

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **IV.1. Film DUNIASiMAYA Karya Onny Kresnawan**

Dunia perfilman saat ini sangat bersaing ketat untuk keunggulan film yang diproduksi demi menarik untuk ditonton, terutama film yang memberikan sekaligus suatu informasi yang bermanfaat dan dapat di contoh kepada penonton, oleh karena itu kreatifitas dalam pembuatan film sangat menunjang untuk proses produksi, kreatifitas di antaranya adalah pemilihan tema cerita atau naskah, lokasi, karakter pemeran, properti, proses edit dan lainnya.

Film dapat menjadi suatu sumber yang mampu menyampaikan informasi, kesan dan pesan yang dapat di contoh kepada penonton, salah satu film yang layak ditonton untuk semua usia adaah film DUNIASiMAYA karya Onny Kresnawan. Film ini bertemakan tentang korban *bully* dari sekelompok teman-teman nya disekolah dan korban fitnah dari sosial media. Kesalahgunaan anak-anak di bawah umur dalam menggunakan sosial media sangat berdampak negatif untuk dirinya sendiri dan orang lain. Maya adalah tokoh utama pada film DUNIASiMAYA yang selalu di *bully* oleh teman-temannya di sekolah, pada film ini peran Maya sangat bersangkutan dengan dampak psikologis pada anak, karena anak yang sudah di *bully* dari kecil dapat berpengaruh di kehidupannya sejak dini sampai dewasa.

*The Psychological Effects Of Bullying Last Well Into Adulthood, Study Finds* disebutkan pula bahwa anak-anak yang "hanya" menjadi korban *bullying* (yang tidak pernah menjadi pelaku *bullying*) memiliki risiko tinggi mengalami gangguan depresi, gangguan kecemasan, *generalized anxiety disorder* (kecemasan kronis yang ditandai dengan rasa khawatir dan tegang yang berlebihan), dan agorafobia (ketakutan dasar yang berasal dari perasaan terjebak di tempat umum, saat seseorang merasa sulit melarikan diri, dan rasa takut tidak akan tersedianya pertolongan apabila seseorang mengalami serangan panik) pada saat dewasa. Pelaku *bullying* itu sendiri juga bisa mendapatkan dampak negatifnya ketika dewasa. Saat dewasa, pelaku rentan terjebak kecanduan narkoba, terlibat dalam tindak kekerasan, dan tindak kriminal lainnya. Bahkan ia bisa bersikap abusif atau melakukan tindak kekerasan pada orang terdekatnya, seperti pada pasangan atau anak-anaknya di masa yang akan datang.

Film DUNIASiMAYA mempunyai makna tersendiri, dilihat dari judul apabila di perdalam lagi sudah mewakili dari sinopsis yang ada dengan huruf kapital dan huruf penghubung dilanjutkan huruf kapital kembali ‘DUNIASiMAYA’. Hasil Wawancara kepada Onny Kresnawan selaku sutradara mengatakan bahwasannya:

Huruf kapital “DUNIA MAYA” menegaskan pemahaman dunia maya sesungguhnya dan ditambah “si” bisa diartikan menjadi dunia si maya sesuai nama peran dalam film DUNIASiMAYA, itu hanya bagian dari seni dalam membuat judul sesuai cerita film. ( wawancara oleh Onny Kresnawan tanggal 21 juni 2019 ).

Berdasarkan pada penjelasan Onny Kresnawan selaku sutradara film DUNIASiMAYA, bahwasannya judul tersebut menegaskan tentang dunia si Maya selaku tokoh utama yang di sosial media , judul yang memiliki karakter tersebut juga banyak mengandung arti. Huruf kapital pada judul sebagai penegasan antara sosial media dan tokoh utama atau Maya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya bahwa terdapat beberapa *scene* yang berisi tindakan *bully* dan penyebaran berita bohong di sosial media pada film DUNIASiMAYA yang dapat menghasilkan emosional tertentu. Korban *bully* merupakan salah satu sumber dramatis bagi film DUNIASiMAYA. Unsur dramatis bagi film DUNIASiMAYA tentu saja dipengaruhi oleh adanya tingkatan emosional dan kontruksi visual terhadap film DUNIASiMAYA hingga memiliki kesan dan simpati bagi penonton. Poster film atau *cover* film adalah salah satu media yang efektif dalam proses komunikasi visual, karena sebuah poster atau *cover* mempunyai nilai efektifitas tersendiri dengan fungsi dan karakternya.

