

POSITIONING SINEMA SENI LAUT DAN GUNUNG DALAM REKA CIPTA FILM MUSIK “KAWYAGITA MANDALA”

Nyoman Lia Susanthi¹, I Nyoman Payuyasa², IB Hari Kayana Putra³, Ketut Hery Budiyan⁴

^{1,2,3,4}Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: liasusanthi@isi-dps.ac.id¹, payuyasa@isi-dps.ac.id², harikayana@isi-dps.ac.id³,
hery@isi-dps.ac.id⁴

Volume

3

Page

9-22

E-ISSN

2808-795X

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan positioning sinema seni laut dan gunung dalam reka cipta film musik pengantar roh yang berjudul “Kawyagitan Mandala”. Film ini mengangkat objek penciptaan gong luang sebagai gamelan sakral dan keramat dalam tradisi Bali yang biasanya untuk mengiringi upacara kematian pitra yadnya. Visual film menawarkan posisi laut dan gunung sebagai gambar penting dalam film. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data dari studi lapangan yaitu mewawancarai produser, sutradara dan penulis naskah film, serta studi pustaka terkait buku dan jurnal yang relevan. Dengan menggunakan teori Geoff King menemukan hasil bahwa positioning sinema seni sebagai upaya berani untuk menilai seni film secara objektif. Hasil analisis sinema seni laut dan gunung dari sudut pandang ilmiah dan tidak bias, yaitu simbol dari upacara Nyegara Gunung dalam rangkaian Ngaben. Nyegara Gunung adalah upacara pitra yadnya untuk proses penciptaan dari dewa pitara menjadi Dewa. Upacara ini sebagai harmonisasi secara spiritual yang berorientasi pada gunung dan lautan, yang juga dimaknai luan-teben, sekala-niskala, rwa bhineda dan sebagainya. Segara atau laut sebagai lambang predhana (perempuan) dan gunung sebagai lambing purusa (laki-laki). Upacaranya sendiri divisualkan di tepi pantai atau segara (laut), karena laut memiliki makna filosofis sebagai sumber kehidupan. Implikasi penelitian ini adalah untuk memberi ruang sineas dalam menciptakan film dengan tetap memegang teguh tradisi dan filosofi yang diwariskan.

Kata kunci: *positioning*, sinema seni, gong luang, film musik, *nyegara gunung*

Abstract

The purpose of this study is to reveal the positioning of sea and mountain art cinema in the creation of a spirit-inducing music film entitled “Kawyagitan Mandala”. This film raises the object of creating gong lumpur as a sacred and sacred gamelan in the Balinese tradition which usually accompanies the death ceremony of the pitra yadnya. Visual films offer the position of the sea and mountains as important images in the film. This study uses a qualitative descriptive method with data collection methods from field studies, namely interviewing producers, directors and film scriptwriters, as well as literature studies related to relevant books and journals. By using Geoff King's theory, he finds results that position art cinema as a bold attempt to assess film art objectively. The results of the analysis of sea and mountain art cinema from a scientific and unbiased point of view, namely the symbols of the Nyegara Gunung ceremony in the Ngaben series. Nyegara Gunung can be interpreted as a process of creation from the god pitara to become a god. This ceremony is a balance of spiritual nature that is oriented towards mountains and oceans, luan-teben, sekala-niskala, rwa bhineda and so on. Segara as a symbol of predhana (female) and the mountain as purusa (male). The ceremony itself is visualized on the beach or sea (sea), because the sea has a philosophical meaning as a source of life. The implication of this research is to give filmmakers space to create films while upholding the inherited traditions and philosophies.

