

Film Konten Idam *Pica* dengan Visual Dokumentasi, Animasi, dan *Live Action*

Sito Fossy Biosa
sitobiosa@istts.ac.id

Abstrak

Penulis memahami pentingnya membuat film yang tidak klise dengan dokumentasi visual, animasi, dan *live action*. Semua rangkaian fenomena, ekstasi ibu, hingga realisasi visual, menciptakan ruang audio visual yang acak, kacau, pecah, tetapi sekali lagi menjawab bahwa tiga bentuk (dokumentasi, animasi, dan aksi langsung) dapat dipahami melalui sensasi logika Deleuze bahwa ada kekuatan yang memiliki kekacauan pada saat yang sama, kekuatan destruktif dan kekuatan hidup. Melalui hal itu, penulis kemudian melakukan penelitian penciptaan dalam menyampaikan fenomena idam *pica* ke dalam bentuk film dengan judul *Pink Pastel*. Melalui bentuk modifikasi seperti pada film *Pink Pastel* akan semakin membantu kita membuka kemungkinan visual sinema lebih luas lagi.

Abstract

The author understands the importance of creating films that are not cliché with visual documentation, animation, and live action. All series of phenomenon, maternal ecstasy, to visual realization, creating random, chaotic, broken audio-visual spaces, but once again have answered that three forms (documentation, animation, and live action) can be understood through Deleuze's logic sensation that there are power that has chaos at the same time, destructive power and life force. Through this, the author then conducts creation research in conveying the pica craving phenomenon in the form of a film entitled Pink Pastel. Modified forms such as in Pink Pastel films will increasingly help us open the visual possibilities of cinema more broadly.

Kata Kunci

dokumentasi, animasi, *live action*, tidak klise, idam *pica*

Keyword

documentation, animation, live action, not cliché, pica craving

Latar Belakang

Film pada umumnya menggunakan teknik pengambilan gambar, penyuntingan, hingga pemilihan musik yang tetap memperhatikan selera penonton. Banyak pembuat film terlalu berhati-hati dalam mengeksplorasi bentuk karena memang bukan menciptakan pasar, melainkan mengikuti pasar, yang artinya membuat sesuatu menyimpang dan “tidak aman” akan menimbulkan pengurangan penonton, karena penonton awam menikmati film untuk hiburan (*happy ending, heroic, & romantic*), hanya mengikuti alur, malas untuk berpikir keras jika didapati film dengan adegan, fragmen-fragmen, atau elemen yang ganjil dan “asing” baginya, padahal masih banyak penonton lain yang mencari tontonan yang tidak mainstream dan klise. Bahkan, hal-hal klise juga muncul pada film-film *art house* (film yang keluar dari jalur bioskop *mainstream*, eksplorasi bentuknya kemungkinan besar untuk konsumsi festival, galeri, dan museum) seperti film *Generasi Biru* dan *I am a Sex Addict* meskipun porsi mereka lebih sedikit. Jika klise dibiarkan tumbuh pesat, sesungguhnya klise menjadi masalah terbesar seniman, karena ia menghambat penciptaan.¹

Penulis berpikir, bereksperimen, mencoba mencari sebuah cara bagaimana gaya film yang tidak klise dapat diciptakan. Ternyata di dunia film pada umumnya ditemukan celah antara dokumentasi, animasi, dan *live action*. Banyak sineas yang tidak menggabungkan ketiganya secara terpisah pada sebuah film karena takut merusak bentuk konsep visual karya mereka. Celah yang terpisah itu justru sengaja direspons penulis dengan menghubungkan ketiganya, memasukkan dokumentasi, animasi, dan *live action* pada sebuah film dalam *shot* yang berbeda (bukan *compositing*; penggabungan elemen misal animasi dan *live action* dalam satu *shot*). Artinya, pembuat film nantinya bebas memilih menggunakan kekuatan bertutur yang lebih dominan menggunakan dokumentasi, animasi, atau *live action*, dengan tetap menghadirkan tiga bentuk tersebut dalam filmnya. Untuk kontennya

sendiri, penulis merespons fenomena yang ekstrem, idam *pica*.

