

SHOW DON'T TELL: ANALISIS ESTETIKA VISUAL STORYTELLING DALAM FILM THE BATMAN

*[Show Don't Tell: Visual Aesthetic Storytelling Analysis from the Film The
Batman]*

Raditya Putra Efendi¹⁾, Salsa Solli Nafsika²⁾, Dedi Warsana³⁾

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas
Pendidikan Indonesia

E-mail: essa.navzka@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan teknik *Show Don't Tell* dalam film *The Batman*. Sebuah teknik yang menekankan penyampaian cerita secara tersirat melalui imaji-imaji visual. Dan dalam film *The Batman*, teknik ini dimanfaatkan secara maksimal dimana kolaborasi antara Sutradara dengan Sinematografer menghadirkan *visual storytelling*, sebuah bentuk visual yang tak hanya indah untuk dilihat, tapi juga membawa banyak makna serta cerita. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengkaji adegan-adegan dalam film *The Batman* yang benar-benar merepresentasikan teknik *Show Don't Tell*. Untuk membantu proses pengkajian imaji-imaji visual dalam film, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilandasi oleh teori semiotika Roland Barthes agar diketahui pemaknaan dibalik imaji-imaji visual tersebut. Dengan begitu, diharapkan jurnal ini dapat membantu pembaca dalam menganalisis, mengkaji, serta menginterpretasi suatu pesan atau cerita tersirat yang direpresentasikan melalui visual dalam sebuah film, dan membantu pembaca untuk melihat film sebagai suatu hal yang lebih dari sekedar media hiburan semata.

Kata Kunci: Film, *The Batman*, Semiotika, Visual Storytelling.

ABSTRACT

This study aims to examine the use of the Show Don't Tell technique in the film The Batman. A technique that emphasizes on conveying stories implicitly through visual images. And in the film The Batman, this technique is utilized to the fullest where the collaboration between the Director and the Cinematographer presents visual storytelling, a visual form that is not only beautiful to look at, but also carries many meanings and stories. The research was carried out by examining scenes from The Batman that truly represent the Show Don't Tell technique. To assist the process of studying visual images in films, the researcher used a descriptive qualitative research method based on Roland Barthes' semiotic theory in order to find out the meaning behind these visual images. By doing so, it is hoped that this journal can assist readers in analyzing, studying, and interpreting a message or implied story that is represented through visuals in a film, and helps readers to see film as something more than just an entertainment medium.

Keywords: Film, *The Batman*, Semiotics, Visual Storytelling.

*Korespondensi Penulis:

E-mail: essa.navzka@upi.edu

PENDAHULUAN

Film menjadi salah satu bentuk media hiburan yang digemari masyarakat. Dalam film, terdapat sebuah cerita untuk diikuti, karakter untuk dipahami, serta visual dan musik untuk dinikmati (Trawin, 2020). Dengan memadukan berbagai unsur seni dengan indah dan harmonis, menjadikan film salah satu media atau cara yang terbaik untuk menghibur kita demi mengisi waktu senggang. Film telah berkembang dengan pesat selama bertahun-tahun, yang awalnya hanyalah sebuah trik gambar bergerak. Sekarang, film telah menjadi salah satu sumber hiburan terbesar di dunia yang bahkan bisa menghasilkan keuntungan hingga triliunan dollar pertahunnya! (Kiprof Victor, 2018).

Namun, apa sebenarnya film itu? Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah sebuah gambar hidup yang menyajikan sebuah cerita atau lakon. Namun jika dilihat dari perspektif karya seni, film merupakan suatu media komunikasi dengan unsur utama yaitu audio visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu amanat atau pesan kepada orang (Widharma, 2018). Memang sasaran utama dari sebuah film adalah menarik perhatian orang terhadap pesan didalamnya. Pesan yang disampaikan didalamnya pun beragam, bisa bersifat mendidik, informatif, atau hanya sekedar untuk menghibur. Itu semua tergantung dari tujuan film tersebut dibuat serta visi sang pembuat film.