Keywords: *art cinema*, *positioning*, *gong lumpur*, *music film*, *nyegara gunung*

PENDAHULUAN

Film adalah produk budaya yang memiliki kekuatan besar dan pengaruh terhadap penonton. Sebagai bagian dari media massa, bentuk film juga memiliki tugas yang signifikan dalam sosiokultural, artistik, politik dan dunia ilmiah, karena diyakini film mampu mengantarkan pesan secara unik. Selain itu perkembangan film

diyakini membawa dampak besar dalam perubahan sosial masyarakat, karena penyampaian pesan bervariasi tentang realitas obyektif, sehingga khalayak dapat memahami dan menginterpretasikan pesan secara beragam. Khalayak menegosiasi makna terhadap pesan yang disampaikan dalam film. Keberhasilan film mengacu kepada bagaimana khalayak dalam proses negosiasi makna dari pesan yang disampaikan. Apabila negosiasi makna oleh khalayak lemah, maka itu berarti semakin besar pengaruh tayangan tersebut [1].

Film musik yang sering disebut sebagai film musikal merupakan salah satu jenis film yang menggabungkan unsur musik, lagu, tari (dansa) serta gerak (koreografi). Unsur yang paling menonjol dalam film musikal adalah lagu dan tari. Keduanya sangat berperan dalam film musikal dan umumnya film musikal sangat minim dialog. Sehingga musik merupakan salah satu elemen dari film yang berfungsi untuk mengelola emosi dan suasana sebuah adegan dari film dan membantu menjaga alur cerita dari gambar di film [2]. Musik yang memiliki dinamika dapat digunakan sebagai pengantar emosi penonton karena pada saat mendengarkan sebuah music, pendengar dapat merasakan emosi yang dikomunikasikan oleh pemain [3].

Film musik pengantar roh berjudul “Kawyagita Mandala” adalah film yang mengangkat seni musik gamelan sakral dan keramat dalam tradisi Bali yaitu gong luang. Latar belakang gamelan ini diangkat dalam film karena gamelan gong luang mulai jarang dimainkan untuk kebutuhan seni pertunjukan. Gong luang pada perkembangannya hanya dimainkan untuk mengiringi upacara pitra yadnya yaitu ngaben. Penyebabnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal terkait nilai seni atau estetika gamelan Gong Kebyar, sedangkan faktor eksternal melalui pengamatan situasi sosial masyarakat pendukungnya [4]. Gong luang yang memiliki satu tangga nada yaitu pelog, gong ini sangat jarang dimainkan karena memang fungsinya gamelan sakral hanya dimainkan untuk upacara [5].

Karya film musik “Kawyagita Mandala” ini ingin menawarkan satu opsi untuk menjawab permasalahan tersebut dengan hadir dalam wujud dimensi baru berupa film yang dikombinasikan dengan kekuatan musik. Urgenitas penciptaan film ini adalah untuk dapat sesegera mungkin menggemakan gong luang sebagai warisan yang perlu diperkenalkan dalam kemasan menarik audio visual. Implikasi dari penciptaan film musik pengantar roh ini sebagai alternatif karya audio visual untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap seni langka gong luang melalui pemanfaatan media film.

Berdasarkan hal tersebut, film musik Kawyagita Mandala representasi baru untuk sajian gong luang dalam visual yang teraga (nyata, terlihat) dan bersifat urgent untuk dicermati. Budaya visual telah menunjukkan perkembangan yang semakin pesat dalam era informasi ini. Film musik sebagai wujud tercapainya kecerdasan manusia dalam menaklukkan alam yang direpresentasikan melalui indera secara visual. Film music hadir untuk promosi gagasan budaya visual manusia untuk mendunia.

Sesuai dengan upaya promosi gagasan melalui visual, maka kajian visual film ini menjadi menarik untuk dikaji. Film yang diperuntukkan untuk upacara kematian, selain merepresentasi upacara ngaben di Bali dan reka adegan interaksi emosional manusia dan atma atau roh, juga terdapat visual gunung dan laut menjadi pengantar dan akhir dari film. Dalam film, kemunculan visual gunung dan laut secara berulang-ulang menjadikan visual tersebut penting dalam film. Sehingga positioning sinema seni gunung dan laut dalam film musik pengantar roh “Kawiyagita Mandala” menjadi menarik untuk dikaji dalam penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Variabel penelitian ini berupa karya film yang mengangkat gong luang sebagai objek penciptaan berjudul “Kawiyagita Mandala”. Film ini dijadikan sumber untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*) yaitu mengumpulkan materi yang berkaitan dengan penelitian dari jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur, dan penulis. Studi kepustakaan bertujuan untuk memperoleh informasi yang bersifat teoritis sehingga peneliti mempunyai landasan teori yang kuat. Data dalam penelitian ini berdasarkan buku dan jurnal yang relevan untuk diteliti penulis. Teknik pengumpulan data berikutnya adalah studi lapangan, melalui wawancara mendalam dengan produser, sutradara dan penulis naskah film terkait konsep dari film tersebut. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kualitatif, menepatkan pendapat produser, sutradara dan penulis naskah mengenai konsep film yang menepatkan *positioning* sinema seni gunung dan laut dalam film berjudul Kawiyagita Mandala. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperkuat argumen penulis dalam menganalisis *positioning* sinema seni gunung dan laut dalam film Kawiyagitan Mandala.