Dalam perancangan visualisasi poster, gambar sebagai bahasa visual yang mengandung struktur rupa seperti garis, warna dan komposisi dirancang bersama dengan bahasa verbal harus dikemas secara menarik, sederhana, dan benar. Visualisasi dan cara pendekatan dalam penyampaian pesan sebuah poster merupakan unsur yang cukup penting, sehingga pesan dapat di terima dengan baik dan menimbulkan reaksi berupa tindakan atas keberadaanya.

*Cover* dari film DUNIASiMAYA memuat gambaran visual mengenai film, judul, nama pemain dan sebagainya, dengan tambahan visual efek dan elemen-elemen yang mendukung seperti objek karakter, wanita remaja berpakaian sekolah menggunakan sepeda untuk menuju kesekolah, dan dengan latar belakang sawah menggambarkan sebuah desa Sehingga menciptakan suasana dramatik, karena berasal dari genre film ini sendiri.



Gambar IV.1. Cover film DUNIASiMAYA  
(Sumber: Screenshot film DUNIASiMAYA)

#### **IV.2. Penerapan *Montage* Pada Film DUNIASiMAYA**

Penerapan beberapa konflik *montage* pada *scene* Maya memberikan nilai dramatis dan pendukung lainnya yaitu nilai estetika bagi film DUNIASiMAYA. Estika dalam film adalah sebuah studi yang melihat film sebagai sebuah seni dan

pesan artistik (Ariansyah, 2008: 26). Keindahan film terletak pada kemampuan film dalam menciptakan visual nya kepada penonton. Menurut Eisentein visual film dapat terbentuk tentu tidak lepas dari peran pentingnya *montage*. Hal ini disebabkan karna *montage* merupakan elemen dasar dari film. Konflik pada beberapa *scene* dapat disimpulkan bahwa penggunaan *montage* ini dapat mempengaruhi sudut pandang penonton.

Selain itu, *montage* adalah sebuah ide yang kemunculannya dari kesatuan *shot-shot* yang berlawanan antara satu dengan yang lain sehingga menimbulkan prinsip “dramatik” (Eistein, 2019). Dari pernyataan Eisenstein, bahwa *montage* merupakan unsur paling krusial dalam film yang memiliki tujuan untuk memprovokasikan reaksi emosional tertentu pada penonton dengan cara mendramatisasi adegan. Selain itu, *montage* tidak hanya sekedar pemotongan adegan, tetapi menyejajarkan hasil pemotongan adegan menjadi *shot-shot* yang disatukan dengan *shot-shot* yang lain sehingga menjadi adegan yang memiliki makna pada satu *Frame*, adapun menurut Eisenstein penjelasan *frame*

*Frame* menjadi batasan dari gambar dan digambarkan objek yang berdiri di dalam sebuah produktifitas ketegangan pada masing-masing gambar yang lain. Posisi dari kamera menghadirkan kembali materi dari konflik antara pembetulan logika sutradaradengan logika fenomena tabrakan, membentuk dialektika dari *angle* kamera. (Elsaesser & Hagener, 2010: 23).

Penryataan Sergei Eisenstein dapat di informasikan bahwa *frame* satu dengan yang lain merupakan batasan sebuah gambar. Masing-masing *frame* memiliki ketegangan sendiri yang dipengaruhi oleh posisi kamera. Posisi kamera dengan *frame* memiliki konflik. Sehingga, fenomena tabrakan antara *shot* A dan *shot* B

membentuk dialektika dari *angle* kamera. Penerapan musik pada suatu film juga mempengaruhi setiap adegan yang dimainkan pemeran terkhusus pengeditan dalam penerapan *montage* pada sebuah *scene*.

Musik didalam film digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, dimana gambar dan suara sudah tidak mampu lagi memperkuat efek dramatis, tetapi apabila gambar dan suara yang ada sudah mampu menampilkan efek dramatis, musik juga dapat dipergunakan untuk lebih memperkuat efek tersebut. Karena dengan menggunakan musik, pembuat film dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam film dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan emosi penonton, sesuai dengan kebutuhan cerita. Kehadiran musik digunakan untuk merangsang dan mengarahkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat secara visual : senang, sedih, takut, tertekan, dan lain-lain.