Lalu mengapa film bisa menjadi salah satu bentuk media hiburan yang paling disukai oleh masyarakat sampai film bisa menjadi industri media hiburan terbesar di dunia? Banyaknya hal yang ditawarkan dari sebuah film, serta kemudahan untuk menikmatinya menjadi alasan. Selain itu, berbeda halnya dengan musik yang hanya memiliki unsur suara, ataupun buku (seperti novel atau komik) yang hanya memiliki unsur cerita dan gambar. Sebuah film terbentuk dari gabungan berbagai unsur, seperti seni rupa untuk set-nya, seni musik untuk berbagai lagu pengiringnya, seni suara untuk mengatur berbagai macam suara didalamnya, dan pastinya unsur gambar atau visual yang menjadi kekuatan utama dari sebuah film apabila dibandingkan dengan media komunikasi yang lain (Imanto, 2007).

tujuan film tersebut dibuat serta visi sang pembuat film.

Unsur visual dalam sebuah film atau yang biasa disebut *sinematografi* seringkali dijadikan bagian yang terpenting dari sebuah film, tak hanya oleh para pembuat film tapi juga oleh mereka para penikmatnya. Tak heran, memang pada awalnya film hanya terdiri dari sebuah gambar bergerak tanpa warna yang biasanya diiringi oleh sebuah musik. Sejak dulu, film memang hanya bertumpu kepada penggunaan gambar serta pemeranan dari tokoh untuk menyampaikan suatu cerita kepada mereka yang menonton atau yang biasa disebut dengan *visual storytelling*.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, berkembang pula proses serta unsur yang digunakan dalam pembuatan film. Yang tadinya hanya sekedar gambar bergerak, ditambahkan lah sebuah dialog demi membantu penyampaian pesan/cerita kepada penonton. Walaupun begitu, *visual storytelling* masih sering digunakan oleh banyak sineas-sineas masa kini. Bahkan, banyak dari mereka yang menganjurkan untuk lebih berfokus kepada penyampaian cerita melalui unsur visual ketimbang melalui unsur dialog. Hal ini lah yang disebut dengan teknik *show don't tell*.

Lalu, apa itu teknik *show don't tell*? Dalam dunia penulisan, *show don't tell* merupakan suatu teknik dimana penulis membiarkan pembacanya mengalami detail cerita melalui kata-kata metafora, tindakan, detail sensorik, ataupun melalui ekspresi atau emosi dari si karakter, ketimbang harus dideskripsikan oleh penulis secara terperinci mengenai peristiwa yang sedang terjadi (MasterClass, 2021). Dengan cara seperti ini, penulis bisa membuat pembaca lebih paham terhadap situasi yang dihadapi oleh karakter dan dengan begitu, pembaca akan lebih *relate* kepada karakter.

Dalam dunia perfilman, teknik *show don't tell* berkaitan dengan proses penulisan naskahnya. *show don't tell* digunakan sebagai cara untuk membiarkan penonton dalam menikmati cerita yang disajikan dengan menggunakan pikiran, imajinasi, serta interpretasi mereka sendiri. Jadi pesan, cerita, serta makna yang sedang terjadi di layar disampaikan kepada penonton secara tersirat melalui metafora atau penggambaran visual. Hal ini lah yang akan menjadi inti bahasan dalam penelitian ini. Mengapa *visual*

storytelling serta teknik *show don't tell* penting untuk digunakan dalam film dan apa keterkaitannya dengan kegemaran orang-orang dalam menonton film.

Untuk membantu peneliti dalam menganalisis serta memahami efek dari simbol-simbol atau tanda-tanda yang digunakan dalam penyampaian cerita atau pesan secara visual. Peneliti menggunakan salah satu teori dalam ilmu komunikasi yaitu teori "semiotika". Khususnya yang disampaikan oleh Roland Barthes, Barthes mengemukakan kalau dalam kehidupannya, manusia akan selalu mencoba untuk memahami serta memaknai berbagai hal yang ada di dalam dunia sebagai salah satu cara untuk berkomunikasi atau berinteraksi (Sartini, 2014).

Salah satu hal yang dimaksud disini merupakan tanda atau simbol, dimana tanda atau simbol ini merupakan suatu bentuk komunikasi tersirat. Setiap orang pasti memiliki pemahaman atau interpretasi mereka sendiri terhadap tanda ataupun simbol tersebut. Sehingga muncul-lah *semiotik (the study of signs)*, suatu ilmu yang secara khusus mempelajari simbol-simbol ataupun tanda-tanda ini (Sartini, 2014).