Metode penciptaan

Proses penciptaan film “Kawiyagita Mandala” melalui tiga langkah penciptaan film yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Praproduksi

Tahapan pertama adalah praproduksi. Terdapat beberapa produk hasil dari tahapan ini yaitu naskah film, *casting* pemain, hasil survei lokasi, hasil survei *wardrobe*, *tim produksi* dan persiapan alat produksi.

Naskah Film

Dalam pengembangan naskah film ini diawali dengan tahapan *brainstorming* ide dengan tim produksi (produser, line produser, sutradara, dan penulis naskah). Ide untuk *positioning* gong luang sebagai seni tradisi gamelan tua untuk mengiringi upacara pitra yadnya di Bali menjadi pondasi awal. Berdasarkan hal tersebut lahirnya beberapa kata kunci visual yang akan dipresentasikan yaitu kematian, ngaben, atma/roh, kesedihan, kehilangan, penolakan, keiklasan, gunung dan laut. Kata kunci tersebut menjadi dasar penetapan visual dalam film. Mempertajam visual, maka diputuskan untuk merujuk beberapa karya film musik seperti film musik “Adu Rayu” dan “IM3 Oredoo”. Berdasarkan pengembangan ide dan film yang dirujuk maka dalam proses produksi Film Musik Pengantar Roh “Kawiyagita Mandala” dibangun dari penulisan naskah dibagi menjadi 3 babak yaitu babak 1

adalah opening yang menghantarkan kehilangan seseorang yang dicintai, babak 2 adalah pergolakan batin untuk menerima kehilangan atau menentang kenyataan, serta babak 3 adalah keiklasan atas segala sesuatu kehilangan atas kematian. Berikut naskah film terbagi menjadi 3 babak:

Babak I Kehilangan

Matahari terbit dan tenggelam pada saat yang tepat. Runut dan terurut. Tak ada yang mampu mengubahnya. Itu adalah satu-satunya ketetapan yang kekal. Harusnya begitu juga kita. Usiaku dan usiamu terpaut jauh. Keriput kulitku dan halusny kulitmu, bungkunya punggungku dan tegaknya tubuhmu, redupnya pandanganku dan tajamnya tatapmu. Runutnya, urutannya, harusnya aku yang keriput, bungkuk, dan redup melangkah jauh menuju senja dan keabadian. Harusnya, layakny, kau mengantarku berpulang, tetapi, akan tetapi kenapa kau memejamkan mata di dalam pangkuanku lebih dulu. Kenapa harus aku yang mengantarkan kidung ini untukmu. Untukmu.

Babak II Berontak

Aku mencoba memahami ini takdir. Aku mencoba memahami ini ketetapan. Namun di antara ribuan peristiwa, di antara ribuan takdir yang berjatuh dari langit, mengapa ini menimpa kita. Ribuan doa kurapalkan, lembaran harapan aku tumpukkan, kemana semua itu bermuara? Kemana kutujukan perih ini? Kepada siapa kualamatkan derita ini?

Aku telah menautkan debar hidupku di nadimu, mengikat detakku di jantungmu.

Babak III Iklas

Musim pasang surut dalam porosnya. Kemarau menjatuhkan kelopak-kelopak mawar. Hujan menghapuskan haru debu. Pertiwi menengadahkan.

