

MEMBACA RUANG FILM *KODRAT*

Eric Gunawan

Abstrak

Tulisan ini membahas *on-screen-space* (ruang film) pada film *Kodrat* (1986) karya Ki Slamet Rahardjo Djarot. Teori keharmonisan organik yang diusung oleh Sergei Eisenstein dijadikan dasar teori. Menurutnya keharmonisan organik sebuah film terbentuk karena adanya interaksi antara strategi naratif dan strategi visual. Titik tolak pembahasan adalah sekuen akhir *Kodrat* khususnya scene pemberian nama *Mustakim* oleh tokoh *Kodrat* untuk putranya. Pada scene ini interaksi strategi naratif dengan strategi visual mengungkap lapisan-lapisan latar penyusun ruang film baik sebagai scene mandiri maupun keseluruhan film sebagai kesatuan. Strategi naratif *Kodrat* menggemakan perjalanan spiritual Raden *Wrêkudara* menemukan *Tirta Prawitrasari* seperti tertulis dalam lontar *Sanghyang Nawaruci* yang berbahasa Kawi Akhir dan nuansa Jawa Buda.

Kata Kunci : ruang film, Sergei Eisenstein, Slamet Rahardjo Djarot, Jawa Buda, Kejawen

Pendahuluan

Sekuen akhir *Kodrat* menarasikan tokoh *Kodrat* sedang duduk merenung di dalam sel tahanan, lalu dijemput sipir penjara karena ada tamu yang hendak menemuinya (gambar 1). Scene selanjutnya adalah pertemuan *Kodrat* dengan tamunya, yaitu tokoh *Ratna* dan putranya (gambar 2-3). Maksud kunjungan *Ratna* adalah untuk meminta *Kodrat* menunaikan tugasnya sebagai seorang ayah yakni memberi nama kepada anak mereka. Awalnya *Kodrat* menolak karena merasa tidak layak, namun akhirnya *Mustakim* dipilih sebagai nama bagi putranya.

Dalam narasi *Kodrat*, nama *Mustakim* memiliki makna konotasi dan denotasi. Makna denotasi, *Mustakim* merujuk sosok guru agama (diperankan oleh Darussalam) yang mengadopsi dan membesarkan *Kodrat*

sejak bayi di panti asuhan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, *Mustakim* berarti orang baik atau lurus. Sementara itu, makna konotasi merujuk pada gestur *Kodrat* sesaat setelah memberi nama putranya. *Kodrat* memeluk dan kemudian mencium pipi kiri putranya.

Secara visual, gestur *Kodrat* ini, sebagai bagian dari *mise-en-scene*, menjadi penting karena menggemakan syarat laku perjalanan spiritual Raden *Wrêkudara*¹ dalam

1 *Wrêkudara* berarti *Srigala*. Ia adalah putra *Bhattara Bayu* (Dewa Angin) dengan *Bhattari Kunti* sehingga ia disebut juga *Bayusuta* yang artinya Putra Angin seperti pada *Serat Bimasuci: Pupuh IX.4*. Ia adalah ksatria kedua *Pandawa* dan nama lainnya adalah *Bhima* atau *Bima* seperti sebutannya dalam *Sanghyang Nawaruci: 4*. Sering juga disebut *Sena* yang berarti prajurit seperti pada *Serat Bimasuci: Pupuh IX.7*. Lihat Damar Shashangka, Ilmu Jawa Kuno (Jakarta: Dolphin, 2015), 14; *Serat Dewa*



Gambar1. Kodrat dijemput Sipir



Gambar2. Ratna mengunjungi Kodrat



Gambar 3. Kodrat mencium putranya.

rangka mendapatkan Tirta Prawitrasari seperti dituturkan dalam lontar *Sanghyang Nawaruci* yang berbahasa Kawi Akhir dengan nuansa Jawa Buda yang kemudian disadur ke dalam bahasa Jawa Anyar bernuansa kejawen dengan judul *Serat Bimasuci* yang disadur kembali menjadi *Serat Dewa Ruci* pada era yang sama. Pada ketiga serat, Raden Wrêkudara memasuki tubuh Sanghyang Dewa Ruci lewat telinga kiri sang dewata.

Strategi Naratif: Perjalanan Spiritual Raden Wrêkudara

Perjalanan spiritual Raden Wrêkudara menjadi tuturan utama tiga serat, yakni: *Sanghyang Nawaruci*, *Serat Bimasuci*, dan *Serat Dewaruci*.

Sanghyang Nawaruci ditulis dalam bentuk prosa oleh Mpu Siwamurti² pada abad sekitar 15 atau 16 Masehi. Sumber pengajaran utama lontar ini berasal dari *Sanghyang Tattwajñāna* yang berarti Pengetahuan Hakikat. Tema pokok *Sanghyang Nawaruci* adalah perjalanan Raden Wrêkudara mencari Air Mahasuci. Pada lontar ini disebut *Banyu Mahapawitra* atau kadang disebut *Sanghyang Tirtha Kamandalu* atau *Sanghyang Amrtanjiwani*.

Ruci (Jakarta: Dolphin, 2017), 32-33.

² Siwamurti berarti Perwujudan Siwa atau Perwujudan Kemuliaan. Nama ini bukan nama asli melainkan nama yang diberikan saat pentahbisan keagamaan. Lihat Damar Shashangka, *Ilmu Jawa Kuno*, 14.

Struktur narasi lontar *Sanghyang Nawaruci* merupakan kisah simbolik *Sadhana Kundalini Yoga* (lelaku spiritual) Mpu Siwamurti sendiri. Maka, perjalanan Raden Wrêkudara dipahami sejalan dengan tujuh roda (cakra) kesadaran pada tubuh manusia. Susunan cakra mulai dari yang terendah hingga tertinggi adalah sebagai berikut: *Cakra Muladhara* (Roda Kesadaran Dasar) di antara kemaluan dan dubur; *Cakra Swadhisthana* (Roda Kesadaran Kediaman Milik Pribadi) di sekitar kemaluan; *Cakra Manipura* (Roda Kesadaran Istana Permata) di sekitar pusar; *Cakra Anahata* (Roda Kesadaran Tidak Terkalahkan) di sekitar dada; *Cakra Wisuddha* (Roda Kesadaran Murni) di sekitar tenggorokan; *Cakra Ajna* (Roda Kesadaran Perintah) di antara dua alis mata atau dikenal dengan sebutan Mata Ketiga; dan *Cakra Sahasrara* (Roda Kesadaran Seribu) di sekitar ubun-ubun.³ Raden Wrêkudara Raden Wrêkudara sendiri adalah simbol dari Manah yakni pikiran, simbol keresahan.