Dalam dunia perfilman, ilmu atau teori semiotik ini digunakan sebagai metode untuk menganalisis atau mengkaji tanda atau simbol dalam sebuah adegan film untuk dicari pemaknaan dibalikinya. Seperti halnya pemikiran Barthes, dimana ia menganggap bahwa signifikasi tak terbatas oleh komunikasi verbal yang harus disampaikan secara tersurat.

Karena menurut dia, signifikasi merupakan suatu tanda atau simbol tersirat yang telah terstruktur sehingga pemaknaannya mampu disampaikan kepada penonton (Pradopo, 2013). Dalam film, tanda atau simbol bisa berbentuk sebuah penggambaran, warna/bentuk setting, objek khusus, atau kejadian yang mewakili suatu gagasan atau perasaan sampai memiliki pemaknaan tersendiri diatas arti atau pemaknaan yang sebenarnya (Mudjiono, 2011).

Setiap tanda ataupun simbol yang sama bisa saja memiliki pemaknaan atau interpretasi yang berbeda tergantung dari individu yang melihatnya. Hal ini juga berdampak kepada pemahaman masyarakat terhadap sebuah film juga akan berbeda-beda (Mudjiono, 2011). Anak kecil dan orang dewasa kemungkinan besar akan memiliki pemahaman atau interpretasi yang berbeda

terhadap suatu film atau adegan yang sama, hal ini dikarenakan mereka berdua memiliki pengalaman dan pandangan terhadap dunia yang berbeda sehingga mempengaruhi cara mereka melihat tanda atau simbol tersebut.

Sangat pas memang untuk mengkaji sebuah film bagi analisis semiotika, secara film sendiri terbuat dari sekumpulan tanda-tanda atau simbol-simbol di dalamnya untuk menciptakan suatu pemaknaan sebagai bahan untuk interpretasi penonton (Mudjiono, 2011).

Film "The Batman" keluaran tahun 2022 yang diproduksi oleh Warner Brothers dan DC hasil garapan sutradara Matt Reeves akan dipakai sebagai fokus penelitian karena banyaknya penggunaan *visual storytelling* serta montase-montase visual. Kolaborasi yang kuat antara Sutradara serta *Director of Photography* dalam menyampaikan pesan, cerita, bahkan pembangunan karakter yang lebih mendalam secara tersirat menjadi salah satu highlight serta kekuatan film ini.

Salah satu keunggulan dari sebuah film adalah kemampuannya untuk menggunakan dan memadukan berbagai macam unsur seni kedalamnya dengan indah dan harmonis. Film juga dinilai sebagai media komunikasi yang baik, karena mampu membawakan suatu cerita atau pesan yang dapat mendidik, menghibur, bahkan sampai merangsang pola pemikiran yang kritis (Imanto, 2007). Pesan, makna, ataupun manfaat suatu film tergantung dari tangkapan serta interpretasi mereka yang menontonnya.

Cerita atau pesan dalam film bisa saja disampaikan secara verbal maupun non-verba. Namun, untuk keperluan penelitian ini kita akan berfokus kepada penyampaian secara non-verbal. Penyampaian cerita atau pesan secara non-verbal dilakukan melalui penggambaran visual dengan simbol-simbol atau tanda-tanda tertentu yang ada pada film atau adegan. Simbol atau tanda visual yang dimaksud dapat berupa warna, bahasa tubuh, pengkomposisian gambar yang memiliki makna mendalam, ataupun ekspresi serta emosi wajah (Nafsika & Razan, 2021).

Banyaknya penggunaan *visual storytelling* dalam "The Batman" menekankan kesan *graphic novel* kedalamnya, dan dari pesan-pesan serta cerita yang disampaikan secara tersirat melalui simbol-simbol atau tanda-tanda tersebut membebaskan penonton untuk meninterpretasikannya sesuai dengan pendapat atau opini mereka. Dengan begitu, setiap orang akan memiliki kedekatan personal

yang berbeda-beda terhadap film tersebut berdasarkan dari interpretasi serta apa yang mereka percaya.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti demi mencapai tujuan yang diinginkan dari permasalahan atau topik yang dibahas. Demi mengkaji dan memahami pemaknaan yang ada dibalik representasi visual dalam film “The Batman (2022)” diperlukan analisis yang mendalam mengenai keterkaitan antara bentuk imaji visual yang ditampilkan dengan nilai, pesan, atau cerita yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif melalui desain penelitian analisis konten dengan pendekatan teori *visual literacy* atau literasi visual.