Casting

Casting merupakan cara untuk penyeleksian pemeran yang akan terlibat dalam produksi film. *Casting* yang digunakan adalah *casting by ability*, jadi pemeran dipilih karena memiliki kemampuan (acting, vocal dan tari). *Casting* biasanya dilakukan oleh *casting director*, sutradara, dan produser. Dalam produksi Film Musik Pengantar Roh "*Kawyagita Mandala*" ini *casting* dilakukan secara bersama-sama dengan tim inti, di antaranya produser, line produser, sutradara, penulis naskah, dan *casting director*.

Terdapat dua tokoh dalam film ini yaitu (1) perempuan paruh baya yang mengalami kesedihan karena anak perempuan kesayangannya meninggal dunia pada usia belia, dalam hal ini tokoh ibu ini bisa tembang untuk mewakili kesedihannya; (2) perempuan remaja sebagai roh atau atma yang meninggal dunia, dalam adegan perempuan ini bisa menari untuk mewakili bahwa dia adalah atma yang melewati fase rangkaian upacara kematian atau pitra yadya untuk menyatu dengan Sang Pencipta. Selama adegan berlangsung diiringi oleh music gong luang sebagai music pengantar roh.

Survei Lokasi

Tahapan terpenting lainnya dalam praproduksi adalah survei lokasi. Kegiatan ini akan memberikan gambaran lokasi syuting yang sesuai dengan tuntutan naskah/scenario film. Turunan dari hasil survei lokasi akan membantu memberikan gambaran kebutuhan alat dan sarana pendukung lainnya.

Dalam prosel produksi Film Musik Pengantar Roh "*Kawyagita Mandala*" ini beberapa lokasi yang merasa diperlukan untuk disurvei adalah di Angantaka, sanggar gong luang di Desa Apuan dan Sanggar Lango Krtih.



Gambar 1. Survei lokasi di Angantaka
[Sumber: Tim Peneliti, 2023]



Gambar 2. Survei lokasi di salah satu sanggar Gong Luang di Desa Apuan Gianyar
[Sumber: Tim Peneliti, 2023]

Persiapan alat produksi

Sarana dan prasarana produksi adalah bagian terpenting dalam tahap selanjutnya, yaitu produksi. Pada tahap produksi secara teknis harus dipersiapkan secara matang sehingga proses produksi berjalan lancar sesuai target dan jadwal yang telah disusun sebelumnya. Untuk dapat memenuhi target dan jadwal dengan pasti

tim produksi bekerja sama dengan rumah produksi DnJ Production yang berlamat di Sanur Denpasar. DnJ Production adalah rumah produksi yang bergerak di bidang audio visual. Hal ini akan mempermudah kelengkapan alat-alat produksi, mulai dari kamera, tripod, lensa, lampu, dan materi pendukung lainnya.

Produksi

Praproduksi adalah tahapan mewujudkan naskah menjadi audio visual dalam hal ini wujud film. Pada tahap kedua ini adalah dieksekusi dari tahapan praproduksi. Semua tim produksi terjun ke lapangan untuk melakukan pengambilan gambar. Syuting film ini telah dirancang dari lokasi awal adalah di Angantaka, Studio, dan Sanggar Lango Krtih. Di bawah ini akan disajikan proses produksi di masing-masing lokasi.



Gambar 3. Produksi syuting wawancara Prof. Dr. I Wayan Rai, berlokasi di Angantaka Badung [Sumber: Tim Peneliti, 2023]



Gambar 4. Produksi syuting wawancara Dr. Sudirana, berlokasi di Studio [Sumber: Tim Peneliti, 2023]



Gambar 5. Produksi syuting gong luang Sanggar Lango Kratih
[Sumber: Tim Peneliti, 2023]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Positioning merupakan upaya merancang penawaran dan citra perusahaan/produk agar mendapatkan tempat khusus dalam pikiran pasar sasaran. Strategi pemasaran dengan menetapkan asosiasi point of deference dan point of parity. *Points of parity* merupakan asosiasi yang tidak harus menonjolkan keunikan untuk produk tetapi dapat dimiliki bersama dengan produk lain. Asosiasi jenis ini memiliki tiga hal mendasar, yaitu: (1) *Category points of parity*, yaitu atribut atau manfaat yang dipandang esensial oleh konsumen; (2) *Correlational points of parity*, adalah asosiasi berpotensi negatif yang timbul dari adanya asosiasi positif untuk produk; (3) *Competitive points of parity*, merupakan asosiasi yang dirancang untuk mengatasi kelemahan persepsi produk dalam hal perbedaan poin pesaing [6].

