*royal properti*”. Arthur dapat saja mengawinkan Morgaine kepada siapa saja yang menurut Arthur dapat memberi keuntungan bagi Arthur atau kerajaan.

Sikap saling menghargai ini merepresentasikan ideologi feminis gelombang ketiga. Film *The Mists of Avalon* menghadirkan laki-laki dan perempuan dalam posisi sejajar. Di samping Arthur dan Morgaine, hal ini juga dapat dilihat dari kesejajaran antara Merlin dan Viviane serta antara Lot dan Morgawse. Meski Avalon identik dengan dunia yang didominasi oleh kekuatan perempuan dalam manifestasi *The Goddess*, *Lady of the Lake* dan *Priestess of Avalon*, dalam film *The Mists of Avalon*, konsep gender yang meletakkan laki-laki dan perempuan dalam hirarki yang patriarkir menjadi tidak berlaku dalam film ini. Laki-laki dan perempuan dalam film ini cenderung berada pada posisi dan kekuatan yang sejajar.<sup>99</sup>

Hal lain yang dapat disinggung mengenai representasi negosiasi identitas dari segi gerak adalah gerak dan ekspresi wajah yang khas dalam penggunaan “*sending*.” *Sending* adalah melakukan komunikasi jarak jauh dengan memanfaatkan media-media tertentu seperti api dan air dalam *The Seeing Well*. Saat melakukan *sending*, Viviane atau Igraine dapat terlihat oleh orang yang dituju dan berbicara langsung seperti sebuah *teleconference*.

---

<sup>99</sup> Hal ini jauh berbeda dengan ideologi feminis pada novel *The Mists of Avalon* yang notabene adalah sumber dari film *The Mists of Avalon*. Pada novelnya, hirarki cenderung membalikkan falosentrisme dan meletakkan perempuan di atas laki-laki, seperti Morgaine atas Arthur dan Gwenhwyfar atas cintanya terhadap Lancelot. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk membahas hal secara lebih mendalam.

Saat melakukan *sending* melalui *The Seeing Well*, Viviane biasanya menatap jauh ke dalam air. Lalu air sumur akan beriak dan di Cornwall Igraine dapat melihat langsung dan berbicara dengan Viviane. Melalui api, Igraine juga melakukan hal yang sama untuk berbicara dengan Uther yang ada di medan perang. Igraine memandang ke dalam api dan wajahnya muncul di dalam kemah Uther. Dari tataran narasi dapat diketahui bahwa ekspresi wajah serius yang diperlihatkan saat Viviane atau Igraine<sup>100</sup> melakukan *sending* menunjukkan bahwa mereka menyatukan pikiran mereka dengan orang yang dituju. Dengan cara ini, pikiran mereka akan tersambung dan komunikasi dapat terjalin.

Dari Avalon, Viviane mampu berkomunikasi dengan Igraine yang berada di Cornwall (sekuen 4b). Viviane bisa menemui Arthur yang berada di Camlan (sekuen 9e). Viviane juga dapat bercakap-cakap dengan Mordred yang berada di Lothian. Meski Avalon diselimuti tabir kabut, Igraine dikurung di benteng Cornwall, dan Mordred disembunyikan di Lothian, komunikasi tetap bisa dijalin sepanjang kedua belah pihak bersikap terbuka.<sup>101</sup>

Yang patut dicermati melalui penggunaan *sending* ini adalah representasi negosiasi identitas yang disajikannya. Kemampuan untuk melakukan *sending* ini merepresentasikan kemampuan untuk melakukan komunikasi melintas batas. Komunikasi ini akan terjalin jika ada kemauan untuk memanfaatkan segala media yang tersedia dan menjaga sikap terbuka, seperti yang direpresentasikan oleh ekspresi wajah Viviane dan Igraine saat melakukan *sending*.

Dengan komunikasi yang tak lagi dibatasi oleh batas wilayah ataupun oleh jarak, maka seluruh wilayah akan menjadi ruang ketiga yang memungkinkan bertemu dan berkomunikasi berbagai bangsa. Berbagai perbedaan akan berbaur dan saling bersinggungan. Kondisi ini akan merangsang terjadinya negosiasi identitas dan terbentuknya individu-individu hibrid yang unggul.

Jadi dapat dilihat bahwa gerak dan ekspresi wajah dalam *The Mists of Avalon* mendukung representasi negosiasi identitas yang disampaikan naratif film

---

<sup>100</sup> Lihat ekspresi wajah Viviane dan Igraine pada Color Plate 77 dan Color Plate 78 saat melakukan *sending*.

<sup>101</sup> Saat tidak menginginkan komunikasi dengan Viviane, Morgaine dapat menutup diri dan bersembunyi dari panggilan Viviane (sekuen 13d).

ini. Melalui gerakan Morgaine saat melakukan kilas balik (Tingkat II) di Danau Avalon, ditunjukkan bahwa negosiasi identitas berjalan lambat, penuh pergeseran, refleksi dan tawar menawar yang harus dijalani dengan ketegaran agar dapat mencapai kemajuan dan tidak terjebak dalam kebingungan. Di samping proses negosiasi ini, ekspresi wajah juga digunakan untuk menyampaikan pesan bahwa setiap orang dapat berkembang menjadi individu hybrid dan menjadi “pahlawan” bagi lingkungannya jika individu ini mau melakukan negosiasi identitas. Terakhir, gerak dan ekspresi wajah juga turut merepresentasikan ideologi feminis yang diusung film ini.

Jadi, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa keempat aspek yang mendukung *mise-en-scène* *The Mists of Avalon* mendukung naratif dan representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang disampaikannya. *Setting*, kostum, *make up*, pencahayaan, gerakan dan ekspresi wajah bekerja secara simultan untuk menampilkan representasi proses negosiasi identitas, demistifikasi bagi Avalon dan tokoh-tokohnya, membedakan protagonis dan antagonis, dan menyampaikan pesan bahwa hibriditas adalah sebuah hal yang manusiawi yang dapat dicapai oleh setiap orang yang mau melakukan negosiasi identitas.

### **3.2 Representasi Negosiasi Identitas dari Aspek Sinematografis**

Di samping *mise-en-scène*, aspek sinematografis juga sangat penting dalam sebuah film. Jika *mise-en-scène* menentukan apa yang akan direkam oleh kamera, maka aspek sinematografis menentukan bagaimana objek direkam (Bordwell dan Thompson, 1993: 185). Bordwell dan Thompson mengelompokkan aspek sinematografis menjadi tiga bagian, yakni aspek fotografis, *framing*, dan durasi *shot* yang diambil. Dalam film *The Mists of Avalon* representasi hibriditas dan negosiasi identitas juga dapat dicermati melalui beberapa bagian dari aspek fotografis, *framing*, dan durasi ini.

### 3.2.1 Representasi Negosiasi Identitas dari Aspek Fotografis *The Mists of Avalon*

Sinematografi sangat tergantung pada fotografi (Bordwell dan Thompson, 1993: 185). Serangkaian seleksi dapat diambil dari segi kamera dan film yang digunakan dalam pembuatan sebuah film, seperti tonalitas, kecepatan gerak, dan perspektif yang digunakan. Tonalitas berkaitan dengan jenis film yang digunakan dan manipulasi cahaya yang diberikan saat pengambilan gambar (melalui manipulasi diafragma kamera) atau saat memproses film tersebut (*laboratory film processing*). Kecepatan gerak berkaitan dengan banyaknya *frame* per detik yang direkam oleh film. Sedangkan persepektif kamera berkaitan dengan jenis lensa yang digunakan dan penggunaan *special effect*.

Dalam *The Mists of Avalon*, film yang digunakan adalah “*fast film stock*”, yakni jenis film yang bersifat sensitif terhadap cahaya. Jenis film ini menghasilkan kekontrasan (*contrasty*) rendah. Gambar yang dihasilkan dari film jenis ini menyajikan lebih banyak warna antara dibandingkan blok-blok warna yang kontras.

Color Plate yang disajikan pada pembahasan-pembahasan sebelumnya dapat menjadi contoh gambar-gambar yang dihasilkan dalam *The Mists of Avalon*. Umumnya gambar-gambar ini tidak memiliki kekontrasan yang tinggi.<sup>102</sup> Pilihan di atas tidak hanya menghasilkan gambar-gambar yang cenderung alami seperti mata telanjang melihat ke objek secara langsung. Pilihan di atas juga merepresentasikan negosiasi identitas melalui pilihan film stok yang “umum” digunakan dan hasilnya yang memiliki *contrasty* rendah.

Dengan menggunakan film stok yang biasa-biasa saja, *The Mists of Avalon* menyiratkan bahwa negosiasi identitas yang disampaikannya adalah hal yang biasa terjadi. Negosiasi identitas yang menjadi tuntutan dalam setiap persinggungan budaya sebenarnya adalah fenomena yang sangat umum terjadi, terutama dengan semakin terbukanya pertemuan antara berbagai budaya yang

---

<sup>102</sup> *Contrasty* dapat diatur dengan memanipulasi film dan melalui cara memproses film. Karena terbatasnya akses ke bagian “belakang” layar film *The Mists of Avalon*, keduanya tidak dibedakan dalam pembahasan penelitian ini. Pembahasan hanya difokuskan pada hasil yang dapat diamati dari film yang telah dipasarkan.

berbeda. Dengan semakin canggihnya alat transportasi dan komunikasi, globalisasi tak terelakkan dan persinggungan antar budaya adalah hal yang paling lumrah terjadi.