Analisis konten merupakan suatu desain penelitian yang berfokus dalam analisa atau kajian secara mendalam terhadap suatu hal yang menjadi objek/fokus penelitian untuk mencari atau mendapatkan jawaban yang diinginkan (Ahmad, 2018). Dengan analisis konten, sajian hasil yang diberikan oleh peneliti tak hanya sebuah deskripsi dari temuan yang didapat, atau dalam kasus ini berbagai *visual storytelling* dalam berbagai macam adegan dalam film The Batman (Nafsika & Huda, 2021). Tapi peneliti juga menyajikan analisis secara mendalam terhadap adegan tersebut, mulai dari bentuk visual yang diperlihatkan sampai pemaknaan atau cerita yang direpresentasikannya.

Oleh karena itu, proses pelaksanaan analisis konten dilaksanakan perlu didasari dengan teori *visual literacy* atau literasi visual. Teori literasi visual sendiri adalah suatu teori yang membahas mengenai kemampuan seseorang dalam memahami, menginterpretasi, serta memaknai sebuah informasi yang disajikan dalam bentuk visual (Sidhartani, 2016).

Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti memiliki fokus utama mengenai apa yang ingin dicapai atau dicari ketika melakukan analisis konten kepada objek penelitian. Dengan bekal paham tersebut, peneliti mampu menunjukkan secara jelas

pemaknaan-pemaknaan yang direpresentasikan pada *visual storytelling* dalam film The Batman.

Pada teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland barthes ini, dia membahas mengenai semiotika yang merupakan suatu keilmuan dalam membahas dan memaknai suatu tanda dimana tanda yang dimaksud tidak terbatas pada pembahasan saja seperti yang dikemukakan oleh Saussure, namun menurut Barthes tanda-tanda tersebut juga bisa hadir dalam bentuk penyajian-penyajian visual (Mudjiono, 2011).

Roland Barthes juga menjadi pencetus dari *two order of signification*. Sebuah model sistem analisis yang membagi tanda signifikansi menjadi 2 tahap. Yang kemudian dibagi lagi menjadi konotasi dan denotasi (Nafsika & Huda, 2021). Yang dimana pada signifikansi tahap pertama berfokus pada denotasi. Yang berarti kebanyakan orang melihat suatu tanda tersebut sebagai maknanya nyatanya, dengan kata lain sebuah hubungan antara petanda dengan penandanya dalam bentuk nyata. Lalu ada signifikansi tahap kedua yang berfokus pada konotasi. Yang berarti pemaknaan yang dilakukan oleh seseorang sudah terpengaruhi dengan emosi ataupun perasaan (Arum, 2022).

Dengan banyaknya tanda-tanda atau simbolisme yang disampaikan melalui penggambaran visual yang ada pada film The Batman, membuat teori ini cocok dipakai untuk mengkaji aspek visual dalam film tersebut. Yang dimana klasifikasi terhadap subjek penelitian terbagi menjadi dua, yang pertama adalah hubungan penanda dan petanda antara Karakter Batman dengan Karakter film lainnya.

Bagaimana karakter-karakter pada film melihat Batman sebagai sebuah sosok yang *larger than life*, sebuah manifestasi dari kegelapan dan ketakutan. Lalu klasifikasi yang kedua adalah hubungan penanda dan petanda antara film “The Batman” dengan yang menontonnya. Bagaimana berbagai *visual storytelling* pada film tersebut mampu menyampaikan suatu pesan atau penceritaan secara tersirat yang bisa ditangkap apabila dikaji lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

The Batman merupakan *entry* terbaru dari DC yang tak hanya mengikuti perjalanan si kesatria hitam dalam melawan ketidakadilan di Gotham, namun juga mengeksplorasi kondisi psikologis Bruce Wayne. Dalam film ini, Batman yang masih di awal karirnya sebagai vigilante melihat dirinya sebagai sosok "vengeance" atau "pembalas dendam" terhadap para kriminal Gotham. Namun, saat pembunuh keji "The Riddler" muncul dan menargetkan kaum elit Gotham yang dia pikir merupakan kriminal sebenarnya, membuat Batman meragukan moral kompasnya dan mulai mempertanyakan tujuannya sebagai pelindung Gotham.