Teori Geoff King *positioning* “memposisikan” sinema seni tidak secara prinsip dalam istilah industri, melainkan sebagai bidang produksi budaya. Oleh karena itu, sinema seni adalah objek dari nilai budaya. Dengan demikian menawarkan kombinasi yang efektif dari analisis film dan pelaporan berorientasi industri. Mendefinisikan sinema seni adalah tugas subyektif, sebuah kategori yang tidak memiliki identitas atau esensi tunggal. Itu tidak dapat didefinisikan secara umum dalam bentuk atau basis tematik tertentu. Menurut King sinema seni di antara “prinsip otonom”, wilayah prestise artistik yang eksklusif, dan “prinsip heteronomi”, yang berkaitan dengan sisi komersial industri. Kedua aspek tersebut tidak dapat dipisahkan. Sinema seni direpresentasikan sebagai heterogen dan digambarkan memiliki makna yang berbeda dalam periode dan tempat yang berbeda. Sinema jenis ini mungkin berisi karya realis, modernis, puitis, atau hibrida[7].

Positioning Art Cinema adalah upaya berani untuk menilai seni film secara objektif. menganalisis sinema seni dari sudut pandang non-uang dengan tetap ilmiah dan tidak bias. Dalam sinema seni terdapat keunikan dan pentingnya sutradara film, terutama dalam memposisikan budaya. Produk komersial film, tetap menjadi tolok

ukur untuk semua hal sinematik. Film seni itu elitis karena jenis penonton yang mereka libatkan. Di satu sisi, dia dengan tepat menunjukkan bahwa film-film ini adalah produk dari sirkuit festival dan pameran yang mereka ikuti, diturunkan ke rilis platform nonkomersial di mana hanya sejumlah kecil salinan yang mencapai bioskop. Berkurangnya konstituensi film-film seni, yang pada kenyataannya merupakan akibat dari ketidakmampuan bersaing dengan produk-produk studio Hollywood untuk ruang pameran sebagaimana niat pencipta [7].

Berdasarkan dua paradigma di atas maka *positioning* visual gunung dan laut dalam film musik pengantar roh “Kawyagita Mandala” merupakan upaya merancang penawaran pesan khusus dalam pikiran penonton. Dalam hal ini visual gunung dan laut adalah visual umum tdk menonjolkan keunikan untuk itu masuk dalam asosiasi *points of parity*. Asosiasi jenis ini memiliki tiga hal mendasar, yaitu: (1) *Category points of parity*, yaitu atribut gunung dan laut dipandang esensial oleh penonton; (2) *Correlational points of parity*, adalah penonton memandang visual yang gunung dan laut berpotensi tidak sesuai yang timbul dari adanya asosiasi film yang diluar dari topik film; (3) *Competitive points of parity*, merupakan terdapat landasan filosofis yang dirancang untuk menjawab kelemahan persepsi penonton terhadap pesan film.

Dikaitkan dengan Teori Geoff King bahwa *positioning* sinema seni gunung dan laut pada film Kawyagita Mandala adalah bagian dari nilai budaya. Sinema seni gunung dan laut direpresentasikan sebagai heterogen dan digambarkan memiliki makna yang berbeda dalam periode dan tempat yang berbeda yaitu sebagai makna dari rangkaian upacara kematian di Bali yang dikenal dengan nama *nyegara gunung*. *Positioning Art Cinema* dalam film adalah upaya berani untuk menilai seni film secara objektif dan menganalisis sinema seni dari sudut pandang non-uang dengan tetap ilmiah dan tidak bias yaitu sudut budaya makna filosofis dari gunung dan laut yang disebut dalam upacara *Nyegara Gunung*.