Lebih jauh, gambar yang dihasilkan juga turut merepresentasikan proses negosiasi identitas tersebut. Dengan menampilkan gambar-gambar dengan kekontrasan rendah, maka semakin banyak warna antara yang disajikan oleh film. Film tidak didominasi oleh warna-warna kontras yang menekankan perbedaan yang bertolak belakang. Contoh yang paling menonjol dari hasil penggunaan film jenis ini adalah dominasi warna abu-abu pada *setting* tempat Morgaine menyampaikan narasinya.<sup>103</sup>

Seperti yang telah disinggung pada pembahasan *setting* dan *lighting*, warna abu-abu merepresentasikan ruang antara yang kaya dengan negosiasi identitas. Dengan menggunakan *fast film stock* yang sensitif terhadap cahaya, *The Mists of Avalon* banyak menghasilkan warna-warna antara yang lain. Berpadu dengan *lighting* yang digunakan, gambar yang dihasilkan merekam pendaran cahaya dalam ruang-ruang berkabut yang mendominasi banyak *setting*. Dengan banyaknya warna antara yang dihasilkan oleh film stok yang digunakan, maka representasi ruang ketiga dalam film ini semakin dikukuhkan.

Kecepatan gerak dalam *The Mists of Avalon* adalah 24 *frame* per detik.<sup>104</sup> Kecepatan ini adalah pilihan kecepatan standar (Bordwell dan Thompson, 1993: 189). Sebagai film yang dibuat untuk jaringan TV kabel dan kemudian dipasarkan dalam format VCD dan DVD, kecepatan ini akan menjadi kecepatan yang akan “diproyeksikan”. Jadi saat penonton melihat film ini di televisi, kecepatan gerak yang disaksikan penonton adalah kecepatan normal. Melalui pilihan ini, kembali ditegaskan bahwa negosiasi identitas dan hibriditas adalah hal yang wajar terjadi.

Satu-satunya adegan yang menghadirkan *slow motion* adalah adegan masuknya Uther ke ruang rapat Ambrosius pada sekuen 3c. Pada saat itu, Uther di-*shot* dengan menggunakan *low-angle* (Color Plate 74). Dengan sudut kamera

---

<sup>103</sup> Lihat Color Plate 1, 52, dan 74.

<sup>104</sup> Jumlah ini diketahui melalui penghitungan *frame* secara manual dengan merentangkan film hingga memperlihatkan setiap *frame* yang muncul per detiknya. Proses ini dilakukan dengan menggunakan program Sony Vegas 7.0.

yang seperti ini, Uther tampak menjulang tinggi, mengesankan Uther sebagai *duke* yang berkompeten untuk menjadi *High King* pengganti Ambrosius. Sebagai *duke* yang dipilih Viviane untuk menjadi ayah Arthur, Uther digambarkan sebagai orang yang memiliki “*power*”. Dengan ditambahkan slow-motion saat Uther menuruni tangga utama, kegagahan Uther semakin ditekankan.

Sudut kamera yang disinggung di atas mengawali pembahasan mengenai perspektif kamera. Seperti yang telah disinggung di atas, perspektif mencakup jenis lensa yang digunakan dan penggunaan special efek. Dilihat dari gambar yang dihasilkan, film *The Mists of Avalon* diambil dengan menggunakan lensa dengan panjang fokus menengah (*middle-focal-length lens*) atau biasa disebut lensa normal (Bordwell dan Thompson, 1993: 192). Lensa ini menampilkan gambar yang normal dengan garis horisontal yang lurus dan garis vertikal yang tegak.

Penggunaan lensa normal menghindari distorsi perspektif (Bordwell dan Thompson, 1993: 192). Terkait narasi Morgaine yang bertujuan untuk menyampaikan Legenda King Arthur “yang sebenarnya” pada sekuen 1a, penggunaan lensa ini sangat penting bagi berbagai demistifikasi yang disampaikan Morgaine melalui narasinya tersebut. Penggunaan lensa normal ini memberikan gambar yang objektif. Gambar yang dihasilkan tidak menggelembung seperti pada gambar dengan *wide-angle lens* atau mengurangi *depth* yang sebenarnya dan membuat benda-benda di belakang objek seperti berada pada jarak yang sama dengan objek. Dari tataran narasi, pilihan lensa normal ini sangat tepat untuk mendukung tujuan Morgaine untuk bercerita secara objektif. Narasi yang disampaikan tidak akan dibesar-besarkan, atau dimampat-mampatkan.<sup>105</sup>

Terkait berbagai representasi negosiasi identitas dan hibriditas yang dihadirkan dalam film ini selanjutnya, penggunaan lensa normal ini membuat semua proses negosiasi identitas sebagai hal yang normal. Begitu pula tokoh-tokoh hibrid yang ditampilkan tampak seperti manusia biasa. Seperti yang telah disinggung pada pembahasan tentang ekspresi wajah Arthur pada sekuen 5b dan

---

<sup>105</sup> Perlu ditekankan bahwa “objektivitas” atau “kebenaran” cerita Morgaine hanyalah sebatas pada film ini. Seperti yang ditekankan oleh Ashe (1995: 1), kebenaran keberadaan Arthur dan kisahnya Legenda King Arthur secara ilmiah masih diperdebatkan hingga saat ini.

24a, pencitraan tokoh-tokoh hibrid seperti Arthur dan Morgaine secara normal semakin menekankan bahwa hibriditas adalah hal yang manusiawi. Setiap manusia bisa saja menjadi individu yang hibrid sepanjang lingkungannya dan pendidikannya mencerminkan nilai-nilai kemajemukan dan menanamkan keterbukaan terhadap perbedaan, seperti yang dijalani oleh Arthur.

Hal lain yang dapat dicermati dari penggunaan perspektif dalam *The Mists of Avalon* adalah munculnya *special effect superimposition* pada sekuen 4b, 4c, 9e, dan sekuen 17b. Pada sekuen 4b, Igraine membayangkan pembicaraannya dengan Uther pada sekuen 3d mengenai takdir mereka sebagai kekasih sejak kehidupan sebelumnya. Pada saat itu, adegan saat pembicaraan berlangsung ditumpuk (*superimposed*) dengan adegan saat Igraine membayangkannya, yakni di ruang memintal di Benteng Cornwall (Color Plate 75).

Dikaitkan dengan isi pembicaraan yang dibayangkan oleh Igraine, superimposisi ini menjadi penting untuk dibahas. Perpaduan antara superimposisi kedua gambar dan narasi yang dikisahkannya menghasilkan dua interpretasi yang bertolak belakang. Pada sekuen 3d, Uther dan Igraine menyadari bahwa mereka telah menjadi sepasang kekasih pada kehidupan sebelumnya. Pertemuan mereka kembali merupakan takdir yang tak dapat dipungkiri oleh Igraine. Isi pembicaraan ini mengacu pada entitas yang bersifat transendental. Entitas ini tidak lekang ditelan kematian dan kelahiran kembali. Sementara itu, dari segi pencitraan Igraine dan Uther, keduanya adalah tokoh hibrid yang merangkul perbedaan, hidup dan berkembang didalamnya dengan nyaman.

Perpaduan kedua interpretasi di atas merepresentasikan sejarah sebagai bagian dari konstruksi identitas Pengalaman, sejarah, dan kondisi terkini berpadu untuk reartikulasi sebuah identitas: sejarah (dengan huruf 's' kecil) turut mendefinisikan masa sekarang (Giles dan Middleton, 1999: 81). Pengalaman hidup seseorang merupakan bagian dari identitas orang tersebut. Pengalaman-pengalaman dan sejarah-sejarah ini turut mengkonstruksi identitas seseorang di masa kini dan masa depan, berbarengan dengan faktor-faktor lain di luar sejarah dan pengalaman hidup orang tersebut: kondisi lingkungannya saat itu dan pandangan lingkungan terhadap orang tersebut.

Jadi, secara umum aspek fotografis yang digunakan dalam *The Mists of Avalon* adalah pilihan-pilihan yang umum diambil untuk menghasilkan gambar-gambar normal dalam artian menyerupai objek aslinya. Gambar-gambar normal ini tampak seperti benda aslinya jika dilihat dengan mata telanjang. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pilihan-pilihan ini mengacu pada negosiasi identitas sebagai proses yang normal terjadi dalam persinggungan antar budaya. Dengan globalisasi yang kian meluas, setiap bangsa akan terhubung dan berbagai budaya akan bersinggungan. Dalam kondisi yang demikian, setiap masyarakat cenderung menjadi sebuah ruang ketiga yang kaya akan perbedaan dan negosiasi identitas akan terjadi. Melalui proses tawar menawar, akan terbentuk individu-individu hibrid yang memadukan berbagai perbedaan tersebut.

### **3.2.2 Demistifikasi Tokoh-tokoh Utama Legenda King Arthur melalui Framing dalam *The Mists of Avalon***

*Framing* menyangkut berbagai pilihan mengenai apa yang akan diperlihatkan kepada penonton dan bagaimana caranya. Menurut Bordwell dan Thompson, *framing actively defines the image for us* (1993: 201). *Framing* menentukan komposisi objek yang akan difilmkan, bagaimana objek tersebut difilmkan, dan bagaimana hasil *shot* akan dipertontonkan kepada penonton. Menurut Bordwell dan Thompson, *framing* dipengaruhi oleh ukuran *frame*,<sup>106</sup> penentuan area *onscreen* dan *offscreen*, *angle*, *level*, *height*, dan *distance of framing*.<sup>107</sup>

Dalam *The Mists of Avalon*, representasi hibriditas dan negosiasi identitas dapat dicermati dari penentuan area *onscreen* dan *offscreen* serta dari *angle*, *level*, *height* dan *distance of frame*. Beberapa adegan terkait komposisi *frame* dan representasi negosiasi identitas telah dilakukan sebelumnya pada Bagian 3.1.1

---

<sup>106</sup> Dalam film *The Mists of Avalon*, ukuran *frame* yang digunakan adalah 1.33: 1. Aspek rasio ini adalah ukuran standar untuk film yang ditayangkan di televisi. Karena film ini memang diproduksi untuk jaringan TV kabel dan dipasarkan hanya dalam format DVD dan VCD (*home-video viewing*), aspek rasio yang digunakan pada pengambilan gambar, *editing* dan penayangan tidak mengalami perubahan.