Meskipun film ini memiliki durasi yang terbilang panjang, tetap terdapat beberapa poin naratif yang tidak mampu tersampaikan secara tersurat karena adanya plot naratif utama yang harus dikejar. Lalu bagaimana sutradara mengkalinya? Menggunakan teknik *Show Don't Tell*. Melalui teknik tersebut, sang sutradara Matt Reeves bekerja sama dengan *Director of Photography* Greig Fraser untuk memberikan penggambaran atau representasi visual yang mampu menyampaikan pesan serta poin naratif tertentu secara tersirat.

Dengan begitu, sutradara bisa menyampaikan segala pesan dan cerita yang diinginkan tanpa harus khawatir akan durasi ataupun mengorbankan plot utama. Untuk mempermudah kajian ini, analisis *Visual Storytelling* akan dibagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan kegunaan atau fungsinya didalam konteks naratif dalam film.

Visual As a Story Set Up

Dalam dunia perfilman, *opening scene* adalah adegan yang paling penting dalam sebuah film. Tak hanya karena *opening scene* akan memberikan *first impression* kepada penonton mengenai apa yang mereka tonton, namun *opening scene* juga penting karena disinilah film akan menetapkan cerita, latar, serta *vibe* dari film. Pada kategori ini, peneliti akan menganalisis bagaimana The Batman memanfaatkan *visual storytelling* sebagai pembuka film.

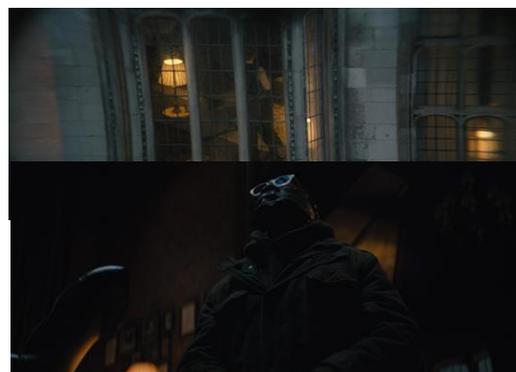
• Enter The Villain

Hal pertama yang di *establish* film ini pada adegan pembukanya adalah memperkenalkan audiens kepada tokoh antagonis utamanya, The Riddler. Dari awal adegan yang diambil dari *POV* Riddler yang sedang memantau targetnya.

Adegan ini saja sudah memberikan penonton perasaan tidak nyaman karena memberikan kesan *stalker* kepada penonton. Adegan lalu berlanjut menunjukkan kalau target yang diincar Riddler adalah seorang politisi, hal ini penting karena penonton jadi tahu mengenai alasan atau paling tidak motivasi Riddler dalam melakukan aksinya.

Lalu kita juga diperlihatkan kekejian dan kesadisan Riddler dalam melakukan aksinya sebagai pembunuh berdarah dingin. Hanya dengan penggambaran visual dibantu dengan perasaan tensi yang terus terbangun serta dialog yang sedikit.

Adegan pembuka ini membuat penonton sadar mengenai karakter seperti apa Riddler ini serta memberikan gambaran kepada penonton mengenai film seperti apa The Batman ini.



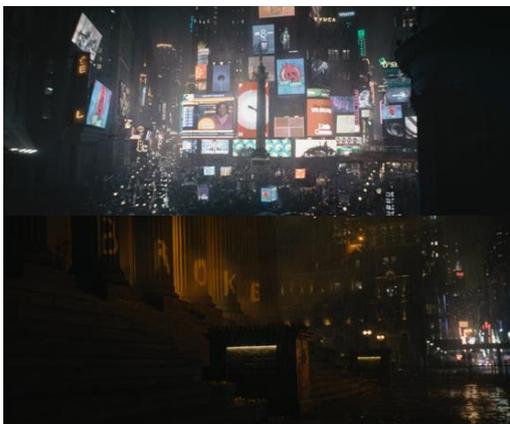
Gambar 1.1 - [1:47 – 4:49]

Welcome to Gotham

Masih pada *sequence* pembuka namun di adegan yang berbeda. Pada adegan kedua ini, film mulai memperkenalkan audiens kepada Gotham, serta bagaimana kondisi kota ini pada masa film berlangsung. Pada adegan ini, tokoh utama film Bruce Wayne bermonolog mengenai peran dirinya dalam Gotham sebagai *The Caped Crusader*. Tapi, untuk analisis ini kita hiraukan dulu monolog dari Bruce dan berfokus kepada penggambaran visual yang disajikan.