*Montage* tidak dapat berdiri sendiri dalam film. Artinya, penggeditan dalam penerapan *montage* tidak memiliki makna dalam film jika tidak adanya penerapan musik, *frame*, konflik, nada dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan *montage* seperti sebuah sel yang telah di sebutkan Sergei Eisenstein.

Adapun penerapan *montage* menurut Sergei Eisenstein terdapat 5 metode, dari tahap pertama sampai tahap kelima dari *montage*.

## **1. *Metric Montage* (Montase Metrik)**

*Metric Montage* mengacu pada *shot* terhadap satu sama lain. Terlepas dari konten, yakni memperpendek *shot* secara singkat pada saat penonton harus menyerap informasi dalam setiap *shot*.

Tipe dari isi *Metric Montage* dalam *frame* dari potongan adalah subordinasi panjang dari potongan. Oleh karena itu, hanya isi karakter dominan secara luas dari potongan yang dianggap mereka akan menjadi *shot* yang identik (Eisensten, 1957: 73).

Melalui *metric montage*, dapat diketahui durasi antara *shot* satu dengan yang lain. Melalui durasi dari masing-masing *shot* maka dapat diketahui isi karakter yang dominan pada *shot-shot* tersebut, yaitu menambah ketegangan pada setiap *shot*. Teori ini merujuk bahwa kandungan dramatik pada *shot-shot* yang disambung tidak penting, karena tujuannya adalah kesan yang akan diterima oleh penonton. Selain itu teori ini juga bertujuan mendapatkan aspek emosi penonton.

Adapun gambar-gambar yang menjadi bagian dari *metric montage* yaitu dapat dilihat dibawah ini.



Gambar IV.2. Potongan gambar pada film DUNIASiMAYA  
pada menit 13:45 – 14:20  
(Sumber: *Screenshoot* film DUNIASiMAYA)

Berdasarkan potongan gambar IV.2 yang terdapat pada film DUNIASiMAYA terlihat pada durasi 13 menit 45 detik sampai menit ke 14 detik 20, terlihat Maya sedang duduk di halaman rumahnya sedang memainkan

handpone dan melihat foto dirinya tersebar di sosial media yang memakai pakaian sexy, dampak dari penyebaran foto tersebut membuat semua temannya di sekolah mengetahui dan mengejeknya di grup sosial media. Pada potongan gambar IV.2 terlihat ekspresi wajah Maya yang kaget dan sedih karna fitnah dari temannya yang sudah menyebar foto yang sudah di edit sehingga menyerupai dirinya. Ekspresi sedih biasanya ditimbulkan karna ada dampak yang membuat diri seseorang merasa dirugikan atau tersakitin. Adapun menurut Paul Ekman dan Wallace V. Friesen ekspresi wajah sedih :

Kesedihan adalah sebuah variasi atau bentuk dari distres, yang merupakan bentuk emosi negatif paling umum. Distres yang paling mudah dan sering ditimbulkan oleh sakit fisik. Kehilangan juga bisa mendatangkan distres. Ketika anda menderita distres, penderitaan itu bersuara, tidak diam; tangis bisa terdengar, bukan tak bersuara. Ketika sedang tertimpa distres anda berusaha mengatasi apa yang menyebabkan distres itu (Paul Ekman dan Wallace V. Friesen 2009: 178)

Pada Gambar VI.2 di atas memperlihatkan komposisi dinamik karena posisi objek tidak seimbang. Di dalam komposisi dinamik ini untuk mengetahui lebih jelas ketidak seimbangannya yaitu penempatan posisi tokoh utama yaitu Maya, seperti gambar IV.2 di atas dalam gambar di atas tidak terlihat di tengah-tengah gambar, namun posisi ke samping sisi kanan maupun kiri pada gambar.

Pada *scene* ini juga menggunakan pengambilan gambar *medium close up* yang mendukung ketegangan pada *scene* ini. Pengambilan *medium close up* sangat mempengaruhi isi karakter tokoh seperti ekspresi wajah, lekukan tubuh dari atas kepala sampai batas dada. Adapun menurut Andi Fachrudin *Medium close up* merupakan

Pengambilan gambar dari dada pokok materi sampai puncak kepala. *Medium close up* dapat dikategorikan sebagai komposisi ‘potret tengah badan’ dengan keleluasaan *back ground* yang masih bisa dinikmati. *Medium close up* memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam (Andi Fachrudin: 152).