Upacara *nyegara gunung* adalah rangkaian dari upacara *ngaben* yang masuk dalam upacara *pitra yadnya*. Secara filosofis upacara *ngaben* dirujuk dari Kekawin Ramayana, adalah “*Tar Malupeng Pitra Puja*” yang berarti jangan sampai lupa dengan bakti orang tua. *Ngaben* bertujuan mengembalikan roh/*atma* kepada Sang Pencipta. *Ngaben* terdapat prosesi pembakaran mayat/jenasah bertujuan melepaskan roh (*atma*) dari ikatan unsur *Panca Mahabhuta* yaitu: *Akasa, Rayu, Teja, Apah, Pertiwi*. Secara umum urutan dari upacara *ngaben* adalah *ngulapin, nyiramin/ngeringkes, ngawit pengaksaran, mepegat, pembakaran, mecaru, nuduk galih, upakara pengiriman, muspa, mepamit ring pantai segara, nyekah, nganyut, nyegara gunung*, dilanjutkan dengan upacara *meajar-ajar* dan *sidakarya*. Seluruh prosesi tersebut harus dilaksanakan agar roh dapat dibersihkan dan menyatu dengan Sang Pencipta [8].

Tradisi umat Hindu di Bali memosisikan *laut* (Samudra) sebagai sarana untuk memohon *Tirtha Amarnya* (Air Suci kehidupan). Dalam Upacara *Pitra Yadnya* yang ditujukan kepada roh (*atma*) bagi orang yang telah meninggal, posisi *gunung-laut* dalam upacara umat Hindu sangat penting. Di Bali upacara *Pitra Yadnya* lebih dikenal dengan sebutan Upacara *Memukur* atau *Atma Wedana*. Upacara *Mamukur* merupakan kelanjutan dari Upacara *Ngaben* (*Manusia Yadnya*) bertujuan untuk

melepaskm roh (*atma*) dari ikatan unsur *Panca Tanmatra* (*Sabdha, Sparsa, Rasa, Rupa, Gandha*). Tujuan Upacara *Upacara Mamukur* untuk meningkatkan status kesuciaan roh (*atma*) menuju Alam *Kedewataan* [8].

Pelaksanaan upacara *Mamukur* terdapat satu simbol penting perwujudan pitra atau atma yaitu *puspa*. *Puspa* ini kemudian dibakar dan abunya dimasukkan ke dalam kelapa gading yang muda atau dalam Bahasa Bali disebut *bungkak nyuh gading*. *Bungkak* ini selanjutnya ditutupi dengan *Kojong* dan dibungkus kain putih serta dihias. Menifestasi saat ini *puspa* ini disebut sebagai *sekah*. *Sekah* selanjutnya diletakkan di *petak*, kemudian dihaturkan persembahan yang selanjutnya dihanyut ke *segara* atau lautan. Usai pelaksanaan upacara *mamukur* dilanjutkan dengan upacara *Nyegara Gunung* atau disebut juga *Sagara-Adri*. Upacara ini sebagai bentuk permohonan waranugraha dihadapan *Sang Hyang Widhi/Tuhan Yang Mahaesa* bahwa *pitra* atau *atma* yang sudah melewati prosesi upacara sudah mencapai *Alam Kedewataan*. Pelaksanann upacara *Nyegara-Gunung* berlangsung di *Pura Kahyangan Jagat* yang umumnya terletak di tepi pantai dan di pegunungan. Makna filosofi gunung-laut dalam rangkaian upacara ini sebagai simbol *Lingga-Yoni*. Berbagai prosesi upacara dari *Dewa Yadnya, Pitra Yadnya* dan *Bhuta Yadnya* yang dilaksanakan di laut (*segara*) dan gunung (*adri* atau *giri*) sebagai wilayah suci di Bali yang perlu dijaga kelestariannya [9].