Di dalam dunia medis, idam adalah perasaan ingin sekali mengecap atau memakan sesuatu, namun ada beberapa orang yang mengalami sebuah penyimpangan, memiliki hasrat mengonsumsi non makanan. Fenomena tersebut sering disebut dengan idam *pica*, yaitu fenomena langka pada ibu hamil mengidam non pangan untuk dikonsumsi. Menurut dr. Nasdaldy, Sp. OG dari RSIA Hermina Podomoro. Zat yang paling umum dikonsumsi saat idam *pica* adalah kotoran, tanah liat, dan tepung. Idam *pica* menjadi perhatian khusus karena konsumsi non-makanan mengandung bahan beracun atau parasit yang berdampak negatif pada kandungan. Kisaran luas komplikasi yang timbul dari berbagai bentuk *pica* dan keterlambatan diagnosis yang akurat dapat menyebabkan gejala ringan sampai mengancam nyawa.

Idam *pica* penting divisualkan menjadi film agar banyak orang tahu soal anomali ini. Fenomena idam *pica* memiliki sensasi karena ganjil, munculnya tiba-tiba (contoh: mendadak ingin makan arang, tidak memiliki sejarah dalam hidupnya ia makan arang) dipilih untuk divisualkan ke dalam gaya yang menggabungkan visual dokumentasi, animasi, dan *live action* karena sama-sama memiliki efek mendadak dan tiba-tiba. Penulis memiliki ketertarikan pada rangkaian gambar yang mendadak dan tidak berhubungan, sehingga membuatnya memilih tiga bentuk tersebut, merespons wilayah ekspresi dengan membuat gayanya yang tidak klise. Penulis mengikuti seperti estetika Deleuze yang tampak berbeda, menekankan eksperimentasi dan kreasi seniman daripada sekedar mengikuti sudut pandang penonton atau penafsir.² Penulis mencoba mengeksplorasi bentuk tersebut untuk memunculkan visual yang jarang direspons banyak pembuat film atau sineas, memberi tawaran untuk dipikirkan karena ada makna

1 Yangni, Stanislaus, *dari khaos ke khaosmos*, ESTETIKA SENI RUPA, 2012, Erupsi Akademia., Yogyakarta. Hal 64.

2 Yangni, Stanislaus, *dari khaos ke khaosmos*, ESTETIKA SENI RUPA, 2012, Erupsi Akademia., Yogyakarta. Hal 53-54.

di setiap adegannya, bisa didiskusikan oleh para spektator antara benar dan tidak, bahwa film tidak hanya indah dilihat secara bentuk konvensional, melainkan bisa dinikmati dari gagasannya. Di sana Deleuze menemukan apa yang disebutnya sebagai “logika sensasi”, bahwa karya seni memiliki ‘logika’ khas yang menuntut kita untuk memikirkannya dengan cara berbeda. Secara gamblang penonton dirangsang untuk merangkai banyak kisah dan narasi dalam pikiran mereka.

Dari latar belakang itu, penulis ingin mengeksplorasi cara penciptaan film dengan menggabungkan visual dokumentasi, animasi, dan *live action* yang terpisah namun tetap dalam sebuah film.

Landasan Teori

Metode montase Eisenstein pada dasarnya berfokus pada penciptaan konsep dan ide melalui penggunaan intelektual montase melalui jukstaposisi *shot*. Eisenstein percaya bahwa ‘bahasa sinema’ sama efektifnya dengan bahasa verbal dalam menghasilkan konsep dan ide. Dengan demikian, penggunaan intelektual montase berkontribusi dalam menciptakan makna yang intelektual melalui jukstaposisi *shot*. Seperti pada contoh intelektual montase dengan adegan kapal menembakkan bom ke Odessa disambungkan dengan *shot* patung singa yang sedang tidur lalu *shot* patung singa yang bersiaga dan terakhir *shot* patung singa yang bangun. Tujuan gerakan Marxis dalam sinema selalu terkait dengan gerakan revolusioner. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gagasan atau konsep yang dibangun oleh Eisenstein adalah singa yang bangun menjadi simbol bahwa orang-orang yang dibombardir siap untuk revolusi.

Jenis montase yang kedua adalah *metric montage*, teori ini merujuk bahwa kandungan dramatik *shot-shot* yang disambung tidaklah penting karena tujuannya adalah kesan yang akan diterima oleh penonton dan juga bertujuan mendapatkan aspek emosi penonton. Seperti pada contoh *scene* Tangga Odessa, jatuhnya bayi dari langkah-langkah itu akan terjadi dalam beberapa detik;

Namun, melalui *metric montage*, Eisenstein menciptakan waktu di mana kejatuhan bayi membutuhkan lebih banyak waktu daripada yang dibutuhkan dalam realitas yang mana itu bertujuan menciptakan efek dramatis.