Pengambilan *close up* juga beberapa kali digunakan dalam produksi film DUNIASiMAYA karna untuk mendapatkan karakter dari pemeran utama yang sedang menangis di pelukan ibu nya. *Shot* ini berkesan dekat, titik perhatian utama yaitu objek, dan biasanya latar sangat sedikit. Untuk objek manusia biasanya shot dilakukan dari bahu sampai atas kepala.

Pada scene ini *Setting* juga mendukung pada ruang dan waktu, terlihat pada Maya yang menggunakan pakaian berwarna hitam yang menunjukkan suasana kesedihan dan ibu nya menggunakan pakaian cerah yang kontras dengan warna *background* pada scene ini. Menurut Himawan Pratista Salah satu hal utama yang sangat mendukung film adalah *setting*, tanpa *setting* cerita film tidak mungkin dapat terjadi. Fungsi utama *setting* yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita film (Himawan Pratista, 2008: 66).

## **2. *Rhythmic Montage* ( Montase Ritmik)**

*Rhythmic montage* mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola visual dalam *shot*. Kontinuitas berdasarkan dari pencocokan tindakan layar arah adalah contoh dari *rhythmic montage*. Jenis *montage* ini memiliki potensi besar untuk menggambarkan konflik karena kekuatan yang berlawanan dapat disajikan dalam kaitannya dengan arah layar yang berlawanan serta bagian dari *frame*.

*Rhythmic Montage* digunakan untuk menentukan panjang shot dari *shot-shot*, isi di dalam *frame* memiliki faktor yang sama pentingnya sebagai pertimbangan. Selain itu, panjang diperoleh dari *shot-shot* yang spesifik dan dari panjang yang telah berdasarkan struktur sekuen (Dancyger, 2011:18-20).

Konten dalam bingkai adalah faktor yang memiliki hak yang sama untuk mempertimbangkan. Penentuan abstrak dari potongan-potongan memberikan cara untuk hubungan yang fleksibel dari panjang *shot* yang sebenarnya. Melalui *rhythmic montage* dapat diketahui panjang *shot* dengan isinya. Artinya ada konflik antara panjang shot dengan isi *shot* sehingga dapat menimbulkan efek tertentu pada *shot-shot* tersebut.

Adapun gambar-gambar yang menjadi bagian dari *Rhythmic Montage* yaitu dapat dilihat dibawah ini.



Gambar IV.3. *Scene* pada film DUNIASiMAYA  
pada menit 22 : 15 – 23 : 35 detik  
(Sumber: *Screenshoot* film DUNIASiMAYA)

Berdasarkan potongan gambar IV.3 di atas terlihat pada durasi 22 menit 15 detik sampai dengan 23 menit 35 detik, terlihat sahabat Maya sedang memberi peringatan kepada teman Maya yang menyebar foto di sosial media untuk menghapus foto-foto tersebut. Sahabat Maya terlihat emosional dengan menunjukkan ekspresi marah dan nada tinggi. Menurut menurut Paul Ekman dan Wallace V. Friesen penjelasan ekspresi wajah marah :

“Marah bisa dipicu oleh berbagai macam cara. Frustrasi yang disebabkan oleh gangguan terhadap kegiatan anda atau ketika mengejar tujuan anda anda adalah salah satunya”. Ekspresi marah muncul ketika seorang dalam keadaan kehilangan kendali, dimana marah merupakan emosi yang berbahaya, karena sifat marah mampu menyakiti orang lain. (Paul Ekman dan Wallace V. Friesen 2009: 126).

Terlihat dari ekspresi dan gestur sahabat Maya yang menjulurkan telunjuk nya ke wajah teman Maya yang sudah menyebar foto yang tidak pantas. Pada *scene* ini juga menggunakan pengambilan gambar *medium shot* dan sesekali menggunakan *medium close up* yang pengambilan gambarnya dari dada hingga kepala. Adapun menurut Andi Fachrudin *medium shot* merupakan

Gambar yang di ambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi. ‘ ‘ Ukuran Medium Shot, biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk wawancara. Dimana penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi dari *shot* yang di ambil (Andi Fachruddin: 152).