Pembahasan

Berdasarkan nilai filosofis dari gunung dan laut serta visual lainnya yang mendukung positioning seni sinema dalam film *Kawyagita Mandala* dibedah dengan Teori Geoff King sebagai berikut:

SINEMA SENI	NILAI BUDAYA
	<p>Visual pembakaran merupakan bagian dari prosesi ngaben bertujuan melepaskan ikatan roh (<i>atma</i>) dari unsur <i>Panca Mahabhuta</i>.</p>
	



Visual *laut* (Samudra) dalam film adalah simbol air suci kehidupan yang sering disebut sebagai *Tirtha Amarta*. Visual ini juga memberikan penegasan bahwa bagian dari rangkaian dari upacara *pitra nyadnya ngaben* adalah *nyegara gunung*. Upacara *Nyegara Gunung* mengandung makna rangkaian proses terciptanya *atma* berupa *dewa pitara* melebur menjadi Dewa. Selain itu makna upacara ini sebagai keseimbangan natural spritual yang terfokus kepada gunung dan lautan sebagai Kawasan suci. Beberapa simbol lain dari gunung dan laut adalah *luan-teben* (hulu-hilir), *sekalaniskala*, *rwa bhineda* dan istilah lain dari dualisme yang harmomis. *Segara* juga sebagai lambang *predhana* (perempuan) dan gunung sebagai *purusa* (laki-laki). Upacaranya sendiri divisualkan di tepi pantai atau *segara* (laut), karena laut memiliki makna filosofis sebagai sumber kehidupan.

	
	<p>Visual reka adegan manusia yang ditinggalkan yang melaksanakan upacara <i>pitra yadnya</i>. Dengan doa yang diantarkan maka atma akan sangat mudah menyatu dengan Sang Pencipta. Roh atau <i>Pitra</i> yang terus melewati prosesi upacara yang kemudian didoakan untuk mendapatkan <i>waranugraha</i>. Begitupula manusia yang melaksanakan rangkaian upacara <i>pitra yadnya</i> juga akan mendapatkan pahala kemuliaan.</p>
	<p>Visual reka adegan manusia yang telah menjadi atma, namun masih melewati berbagai prosesi dari upacara ngaiben. Atma masih menggunakan kain pada tubuhnya dan hiasan kepala, serta menari-nari pada bola yang mengeluarkan pecahan cahaya. Bola tersebut sebagai simbol bola dunia yang masih melekat pada banyak prosesi upacara.</p> <p>Upacara <i>Pitra Yadnya</i> ditujukan kepada roh (atma) bagi orang yang telah meninggal. Makna dari visual ini adalah Sang <i>Pitra (Atma)</i> dibersihkan secara lahiriah,</p>



kemudian diupacarai dengan menghaturkan *banten soda*. *Sang Pitara* dihias dengan Puja Mantra Ahyatsu, dan selanjutnya *Sang Pitara/atma* dapat menengok sanak keluarganya atau istilahnya adalah *pretisentana*-nya. Pelepasan keikhlasan *atma* untuk menyatu dengan *Sang Pencipta* dilakukan upacara *Pelebur Lara, Roga*, dan *Papa Sang Pitra*.



Visual gong lunggung tengah dimainkan adalah gong yang diperuntukkan untuk upacara *pitra yandya* sebagai music mengantarkan roh menyatu dengan *Sang Pencipta*.

	
	<p>Visual reka adegan manusia yang telah berubah wujud menjadi atma. <i>Atma</i> menggunakan kostum warna kulit dengan memegang bola lampu, sebagai simbol atma yang suci sudah menyatu dengan Dewata. Tanpa terikat pada unsur duniawi lagi, sehingga seolah tanpa menggunakan sehelai benang. Sementara bola lampu sebagai simbol bola dunia yang bercahaya.</p>
	<p>Akhir rangkaian upacara pitra yadnya adalah <i>Puja Tirtha Pralina</i> untuk mengembalikan <i>Sang Pitra (Atma)</i> ke alam Sunya (akhirat). <i>Sang Pitra (Atma)</i> yang telah melewati prosesi upacara <i>pitra yadnya</i> telah mendapatkan waranugraha untuk menuju ke Alam Kedewataan.</p>
	