Dikisahkan Raden Wrêkudara sedang berguru kepada Sri Danghyang Drona untuk meraih ilmu kesempurnaan diri. Ia mendapat perintah untuk mencari Banyu Mahapawitra. Sebagai murid yang berbakti, Raden Wrêkudara mematuhi perintah gurunya tanpa berprasangka bahwa semua itu adalah persekongkolan jahat Sri Danghyang Drona dan Sri Maharaja Driyodhana yang ingin melumpuhkan kekuatan Pandawa dengan membunuh dirinya.

³ Urutan cakra dan artinya dikutip dari Damar Shashangka, *Ilmu Jawa Kuno*, 291.

Sesuai petunjuk gurunya, Raden Wrêkudara mencari Banyu Mahapawitra di Sumur Di Dorangga. Alih-alih mendapatinya justru sepasang ular naga Widyadhara dan Widyadhari yang dijumpai. Raden Wrêkudara membunuh sepasang ular naga tersebut yang tidak lain adalah Sarasambaddha dan Harsanandi yang sedang menjalani hukuman Dewata. Setelah kembali menemui gurunya dan mendapatkan petunjuk baru, Raden Wrêkudara pergi ke Tegal Si Andadawa. Banyu Mahapawitra tidak ditemukan juga di sana, justru ia berjumpa Raksasa Sang Indrabahu yang marah karena merasa terganggu oleh kedatangannya. Raden Wrêkudara membunuh raksasa itu yang tidak lain adalah Sanghyang Indra yang sedang menjalani kutuk Sanghyang Paramesthi lantaran tidak menyambutnya.

Raden Wrêkudara kembali menemui gurunya dan kali ini diberi petunjuk untuk pergi ke Lawana Udadhi dengan ketentuan tidak boleh menggunakan senjata dan kesaktiannya. Meskipun para Pandawa melarangnya dan menyadarkannya bahwa perintah itu bertujuan untuk memperlemah kekuatan Pandawa, Raden Wrêkudara memilih tetap patuh kepada gurunya. Terjangan gelombang di Lawana Udadhi menewaskan Raden Wrêkudara. Di saat itu muncul Sanghyang Nawaruci dan menghidupkannya kembali. Setelah diberi wejangan, Raden Wrêkudara diperintahkan untuk masuk ke telinga kiri Sanghyang Nawaruci. Raden Wrêkudara menurut dan menyatu ke tubuh Sang Dewata. Sejak saat itu ia dipanggil sebagai Sang Awirota yang berarti Sang Pemberani.

Dipahami dalam rangka lelaku spiritual, peristiwa yang dialami Raden Wrêkudara di Sumur Si Dorangga adalah upaya mematikan eksplorasi terhadap beragam kenikmatan dunia. Hal ini sesuai arti kata “dora” yakni kebohongan dan “angga” yakni tubuh, sehingga “Sumur Si Dorangga” adalah simbol kenikmatan duniawi pada

tubuh dan semesta ilusi. Membunuh sepasang ular naga menjadi simbol upaya mematikan kenikmatan yang ditawarkan dunia. Tahap pembersihan ini terjadi pada *Cakra Muladhara* dan *Cakra Swadhistama*.

Sementara itu, peristiwa di Tegal Si Andadawa adalah upaya mematikan ego diri. “Tegal” berarti tanah lapang, dan “andadawa” berarti tangga panjang, sehingga “Tegal Si Andadawa” menjadi simbol ego manusia yang selalu melambung tinggi. Membunuh raksasa adalah simbol lelaku membunuh ego. Tahap pembersihan ini terjadi pada *Cakra Swadisthana* dan *Cakra Manipura*.

Akhirnya, peristiwa di Lawana Udadhi adalah pengalaman atas kasih Ilahi. “Lawana” berarti garam yang menjadi simbol keberadaan manusia, dan “udadhi” berarti samudera yang menyimbolkan keilahian sehingga “Lawana Udadhi” merupakan simbol kasih Tuhan atas manusia. Raden Wrêkudara yang mati terhempas gelombang samudera dihidupkan kembali oleh Sanghyang Nawaruci. Setelah diberi wejangan-wejangan hidup seperti terdapat pada *Sanghyang Tattwajñāna* ia diminta untuk masuk ke telinga kiri guna melebur ke dalam tubuh Sang Dewata. Peristiwa ini dipahami sebagai *Pamoring Kawula Gusti* yakni puncak bersatunya kawula dan Gusti di mana jiwa Raden Wrêkudara melebur ke dalam Sukma Sejati. Tahap pembersihan ini terjadi pada *Cakra Manipura* ke *Cakra Anahata*.

Bagian selanjutnya dari lontar *Sanghyang Nawaruci* menuturkan perjalanan spiritual Raden Wrêkudara di tiga cakra lainnya, yakni *Cakra Wisuddha*, *Cakra Ajna*, dan *Cakra Sahasrara*. Namun demikian, tulisan ini hanya akan mengambil manfaat dari keempat cakra yang sudah dibahas di atas. Pencapaian tersebut akan dikomparasikan dengan Serat Bimasuci, dan *Serat Dewaruci* sebelum menganalisis struktur naratif *Kodrat*.

Serat Bimasuci disadur oleh Raden Ngabehi Yasadipura Tus Pajang, keturunan langsung Sultan Hadiwijaya atau Jaka Tingkir dari Kerajaan Pajang. Ia dibantu oleh Raden Ngabehi Yasadipura II, putranya. *Serat Bimasuci* ditulis mengikuti kaidah tembang *gedhe* dengan menggunakan bahasa Jawa Anyar dan bernuansa Kejawen. Serat ini rampung pada 1803 Masehi setahun setelah Raden Ngabehi Yasadipura I wafat.

Dikisahkan Raden Wrêkudara sedang berguru kepada Dhangnyang Druna. Suatu ketika sang guru bertitah untuk mencari Tirta Pawitrasari. Meskipun keluarga Pandawa mencium rencana keji dibalik perintah itu, Raden Wrêkudara tetap setia melaksanakan perintah itu.