Pada *scene* ini penggunaan *medium shot* bisa mendapatkan konflik terhadap kontinuitas yang timbul dari *vola visual*.

*Scene* ini juga menggunakan teknik penyambungan gambar *cut to cut* yakni penyambungan secara langsung tanpa menggunakan transisi pada perpindahan *shot* demi *shot*, sehingga informasi yang disampaikan terlihat lebih jelas untuk disampaikan kepada penonton dan penonton lebih mudah dalam memahaminya, dan juga kontinuitas di *scene* ini pun memperjelas informasi yang disampaikan pada film DUNIASIMAYA yang dapat dilihat pada gambar IV.3 di atas. Pada *scene* ini kesinambungan waktu terlihat dalam kejadian satu waktu yaitu siang hari, kesinambungan ruang terlihat pada konflik yang terjadi di kantin sekolah yang terlihat dalam satu waktu yaitu siang.

### **3. Tonal Montage (Montase Tonal)**

Dalam *tonal montage*, gerakan dirasakan dalam arti lebih luas. Konsep gerakan mencakup semua pengaruh potongan *montage*. Di sini *montage* didasarkan pada suara emosional yang khas dari bagian-bagiannya yang dominan. *Tonal Montage* mengacu pada keputusan pengeditan yang dibuat untuk membangun karakter emosional dari suatu adegan, yang dapat berubah perjalanan adegan.

*Montage tonal* merupakan teknik *editing* yang dilakukan dan bertujuan untuk membangun karakter emosi adegan, dan karakter emosi adegan itu dapat berubah sepanjang perjalanan di dalam adegan. Ketika emosi berubah secara otomatis nada juga ikut berubah dari adegan.

(Dancyger, 2011: 20)

Keputusan dalam membangun karakter yang emosional pada suatu adegan mungkin berubah dalam perjalanan dari lokasi kejadian. Suasana hati atau suara digunakan sebagai panduan untuk menafsirkan suasana *montage tonal*. Gambar dibawah ini merupakan salah satu bentuk dari *montage tonal*.



Gambar IV.4. *Scene* pada film DUNIASiMAYA  
pada menit 06 : 35 – 07 : 30  
(Sumber: *Screnshoot* film DUNIASiMAYA)

Berdasarkan dari potongan gambar tersebut dapat dilihat pada durasi 06 menit 35 detik 35 Maya sedang membujuk ibu nya untuk berhenti bekerja dan untuk beristirahat karena waktu sudah menunjukkan lewat tengah malam. Perbincangan antara kedua ibu dan anak ini berlangsung hangat. Akan tetapi suasana berubah seketika Maya mengingat sang ayah, berawal dari Maya memuji kecantikan dan sifat pekerja keras ibu sehingga Maya tidak heran kalau dahulu ayah nya sangat mencintai ibu nya. Suasana berubah ketika Maya mengingat kembali memori sang ayah ketika masih hidup dengan memandang foto keluarga yang terpajang di ruang jahit rumahnya. Nada yang dikeluarkan juga menurun karena suasana dan emosioanal yang timbulkan adalah kesedihan. Emosi ini ditandai dengan perasaan kecewa, putus asa, tidak tertarik, dan suasana hati yang buruk. Seperti emosi lainnya, kesedihan bisa datang kapan saja dan dialami oleh semua orang dari waktu ke waktu. Pada beberapa khusus, orang yang merasakan kesedihan berkepanjangan dan bisa berubah menjadi depresi.

Pada *scene* ini menggunakan pengambilan gambar dengan *medium shot*. juga berpengaruh untuk sudut pandang yang lebih dramatis *medium shot* yang pengambilannya dari gambar atas kepala hingga pinggang atau perut bagian bawah, fungsinya untuk memperlihatkan sosok objek secara jelas.

Pada metode *montage tonal* juga sangat berpengaruh dengan adanya keseimbangan antara dominasi objek dengan *background* sehingga cenderung natural. Komposisi yang sederhana dapat dikatakan pengaturan dari unsur-unsur yang terdapat pada visual yang membentuk satu-kesatuan untuk mendapatkan kesan suasana kesedihan seperi gambar IV.3 yang diperlihatkan pada *background*

dengan bantuan cahaya *lighting* pendukung yang sederhana, dan hanya terlihat ruangan yang suram dengan bantuan lampu pada umumnya diruangan rumah. Suasana pada *scene* ini bisa digambarkan suasana hati yang sedih dan dikategorikan sebagai warna hitam. Menurut Humaniora dalam Monica; Laura Christina Luzar.