Pada awal adegan kita diperlihatkan karakteristik serta ciri khas dari kota Gotham, yang dimana sangat penting karena penonton harus percaya kalau Gotham bukanlah sekedar tempat fiktif, namun keberadaannya benar-benar nyata dan dapat dipercaya. Bukannya sebuah kota besar yang nyata seperti New York ataupun Chicago yang hanya diganti namanya. Lalu penonton juga diperlihatkan situasi dan kondisi Gotham pada masa itu, bagaimana Gotham masih terselimuti aksi-aksi kriminalitas yang tinggi.

Perampokkan, keributan masal, aksi protes terhadap instrumen pemerintahan, serta kekerasan gangster. Tak hanya itu, penonton juga mendapatkan gambaran sekilas mengenai hubungan yang dimiliki antara kriminal Gotham dan Batman. Hanya dalam waktu beberapa menit, penonton sudah tahu mengenai situasi, kondisi, serta latar belakang dari Gotham hanya melalui montase-montase visual yang ditunjukkan.



Gambar 1.2 - [5:25 – 8:34]

Visual As a Metaphorical Storytelling

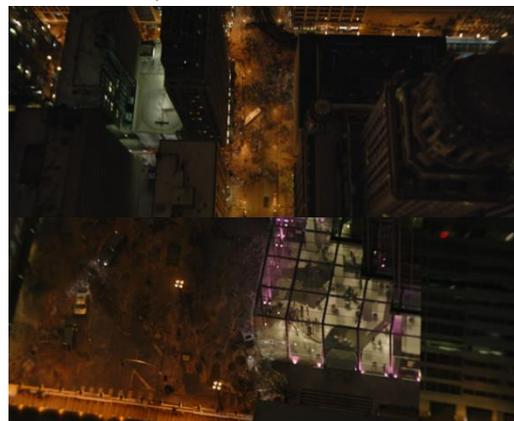
Untuk kategori selanjutnya peneliti akan membahas bagaimana film ini memanfaatkan teknik *Show Don't Tell* untuk menyampaikan suatu metafora yang merefleksikan plot atau naratif utama film. *Visual storytelling* yang dihasilkan pada kategori ini menjadi yang paling unik ketimbang kategori yang lainnya, dimana adegan pada bagian ini memiliki suatu pesan atau pemaknaan tersirat yang muncul saat representasi visual tersebut diinterpretasi lebih dalam.

• *The Rise of a Villain*

Sepanjang film, The Riddler terus berbicara soal misinya untuk mengungkapkan berbagai kebohongan para penguasa Gotham, dan ambisinya untuk membersihkan Gotham dari berbagai “dosanya” untuk memulai kota tersebut dari awal demi membawa perubahan yang *sebenarnya*.

Hal tersebut terefleksikan pada rencana akhir The Riddler, dimana ia menenggelamkan Gotham. Secara konteks mendasar, rencana Riddler ini memang jitu. Kebanjiran yang mendadak akan sulit untuk diatasi, dan pastinya akan menelan banyak korban jiwa. Namun bila dilihat lebih dalam, rencana pembanjiran Gotham memiliki pemaknaan yang tinggi.

Air dilihat oleh banyak orang sebagai sesuatu yang murni, bahkan dalam beberapa konteks agama air digunakan sebagai cara untuk *menyucikan* diri. Jadi, secara tidak langsung dengan membanjiri Gotham, Riddler telah *meyucikan* dan membersihkan Gotham dari berbagai “dosa-dosanya”.



Gambar 2.1 - [2:25:41 – 2:25:49]

• *A Hero's Rebirth*

Setelah Gotham terbanjiri, terdapat bagian dimana Batman terjatuh kedalam air yang sama yang digunakan oleh Riddler untuk *menyucikan dan memulai ulang Gotham*. Sehingga ketika Batman bangkit dari air tersebut, secara tidak langsung penonton diberi tahu kalau ini bukanlah Batman yang sama pada awal film. Namun ini adalah Batman yang telah disucikan dan dihapus *dosa-dosanya*.