Tujuan pertama Raden Wrêkudara, sesuai petunjuk dari Dhangnyang Druna, adalah hutan Tibrasara di Gunung Candramuka. Alih-alih menemukan Tirta Pawitrasari justru ia berjumpa sepasang *ditya*, Sang Rukmuka (atau wajah ganas) dan Sang Rukmukala (atau gemerlap yang buruk) yang marah lantaran demi menuntaskan misinya Raden Wrêkudara mengobrak-abrik tempat tinggal mereka. Dalam pertempuran, ia berhasil membunuh kedua *ditya* yang tidak lain adalah Bhattara Indra dan Bhattara Bayu yang sedang menjalani kutuk Sanghyang Guru. Tirta Pawitrasari tidak ditemukan di sana, Raden Wrêkudara kembali menemui gurunya.

Sesuai petunjuk baru dari Dhangnyang Durna, Raden Wrêkudara menuju ke pusat samudera. Dalam perjalanan, ia mampir ke Ngamarta untuk berkabar. Saat itu keluarga Pandawa sedang berkumpul. Seperti halnya perintah pertama, keluarga Pandawa tidak melihat adanya niat tulus dari Dhangnyang Druna. Namun, seperti halnya perintah pertama gurunya, kali ini Raden Wrêkudara tetap setia menunaikan tugas itu.

Tiba di samudera luas ia disambut oleh hantaman gelombang besar sebelum kedatangan seekor naga yang kemudian dibunuhnya. Tekad Raden Wrêkudara untuk menemukan Tirta Pawitrasari mendapat anugerah Dewata, "Sang Awrêkudara di tengah samudera sudah bertemu dengan Dewa Bajang yang memiliki julukan Risang Dewaruci. Sosoknya serupa dengan bocah kecil yang tengah berjualan kata-kata."⁴ Pada pertemuan itu, Sanghyang Dewaruci menitahkan Raden Wrêkudara untuk masuk ke tubuhnya lewat lubang telinga kiri.

Lokasi yang dikunjungi Raden Wrêkudara seperti dituturkan pada *Serat Bimasuci* dan *Serat Dewaruci* dipahami sebagai simbol perjalanan spiritual manusia dalam rangka melebur dengan Tuhan. Lokasi pertama, sesuai arti kata "candra" yakni rembulan dan "muka" yakni wajah, serta "tibra" yakni kegawatan dan "sara" saripati, dapat diartikan sebagai inti kegawatan hasrat duniawi. Sementara itu, lokasi kedua, pusat samudera dipahami sebagai batin terdalam manusia. Maka makna kunjungan dan keberhasilan Raden Wrêkudara mengalahkan segala rintangan yang dijumpai pada kedua lokasi tersebut adalah penaklukan kesenangan duniawi dan penyelaman diri sendiri.

Struktur Naratif Kodrat

Perjalanan tokoh Kodrat menuntut balas kematian sahabatnya menggemakan perjalanan Raden Wrêkudara mencari Tirta Pawitrasari. Kodrat yang menjadi bagian dari dunia kejahatan, memiliki keinginan yang sama dengan Raden Wrêkudara untuk hidup lebih sempurna. Jika Raden Wrêkudara mengekspresikan niatnya lewat kesetiaan menjalankan perintah guru, Kodrat melakukannya lewat pemberian nama Mustakim yang artinya "lurus" kepada putranya. Nama itu merupakan kumulasi perenungannya menjalani kehidupannya yang "tidak lurus."

4 Terjemahan bahasa Indonesia *Serat Bimasuci* Pupuh X.3 berasal dari Damar Shashangka



Gambar 4. Pertemuan Kodrat dan Ratna.



Gambar 5. Kodrat bayi dibawa ke rumah panti asuhan Mustakim.



Gambar 6. Kodrat membongkar pekerjaan ayah Ratna.

Narasi utama *Kodrat* adalah balas dendam tokoh Kodrat terhadap Sofyan, perwira polisi, yang membunuh Solikhin, mitra kerja dan kawan masa kecilnya. Kodrat bekerja sebagai perampok yang dikendalikan oleh Marwoto. Tertembaknya Solikhin memicu Marwoto memerintahkannya untuk membunuh Susi. Alih-alih membunuh, Kodrat membiarkan pacar Solikhin itu tetap hidup. Ketika Kodrat menemui Mustakim, gurunya, untuk minta restu, kedatangannya justru menguak tabir jati diri dan latar belakang pembunuh Solikhin yang tidak lain adalah sesama teman masa kecil di panti asuhan milik gurunya. Dendamnya tidak terbendung lagi, Kodrat kembali ke Jakarta dengan misi membunuh Sofyan.

Ada dua istilah yang disebutkan oleh Kodrat tentang dunianya yang diungkapkan ke Ratna (gambar 4-6). *Pertama*, dia menyebutnya sebagai kumpulan “orang-orang bingung yang ingin cepat menjadi kaya”. Kedua, dia memahami keegoisan sebagai penguasanya.

Ratna : Kodrat cepat katakan apa sesungguhnya pekerjaan ayahku?

Kodrat : Dia mengkoordinir orang-orang bingung yang ingin cepat jadi kaya.

Ratna : Dan kau salah satu orang yang bingung itu.

Kodrat : Sejak bayi aku bingung. Kedua orang-tuaku tidak bertanggung jawab.

Mereka hanya memikirkan diri mereka sendiri. Orang yang menemukanku di emperan stasiun, membawa ke panti asuhan,

dan akhirnya jatuh ke tangan Mustakim. Seharusnya kamu bahagia. Karena dimanjakan oleh hasil keringat orang-orang bingung seperti aku.

Ratna : (menangis)

Kodrat : Sudahlah, tak perlu menangis. Seharusnya aku yang menangis.

Istilah pertama menggemakan ilustrasi yang dituturkan dalam Lontar *Sanghyang Nawaruci* dan *Serat Bimasuci* serta *Serat Dewaruci*. Lontar *Sanghyang Nawaruci* mengilustrasikan lingkungan seperti itu sebagai Sumur Si Dorangga lantaran dipenuhi ilusi kenikmatan dunia, di mana *Cakra Muladhara* dan *Cakra Swadhistama* belum tercerahkan. Sementara

itu *Serat Bimasuci* dan *Serat Dewaruci* mengilustrasikan saripati hasrat duniawi ini dengan hutan Tibrasara di Gunung Candramuka.