Hitam diasosiasikan dengan malam dan kematian. Positifnya adalah kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergensi, kesunyian, misteri. (Monica; Laura Christina Luzar, Vol.2: 2011).

Pada penjelasan di atas dapat dilihat bahwasannya *scene* ini memiliki *background* suasana rumah dengan pekerjaan ibu Maya sebagai penjahit dengan menggantungkan pakaian hasil jahitannya. Suasana rumah dengan dominan warna hitam juga mengartikan suasana kesedihan yang di posisikan pada malam hari dengan urutan ekspresi dimulai dari biasa senang kemudian berubah menjadi sedih.

#### **4. *Overtonal Montage* (Montase Overtonal)**

*Overtonal montage* adalah interaksi *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage*. Interaksi itu memadukan kecepatan ide, dan emosi untuk menimbulkan efek yang diinginkan dari penonton. Transisi dari *metric* ke ritmik muncul konflik antara panjang dari *shot* dan perpindahan dalam *frame*.

*Montage tonal* tumbuh atau muncul dari konflik antara ritmik dan dan potongan tonal. Terakhir, *overtonal montage*, dari konflik antara prinsip potongan tonal yang dominan dan *overtone* (Eisenstein, 1957: 78).

Pembentukan ataupun pembangunan *montage* dikarenakan adanya konflik. *Shot A* ditabrakan dengan *shot B*. berdasarkan penjelasan Eisenstein di atas bahwa empat tahap pertama merupakan pemicu dalam stimulasi respon untuk menciptakan emosi sehingga menciptakan tahapan *montage* sampai pada tahap kelima.

Selain itu, *montage overtonal* adalah pengembangan terjauh dari *montage tonal*. Dapat dikatakan bahwa *montage overtonal* adalah akumulasi dari semua kategori *montage*, semua stimulan dalam suntikan. Eisenstein menjelaskan cara evolusi sebagai kategori *montage*. Dia mengklaim bahwasannya transisi dari *metric* ke metode *rhythmic* muncul dari darurat konflik. Transisi ke *montage tonal* dihasilkan dari konflik antara prinsip-prinsip *rhythmic* dan *tonal*. Terakhir, *montage overtonal* dihasilkan dari konflik antara prinsip nada tembakan (dominan) dan *overtonal* (Eisenstein, 2009: 120).

Adapun bentuk *Overtone Montage* dapat dilihat pada potongan gambar dibawah ini.



Gambar IV.5. *Scene* pada film DUNIASiMAYA  
pada menit 24 : 07 – 24 : 40  
(Sumber: *Srenshoot* film DUNIASiMAYA)

Berdasarkan beberapa potongan gambar terlihat pada durasi 24 menit 07 detik sampai dengan 24 menit 40 detik, Maya kembali di *bully* oleh sekelompok temannya dengan mendorong Maya yang sedang berjalan di halaman sekolah dengan membawakan keranjang yang berisikan makanan yang ingin dijual dikantin sekolah. Ekspresi dari kejahatan teman Maya yang terlihat dari mimik wajah senang dan sombong. Menurut Paul Ekman dan Wallace V. Friesen

Menghina adalah kerabat dekat dari jijik, tetapi menghina berbeda dalam beberapa hal. Menghina hanya pengalaman melihat orang atau tindakan orang lain, tetapi bukan rasa, bau, atau sentuhan. (Paul Ekman dan Wallace V. Friesen, 2009:111):

Hasil dari kejahilan teman-temannya terhadap Maya juga dapat menjadi kemarahan para penonton karena kejahilan dan pem *bullyan* terhadap Maya sudah tidak wajar. Dalam scene ini pergerakan kamera juga sangat berpengaruh demi mendapatkan adegan yang membuat penonton ikut emosional. Adapun menurut Himawan pergerakan kamera adalah sebagai berikut

Melalui pergerakan kamera, maka gambar yang diinginkan sutradara dapat diatur sudut kemiringan, ukuran ketinggian, maupun ukuran jarak, karena pergerakan kamera menjadi sesuatu yang penting untuk mengungkapkan ide atau kesan visual ( Himawan Pratista, 2018 ).