Ini adalah Batman yang telah terlahir kembali, dengan pandangan baru mengenai apa yang seharusnya ia lakukan selama ini. Tak lagi dibutakan oleh rasa amarah dan keinginan untuk membalas dendam. Dimana Batman tersadarkan akan nilai sebenarnya dari apa yang ia perjuangkan selama ini. Rasa amarah pun berubah menjadi rasa kepedulian. Keinginan untuk membalas dendam pun tergantikan oleh rasa yang kuat untuk melindungi mereka yang tidak bisa melakukannya sendiri.

Hal tersebut terefleksikan pada bagian selanjutnya, dimana Batman menggunakan suar dan berfokus dalam membantu orang-orang yang *terjebak dalam kegelapan* dan berusaha untuk menyelamatkan serta mengembalikan keyakinan dan harapan mereka akan kehidupan.

Pada momen inilah, sosok Batman berubah dari sebuah manifestasi kegelapan yang ditakuti banyak orang berubah menjadi suatu *cahaya harapan* yang menggiring orang-orang menuju keselamatan. Hanya dengan *visual storytelling*, adegan ini menjadi suatu adegan yang kompleks ketika diinterpretasikan lebih mendalam.



Gambar 2.2 - [2:36:59 – 2:38:32]

Visual As a Character Development

Lalu pada kategori yang terakhir ada penggunaan *Show Don't Tell* sebagai cara untuk menunjukkan perkembangan karakter secara tidak langsung.

Memang perkembangan karakter Batman pada film ini menjadi salah satu hal yang sangat mudah ditangkap oleh penonton,

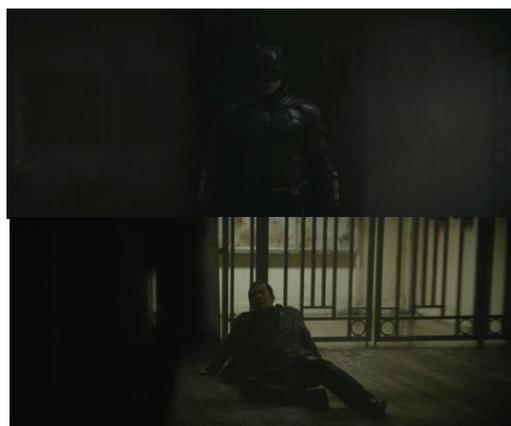
bagaimana ideologi dirinya berubah dari awal film dengan dirinya di akhir film. Namun, The Batman juga menunjukkan perkembangan tersebut melalui *visual storytelling* yang cemerlang.

• A Symbol of Fear

Batman selalu diasosiasikan dengan kegelapan, tak hanya karena kostumnya yang gelap namun juga karena sifat dirinya yang selalu menyeramkan dimata orang lain, mau itu para kriminal ataupun warga Gotham. Film ini merefleksikan hubungan tersebut dengan baik, dimana pertama kalinya penonton melihat Batman, dirinya muncul dari dalam kegelapan.

Tak hanya itu, pada adegan sebelumnya juga penonton diperlihatkan reaksi dari para kriminal Gotham terhadap “kegelapan”, sebesar itu pengaruh yang dimiliki oleh Batman. Dari awal film, penonton diberi tahu kalau Batman bukanlah sekedar orang biasa dalam sebuah kostum.

Namun Batman adalah sebuah sosok, sebuah simbol yang merepresentasikan kegelapan dan ketakutan. Pada awal film, Batman tidak peduli kepada siapa rasa ketakutan itu diterima selama hal tersebut bisa ia gunakan sebagai alat untuk melawan elemen kejahatan.



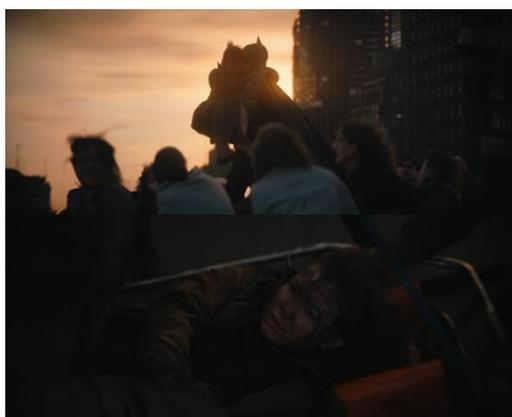
Gambar 3.1 - [10:07 – 11:51]

• A Symbol of Hope

Keberhasilan tokoh antagonis dalam film masih menjadi suatu hal yang taboo, dimana kebanyakan hal ini dipakai hanya untuk memenuhi *shock value* saja. Namun pada film ini, keberhasilan Riddler digunakan sebagai cara untuk mengembangkan karakterisasi Batman.