Pada lokasi pertama yang disinggahinya, Raden Wrêkudara memporakporandakannya sebagai ekspresi kemuakannya atas hidup yang penuh ilusi kenikmatan duniawi. Pada lontar *Sanghyang Nawaruci* ia membunuh sepasang ular naga, sedangkan pada *Serat Bimasuci* dan *Serat Dewaruci* dituturkan ia membunuh sepasang raksasa. Ekspresi kemukaan tokoh Kodrat adalah dengan menghancurkan kepercayaan yang diberikan Marwoto kepadanya selama ini. Ia diperintahkan untuk membunuh Susi demi menjaga kerahasiaan sepak terjang mereka. Pasalnya polisi menemukan foto Susi di saku celana Solikhin. Kodrat tidak mematuhi perintah itu dan justru mengajak Susi untuk bersama-sama membalas dendam (gambar 7-9).

Susi : Kodrat, kenapa kamu berubah pikiran?

Kodrat : Sejak semula aku tidak pernah mengubah pikiranku.

Kalau kau bilang tanganmu terlalu kecil. Aku mau menggabungkan tanganku ini. Supaya kita bisa balas dendam.

Keegoisan yang diungkapkan Kodrat diilustrasikan sebagai Tegal Si Andadawa dalam lontar *Sanghyang Nawaruci*. Pada bagian sebelumnya tempat ini menyimbolkan ego manusia yang melambung tinggi. Tokoh Kodrat sebagai bayi yang ditinggalkan oleh kedua orang-tuanya adalah bentuk belum tercerahkannya *Cakra Swadisthana* yang terletak di sekitar kemaluan dan *Cakra Manipura* yang terletak di sekitar pusar. Pada lontar dituturkan Raden Wrêkudara membunuh Raksasa sebagai simbol peredaman ego, *Kodrat* menghadirkan tokoh Mustakim yang membesarkan dan mendidik Kodrat. Sumbangan rutin Kodrat bagi panti asuhan tempatnya tumbuh itu menjadi salah satu cara mengekang ego.

Puncak dendam Kodrat dimulai dengan lebih dulu menembak Marwoto, setelah itu ia mendatangi rumah Sofyan. Tetapi peluru yang disiapkan untuk menghabisi Sofyan salah sasaran. Korbannya justru gurunya sendiri, Mustakim. Situasi yang berkembang ini sulit dipahami memiliki nilai setara dengan pusat samudera yang menjadi persinggahan terakhir Raden Wrêkudara sebelum melebur dengan *Sanghyang Dewaruci*, terlebih jika disetarakan dengan *Lawana Udadhi* yang berarti kasih Tuhan pada lontar *Sanghyang Nawaruci*.

Namun demikian, keputusan Kodrat untuk menembak Marwoto senilai dengan Raden Wrêkudara membunuh naga raksasa



Gambar 7. Kodrat mengaku hendak membunuh Susi.



Gambar 8. Susi menyadari Kodrat akan mengkhianati Solikhin.



Gambar 9. Kodrat mengajak Susi untuk sama-sama balas dendam.

yang menyerangnya di pusat samudera. Naga ini melambangkan batas kehidupan dan kematian, sehingga menembak Marwoto berarti Kodrat memilih untuk hidup dan lepas dari cengkeramannya. Sementara itu, Mustakim yang tewas akibat tembakan salah sasaran senilai dengan Raden Wrêkudara yang tewas di tengah samudera. Bagi Kodrat, Mustakin bukan sekadar guru melainkan jiwanya sendiri mengingat sejak kecil Kodrat diasuh dan dididik olehnya. Maka, tewasnya Mustakin sama dengan tewasnya diri Kodrat. Oleh sebab itu, ia meminta Sofyan untuk membunuhnya.

Sama seperti Raden Wrêkudara memperoleh kasih ilahi dari Sanghyang Dewaruci berupa pengembalian hidupnya dan pelepasan kawula dan Gusti, demikian pula Kodrat mendapat hidayah yang ditunjukkannya lewat nama Mustakin yang diberikan kepada putranya. Nama Mustakin bukan semata-mata untuk mengenang gurunya, melainkan bukti hidup baru yang diperolehnya dari kematian atas tabiat lamanya, sekaligus pula sebagai doa untuk kehidupannya sendiri dan kehidupan putranya di masa depan. Pada bagian ini pula ciuman Kodrat di pipi kiri putranya menggemakan doa tersebut.

Raden Wrêkudara diperintah oleh Sanghyang Dewaruci untuk melebur ke tubuhnya lewat telinga kiri. Telinga kiri berhubungan dengan otak kanan yang berfungsi mengolah segala sesuatu yang berhubungan dengan perasaan, spiritualitas, dan kreativitas. Sementara telinga kanan berhubungan dengan otak kiri yang berfungsi mengolah segala hal terkait logika. Makna Raden Wrêkudara masuk ke telinga kiri dan Kodrat mencium pipi kiri terkait dengan persoalan spiritualitas yakni berani menyatakan kasih ilahi serta menjalani kehidupan yang lurus yang terarah kepada Tuhan.

Strategi Visual: Bentuk Fisik Layar Film

Bentuk fisik layar film adalah segi empat rata yang masing-masing sisinya dibatasi oleh bingkai. Kenyataan fisik yang rata ini tidak diperlakukan sesuai kondisinya oleh penonton lantaran rangkaian gambar yang hadir pada ruang segi empat itu mengandung ilusi gerak dan ilusi kedalaman.⁵ Ilusi gerak disebabkan oleh rangkaian individual *frame* yang membentuk *shot* diproyeksikan ke layar dengan menggunakan perangkat proyektor dengan kecepatan tertentu.⁶ Hal ini menyebabkan imaji pada individual *frame* yang diam memiliki kesan bergerak.

Kehadiran ilusi gerak ini secara bersamaan menghadirkan ilusi kedalaman. Fisik layar yang rata ketika menerima proyeksi imaji dengan ilusi gerak menyebabkan materi visual penyusunnya berada pada jarak tertentu. Kondisi inilah yang menyebabkan penonton bereaksi terhadap fisik layar yang rata ini melampaui hakikatnya yakni bukan lagi sebagai ruang dua dimensi melainkan sebagai ruang tiga dimensi.