Dalam teori *rhythmic montage* lebih melibatkan hampir seluruh aspek film secara menyeluruh karena selain pemotongan berdasarkan waktu, juga aspek komposisi visual, pengaturan *mise en scene*, *screen direction* bahkan aspek suara juga sangat diperhatikan dalam pemotongannya. Tangga Odessa adalah contoh *scene* yang tepat untuk menjelaskannya. Eisenstein menggunakan potongan dari irama tentara kaki di tangga dan kereta bayi yang jatuh dari tangga. Ketika kereta berjalan lebih cepat, kaki prajurit bergerak lebih cepat dan bayi yang tidak bersalah dengan sekelompok pasukan pembunuh.

Tonal Montage, teori ini lebih tidak sekedar menggunakan panjang-pendeknya *shot* dalam menampilkan emosi, namun juga kandungan emosi di dalam *shot* tersebut juga menjadi penting. Seperti pada *scene* Tangga Odessa, ibu yang melihat putranya berdarah di tangga, *close-up* wajah mengungkapkan kemarahannya sebelum dia memegang anaknya dan berjalan menuju pasukan di tangga. Ketika ibu menghadapi pasukan, *shot* ibu diperlihatkan bayangan pasukan mengelilingi ibu sebelum ibu ditembak mati. *Long shot* dapat mengungkapkan untuk berhati-hati dan keadaan yang berbahaya.

Jenis montase terakhir yang digunakan Eisenstein adalah *over-tonal montage*, teori ini merupakan penggabungan ketiga teori sebelumnya, di mana dampaknya pada penonton menjadi lebih abstrak dan rumit. Secara keseluruhan, makna dan efek emosional dalam film *Battleship Potemkin* karya Eisenstein dibentuk melalui dinamika gambar untuk membentuk bahasa sinematik yang dapat menyampaikan pesan sejelas bahasa verbal dan berfungsi sebagai kekuatan komposisi visual yang dinamis. *Pink Pastel* menggunakan teknik yang ketiga ini. Mencampuradukkan gambar yang tidak berkesinambungan, patahan yang disengaja membuat lompatan pikir para penonton. Efek bingung didapatkan-mempengaruhi kenyamanan dari tontonan Hollywood menuju sesuatu yang tidak nyaman dan kacau karena satu

shot ke *shot* berikutnya bukan berada di situasi yang memiliki aksi-reaksi pada wilayah kausalitas (sebab akibat).

Idam Pica

Pembaca tulisan ini dan penonton film *Pink Pastel* perlu mengetahui bahaya dari idam *pica* atau mengkonsumsi non makanan. Berikut penulis jabarkan manifestasi klinis gejala *pica*, berbeda-beda menurut benda yang dimakan; pasir atau tanah terkait dengan nyeri lambung dan pendarahan sesekali, mengunyah batu es bisa menyebabkan kenampakan yang abnormal pada gigi, memakan tanah liat bisa menyebabkan sembelit (konstipasi), menelan benda-benda logam bisa menyebabkan perforasi usus, memakan benda kotor sering mengarah pada penyakit infeksi seperti *toksocariasis*, *toksoplasmosis*, dan *trichuriasis*, dan memakan timah bisa menyebabkan kerusakan ginjal dan keterbelakangan mental. Tidak hanya itu, adanya kemungkinan terkait komplikasi yang ditimbulkan *pica* yaitu infeksi, obstruksi usus, keracunan, malnutrisi, diare, anemia, konstipasi, dan kecacingan.³

Dokumentasi, Animasi, dan Live Action

Untuk membuat film *Pink Pastel* dengan menggabungkan dokumentasi, animasi, dan *live action*, penulis mempelajari terlebih dahulu apa nilai dan motivasi penting dari ketiga bentuk tersebut secara mendalam. Berikut penjabaran tentang ketiganya:

- Dokumentasi/*Footage* merupakan pengambilan dan penyimpanan informasi atau data. Pada penciptaan ini yang dimaksud dokumentasi adalah pengambilan dengan menggunakan video. Video dokumentasi ini tampaknya hanya disebut data jika tidak ada kesadaran dari seseorang untuk menyusun

cerita dari video-video tersebut. Sejak era 1980-an mulai ada berkembang genre *found footage* atau video temuan, sebenarnya *found footage* sudah direspon oleh Dziga Vertov (salah satu legenda sineas Rusia) untuk dijadikan sebuah film panjang berjudul *Man with a Movie Camera* tahun 1929. Genre ini berupa sebuah rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi. Tujuan dari dokumentasi ini agar memberi kesan bahwa rekaman video tersebut sungguh-sungguh terjadi.⁴ Ternyata kumpulan dokumentasi pun bisa menciptakan *story telling* yang mengesankan dan dapat dipercaya oleh penontonnya. Gaya dokumentasi yang memberi kesan nyata inilah yang membuat rasa takut penonton makin menjadi.⁵ Inilah yang membuat penulis harus memunculkan dokumentasi pada film *Pink Pastel* agar orang merasakan situasi dan kondisi *shot by shot* minimal dari lokasi dan waktu yang benar-benar diambil tanpa rekayasa.