<sup>107</sup> Istilah-istilah sinematografis ini dijelaskan lebih jauh pada Lampiran 7, halaman 276

mengenai *Setting*. Adegan-adegan tersebut tidak akan dibahas kembali pada bagian ini untuk menghindari pengulangan.

Dengan demikian bagian ini akan difokuskan pada pembahasan mengenai representasi hibriditas dan negosiasi identitas melalui posisi kamera, yakni dari aspek *angle*, *level*, *height*, dan *distance*. *Angle* berkaitan dengan sudut yang dibentuk oleh kamera dan objek yang di-*shot* (Giannetti, 2002: 531). Bordwell dan Thompson mengkategorikan *angle of framing* dalam tiga kategori besar: *straight-on angle*, *high angle*, dan *low angle* (1993: 211). *Straight-on angle* menempatkan kamera sejajar dengan objek, *high angle shot* menempatkan kamera di atas objek, sementara *low angle shot* menempatkan kamera di bawah objek (Giannetti, 2002: 531).

*Level of frame* berkaitan dengan penempatan kamera terhadap posisi horisontal dan vertikal objek (Bordwell dan Thompson, 1993: 211). Gambar dikatakan *level* jika horisontal dan vertikal objek sejajar dengan vertikal horisontal kamera. Jika keduanya tidak sejajar, gambar dikatakan *canted*. *Height of frame* berkaitan dengan penempatan “mata penonton” pada ketinggian tertentu dengan menempatkan kamera sebagai bingkai yang digunakan penonton untuk “melihat” adegan. *Angle*, *level* dan *height of camera* menentukan penempatan kamera terhadap objek yang mempengaruhi cara penonton memandang objek tersebut melalui kamera.

Hal penting yang harus dicermati dari penempatan kamera dalam *The Mists of Avalon* adalah penempatan kamera pada posisi normal yang dapat diamati oleh mata normal pada kebanyakan *frame*. Hal ini melibatkan penggunaan *straight-on angle*, *level camera*, dan *eye-level height*. Ketiganya dipadukan untuk menghasilkan gambar-gambar yang dapat dilihat melalui mata salah satu tokoh, atau yang lazim disebut *point-of-view shot* (Bordwell dan Thompson, 1993: 78).

Hal pertama yang dapat dicermati melalui penggunaan *point-of-view shot* ini adalah munculnya kesan normal pada adegan-adegan yang menampilkan tokoh-tokoh yang memiliki pencitraan melebihi manusia biasa (*superhuman*) pada Legenda King Arthur versi kanon. Kesan ini terutama dapat dicermati pada *frame-frame* yang menampilkan Merlin, Morgaine, Viviane dan Arthur. Pada sekuen 4f,

Merlin mengerahkan kekuatan sihirnya untuk mengubah wajah Uther menjadi wajah Gorlois. Saat itu, Merlin di-*shot* dengan menggunakan pandangan mata Morgaine yang memperhatikan Merlin dan Uther (dalam pakaian Gorlois) secara bergantian. Dengan jarak yang cukup jauh antara Merlin dan Morgaine, Merlin yang berada di atas kuda tidak terlihat terlalu tinggi di atas penonton (Color Plate 76).

Dalam Legenda King Arthur versi kanon, Merlin adalah “*a very great magician*”. Merlin dicitrakan memiliki kekuatan supranatural yang tak terkalahkan, dan kebijakan yang tak tertandingi.<sup>108</sup> Namun dalam *The Mists of Avalon*, Merlin ditampilkan melalui *straight-on shot*, tidak dengan *low angle shot* yang dapat menekankan kekuatannya. Hal ini memberi penekanan pada “*humanity*” yang dimiliki Merlin yang melebihi “*divinity*”-nya. Penekanan ini membuat kebijakan dan *humanity* yang dimiliki Merlin menjadi lebih mudah dicapai oleh manusia biasa.

Hal ini sejalan dengan pencitraan Merlin sebagai tokoh hibrid. Dalam beberapa kejadian Merlin lebih bersifat mengalah dibandingkan menggunakan sihirnya untuk mengubah keadaan. Pada saatnya, dengan bijaksana Merlin menyadari bahwa tidak ada yang dapat melawan perubahan. Sebagai tokoh yang sangat dikenal karena kebijaksanaannya, keputusan Merlin untuk membiarkan perubahan terjadi tanpa campur tangan kekuatan Avalon merepresentasikan sikap yang negosiatif terhadap perbedaan dan perubahan.

Sikap ini adalah sikap yang sejalan dengan konsep negosiasi identitas. Negosiasi identitas mengajarkan individu atau bangsa untuk bernegosiasi dengan perbedaan dan perubahan. Tak pelak perbedaan dan perubahan tersebut akan mempengaruhi identitas individu atau bangsa tersebut. Dengan negosiasi yang tepat, individu atau bangsa dapat membentuk identitas baru yang lebih sesuai dengan perkembangan jaman. Dengan menerima perubahan, Merlin membiarkan Avalon dan *Mother Goddess* bernegosiasi dengan perubahan tersebut. Hasilnya

---

<sup>108</sup> Beberapa versi mengatribusikan kekuatan Merlin sebagai kekuatan yang *transcendental*, yang dibawa dari kelahiran sebelumnya. Bahkan beberapa film dan novel mencitrakan Merlin sebagai tokoh yang memiliki umur yang sangat panjang karena kekuatan sihir yang dimilikinya. Hal ini dapat dicermati dalam novel *The Return of Merlin* (Chopra, 1995), film *Merlin* (Hallmark Entertainment, 1998), dan *King Arthur* (Touchstone Pictures, 2004).

adalah inkarnasi *The Goddess* ke dalam wujud Bunda Maria, seperti yang ditunjukkan oleh sekuen 26.

Penempatan kamera yang sama digunakan untuk menampilkan Morgaine Sebagai *Priestess of Avalon*,<sup>109</sup> saudari perempuan *High King* (Color Plate 77 dan 78), dan Queen of North Wales (Color Plate 79), Morgaine lebih banyak ditampilkan dengan *straight-on angle*, dengan *level* normal dan *height* normal. Penempatan kamera ini menekankan kewajaran dan sisi manusiawi Morgaine. Dengan demikian demistifikasi atas pencitraannya sebagai saudari tiri yang jahat dan gemar menggunakan sihir jahat pada Legenda King Arthur versi kanon kembali ditekankan. Dengan penempatan kamera *straight-on*, kekuatan Avalon yang ada pada diri Morgaine tidak lagi kekuatan jahat yang mengerikan. Morgaine tak lebih manusia biasa yang “*as mortal as*”<sup>110</sup> manusia lainnya.

Pada kebanyakan adegan, Viviane juga ditampilkan dengan penempatan kamera dengan *straight-on-angle*, *level* normal dan *eye-level height*. Pada adegan-adegan yang menampilkan Viviane sebagai penguasa Avalon dan saat Viviane menggunakan kekuatan Avalon, penempatan kamera ini menjadi menarik untuk dicermati. Hal ini dapat dilihat pada sekuen 5e, 6b, dan 12d.

Pada sekuen 5e, Viviane dan Uther bersitegang untuk mendapatkan hak asuh atas Morgaine dan Arthur. Pada sekuen ini, Uther menggunakan wewenangnya sebagai *High King* untuk mengancam Viviane. Viviane membalas ancaman Uther dengan mengatakan bahwa jika Viviane menarik dukungan Avalon maka Uther tidak akan menjadi *High King* lagi. Dalam adegan ini, Viviane menggunakan wewenangnya sebagai penguasa tertinggi Avalon. Penempatan kamera pada adegan ini tidak menggunakan *low angle* yang dapat membuat Viviane tampil menjulang tinggi sesuai posisinya sebagai penguasa tertinggi Avalon. *Angle* yang digunakan adalah *point-of-view* Uther yang berdiri sama tinggi dengan Viviane (Color Plate 80).

---

<sup>109</sup> Color Plate 28,46, dan 47 dari pembahasan Bagian 3.1.2 tentang *Costume* dan *Make up* menunjukkan Morgaine sebagai *Priestess of Avalon* dengan *straight-on angle*.

<sup>110</sup> Lancelot memperkenalkan Morgaine sebagai manusia biasa yang “*as mortal as you are* [Gwenhwyfar]” pada sekuen 7d.

Posisi sejajar antara Viviane dan Uther pada adegan ini turut merepresentasikan kesejajaran yang diusung ideologi feminis yang dibawakan film *The Mists of Avalon*. Seperti yang telah disinggung pada bagian 2.4 tentang tema, ideologi feminis yang diusung film ini adalah feminisme gelombang ketiga yang menempatkan laki-laki dan perempuan pada posisi sejajar. Dalam adegan di atas, baik Viviane maupun Uther adalah dua penguasa besar. Keduanya berdiri sama tinggi dan berdebat secara adil. Viviane memenangkan perdebatan karena sebelumnya Uther telah berjanji untuk menyerahkan Arthur kepada Viviane.<sup>111</sup>

Pada sekuen 6b, Viviane selaku *Highest Priestess* tiba di Avalon dan disambut oleh para *Priestess*. *Angle* yang digunakan adalah *point-of-view* para *Priestess* yang berada pada daratan yang lebih tinggi daripada pinggir danau tempat Viviane berlabuh (Color Plate 81). Penempatan kamera ini menyebabkan Viviane tampak kecil di ujung setapak sementara *frame* didominasi oleh padang Avalon yang hijau dan para *Priestess*.