Secara fisik, kehadiran bingkai pada layar membatasi ruang kiri-kanan dan atas-bawah. Pembatasan ini membentuk dua macam ruang, yakni ruang di-dalam-bingkai dan ruang di-luar-bingkai.⁷ Ruang di-dalam-bingkai adalah ruang yang berada di dalam batas-batas kiri-kanan dan atas-bawah tadi. Ruang ini dipahami sebagai, dan untuk selanjutnya disebut, ruang film. Sedangkan ruang di-luar-bingkai adalah

5 Lihat Aumont, *Aesthetics of Film*, 10.

6 Kondisi fisik film yang dijelaskan pada bagian ini masih merujuk pada film seluloid yang secara fisik merupakan rangkaian frame dan penayangannya memerlukan perangkat proyektor yang bergerak dengan kecepatan 24 frame perdetik. Teknologi digital yang menggantikan seluloid untuk merekam peristiwa perlu dikaji lebih lanjut dalam rangka memperbarui pemahaman.

7 Lihat Aumont, *Aesthetics of Film*, 13-15.

ruang yang tidak termasuk di dalam batas-batas tersebut. Ruang ini dipahami sebagai ruang konkrit dan ruang produksi.⁸ Ruang konkrit terjadi ketika ruang di-dalam-bingkai diperluas cakupannya lewat teknik kamera tertentu seperti misalnya *panning*. Ruang yang awalnya hanya dirasakan kehadirannya, lewat teknik kamera, dipahami memiliki kesinambungan geografis. Dengan demikian ruang konkrit merupakan bagian dari ruang film di mana hubungan keduanya sebagai kesinambungan atau ketidaksinambungan geografis. Sementara itu, ruang produksi adalah ruang yang berada dalam satu area saat aktifitas *shooting* berlangsung tetapi bukan yang direkam oleh kamera.

Ruang film akan mendapat perhatian utama dalam tulisan ini. Namun demikian, ruang film yang dimaksudkan bukan hanya sebatas pada ruang yang dilihat dan menjadi perhatian penonton saat menonton film atau sebatas ruang yang digunakan oleh sutradara untuk meletakkan materi visualnya, melainkan melampaui batas-batas itu tetapi tidak termasuk ruang konkrit ataupun ruang produksi. Ruang film yang dimaksud berkaitan dengan pola pikir.

Ilusi kedalaman membagi ruang di-dalam-bingkai menjadi tiga latar yakni: latar depan, latar tengah, dan latar belakang. Pembagian ini berkontribusi pada kesan dan nilai elemen visual pada masing-masing latar tersebut. Secara sederhana, elemen visual pada latar depan memiliki keutamaan lebih dibandingkan ketika diletakkan pada latar tengah atau latar belakang. Perlu dipahami bahwasan ini lentur sifatnya dan tergantung pada aspek *mise-en-scene*. Misalnya elemen visual di latar belakang bernilai lebih utama ketika diberi pencahayaan lebih terang, atau diberi kostum dengan warna lebih dominan.

8 Ruang konkrit dicetuskan oleh Noël Burch, sedangkan ruang produksi dicetuskan oleh Pascal Bonitzer. Lihat Aumont, *Aesthetics of Film*, 14-15

Tiga latar ini tidak selalu dipahami sebagai yang secara fisik membagi ruang di-dalam-bingkai. Latar belakang bukan hanya merupakan batas terjauh yang mampu direkam kamera ketika peristiwa sedang berlangsung, melainkan juga sebagai pola pikir yakni segala pemikiran yang mendasari konstruksi *mise-en-scene*.

Bagian selanjutnya akan membahas konsepsi perangkat tubuh manusia sesuai masing-masing era perkembangan spiritualitas masyarakat Jawa. Pencapaian dilakukan dengan memahami perkembangan konsepsi tersebut seperti yang dituturkan pada lontar *Sanghyang Tattwajñāna*, *Sanghyang Nawaruci*, *Serat Bimasuci*, dan *Serat Dewaruci*. Simpulan yang diperoleh akan disandingkan dengan pemahaman ruang film *Kodrat*.

Tiga Perangkat Tubuh

Spiritualitas Jawa memahami perangkat tubuh manusia terdiri atas: *Sthula Sarira* (raga), *Sukma Sarira* (jiwa), dan *Atma Sarira* (roh). Meskipun terjadi sinkretisme antara ajaran Jawa Kuno dengan ajaran Siwa-Buddha kemudian dengan Islam Tasawuf, secara garis besar setiap era memahami fungsi utama masing-masing perangkat itu sama. Namun demikian, apabila fungsi tiga perangkat tubuh ini akan diambil manfaatnya dalam rangka memahami ruang film, perkembangan konsepsi pada masing-masing era perlu dikaji.

Konsepsi tiga perangkat tubuh manusia pada era Jawadipa dikaji lewat pembacaan lontar *Sanghyang Tattwajñāna*. Lontar ini menuturkan konsepsi penciptaan Makrokosmos.

Makrokosmos dimulai dari dua unsur, yakni *Cetana* dan *Acetana*. *Cetana* adalah Sumber Kesadaran dan sering disebut *Siwatattwa* (Hakikat Kemuliaan), sedangkan *Acetana* adalah Sumber Ketidaksadaran dan sering disebut *Mayatattwa* (Hakikat

Ilusi). Cetana memiliki tiga keberadaan yakni: *Bhattara Paramasiwatattwa* (Hakikat Kemuliaan Tertinggi), *Bhattara Sadasiwattatwa* (Hakikat Kemuliaan Terus Menerus), dan *Bhattara Atmikatattwa* (Hakikat Roh).

Makrokosmos tercipta ketika *Bhattara Sadasiwatattwa* (Sang Sumber Semesta) menyusup ke *Mayatattwa* (Hakikat Ilusi) dan menyebabkan Sumber Kesadaran miliknya menjadi sangat kecil, sehingga ia menjadi *Bhattara Atmikatattwa* (Hakikat Roh) atau esensi semesta yang juga cikal bakal seluruh manusia.

Kondisi badan *Atmikatattwa* yang niskala mulai menghidupi Jiwa dan Raga. Maka, ia disebut juga *Bhattara Dharma*. Pada saat *Atmikatattwa* menyusup ke *Mayatattwa* maka terciptalah Sanghyang Atma (Roh semesta dan mahluk) yang memiliki Kesadaran Murni, dan Pradhanatattwa (cikal bakal materi dan mahluk) yang tidak memiliki kesadaran.