Riddler berhasil menunjukkan ke Batman kalau kejahatan tak selalu frontal, garis antara baik dan buruk tidak selalu jelas, dan kegagalan Batman dalam menghentikan rencana Riddler justru menjadi titik balik bagi Batman untuk mengevaluasi ulang moral kompasnya sebagai sosok vigilante. Dimana pada awal film dirinya muncul dari kegelapan dan selalu dikelilingi oleh rasa ketakutan sekarang berada dalam cahaya memberikan orang-orang gambaran baru yang jelas mengenai sang *vigilante*.

Batman yang tadinya begitu ditakuti tak hanya oleh kriminal namun juga warga Gotham, kini menjadi tokoh yang mereka andalkan untuk selalu melindungi mereka. Pada akhirnya, Batman pun sadar kalau dirinya harus menjadi lebih dari sekedar instrumen keadilan untuk melawan elemen kejahatan, menjadi lebih dari sekedar “Pembalas Dendam”, dan berubah menjadi sebuah simbol harapan.



Gambar 3.2 - [2:39:58 – 2:40:28]

SIMPULAN

Sebagaimana dari yang sudah dibahas, penelitian ini berfokus mengenai betapa kuatnya elemen visual dalam film. Yang apabila dimanfaatkan atau digunakan dengan baik mampu meningkatkan nilai serta kualitas dari film tersebut. Dimana salah satu cara untuk memanfaatkan elemen visual dalam film adalah dengan menggunakan teknik *Show Don't Tell*, sebuah teknik yang mengedepankan penyampaian pesan atau cerita melalui representasi visual. Melalui *Show Don't Tell* filmmaker mampu menyampaikan suatu pesan atau cerita secara

tersirat yang mungkin tak bisa disampaikan secara langsung karena satu atau lain hal. Film pun akan terasa lebih dalam saat penonton mau menginterpretasi pesan tersirat dari representasi visual tersebut, yang juga memberikan nilai personal terhadap film kepada mereka yang menontonnya.

The Batman menjadi salah satu film yang menarik karena tak hanya film tersebut memiliki *visual storytelling* yang banyak, namun juga penggunaan dari *visual storytelling* tersebut untuk berbagai hal. Mulai dari sebagai pembangun cerita, penyampai pesan tersirat, sampai sebagai representasi perkembangan karakter. Dengan menggunakan desain penelitian analisis konten, keilmuan dalam semiotika serta pendekatan dari *visual literacy* kita bisa menganalisis secara mendalam pemaknaan atau arti dari representasi-representasi visual yang ada dalam film. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap akan lebih banyak orang yang memiliki ketertarikan untuk mengkaji atau menganalisis suatu film lebih dalam. Mereka yang ingin mengetahui pemaknaan atau arti dari setiap representasi yang disajikan. Mereka yang mau melihat film lebih dari sekedar hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Jurnal Analisis Isi*, 5(9), 1–20.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>
- Arum, R. (2022). Pengertian Semiotika: Konsep Dasar, Macam, dan Tokoh Pencetusnya. *Gramedia.Com*, 1–23.
- Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif. *Jurnal Komunikologi*, 4(1), 22–34.
- Kiproov Victor. (2018). *Largest Film Industries in the World*.
- MasterClass. (2021). *Show, Don't Tell: Writing Tips and Examples*. Master Class.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138.
<https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Nafsika, S. S., & Huda, A. S. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotika dan*

-
- Semantik pada film Salam dari Kepiting Selatan*. 2, 7–13.
- Nafsika, S. S., & Razan, A. P. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotik dan Semantik Film Free Guy*. 1, 18–21.
- Pradopo, R. D. (2013). Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra. *Jurnal Humaniora*, Vol.11 No., 76–84.
- Sartini, N. W. (2014). Tinjauan Teoritik tentang Semiotik. *Menopause*, 2(3), 145–158.
- Sidhartani, S. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan. *Jurnal Desain*, 3(03), 155–163.
- Trawin, K. (2020). *Why Film Is The Best Form Of Entertainment | Live for Films*. Live For Films.
- Widharma, I. W. (2018). *Apa itu Film? (Panduan Belajar Tentang Film dari Sejarah Hingga Proses Produksinya)*. CSinema.