- *Live Action* adalah sebuah rekonstruksi kehidupan, atau serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya. Paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian yang dramatik lainnya dan disusun secara disengaja. Film dengan *live action* pada umumnya memiliki susunan adegan dramatik yang berorientasi pada kehidupan nyata sebagaimana manusia kenal dan bisa dipahami. Dasarnya dari realitas kehidupan manusia.⁶ Seperti tokoh ibu dalam film *Pink Pastel* hadir sebagai representasi wanita dan tubuh ibu hamil yang mengalami idam *pica* seperti pada kehidupan aslinya. Maka dari itu, tokoh ibu dalam film harus meyakinkan penonton.

3 Andriana Shinta Bella, *Makalah Penyakit Pica*, 2015, Prodi Keperawatan STIK Muhammadiyah, Gombong. Hal 12.

4 Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, 2017, Montase Press., Sleman DIY. Hal 58.

5 idem. Hal 59.

6 Gotot Prakosa, *ANIMASI Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, 2010, IKJ & Yayasan Seni Visual Indonesia., Jakarta. Hal 95.

- Animasi merupakan hasil gambar atau foto *still*/diam yang digerakkan secara manual maupun digital dengan bantuan teknologi komputer, *frame per frame*, dan bersifat imajinatif (memungkinkan nonrealistis/fantasi).⁷ Animasi juga dapat memproduksi ide non obyektif (bentuk abstrak lewat olahan susunan gambar), mampu menjembatani realitas dan nonrealitas. Perlu disinggung lagi bahwa video dokumentasi memiliki kelebihan yaitu memberi kesan nyata dan *live action* memiliki kekuatan dramatik cerita, namun keduanya memiliki kelemahan yaitu sama-sama tidak dapat merekam pikiran dari imajinasi manusia karena dokumentasi bisa mengungkap hal terdalam dan tersembunyi, namun tidak dapat memunculkan visual dengan non realis (contoh film Dziga Vertov: meskipun gambar rekaman orang yang sedang memegang kamera ditempelkan langsung pada bola mata raksasa, karena bentuknya dokumentasi, maka orang tetap berbentuk orang, mata-tetap mata, dan kamera tetap berbentuk kamera. Jika mata bisa berubah menjadi api, sesungguhnya itu adalah teknik animasi), begitu juga yang akan terjadi dengan *live action* yang menggunakan aktor, dengan begitu animasi dapat melengkapi kekurangan tersebut. Dalam film *Pink Pastel* diperkuat munculnya animasi elemen abstrak yang diibaratkan sebagai efek ekstase idam *pica*.

Dari penjabaran ketiga gaya di atas, penulis berani memutuskan untuk mulai merancang film dengan memunculkan dokumentasi, animasi, dan *live action*; film dengan tiga gaya. Penulis bisa melihat tiga macam hubungan serta tiga kesadaran. Hal itu akan membuat calon pembuat film tertarik menggarap film dengan memunculkan tiga gaya (dokumentasi, animasi, dan *live action*) bebas memilih harus menonjolkan yang mana; dokumentasinya, animasinya, atau *live action*; bahkan calon pembuat bisa juga memunculkan ketiga bentuknya secara seimbang atau sama dalam porsi sebuah film. Setidaknya menghadirkan ketiga bentuk merupakan formula dan parameter dari teknik ini. Dari penggarapannya tergantung kekuatan masing-

masing sutradara; ada yang memang lebih tertarik menonjolkan visual *live action*, ada yang lebih suka merespons dokumentasi, atau bahkan membuat simbol dan kreasi gaya dari animasi.