Sanghyang Atma bertemu Pradhanatattwa maka lahirlah *Citta* Makrokosmos (Gudang Ingatan Semesta) dan *Guna*. *Citta* merupakan wujud kasar Sanghyang Atma, sedangkan *Guna* mendapat kesadarannya dari Sanghyang Atma dan dinamakan juga Triguna karena memiliki tiga sifat yang mendasari sifat *Pradhanatattwa*. Ketiga sifat tersebut adalah sifat stabil, sifat agresif, dan sifat lamban.

Proses pertama penciptaan Makrokosmos terjadi ketika *Citta* Makrokosmos bertemu *Triguna* dan melahirkan *Buddhi* Makrokosmos (Kesadaran Material Makrokosmos). *Buddhi* Makrokosmos dipahami pula sebagai wujud kasar. Ia dipengaruhi oleh *Triguna*. *Buddhi* Makrokosmos memiliki kebijaksanaan dan kemampuan menganalisis.

Buddhi Makrokosmos melahirkan *Ahankara* Makrokosmos (Perasaan

Makrokosmos) yang adalah wujud kasar *Citta* Makrokosmos. Karena *Buddhi* dipengaruhi oleh *Triguna*, *Ahankara* dipengaruhinya juga sehingga melahirkan *Ahankara Si Wekreta*, *Ahankara Si Tejasa*, dan *Ahankara Si Bhutadi*.

Ahankara Si Wekreta melahirkan Makrokosmos Lima Unsur Material, *Manah* Makrokosmos (Pikiran Makrokosmos) dan cikal-bakal Sepuluh Indra yang terdiri atas Lima Indra Kesadaran dan Lima Indra Perbuatan. *Manah* dipahami sebagai pemimpin para indra dan memiliki kemampuan menganalisis. *Ahankara Si Bhutadi* melahirkan Lima Unsur Yang Tidak Terbatas yang menjadi cikal-bakal unsur material semesta, yakni: ruang, angin, api, air, dan tanah. *Ahankara Si Tejasa* membantu *Ahankara Si Wekreta* dan *Ahankara si Bhutadi*.

Mikrokosmos tercipta ketika lima unsur material semesta dipengaruhi oleh *Triguna*. Ajaran Jawadipa memahami tiga perangkat pembentuk manusia, yakni: *Sthula Sarira* (raga), *Sukma Sarira* (jiwa), dan *Atma Sarira* (roh). *Sthula Sarira* manusia dibentuk dari ruang, angin, api, air dan tanah.

Sukma Sarira dibentuk oleh empat unsur, yakni: *Citta* (ingatan), *Buddhi* (kesadaran), *Ahankara* (perasaan), dan *Manah* (pikiran). Dijelaskan sebelumnya bahwa *Ahankara* Makrokosmos melahirkan cikal bakal Sepuluh Indra, maka *Sukma Sarira* dibentuk pula oleh sepuluh indra dan *Manah* bertindak sebagai pemimpinnya. Apabila *Buddhi* Makrokosmos memiliki kemampuan menganalisis dan kebijaksanaan, maka *Buddhi* pembentuk *Sukma Sarira* berfungsi sebagai kesadaran-penjagaan dan kesadaran-pemahaman.

Atma adalah sesuatu yang abstrak dan berfungsi menghidupi *Sukma Sarira* dan *Sthula Sarira*. Ketika Atma memasuki kehidupan manusia, kesadaran murninya meredup dan menetap pada titik kesadaran

dasar (*Cakra Muladhara*). Kesadaran murni Atma dapat dibangkitkan kembali lewat laku spiritual yang disebut *Sadhana Kundalini Yoga* di mana tujuh cakra satu persatu dibersihkan.

Sampai di sini, pembahasan dilanjutkan dengan memahami konsepsi tiga perangkat tubuh manusia pada era Jawa Buda yakni lewat pembacaan lontar *Sanghyang Nawaruci*. Pada bagian sebelumnya sudah dijelaskan bahwa sumber utama *Sanghyang Nawaruci* adalah *Sanghyang Tattwajñāna*, maka tujuan lontar adalah sama-sama cara membantu manusia “untuk menemukan akhir kehidupan yang baik, mampu kembali ke bentuk asalnya.” Pada lontar *Sanghyang Nawaruci* tujuan tersebut diperoleh lewat *Sadhana Kundalini Yoga* yakni laku spiritual dengan mendisiplin secara ketat jalur gaib di tubuh, juga karena lontar merupakan sinkretisme ajaran Jawa Kuno dan ajaran Buddha maka konsepsi tubuh manusia dipahami dalam rangka keduanya.

Lontar *Sanghyang Nawaruci* menjelaskan bahwa tubuh manusia terdiri atas tiga perangkat, yakni: *Sthula Sarira* (raga), *Sukma Sarira* (jiwa), dan *Atma Sarira* (roh). *Sthula Sarira* disebut Nama dan dipahami sebagai pembungkus *Sukma Sarira*. Sementara itu, *Sukma Sarira* disebut Rupa dan dibentuk oleh lima unsur pokok yakni: *Nama* (raga), *Wijnana* (Budhi, kesadaran), *Samjna* (*Citta*, pencerapan), *Wedana* (*Ahangkara*, perasaan), dan *Samskara* (Manah, pikiran). *Sthula Sarira* dan *Sukma Sarira* terikat oleh *Atma Sarira* yang dipahami sebagai suatu penggerak yang abstrak. Dalam ajaran Buddha diperkenalkan istilah *Anatma* yakni Ketiadaan Diri. Hal ini terjadi guna menghindari pengertian *Atma* sebagai pribadi yang tidak abstrak.

Pada *Sukma Sarira* terdapat jalur gaib yakni jalur tujuh *cakra* mulai dari *Cakra Muladhara* (Roda Kesadaran Dasar) yang letaknya di antara kemaluan dan dubur hingga *Cakra Sahasrara* (Roda Kesadaran

Seribu) yang letaknya di sekitar ubun-ubun. Ketujuh jalur *cakra* tersebut dihubungkan oleh nadi utama yakni *Susumna*, dan nadi pendamping yakni *Ida* dan *Pinggala*. *Ida* memiliki sifat dingin, cenderung feminin, dan disamakan dengan rembulan, sedangkan *Pinggala* bersifat panas, cenderung maskulin, dan disamakan dengan matahari. Ketiga nadi ini adalah jalan bagi kekuatan penggerak yang abstrak.

Selanjutnya, konsepsi tiga perangkat tubuh manusia akan dipahami berdasarkan ajaran Kejawen seperti dituturkan dalam *Serat Bimasuci* dan *Serat Dewa Ruci*. Kedua sumber ini akan dibahas secara bersamaan mengingat isi *Serat Bimasuci* sama dengan *Serat Dewa Ruci*.