Kesejajaran di atas menekankan pentingnya “*sisterhood*” yang dijalin para *Priestess*, termasuk Viviane sebagai salah satu *Priestess*. Melalui *sisterhood* ini, Viviane kembali dicitrakan sebagai manusia biasa, yakni salah satu dari serangkaian *Priestess*. Kesejajaran antara Viviane sebagai *Highest Priestess* dan para *Priestess* yang lain juga menekankan kembali representasi hibriditas dan negosiasi identitas yang dibawakan Viviane. Dengan menempatkan Viviane setara dengan para *Priestess* yang lain, maka seluruh *Priestess of Avalon* mampu melakukan negosiasi identitas dan menjadi individu-individu hibrid seperti yang dilakukan oleh Viviane.

Hal lain yang dapat dicermati melalui penggunaan *point-of-view shot* ini adalah saat digunakan untuk menampilkan tokoh-tokoh atau benda-benda yang berada lebih tinggi dari *eye-level*, terutama untuk tokoh-tokoh dengan kekuatan superhuman dalam Legenda King Arthur, seperti Viviane pada sekuen 9e, 10i, dan 17b, dan Arthur pada sekuen 8a, 9f, dan 10i.

---

<sup>111</sup> Dalam legenda King Arthur versi kanon, Uther membuat perjanjian dengan Merlin. Merlin akan membantu Uther untuk mendapatkan Igraine. Dari pertemuan Uther dan Igraine akan lahir Arthur. Uther berjanji akan menyerahkan Arthur kepada Merlin untuk dididik agar menjadi *High King* yang berkompeten.

Pada sekuen 9e, Viviane memberikan Excalibur kepada Arthur pada sekuen 9e. Sebagai perwakilan *The Goddess*, Viviane berdiri di samping Altar sementara Arthur bersimpuh di samping mayat Uther. Dengan posisi demikian, penonton melihat Viviane dari pandangan Arthur dan menampilkan Viviane pada posisi lebih tinggi daripada penonton (Color Plate 82). Kamera menggunakan *low angle* dengan sudut yang tidak terlalu besar. Penempatan kamera ini memperlihatkan Viviane selaku wakil *The Goddess* tanpa kesan menjulang tinggi. Begitu pula pada penobatan Arthur di sekuen 10i. Sebagai *Highest Priestess of Avalon*, Viviane berada di atas altar bersama Merlin, Morgaine, dan Igraine. Viviane di-*shot* dengan *point-of-view* penonton (Color Plate 83).

Sedangkan pada sekuen 17b, Viviane mendatangi Mordred melalui *sending*. Saat bercakap-cakap, Mordred berlutut sementara Viviane tetap berdiri dan menempatkan Viviane pada posisi yang lebih tinggi. Viviane di-*shot* dengan menggunakan *point-of-view* Mordred (Color Plate 84). Meski Viviane berada pada posisi yang lebih tinggi, jarak antara Viviane dan Mordred membuat Viviane tampil normal tanpa kesan menjulang tinggi.

Adegan-adegan di atas penting untuk dicermati terutama terkait demistifikasi yang dilakukan film *The Mists of Avalon* ini. Dalam Legenda King Arthur versi kanon, Viviane atau *The Lady of the Lake* dicitrakan sebagai manusia setengah dewi setengah siluman dengan ilmu sihir yang kuat. Dalam penggunaan *angle* secara klise, tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan atau yang menyeramkan biasanya ditampilkan dengan menggunakan *low angle* dan membuat tokoh lain (dan penonton) menjadi merasa terancam (*overpowered*). Namun dalam film ini, penempatan kamera menimbulkan kesan “normal” dalam pencitraan Viviane saat menggunakan kekuatannya sebagai petinggi Avalon. Viviane tidak dicitrakan seram atau mengerikan, namun dicitrakan layaknya seorang manusia biasa sama seperti tokoh-tokoh lain dalam film ini.

Pencitraan Viviane dan Merlin sebagai manusia biasa dalam film ini sangat penting bagi demistifikasi Avalon dan tokoh-tokoh yang terkait kekuatan Avalon serta bagi representasi hibriditas dan negosiasi identitas dalam *The Mists of Avalon*. Dengan menggunakan *point-of-view* dari mata normal para tokohnya,

Viviane tidak lagi dikaitkan dengan kekuatan jahat yang menakutkan. Beberapa kesalahan yang dilakukan Viviane dalam mempertahankan Avalon menjadi kekeliruan yang manusiawi, bukan kejahatan yang sengaja dilakukan untuk menghancurkan Camelot.

Hal ini mendukung demistifikasi *Lady of the Lake* yang dikaitkan dengan kekuatan jahat untuk menghancurkan Arthur dan para Ksatria Meja Bundarnya, seperti yang dicitrakan dalam Legenda King Arthur versi kanon. Lebih jauh, Avalon sebagai tempat tinggal Viviane juga mengalami demistifikasi. Jika Viviane selaku *Lady of the Lake* adalah seorang manusia biasa, maka tempat tinggalnya adalah tempat yang dapat ditinggali manusia biasa. Avalon bukan lagi sebuah *underworld* yang dipenuhi roh-roh orang yang sudah meninggal.

Dari segi representasi hibriditas, pencitraan Viviane melalui *straight-on angle* menunjukkan kepada penonton bahwa hibriditas bukanlah sebuah status “*overwhelming*.” Sebagai seorang manusia, Viviane juga mengalami ketakutan menghadapi persinggungan antar budaya. Namun Viviane melakukan berbagai negosiasi dengan penyebaran Agama Kristen. Dari hasil negosiasi ini, Viviane menginternalsiasi berbagai nilai yang membuatnya lebih bijaksana. Sebagai hasil negosiasi ini, Viviane menolak pengabdian *The Goddess* dengan cara yang radikal seperti yang dilakukan oleh Morgawse (lihat sekuen 23d).

Interpretasi yang sama juga timbul karena penggunaan *point-of-view shot* untuk Arthur pada adegan-adegan yang menonjolkan “keagungan” Arthur. Contohnya dapat dilihat pada sekuen 10i saat Arthur dinobatkan. Arthur di-*shot* melalui pandangan hadirin. Karena jarak yang cukup jauh antara Arthur dan penonton, Arthur terlihat dalam *long shot* dengan *straight-on angle*, pada *eye-level* hadirin (lihat Color Plate 5). Setelah itu, saat Arthur diusung keluar ruang penobatan (10n) sambil dielu-elukan hadirin. Arthur di-*shot* dari *point-of-view* penonton yang berada agak jauh dari gang, sehingga Arthur tidak terlalu menjulang di atas usungan (Color Plate 85).

Penggunaan *point-of-view shot* pada adegan-adegan di atas menampilkan Arthur secara wajar, bahkan dari *point-of-view* hadirin yang sedang mengeluelukan Arthur. Meski demikian, Arthur tetap dipuja oleh hadirin dan segenap

rakyat Inggris yang hadir. Dengan penggunaan *point-of-view shot* ini, Arthur lebih dicitrakan sebagai manusia biasa yang karena hibriditasnya menjadi menonjol dan dipuja banyak orang.

Terkait pencitraan Arthur sebagai tokoh dengan kekuatan “*superhuman*” dan takdir “*divine*” yang membuatnya menjadi seorang pahlawan, pemilihan penempatan kamera pada adegan-adegan di atas menetralsir efek “ketidakmungkinan” yang muncul dari kualitas-kualitas Arthur di atas. Penggunaan *straight on angle* untuk menampilkan Arthur semakin menekankan sifat kepahlawanan Arthur yang lebih “*humane*” dibandingkan “*divine*”, seperti yang telah dibahas sebelumnya.

Bagi representasi hibriditas dalam diri Arthur, pencitraan ini juga menekankan kembali bahwa pada dasarnya hibriditas adalah sifat yang manusiawi. Tidak diperlukan kekuatan “*superhuman*” atau “*gift*” khusus untuk menjadi seorang hibrid seperti Arthur. Setiap orang dapat menjadi pahlawan dan beridentitas hibrid seperti Arthur sepanjang bersikap terbuka terhadap perbedaan dan perubahan.

Hal lain yang dapat dicermati mengenai penempatan kamera dalam *The Mists of Avalon* terdapat pada sekuen 1a. Pada akhir sekuen terdapat *frame* yang diambil dari tanah Glastonbury, sementara pada *frame-frame* sebelumnya tempat kamera “diletakkan” tidak diperlihatkan: penonton langsung melihat ke tengah danau yang berkabut. Sekitar 20% *frame* pada akhir sekuen ini memperlihatkan tanah Glastonbury dan beberapa pohon yang tumbuh di atasnya. Kamera ditempatkan agak tinggi sehingga tampak Morgaine berada tempat yang lebih rendah dari Glastonbury, yakni di atas permukaan danau (Color Plate 86).

Dikaitkan dengan narasi Morgaine yang ingin melakukan demistifikasi terhadap beberapa “kekeliruan” dalam Legenda King Arthur versi kanon, penempatan kamera di tanah Glastonbury merepresentasikan wacana dominan mengenai Legenda King Arthur. Posisi kamera yang ditempatkan lebih tinggi dari posisi Morgaine menyebabkan penonton melihat Morgaine “di bawah” penonton. Posisi ini merepresentasikan marginalisasi yang dialami Morgaine dalam wacana

dominan sehingga sebelum narasi dimulai, penonton masih memandang rendah terhadap Morgaine.