Menurut penjelasan Himawan Pratista dapat diinformasikan bahwa pergerakan kamera dapat mengungkapkan idea atau kesan visual. Pada scene ini Pergerakan kamera sangat bermain pada saat Maya terjatuh yang disebabkan oleh sekelompok temannya. Visual yang dihasilkan berhasil membuat penonton ikut simpati dan membuat emosioanal bagi penonton.

## 5. *Intellectual Montage* (Montase Intelektual)

Metode *montage* sebelumnya berfokus pada mendorong respons emosional, *montage* intelektual berusaha untuk mengekspresikan ide-ide abstrak dengan menciptakan hubungan antara konsep-konsep intelektual visual yang berlawanan.

*Intellectual Montage* adalah *montage* bukan suara-suara overtone secara psikologis umum, tetapi suara-suara dan *overtone* dari sebuah intelektual yaitu, konflik penjajaran dari pengaruh intelektual. Intelektual *montage* mengacu pada pengenalan ide ke dalam urutan yang sangat bermuatan untuk membangun sebuah sintesis dari ilmu pengetahuan (Eisenstein, 1957: 82).

Pada penjelasan Eisenstein, *montage* intelektual dapat membangkitkan ide-ide abstrak yang mendalam pada kerangka narasi yang kuat. *Montage* intelektual berupaya menggunakan beberapa gambar, potongan gambar atau *scene* jika digabungkan menghasilkan makna intelektual. Teori ini merupakan penggabungan ketiga teori sebelumnya, di mana dampaknya pada penonton menjadi lebih abstrak dan rumit.

*Montage intelektual* yang mendekati kumpulan urutan dengan cara linguistik, seolah-olah setiap tembakan juga merupakan kata sehingga urutan dapat dianggap analog dengan kalimat, atau paragraf dalam arti dan efeknya adalah montase intelektual yang paling khusus menghasilkan efek kombinasi tesis + antitesis: penjajaran dua gambar menciptakan makna yang tidak ada dalam gambar mana pun ketika dilihat dengan sendirinya. Jenis *montage* terakhir ini adalah yang paling sering, secara umum, diidentifikasi sebagai *montage*''

Adapun bentuk dari *Intellectual Montage* dapat dilihat pada potongan gambar dibawah ini.



Gambar IV.6. *Scene* pada film DUNIASIMAYA  
pada menit 20 : 35 – 21 : 29  
(Sumber: *Screnshoot* film DUNIASIMAYA)

Berdasarkan pada potongan gambar diatas, terlihat pada durasi 20 menit 35 detik terlihat sekelompok siswa yang sedang berkumpul dan membicarakan foto Maya yang tersebar di media sosial, mereka mengejek dan menyindir Maya pada saat Maya dan sahabatnya berpapasan di depan mereka sehingga membuat Maya malu dan sakit hati. Kemudian pada durasi 21 menit 22 detik sahabat Maya ingin memukul mereka yang sudah menyindir Maya, sahabat maya memperingati mereka untuk tidak menyindir Maya lagi, setelah itu Maya dan sahabatnya pergi dari sekelompok siswa tersebut.

Sahabat Maya juga mengeluarkan ekspresi marah. Ekspresi marah yang ditimbulkan merupakan ekspresi wajah jengkel yang biasanya akan muncul dikarenakan rasa ketidaknyamanan atau pun timbul dari kesesuaian antara apa yang diharapkan dengan sebuah kenyataan. Melihat ekspresi ini dari pada sisi alis di bagian dalam yang menyatu dan di condong ke bawah, lalu bibir yang menyempit, dan juga pandangan mata yang menajam.

Pada scene ini ada beberapa yang menggunakan pengambilan gambar *medium long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Penerapan untuk mengambil gambar lebih dari satu dalam sebuah scene juga mendukung suasana emosional yang terjadi. *Medium long shot* merupakan pengambilan gambar yang dominan pada scene ini, menurut Andi Fachruddin *medium long shot* merupakan pengambilan gambar yang memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala pokok materi (Andi Fahcruddin: 151).