Serat Bimasuci dan *Serat Dewa Ruci* memahami makrokosmos dan mikrokosmos memiliki korelasi sebab akibat langsung,

“Sungguh, jagat besar dan jagat kecil tiada beda. Mulai dari keberadaan utara, barat, selatan, timur, atas dan bawah, juga keberadaan merah, hitam, putih, kuning, dan yang memberikan hidup, pada buana jagat kecil serta jagat besar sungguh sama adanya... apabila hilang keberadaan jagat semua ini, segala kehendak pun juga sirna.”⁹

Hubungan ini merupakan dasar konsepsi *Manunggaling Kawula Gusti* sebagai inti ajaran dalam kedua lontar. Pada mulanya adalah Dzat Mutlak Kadim Ajali Abadi yang tidak terikat oleh waktu dan ruang laksana *kombang angling ing awang-awang* (kumbang yang bersembunyi di awang-awang). Manusia diciptakan oleh Dzat dengan meniupkan nafasNya sehingga terperciklah Roh yang menjadi penggerak utama jiwa

9 Terjemahan bahasa Indonesia *Serat Bimasuci Pupuh XII:8* dari Damar Shashangka.

dan raga manusia. Dzat menampakan diri sebanyak tujuh martabat sehingga manusia dibentuk oleh tujuh unsur yang adalah tujuh tingkatan mistik (martabat) untuk kembali bersatu dengan Dzat.

Tujuh unsur pembentuk manusia atau tujuh martabat terdiri atas: *Hayyu, Nur, Sir, Roh Ilapi, Nafs, Budi, dan Jasad*.

Hayyu adalah *tajalli* (penampakan) pertama Dzat, dan disebut Sifat Dzat, Roh atau *Atma*, sehingga tidak dapat dipahami dan dipadankan wujudnya. *Nur* adalah penampakan Roh, awal dari realitas sehingga dapat dikenali, dan dinamakan juga Cahaya, *Pramana*, Inti Penglihatan. *Sir* adalah penampakan Nur, tempat penyimpanan segala rahasia manusia sehingga berfungsi sebagai cermin, dan disebut sebagai *Rahsa, Pranawa*, Inti Kesadaran. *Roh Ilapi* adalah penampakan *Sir*, sudah benar-benar memiliki wujud eksternal tetapi tidak dapat diserap oleh pancaindra, dan disebut juga Sukma, Jiwa. *Nafs* adalah penampakan *Roh Ilapi*, tempat segala bentuk ambisi dan perwujudannya masih tersembunyi belum dapat diceraf pancaindra, dan dipahami sebagai Napsu, Jiwa, Pribadi. *Budi* adalah penampakan *Nafs*, dan disebut juga *Kaelingan*, Kesadaran Jaga. *Jasad* adalah penampakan Budi, dikenal sebagai Raga.

Tujuh martabat ini apabila dikelompokkan berdasarkan fungsi akan diperoleh: pertama, badan penyebab terdiri atas *Hayyu, Nur, dan Sir*; Kedua, jiwa terdiri atas *Roh Ilapi, Nafs, dan Budi*; Ketiga, raga.

Sebelum tiba pada pembahasan ruang film, simpulan konsepsi tiga perangkat tubuh berdasarkan spiritualitas Jawa dapat dijelaskan sebagai berikut.

Bagian eksternal tubuh manusia yang dapat diceraf oleh pancaindra adalah Raga (*Jasad, Sthula Sarira*). Jasad berfungsi sebagai pembungkus Jiwa (*Sukma*). Raga memperoleh identitasnya dari korelasi

unsur-unsur utama pembentuk Jiwa yakni ambisi dan kesadaran. Kedua unsur ini digerakkan oleh pikiran, ingatan, dan perasaan. Penghubung unsur-unsur ini adalah nadi utama dan dua nadi pendamping yang masing-masing bersifat feminin dan maskulin. Tingkatan spiritualitas manusia diindikasikan oleh kebersihan *cakra*. Sebagai pengikat sekali penggerak Jiwa dan Raga adalah Roh. Inti penglihatan, inti rasa, inti kesadaran terdapat di dalam Roh.

Tiga Latar Ruang Film Kodrat

Pada bagian di atas telah dipahami, kehadiran ilusi gerak dan ilusi kedalaman bersumbangsih pada terbentuknya tiga latar ruang film, yakni latar depan, latar tengah, dan latar belakang. Ketiga latar ini diperhitungkan lewat jarak penempatan materi visual dengan kamera atau mata penonton. Posisi materi visual paling dekat dengan penonton disebut menempati latar depan, posisi materi visual paling jauh disebut menempati latar belakang, sedangkan posisi materi visual di antara keduanya disebut menempati latar tengah.

Namun demikian, ketika penonton menyaksikan rangkaian aksi pada layar, ketiga latar ini memiliki pemahaman yang melampaui dari apa yang tersaji secara fisik. Latar depan menjadi apa yang penonton pahami atas aksi yang berlangsung. Latar depan ini mendapat "Nama" berdasarkan interaksi semua representasi yang ditampilkan pada layar. Dengan demikian, representasi adalah "Rupa" bagi "Nama." Pemahaman ini menggemakan konsepsi perangkat tubuh sesuai ajaran Jawa Buda.

Latar belakang sebagai jarak terjauh posisi materi visual dari layar secara fisik adalah batas set tempat aksi berlangsung. Set berkontribusi untuk memahami hubungan sebab akibat dari aksi para tokoh. Set mempertemukan tujuan masing-masing tokoh. Dalam hal ini, latar belakang dapat dipahami sebagai pengikat "Rupa" dan

"Raga". Ia bukan semata-mata hadir secara fisik sebagai batas terjauh set, melainkan sebagai "Atma" yang menghidupi semua elemen visual. "Atma" ini terhubung dengan "Roh Utama" yakni pesan utama yang melandasi keharmonisan organik film.

Maka, melihat kemiripan ini, latar depan pada ruang film menggemakan *Sthula Sarira*, latar tengah menggemakan *Sukma Sarira*, dan latar belakang menggemakan *Atma Sharira*. Seperti halnya *Sukma Sarira* dibentuk oleh *Citta* (ingatan), *Buddhi* (kesadaran), *Ahangkara* (perasaan), dan *Manah* (pikiran), demikian pula interaksi elemen visual didasari oleh hubungan sebab akibat, yakni apa yang dipikirkan oleh tokoh atas elemen tertentu berkontribusi pada ingatannya sehingga kesadarannya muncul untuk mengambil langkah spesifik berdasarkan perasaannya di mana tindakannya ini mencerminkan ambisinya.