Melalui demistifikasi yang akan disampaikan Morgaine dalam film ini, Morgaine berharap penilaian masyarakat terhadap Morgaine akan berubah menjadi lebih baik. Sejalan dengan perkembangan narasi yang mencitrakan Morgaine sebagai kakak yang sangat mencintai Arthur dan mendukung karirnya sebagai *High King*, demistifikasi atas peminggiran yang dialami Morgaine dalam versi kanon tercapai. Pada tataran narasi, hal ini dapat dilihat dari penempatan kamera pada ketinggian *eye-level* yang digunakan saat menampilkan Morgaine di sepanjang sekuen 26 pada akhir film.<sup>112</sup>

Terkait negosiasi identitas yang direpresentasikan oleh film *The Mists of Avalon*, keberadaan tanah Glastonbury dalam *frame* ini merepresentasikan adanya *The Other*. Sebagai bagian dari negosiasi identitas, peranan *The Other* dalam pendefinisian identitas ini sangatlah penting. Selain mendefinisikan *Self*, *The Other* turut merumuskan identitas yang sedang didefinisikan. Mengingat Glastonbury adalah sebuah biara, secara simbolis tanah ini mewakili cara pandang pihak Kristen terhadap Morgaine selaku pendeta dari pihak Avalon. Dengan demikian, komposisi *frame* pada sekuen 1a ini memberikan gambaran mengenai tarik ulur dalam negosiasi identitas yang dijalani Avalon, Kristen, dan Inggris secara umum.

Terkait pembahasan pada bagian 2.1.5 mengenai kedalaman informasi cerita dalam *The Mists of Avalon*, penggunaan *point-of-view shot* dalam *The Mists of Avalon* kembali mengungkap tarik ulur antara kedalaman penyajian informasi cerita subjektif dan objektif. Pada saat yang bersamaan, *point-of-view shot* membuat narasi terkesan subjektif karena dilihat dari persepektif tokoh-tokohnya. Namun jika dikaitkan dengan peran Morgaine sebagai tokoh-narator, *point-of-view shot* dari berbagai tokoh lain dalam film ini justru menekankan kembali objektifitas yang ingin dicapai oleh narasi Morgaine. Cerita tidak hanya

---

<sup>112</sup> Lihat Color Plate 51

disampaikan berdasarkan apa yang dilihat oleh Morgaine, tapi juga yang dilihat oleh tokoh-tokoh lain.<sup>113</sup>

Pembahasan mengenai *angle*, *level* dan *height of camera* di atas telah menyinggung beberapa hal mengenai jarak kamera dan objek yang di-*shot*. Seperti yang telah di bahas, jarak yang digunakan biasanya adalah jarak normal yang dapat diamati oleh tokoh lain. Pemilihan jarak ini menghasilkan gambar-gambar “normal” yang memiliki focus kurang lebih setara dengan yang dapat dilihat mata biasa secara langsung.

Satu hal yang dapat dicermati melalui pemilihan jarak kamera adalah adanya kecenderungan untuk menghindari penggunaan *extreme close up* dalam *The Mists of Avalon* ini.<sup>114</sup> Film ini lebih cenderung menggunakan *close up* dan *medium close up* untuk mengekspose tokoh-tokoh yang dialami perasaan atau pikirannya. Untuk Morgaine, misalnya, *close up* yang paling dekat dapat dilihat pada Color Plate 87 yang diambil dari *medium close up* yang di-*zoom-in*. Saat itu, Morgaine baru menyadari bahwa King Stag adalah Arthur (sekuen 10g).<sup>115</sup>

Efek yang muncul dari kecenderungan ini adalah penekanan unsur objektif pada Morgaine dan narasi yang disampaikannya. Penonton dituntun untuk melihat Morgaine dan lingkungan tempat Morgaine berada. Dengan demikian penonton dapat melihat apa yang “sebenarnya” terjadi pada Morgaine dan tokoh-tokoh lain dalam Legenda King Arthur.

Terkait objektifitas narasi Morgaine, hal ini menghindari kesan “terlalu dekat” dengan tokoh tertentu terutama Morgaine. Dengan tidak melibatkan *extreme close up*, film ini juga menekankan objektifitas yang akan timbul pada persektif penonton mengenai legenda king Arthur yang dikisahkan dari sudut pandang Morgaine ini. *Frame* tidak didominasi oleh wajah Morgaine atau bagian-bagian tubuh Morgaine. Tanpa mendominasi *frame*, Morgaine lebih bersifat

---

<sup>113</sup> Pada Bagian 2.2.3 telah dibahas bahwa beberapa adegan memungkinkan Morgaine untuk mengetahui bagian-bagian cerita yang tidak disaksikannya secara langsung.

<sup>114</sup> Satu-satunya *extreme close up* hadir pada sekuen 2g saat menampilkan Morgaine mengalami *vision*. Shot ini hanya menampilkan mata Morgaine untuk memperkenalkan konsep *vision* kepada penonton.

<sup>115</sup> Selain *close up* pada Color Plate 93 ini, jarak kamera ke objek berkisar antara *close up*, *medium close up*, *medium long shot*, *long shot* hingga *extreme long shot*. *Extreme long shot* umumnya digunakan untuk menampilkan benteng/istana, keramaian, dan jumlah pasukan yang besar.

“mengajak” penonton untuk “melihat” Legenda King Arthur daripada “mendengarkan” kisah ini dari Morgaine.

Hal ini sangat penting bagi demistifikasi yang disampaikan Morgaine. Dengan membiarkan penonton menyaksikan Legenda King Arthur, penonton memiliki kesempatan untuk menilai Morgaine. Terkait pencitraannya yang sangat negatif dalam Legenda King Arthur versi kanon, penonton diharapkan dapat mencermati Morgaine dan tokoh-tokoh lainnya. Penonton juga dapat menilai siapa saja tokoh protagonist dan antagonis dalam film ini. Dengan demikian pencitraan Morgaine yang cenderung positif dalam film ini dapat disampaikan demi mendemistifikasi pencitraannya yang negatif pada versi kanon.

Satu hal yang menarik untuk dibahas adalah adalah perpaduan penggunaan *close up* dari tataran teknis dan penggunaan *sight* dari tataran narasi. Keduanya memunculkan kembali tarik ulur antara subjektif dan objektif dalam rentangan informasi cerita seperti yang dibahas pada Bagian 2.2.2. Dengan *close up*, penonton dituntun untuk melihat dan memahami Morgaine secara lebih baik. *Close up* membangun subjektifitas pada narasi karena penonton berada terlalu dekat pada Morgaine. Pada saat yang bersamaan, narasi diberi sentuhan objektif karena penonton melihat langsung “*vision*” yang dialami Morgaine sehingga narasi tidak melulu mengandalkan deskripsi Morgaine atas suatu kejadian. Seperti yang telah disinggung pada bagian 2.2.2, tarik ulur antara rentang informasi cerita subjektif dan objektif ini merepresentasikan tarik ulur yang terjadi dalam negosiasi identitas.

Selain posisi kamera, *framing* juga mencakup gerakan kamera. Yang dimaksud gerakan kamera adalah saat kamera mengalami perubahan *angle*, *level*, *height* dan *distance* pada satu *shot* (Bordwell dan Thompson, 1993: 217). Gerakan *pan* menggerakkan kamera dari kiri ke kanan pada sumbu vertikal. Sedangkan gerakan *tilt* menggerakkan kamera ke atas dan ke bawah pada sumbu horisontal. *Pan* membuat kamera seperti menoleh ke kanan dan ke kiri, sedangkan *tilt* membuat kamera seperti mendongak atau menunduk. Selain *panning* dan *tilting*, kamera juga dapat berpindah tempat. Pada *tracking shot*, kamera berpindah secara horisontal. Sedangkan pada *crane shot*, kamera bergerak secara vertikal.

Dalam *The Mists of Avalon*, gerakan kamera pada sekuen 5b sangat penting untuk dibahas terkait representasi hibriditas yang disampaikannya. Pada sekuen 5b, Arthur dan Morgaine mangkir dari pelajarannya dan pergi ke ladang menonton penduduk yang sedang menebar benih.<sup>116</sup>Adegan ini dimulai dengan keluarnya Arthur dan Morgaine dari pintu utama, lalu mereka berlari menuruni tangga menuju kuda yang diikat di halaman istana. Dengan dibantu tukang kuda, Arthur dan Morgaine menunggang satu kuda menuju ke luar pintu benteng. Father Cuthbert mengejar Arthur dan Morgaine namun Arthur dan Morgaine telah melewati pintu benteng menuju ke alam bebas.

Keseluruhan adegan di atas terdiri atas sembilan *shot*. *Shot* pertama dan kedua menampilkan Morgaine dan Arthur keluar dari pintu utama dan berlari menuruni tangga. Kamera menggunakan *low angle, long shot, panning* dari kanan ke kiri *frame* mengikuti Arthur dan Morgaine. *Shot* ketiga memperlihatkan Father Cuthbert berlari mengejar Morgaine, kamera menggunakan *low angle, long shot*. *Shot* keempat memperlihatkan Morgaine dan Arthur menaiki kuda. Kamera ditempatkan di bawah kuda, dari *low angle tilting* ke atas mengikuti Arthur, lalu *zooming in* hingga mencapai *medium close up* menampilkan Arthur dan Morgaine. *Shot* kelima kembali menampilkan Father Cuthbert berlari menuruni tangga, *low angle, long shot*. *Shot* keenam Morgaine dan Arthur menoleh ke arah Father Cuthbert sambil tertawa-tawa. *Shot* ketujuh kembali menampilkan Father Cuthbert dengan *low angle*, kamera *tracking* ke kiri mengikuti Father Cuthbert. *Shot* kedelapan Arthur dan Morgaine berpaling ke arah gerbang utama, *low angle, medium shot*, kamera *panning* ke kiri ke arah gerbang. *Shot* kesembilan Arthur dan Morgaine berkuda melewati gerbang. Kamera menggunakan *low angle*, lalu *tilting* ke *eye-level*, kembali ke *low angle* memperlihatkan langit cerah, kamera kembali *tilting* lalu membentuk *high angle* memperlihatkan Arthur dan Morgaine di luar benteng menuju alam terbuka, *extreme long shot*.