SIMPULAN

Positioning sinema seni sebagai upaya berani untuk menilai seni film secara objektif. Ditemukan beberapa visual gunung dan laut yang memang secara sudut pandang ilmiah dan tidak bias, yaitu simbol dari upacara *Nyegara Gunung* dalam rangkaian *Ngaben*. Upacara *nyegara gunung* (laut dan gunung), *Nyegara*

Gunung adalah filosofi Bali bahwa antara laut (*segara*) dan gunung adalah satu kesatuan tak terpisahkan. Oleh karena itu, setiap tindakan di gunung akan berdampak pada laut. Demikian pula sebaliknya. Gunung yang berlokasi di daratan sebagai sumber penghidupan semua makhluk. Sedangkan lautan yang mengelilingi daratan dan memenuhi hampir di seluruh permukaan bumi juga sebagai sumber kehidupan. Dalam kaitannya dengan atma/roh melalui upacara nyegara gunung ini maka diartikan atma/roh sebagai suatu proses penciptaan dari dewa pitara menjadi Dewa. Upacara ini juga bertujuan harmonisasi natural spritual yang terfokus pada keberadaan gunung dan lautan. Istilah lain dari makna filosofis gunung dan laut adalah *luan-teben*, sekala-niskala, rwa bhineda dan istilah dualism harmonis lainnya. Selain itu *segara* juga sebagai simbol *predhana* (perempuan) dan gunung sebagai purusa (laki-laki).

Film ini mengedepankan musik sakral dan langka gong luang yang mengiringi keseluruhan film, karena musik ini disebut sebagai musik pengantar roh untuk menyatu dengan Sang Pencipta. *Positioning* seni sinema gunung dan laut beserta visual lainnya yang mendukung sebagai upaya promosi gending gong luang dan mempopulerkan kembali gong luang melalui dimensi media baru berupa film musik. *Positioning* juga sebagai usaha memperkuat *brand image* gamelan gong luang sebagai gamelan Bali lewat visual film yang meanarik dan menyentuh secara cerita, sehingga masyarakat dapat selalu ingat dan memiliki alasan kuat kenapa mereka menonton tayangan tersebut. *Positioning* pada hakikatnya adalah menanamkan sebuah persepsi, identitas dan kepribadian di dalam benak penonton. Untuk itu agar *positioning* kuat maka visual film ditampilkan secara konsisten rangkaian upacara *pitra yadnya*, gunung, laut, serta reka adegan emosional anatara manusia dan *atma/roh*.

REFERENSI

- [1] D. McQuail, *McQuail, Dennis. 2005. Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar. Jakarta: Erlangga. Jakarta: Erlangga, 2005.*
- [2] Rea, P. W., & Irving, D. K., *Producing and directing the short film and video.* New York: Focal Press, 2015.
- [3] Chapin, H., Jantzen, K., Kelso, J. A., Steinberg, F., & Large, E, *Dynamic Emotional and Neural Responses to Music Depend on Performance Expression and Listener Experience.* PLoS ONE,5(12), 2010.
- [4] I. G. Sugiarta, "Fenomena Seni Musik Bali," 2015.
- [5] I. W. Rai, "Wawancara ekstra musikal gong luang," Mei 2023.
- [6] Kotler, P. & Keller, K.L. (2011)., *Marketing Management.* , 14th ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2011.
- [7] F. Chinita, "Positioning Art Cinema: Film and Cultural Value, by Geoff King," *Alphaville J. Film Screen Media*, no. 20, pp. 265–269, Jan. 2021, doi: 10.33178/alpha.20.24.
- [8] I. N. W. Kusuma, "Teks Siwagama Sumber Pelestarian Gunung dan Laut di Bali," presented at the Seminar Internasional Austronesia V, Denpasar Bali, Jul. 19, 2010. [Online]. Available: Makalah ini disajikan dalam seminar Internasional Austronesia V pada tanggal 19—20 Juli 2010 di Denpasar Bali
- [9] I. M. dan I. B. Pageh, *J. Kaji. Budaya*, vol. 10, Jul. 2014.