Pada *scene* pangakuan tokoh Kodrat hendak membunuh Ratna (gambar 7-8), latar belakang adalah set interior mobil yang sedang meluncur di jalan raya. Latar belakang ini apabila dipahami pula sebagai latar belakang penggerak aksi Kodrat, sebagai Atma yang menghidupi aksi-reaksi Kodrat dan Susi, terkait dengan pesan utama *Kodrat* yakni "memaknai yang lurus." Pada latar tengah atau "Rupa," Kodrat mengaku ditugasi oleh Marwoto untuk membunuh Susi. Di tengah ancaman pistol, Susi mengaku sejak lama dia sadar bahwa Kodrat akan mengkhianati Solikhin meskipun Solikhin percaya penuh pada makna persahabatannya dengan Kodrat.

Aksi tokoh Kodrat mencerminkan ambisinya yang dihidupi oleh "Atma" yang mengarah kepada "memaknai yang lurus." Sehingga, perintah Marwoto tentu akan dilanggar Kodrat. Namun demikian, profesinya sebagai perampok menyebabkan "yang lurus" dimaknai berbeda oleh Susi. Pikiran Susi membawanya pada ingatan pernyataan Solikhin bahwa Kodrat tidak

mungkin mengkhianatinya. Ingatan ini dipertimbangkannya sebagai makna kesetiakawanan. Tetapi persoalannya, ingatan Susi terarah ke hubungan Kodrat dan Marwoto. Setia kawan juga senilai dengan setia kepada pimpinan. Perasaan Susi membawanya kepada kesimpulan bahwa Kodrat akan membunuhnya, dan diperlihatkan lewat gestur ketakutan terhadap ancaman pistol Kodrat. Maka, pada selanjutnya, *scene* pantai, "Atma" *Kodrat* menggerakkan "Rupa" untuk dipahami "Nama"-nya yakni "memaknai yang lurus."

Scene tokoh Kodrat membongkar pekerjaan ayah Ratna, juga digerakkan oleh latar belakang yang sama, oleh Atma "memaknai yang lurus". Set kamar tertutup menjadi "Rupa" hubungan Kodrat-Ratna. Hubungan itu digerakkan oleh "Atma" yang terarah kepada pesan utama "memaknai yang lurus." Maka ketika Kodrat menceritakan pekerjaan ayah Ratna, aksi ini tidak didorong perasaan untuk menyakiti gadis itu, melainkan keputusan untuk meluruskan hubungan mereka berdua. Oleh sebab itu, ia membuka ingatan tentang dirinya sendiri yang adalah korban keegoisan kedua orang-tuanya. Namun demikian, ketulusan Mustakim menjadi Jiwa di dalam dirinya. Jiwa ini yang ingin direfleksikan sebagai "Jiwa" hubungannya dengan Ratna. Maka, sekali lagi latar tengah dan latar depan *scene* ini digerakkan oleh "Atma" yang terarah kepada pesan utama "memaknai yang lurus."

Pada bagian awal tulisan ini sudah dibahas gestur Kodrat ketika memberi nama Mustakim dalam *scene* kunjungan Ratna dan putranya ke penjara. "Atma" *scene* ini secara jelas menggerakkan "Rupa" *scene*. Pikiran Kodrat membawanya kepada ingatan tentang "yang lurus" sehingga Perasaannya mendorong kesadarannya untuk menyatakan dan terarah kepada "yang lurus." *Nadi Susumna* serta *nadi Ida* dan *nadi Pinggala* menyalurkan *Atma* ke seluruh elemen visual sehingga menjernihkan rangkaian *cakra* pada *Jiwa*, sehingga yang *pancar* pada *Kodrat* adalah "memaknai yang lurus."

Kesimpulan

Pembacaan strategi naratif dan strategi visual *Kodrat* mengarah pada pemaknaan Hakikat “yang lurus.” Terdapat banyak pemikiran terkait makna tersebut, Ki Slamet Rahardjo Djarot mengadopsi dan mengambil manfaatnya berdasarkan perjalanan spiritual Raden Wrêkudara mencari Tirta Pawitrasari seperti dituturkan oleh lontar *Sanghyang Nawaruci*, *Serat Bimasuci* dan *Serat Dewaruci*. Dalam tulisan ini, pembahasan ruang film sebagai bagian strategi visual dipahami dalam rangka pengejawantahan tiga perangkat tubuh manusia yang dikandung pada ketiga serat tersebut.

Disadari, tulisan ini masih merupakan embrio untuk kajian film dengan mengambil manfaat dari kearifan lokal. Landasan kearifan lokal pada tulisan ini dapat digunakan dan dikembangkan untuk memahami persoalan *mise-en-scene*, serta persoalan-persoalan mendasar lainnya terkait penyutradaraan film.

Daftar Pustaka

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie, dan Marc Vernet. *Aesthetics of Film*. Terj. Richard Neupert. Austin: University of Texas, 1992.

Eisenstein, S. M. *Неравнодушная Природа*. Том. 2. Москва: музей кино, 2006.

Gunawan, Eric. *Teori Montase Sergei Mikhailovitch Eisenstein: Studi Sinema dan Politik Soviet Periode 1924-1946*. Depok: Universitas Indonesia, 2015. Tesis tidak diterbitkan.

Shashangka, Damar. *Ilmu Jawa Kuno: Sanghyang Tattjñāna Nirmala Nawaruci*. Jakarta: Dolphin, 2015.

Shashangka, D. *Serat Dewa Ruci*:

Sastrajendrahayuningrat Pangtuwating Diyu. Jakarta: Damar Shashangka Publishing, 2017.

Simuh. *Mistik Islam Kejawaen Raden Ngabehi Ranggawarsita: Suatu Studi Terhadap Serat Wirid Hidayat Jati*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 1988.

Film

Djarot, Slamet Rahardjo. *Kodrat*. Disutradarai oleh Slamet Rahardjo Djarot. Jakarta: PT. Multi Permai Film, 1986.

Sumber Ilustrasi

Id.wikipedia.com

Rolfilmblog.blogspot.com

21cineplex.com

Film Kodrat (1986)