---

<sup>116</sup> Deskripsi gerakan objek dan kamera pada sekuen 5b dapat dicermati melalui tabel dekupase pada Lampiran 4 pada halaman 265. Tabel dekupase diadopsi dari tabel dekupase yang diajukan oleh Aumont dan Marie (1983). Pengisian tabel dekupase ini dilakukan dengan merentangkan film hingga mencapai setiap *frame*-nya. Perentangan ini dilakukan dengan menggunakan program *Video Editing Sony Vegas* versi 7.0.

Dari kesembilan *shot* di atas, *shot* kesembilan sangat penting untuk dibahas. *Shot* ini menampilkan Arthur dan Morgaine keluar istana menuju alam bebas. Sementara kamera berada pada satu titik, mengikuti Arthur dan Morgaine hanya dengan menggunakan perubahan posisi secara vertikal. Kamera tetap berada di dalam benteng saat memperlihatkan Arthur dan Morgaine melewati gerbang. Dengan menggunakan *extreme high angle, long shot*, kamera memperlihatkan Morgaine dan Arthur berkuda di alam bebas.

Posisi dan gerakan kamera pada *shot* kesembilan ini sangat penting untuk dibahas. Dengan menempatkan kamera di dalam benteng, kamera seolah-olah merupakan *point-of-view* dari pihak Camelot. Dalam satu *shot* diperlihatkan Morgaine dan Arthur melewati gerbang menuju alam bebas, tanpa mengubah posisi kamera secara horisontal. Posisi kamera ini membuat *point-of-view* ini terkesan terpaku pada satu tempat, yakni di Camelot. Namun gerakan kamera ke atas menunjukkan bahwa *point-of-view* ini memiliki kemampuan untuk mengamati, seolah-olah dari salah satu menara istana. Sementara itu, Arthur dan Morgaine mampu berpindah tempat secara horisontal dan melampaui gerbang istana menuju alam bebas.

Perpaduan gerakan objek dan gerakan kamera di atas merepresentasikan kemampuan untuk melintas batas yang dimiliki oleh Morgaine dan Arthur. Kemampuan ini terutama direpresentasikan oleh kemampuan Morgaine dan Arthur yang dapat melarikan diri dari Father Cuthbert, lalu melewati gerbang utama hingga mencapai alam bebas. Sementara itu, kamera tetap berada di dalam benteng bersama orang-orang yang “tidak bisa” keluar istana. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Morgaine dan Arthur untuk melintas batas adalah sebuah keunggulan dibandingkan mereka yang terpaku di Camelot.

Terkait percakapan yang muncul saat Morgaine dan Arthur telah mencapai ladang pada sekuen yang sama, ditunjukkan bahwa pendidikan Arthur selama ini didominasi oleh Father Cuthbert. Dari Father Cuthbert, Arthur mengetahui bahwa “*The Goddess*” adalah “*the one that Father Cuthbert doesn’t like*” dan bahwa petani yang menyembah *The Goddess* “*don’t like Jesus Christ.*” Dapat dilihat bahwa Father Cuthbert yang “tertinggal” di dalam benteng Camelot memiliki

pandangan sempit mengenai perbedaan. Karena itu Father Cuthbert bersama kamera tidak dapat mengejar Arthur dan Morgaine keluar istana karena tidak mampu melintasi batas-batas perbedaan dan memahaminya. Dari tataran narasi, pada tahap ini Uther hendak memberikan pendidikan Kristen kepada Arthur dan Morgaine, atau dapat dikatakan bahwa kristenisasi mulai berlangsung di Camelot.

Namun kemampuan kamera untuk *tiliting* hingga mencapai *extreme high angle* untuk melihat Arthur dan Morgaine di kejauhan merepresentasikan kecenderungan Camelot untuk menyadari kehadiran *The Other* di luar sana. Terbukanya gerbang Camelot yang memungkinkan Arthur dan Morgaine ke luar benteng juga merepresentasikan keterbukaan Camelot terhadap *The Other*. Begitu pula pintu utama istana tempat Arthur, Morgaine, dan Father Cuthbert keluar, tampak selalu sedikit terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa pintu utama tidak terkunci dan memungkinkan orang untuk keluar masuk istana dan menjelajah *The Other* di luar sana.

Lebih jauh mengenai *shot* kesembilan dalam sekuen 5b ini adalah durasinya yang terbilang panjang. *Shot-shot* yang lain umumnya berdurasi setengah hingga satu setengah detik. Namun *shot* kesembilan ini berdurasi 20 detik tanpa interupsi. Panjang durasi ini menekankan pentingnya arti *shot* ini bagi representasi hibriditas yang disampaikannya. Panjangnya *shot* ini juga merepresentasikan “panjangnya” waktu yang diperlukan dalam usaha-usaha untuk melintas batas dan melakukan negosiasi identitas.

Dari pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa penempatan dan gerak kamera serta durasi *shot* turut berperan dalam merepresentasikan proses negosiasi identitas yang dihadirkan dalam film *The Mists of Avalon*. Melalui penggunaan *point-of-view shot*, film ini menghadirkan demistifikasi Arthur sebagai manusia normal, Merlin dan Viviane sebagai penyihir yang manusiawi, dan kesetaraan gender. Dengan menghindari *extreme close-up*, film ini menekankan kembali kesan objektif dalam narasi Morgaine. Melalui gerakan kamera dan durasi *shot*, film ini menyampaikan proses melintas batas sebagai bagian dari proses negosiasi identitas.

### 3.3 Representasi Negosiasi Identitas melalui *Editing*

*Editing* melibatkan pemilihan *frame-frame* yang akan digunakan dan yang tidak akan digunakan, dan bagaimana *frame-frame* tersebut dirangkai kembali untuk menjadi sebuah reel film yang siap tayang. *Editing* mencakup hubungan antara *shot* satu ke *shot* yang lainnya (Bordwell dan Thompson, 1993: 246). Hubungan antar *shot* ini dapat berupa *fade-out*, *fade-in*, *dissolve*, *wipe*, *cut*, dan sebagainya. Bordwell dan Thompson (1993: 248) membedakan *fade*, *dissolve*, dan *wipe* dari *cut*. *Fade*, *dissolve*, dan *wipe* mengganti satu *shot* ke *shot* lainnya secara perlahan, sementara *cut* mengganti *shot* ke *shot* yang lain secara seketika.

Dalam *The Mists of Avalon*, *editing* yang dilibatkan turut merepresentasikan hibriditas dan negosiasi identitas yang diusung film. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan *fade*, *dissolve*, dan *match cut* secara intensif. Penggunaan *gradual editing* ini terutama menonjol pada peralihan antar sekuen. Kemunculan *fade*, *dissolve*, dan *match cut* dalam film ini dapat dicermati melalui tabel berikut.

**Tabel 10: Kemunculan *Gradual Editing* dalam *The Mists of Avalon***

| Transisi | Sekuen     | Deskripsi                                                                                                                 |
|----------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dissolve | 1b ke 1c   | Asap dari kebakaran yang dibuat Bangsa Saxon menjadi kabut dalam pertempuran Gorlois                                      |
|          | 1d ke 2a   | Bendera Chi-Rho Gorlois berubah menjadi atap Benteng Cornwall                                                             |
|          | 3c ke 3d   | Lengkung jendela di ruang pertemuan Gorlois menjadi lengkung terowongan tempat Igraine menenangkan diri                   |
|          | 5a ke 5b   | Lengkung kepala Morgaine berubah menjadi lengkung pintu utama Camelot.                                                    |
|          | 5b ke 5c   | Kepala Morgaine dan kepala kuda di ladang berubah menjadi kepala Morgaine dan kepala perahu Morgaine di atas Danau Avalon |
|          | 5c ke 5d   | Lengkung kepala Morgaine berubah menjadi lengkung kepala Morgaine dan Arthur.                                             |
|          | 5f ke 5g   | Wajah Viviane menjadi keramaian di halaman Camelot                                                                        |
|          | 6d ke 6e   | Wajah Morgaine di Stone Circle menjadi wajah Morgaine di ruang herbologi                                                  |
|          | 8c ke 8d   | Api di gua Beltane menjadi rakit Morgaine                                                                                 |
|          | 9f ke 10a  | Arthur di pertempuran Camlan menjadi tenda-tenda di halaman Camelot                                                       |
|          | 10n ke 11a | Ruang Penobatan Arthur menjadi hutan tempat Gwenhwyfar dan Lancelot berkuda.                                              |
|          | 13g ke 14a | Wajah Morgaine setelah bersalin menjadi perahu Morgaine di atas Danau Avalon                                              |
|          | 14k ke 14l | Jendela kamar Gwenhwyfar menjadi ruang Meja Bundar                                                                        |

**Tabel 10: (Lanjutan)**

| Transisi            | Sekuen               | Deskripsi                                                                                                            |
|---------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dissolve (lanjutan) | 15h ke 16a           | Wajah Morgaine di Camelot menjadi kuil Avalon                                                                        |
|                     | 18a ke 18b           | Wajah Arthur di chapel istana menjadi Benteng Camelot pada malam hari                                                |
|                     | 19a ke 19b           | Morgaine di North Wales menjadi hutan tempat Morgaine diserang Bangsa Saxon                                          |
|                     | 23b ke 23c           | Wajah Morgaine menjadi menara benteng Camelot                                                                        |
|                     | 23f ke 24a           | Wajah Morgaine menjadi Meja Bundar                                                                                   |
| Fade in/ fade out   | 6g ke 7a             | Stone circle tempat penobatan Morgaine menjadi Morgaine di atas perahu menjemput Lancelot di perbatasan Danau Avalon |
|                     | 9e ke 9f             | Wajah Viviane di chapel tempat Arthur terjebak menjadi Morgaine yang berlari menuju The Seeing Well                  |
|                     | 12d ke 13a           | Morgaine di Camelot menjadi ombak di Orkney                                                                          |
|                     | 14j ke 14a           | Kamar tidur Arthur menjadi hutan dalam kegelapan                                                                     |
|                     | 17a ke 17b           | Morgaine dan Uriens di perbukitan North Wales menjadi Mordred sedang berkuda di hutan Scotlandia                     |
|                     | 17e ke 18a           | Mordred di Orkney menjadi gambar Santo membunuh naga di Chapel istana Camelot                                        |
|                     | 18d ke 19a           | Ruang Meja Bundar menjadi Morgaine di perbukitan North Wales                                                         |
|                     | 20e ke 21a           | Mordred di Camelot menjadi Morgaine yang terluka di Danau Avalon                                                     |
|                     | 26 ke <i>closing</i> | Morgaine di Glastonbury menjadi gelap (fade out)                                                                     |
| Match Cut           | 1a ke 1b             | Kabut Avalon menjadi asap obor pasukan Saxon yang sedang menyerang sebuah desa pada malam hari.                      |
|                     | 7f ke 8a             | Morgaine di Stone Circle menjadi Morgaine di atas rakit                                                              |
|                     | 10h ke 10i           | Lengkung wajan Morgawse menjadi lengkung pintu ke ruang penobatan Arthur                                             |
|                     | 11d ke 12a           | Wajah Lancelot di hutan menjadi lengkung pintu di balik punggung Morgaine di Camelot                                 |
|                     | 14a ke 14b           | Kepala dan pundak Morgaine di danau Avalon berubah menjadi jendela atas dan pintu utama Camelot                      |
|                     | 21c ke 22a           | Kepala Morgaine dan Igraine yang berpelukan menjadi menara Benteng Camelot                                           |
|                     | 25e ke 26            | Tabir kabut Avalon berubah menjadi kabut di kaki menara Glastonbury                                                  |
| Wipe                | 25a ke 25b           | Tabir kabut Avalon digeser oleh medium close up Arthur yang terluka                                                  |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa *Dissolve* muncul dalam 18 peralihan, *fade in* dan *fade out* dalam 9 peralihan, dan *match cut* muncul dalam 7 peralihan, dan *wipe* muncul sekali. Dari total 156 sekuen yang ada, 38 kali peralihan antar sekuen menggunakan *gradual editing*. Di samping peralihan antar sekuen, *gradual editing* juga banyak muncul dalam peralihan dalam satu sekuen, seperti yang terjadi pada sekuen 4c, 5i, 8c, 14l, 23c, dan 23f.

Efek yang muncul dari penggunaan *gradual editing* ini adalah adanya kesan “menghaluskan” peralihan antara satu sekuen ke sekuen yang lainnya.

Banyaknya *gradual editing* yang muncul dalam peralihan antar sekuen dan peralihan antar *shot* dalam satu sekuen memberi pengaruh pada representasi negosiasi identitas yang disampaikan film ini. Dihaluskannya peralihan antara satu sekuen dan antar *shot* dalam satu sekuen oleh penggunaan *gradual editing* ini menekankan negosiasi identitas sebagai sebuah proses yang panjang. Proses ini berlangsung secara perlahan, penuh penyesuaian antara berbagai atribut identitas lama dan atribut-atribut identitas yang sedang dibentuk.

Hal ini terutama menjadi sangat terasa dalam penggunaan *match cut* dari adegan Morgaine menyampaikan narasi di atas Danau Avalon (Kilas Balik Tingkat II) dan menuju adegan yang sama dari sekuen yang lain. Contoh yang menarik untuk dibahas adalah penggunaan *match cut* pada peralihan sekuen 5b ke sekuen 5c, dan 14a ke 14b.

Pada sekuen 5b, Morgaine membawa Arthur ke ladang dan mengajarkan keberadaan *The Goddess* kepada Arthur. Adegan ini diakhiri dengan beranjaknya Morgaine dari ladang (Color Plate 89). Badan dan kuda Morgaine pada kiri *frame* di akhir sekuen 5b secara perlahan berubah menjadi postur tubuh Morgaine yang berdiri di atas perahu di Danau Avalon sedang menyampaikan kilas balik (Color Plate 90). Dalam *match cut* ini, lengkung pundak kuda dan badan Morgaine kecil berbentuk sebangun dengan lengkung perahu dan badan Morgaine dewasa.

Terkait narasi yang disampaikan, perubahan ini mengacu pada perubahan Morgaine menjadi Morgaine dewasa. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada fisik Morgaine, tapi juga sarana yang digunakannya untuk melakukan negosiasi identitas. Saat di Camelot, Morgaine memiliki Uther sebagai ayah tiri dan *High Queen* sebagai ibu. Dengan fasilitas ini, Morgaine dapat bermain dengan leluasa dan menjelajah alam bebas seperti pada sekuen 5b. Sebagai anak *High Queen*, Morgaine memanfaatkan statusnya untuk mendapatkan akses ke ruang ketiga dan menyelami perbedaan yang ada di Camelot. Pada sekuen 5c, Morgaine telah menjadi *Priestess of Avalon*. Kendaraan Morgaine berubah menjadi sebuah perahu. Sebagai *Priestess of Avalon*, Morgaine memiliki wawasan yang jauh lebih luas. Karena itu, negosiasi identitas yang dijalannya menjadi semakin halus, seperti gerak perahunya di atas danau.

Pada sekuen 14a, Morgaine menyampaikan narasi dari atas Danau Avalon. Sekuen ini diakhiri dengan gambar Morgaine berdiri pada *center frame* dalam *medium long shot* (Color Plate 91). Pada awal sekuen 14b, bahu dan kepala Morgaine berubah menjadi lengkung pintu utama Camelot dan jendela di atas pintu utama tersebut (Color Plate 92). Perubahan ini disertai perubahan warna dan pencahayaan yang drastis: dari abu-abu berkabut pada sekuen 14a menjadi cerah dengan sentuhan merah pada sekuen 14b.

Dari tataran narasi, perubahan bentuk, warna, dan pencahayaan ini mengisyaratkan perkembangan narasi ke arah yang lebih ceria, seperti persahabatan yang terbangun antara Morgaine dan Gwenthwyfar, dan hubungan yang terbentuk antara Morgaine dan Accalon. Dari segi ideologi, perubahan-perubahan ini merepresentasikan negosiasi identitas yang terjadi saat Morgaine kembali ke Camelot. Hal ini direpresentasikan oleh kemauan Gwenthwyfar untuk melangkah ke ruang ketiga dan memanfaatkan kekuatan Avalon pada sekuen 14i.

*Match cut* lain yang menarik untuk dicermati adalah peralihan antara sekuen 10h ke 10i. Pada sekuen 10h, Morgawse mengutuk rahim Gwenthwyfar. Adegan ini diakhiri dengan melelehnya lempeng logam yang telah dimantrai Morgawse di dalam sebuah kuali (Color Plate 93). Secara perlahan, lengkung api pada pinggir kuali ini berubah menjadi lengkung pintu pada ruang penobatan Arthur (Color Plate 94). Dari tataran narasi, lengkung kuali yang menjadi lengkung pintu yang dilalui Arthur untuk memasuki ruang penobatan ini menyimbolkan kehancuran yang akan disebabkan ambisi Morgawse terhadap pemerintahan Arthur.

Lebih jauh, *match cut* di atas juga merepresentasikan tumbuhnya kekuatan-kekuatan terselubung yang mengambil keuntungan dari persinggungan antar perbedaan yang terjadi dalam sebuah ruang ketiga. Kekuatan ini akan menjadi factor ketiga yang dapat menghancurkan negosiasi identitas yang terjadi antara kutub-kutub yang berkontestansi, jika kutub-kutub ini memilih untuk bersaing daripada bernegosiasi. Hal ini direpresentasikan oleh persaingan antara Avalon (Merlin dan Viviane) dan Kristen (Bishop Patricius) dalam penobatan Arthur. Kedua belah pihak sibuk menyiapkan trik-trik untuk membawa Camelot

ke kutub mereka masing-masing hingga mereka tidak sadar bahwa Morgawse mengambil keuntungan dari persaingan ini.

Dari pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa film *The Mists of Avalon* juga memanfaatkan hubungan antar shot untuk merepresentasikan proses negosiasi identitas yang disampaikan oleh film ini. Negosiasi identitas terutama disampaikan oleh penggunaan gradual editing yang cukup intensif dalam transisi antar sekuen. Lebih jauh, frekuensi kemunculan transisi match cut yang cukup tinggi juga merepresentasikan proses penyesuaian yang terjadi dalam suatu resrtikulasi identitas.

### **3.4 Representasi Hibriditas dari Aspek *Sound* dalam *The Mists of Avalon***

*Sound* sangat berpengaruh terhadap pemahaman mengenai sebuah film (Bordwell dan Thompson, 1993: 293). *Sound* dapat mengarahkan perhatian penonton pada satu unsur dalam sebuah adegan. *Sound* juga dapat mempersiapkan penonton untuk menyaksikan satu adegan tertentu dengan menghadirkan suara-suara yang berkaitan terlebih dahulu.

Sebagai sebuah film yang sangat mengandalkan *voice-over narration* dalam struktur ceritanya, *The Mists of Avalon* juga memanfaatkan aspek ini untuk menyampaikan negosiasi identitas dan hibriditas. Hal ini terutama dapat dilihat dari penggunaan *voice-over narration* itu sendiri. Di samping itu, *sound* juga dimanfaatkan untuk mendukung demistifikasi terhadap pencitraan Avalon.

Seperti yang telah dicermati pada bagian 2.1.2 mengenai pola kilas balik dalam naratif *The Mists of Avalon*, *The Mists of Avalon* menggunakan *voice-over narration* sebagai unsur pokok dalam narasinya. *Voice-over narration* muncul hampir pada setiap sekuen, seperti yang sudah ditunjukkan oleh Tabel 6 pada halaman 47. Dari tabel 6 ini dapat dilihat bahwa pada umumnya, *voice-over narration* memberikan pengantar pada peralihan sekuen seperti pada sekuen 1a, 2a, 3a, 4a, 5a, 6a, 7a, 8a, 10a, 11a, 13a, 14a, 16h, 17a, 19a, 21a, 23a, dan 25e. *Voice-over narration* juga muncul pada peralihan antar adegan seperti yang terjadi pada sekuen 1a-1d, 4c, 4f, 5b, 5h, 6c, 6f, 7b, 9c, 10b, 15d, 17b, 21b, dan 23c.

Dengan memberikan *voice-over narration* pada peralihan sekuen, Morgaine memberikan simpulan mengenai sekuen yang telah ditayangkan sebelumnya dan/atau menyampaikan gambaran mengenai narasi dalam sekuen yang akan datang. Pada awal sekuen 5a, misalnya, Morgaine menyimpulkan sekuen 4(4a-4e) dengan menyatakan bahwa akhirnya Gorlois meninggal dan Uther menjadi penyelamat Avalon. Berikut adalah petikan *voice-over narration* Morgaine.

*Morgaine (v.o): British's greatest Christian warrior is dead. King Uther alone would turn back the Saxon hordes and Avalon would be saved by one who belived in The Goddess.*

*Uther took us to his castle at Camelot and made my mother his High Queen.*

Selanjutnya Morgaine memberikan gambaran mengenai isi babak kelima dengan menyatakan:

*Morgaine (v.o) : All the unhappiness of the past seems to be swept away when I saw my little brother for the first time.*

*Voice-over narration* di atas tidak hanya berfungsi pada tataran narasi seperti yang telah dibahas pada Bagian 2.1 mengenai Struktur Cerita. *Voice-over narration* juga berfungsi pada teknis. Pada tataran teknis, *voice-over narration* berfungsi untuk mempersingkat *plot* dan memampatkan *story*. Hal ini penting mengingat Legenda King Arthur memiliki cakupan yang sangat luas sementara *The Mists of Avalon* hanya memiliki waktu tayang 180 menit.

Dengan *voice-over narration*, pemotongan bagian-bagian legenda yang tidak ditampilkan tetap masuk ke dalam *plot*. Misalnya pada sekuen 4g ini, adegan pernikahan Uther dan Igraine di Cornwall serta adegan perjalanan Igraine dan Morgaine dari Cornwall menuju Camelot tidak ditayangkan, hanya diceritakan. Dengan demikian *plot* tidak terkesan meloncat-loncat. Melalui *voice-over narration* ini, organisasi *plot* secara koheren dan kohesif dapat dipertahankan.

Lebih jauh, penggunaan *voice-over narration* ini turut merepresentasikan ruang ketiga dan negosiasi identitas. Dalam *The Mists of Avalon*, *voice-over*

*narration* lebih banyak digunakan untuk menghubungkan satu bagian cerita ke bagian lainnya, baik pada tahap babak maupun sekuen. Dalam hal ini, *voice-over narration* bertindak sebagai ruang ketiga yang muncul antara satu budaya dengan budaya lainnya. Absennya adegan-adegan yang di-*voice-over-naration*-kan merepresentasikan abstraknya keberadaan ruang ketiga ini secara fisik. Ruang ketiga muncul saat perbedaan bertemu. Batas-batasnya tidak jelas, hanya sebuah kecenderungan untuk berada di tengah-tengah atau cenderung condong ke salah satu kutub. Namun ruang ketiga ada di sana, penuh dengan suara-suara yang berbeda.

*Voice-over narration* dalam *The Mists of Avalon* bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan antara satu babak dengan babak lainnya atau antara satu sekuen dengan sekuen lainnya. Dalam hal ini, *voice-over narration* merepresentasikan posisi-posisi antara yang muncul dalam negosiasi identitas. Negosiasi identitas melibatkan peralihan dari satu identitas ke identitas baru. Hal ini direpresentasikan oleh kontinuitas kemunculan *voice-over narration* di sepanjang narasi. Peralihan ini berlangsung secara terus menerus seiring dengan proses pembentukan identitas yang terus menjadi. Hal ini direpresentasikan oleh *voice-over narration* yang disampaikan Morgaine pada akhir sekuen 26 berikut.

*Morgaine (v.o): Until at last I realized The Goddess had survived. She had not been destroyed, but had simply adopted another incarnation. And perhaps, one day future generations will be able to bring her back as we knew her in the glory of Avalon.*

*Voice-over narration* pada akhir sekuen 26 ini adalah epilog bagi *The Mists of Avalon*. Namun *voice-over narration* ini menyiratkan bahwa perjuangan Morgaine dan Avalon untuk mempertahankan *The Goddess* belum berakhir sampai pada inkarnasi *The Goddess* menjadi Bunda Maria. Perjuangan ini akan terus berlanjut hingga suatu saat *The Goddess* kembali dikenal sebagai *The Goddess* dalam kepercayaan Avalon. Hal ini merepresentasikan proses pembentukan identitas bagi *The Goddess*, Avalon, Inggris, dan proses pembentukan identitas pada umumnya yang tidak pernah berakhir. Identitas akan

selalu berada pada proses menjadi, dengan tawar menawar, berbagai benturan dan penyesuaian.

Representasi ini ditekankan kembali dengan penggunaan suara-suara lonceng saat Morgaine menyebrangi Danau Avalon. Suara lonceng terdengar saat Morgain melintasi danau pada sekuen 6a, 21b, dan 25b. Pada sekuen 6a, Morgaine melintasi Danau Avalon untuk pertama kali. Di tengah danau, Morgaine mendengar suara lonceng. Pada tataran narasi, suara lonceng ini membuat Morgain menoleh ke sumber suara, yakni ke arah biara Glastonbury.

Pada tataran ideologi, suara lonceng ini mengingatkan Morgaine akan keberadaan *The Other* saat Morgaine akan memasuki satu kutub. Dengan demikian, pencitraan Morgaine sebagai tokoh hibrid dapat dipertahankan. Meskipun Morgaine akan menjalani pendidikan secara eksklusif di Avalon, suara lonceng Glastonbury akan selalu mengingatkan keberadaan umat Kristen dan berbagai perbedaan yang terjadi di luar Avalon.

Lebih jauh pada sekuen 21b, suara lonceng kembali muncul pada saat Morgaine gagal membuka tabir Avalon. Sebelum mendengar suara lonceng ini, Morgaine sempat berputus asa akan tersesat jika tidak bisa membuka tabir Avalon. Namun dentang suara lonceng dari Glastonbury mengingatkan Morgaine akan keberadaan biara tersebut. Lalu Morgaine membiarkan perahunya menepi ke daratan Glastonbury dan kemudian ditemukan oleh Igraine. Dalam keadaan terluka dan terasing dari Camelot dan Avalon, Morgaine berlindung di Biara Glastonbury.

Suara lonceng pada adegan di atas merepresentasikan keterbukaan Glastonbury untuk menerima Morgaine (dan Avalon). Suara lonceng ini menjembatani Morgaine untuk menjelajah Glastonbury sebagai ruang ketiga yang penuh negosiasi identitas. Karena keterbukaan Glastonbury untuk menerima Morgaine tanpa berusaha mempengaruhi Morgaine untuk beralih agama, Morgaine menjadi lebih memahami Agama Kristen. Dengan pemahaman ini, Morgaine mampu menyesuaikan diri dengan penyebaran Agama Kristen yang semakin mendominasi Inggris. Pada akhirnya, Morgaine mampu menyelami

hakekat *The Goddess* yang telah berinkarnasi ke dalam wujud Bunda Maria (sekuen 26).

Satu hal yang tak boleh ditinggalkan dalam pembahasan mengenai *sound track* pada film *The Mists of Avalon* adalah ramainya suara-suara burung saat menampilkan Avalon untuk pertama kali pada sekuen 6a. Pada akhir sekuen ini, Viviane membuka tabir kabut Avalon dan memperlihatkan Avalon dari tengah danau. Dengan *high angle, extreme long shot*, Avalon diperlihatkan sebagai tempat yang bergelimang cahaya, kicau burung memenuhi angkasa dan burung-burung melintas di atas danau. Munculnya suara-suara burung pada adegan ini berpengaruh besar terhadap pencitraan Avalon. Hal ini sangat penting bagi demistifikasi terhadap Avalon dan tokoh-tokoh yang terkait dengan kekuatan Avalon.

Seperti yang telah disinggung pada bagian 3.1.1 mengenai *setting* dan bagian 3.1.3 mengenai pencahayaan, pencitraan Avalon sebagai tempat yang indah mendemistifikasi pencitraan Avalon sebagai *underworld* dalam Legenda King Arthur versi kanon. Dengan menambahkan suara-suara burung yang ceria untuk menampilkan Avalon pada sekuen 6a ini, pencitraan Avalon menjadi semakin positif. Avalon tidak hanya indah dan hangat, tapi juga penuh kehidupan.

Demistifikasi juga direpresentasikan oleh *sound track* pada sekuen 6f. Pada sekuen ini, Morgaine menjalani test terberat untuk membuka tabir kabut Avalon. Setelah berhasil, Morgaine dinobatkan sebagai *Priestess of Avalon*. Di sepanjang sekuen ini, adegan diiringi oleh sebuah lagu dengan nada riang yang sekaligus mengharukan.

Dari tataran narasi diketahui bahwa sebelum menjalani ujian ini, Morgaine harus memiliki wawasan mengenai sifat-sifat *The Goddess*, kemampuan untuk menguasai kekuatan alam dan menguasai ilmu pengobatan. Hal ini menunjukkan bahwa saat Morgaine dinobatkan, Morgaine telah menguasai kekuatan Avalon. Seperti Viviane, kekuatan yang dimiliki Morgaine sering dikaitkan dengan kekuatan jahat yang destruktif dalam Legenda King Arthur versi kanon. Namun dalam *The Mists of Avalon*, kekuatan-kekuatan yang dimiliki Morgaine pada saat