Konsep Penciptaan

Menangkap peristiwa idam *pica* yang direspons menjadi karya film, masuk dalam ekspresi, membutuhkan referensi pustaka dan visual. Penulis mencoba memahami pernyataan Deleuze tentang “logika sensasi”, bahwa karya seni memiliki ‘logika’ khas yang menuntut kita untuk memikirkannya dengan cara berbeda. Ia juga bicara tentang pengalaman *khaos*; yaitu pengalaman tak terdefiniskan dan tak terukur. Pengalaman itu membawa kita pada situasi yang asing, bahkan sampai kita tidak mengenali diri sendiri, jika kita mau terus maju, berani memasuki wilayah itu kita akan menemukan wilayah paling personal, mencapai bentuk dan gagasan dengan banyak kemungkinan.⁸

Seperti film *Pink Pastel*, bila berbicara tentang konten, lompatan peristiwa idam *pica* yang dialami tanpa ingatan mengonsumsi non makanan layaknya film dengan penggalan-penggalan kejadian, satu fragmen ke fragmen lainnya. Efeknya adalah adegan terputus dan dipersingkat tanpa sebab-akibat yang jelas. Film *Pink Pastel* dengan konten idam *pica* ini juga diharap nantinya dibaca, dikaji, dan dilihat sebagai bentuk baru dari perkembangan sinema menggunakan metabahasa dan bahasa non verbal. Nonverbal yang dimaksud di sini yaitu tanpa dialog, bicara/wicara.

Konten film *Pink Pastel* tentang idam *pica* hadir dari pemikiran saya bersama Hastami Cintya Luthfi (seniman sastra) dengan ide tentang merespons fenomena ibu hamil yang mengonsumsi non makanan. Film *Pink Pastel* menjelaskan apa itu idam *pica* dan memvisualkan efek yang tidak tampak dalam realitas. Dibuktikan

8 Stanislaus Yangni, *dari khaos ke khaosmos : estetika seni rupa*, 2012, Akademia Psikoanalisa, Seni dan Politik & Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia., Yogyakarta. Hal 59.

7 idem. Hal 100.

dengan adanya tiga temuan penting; seorang ibu hamil yang saat masa kehamilannya harus mendatangi satu rumah ke rumah tetangganya yang lain meminta sisa sabun yang ada di kamar mandi mereka untuk ia makan. Ada seorang ibu yang harus makan kerupuk yang dicelupkan ke minyak tanah saat masa kehamilannya. Temuan terakhir adalah seorang ibu yang terobsesi memakan arang saat masa kehamilannya.

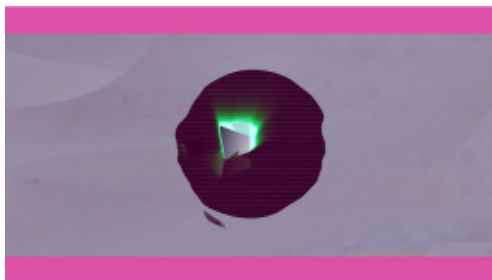
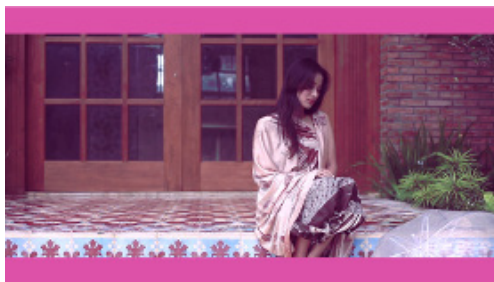
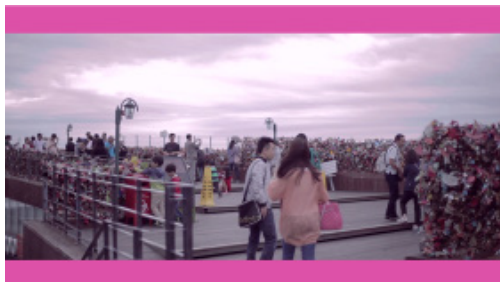


Foto: *Official Film Pink Pastel*, visual dokumentasi, animasi, dan *live action* yang hadir terpisah dalam film.

Film ini harus dibangun dengan visual dan bentuk yang jarang dilakukan, film ini benar-benar penulis respons dari banyak bentuk karena melihat referensi. Selain karena keinginan dan pilihan cara bertutur yang penulis pikirkan (membuat film dengan visual dokumentasi, animasi, dan *live action*), penulis bermaksud mencoba memberikan pengalaman membuat

film yang tidak klise (hanya permainan dramaturgi, *gesture*, mimik, dan eksplorasi dialog dari aktor) yang akhirnya membuat sineas tidak terlalu mengeksplorasi visual (*mise en scene*) dan dapat menghambat penciptaan gaya film, dengan begitu film tidak hanya diberi sekat: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Penulis ingin mencoba bagaimana cara kerja ekspresi, sampai mana capaian bentuk film dapat diciptakan, dan menjadikannya cair (batasan yang lebur antara film dan *video art*). Teknik yang menghadirkan tiga gaya (dokumentasi, animasi, dan *live action*) pada film memang belum ada namanya.

Teknik yang menggunakan tiga visual ini memiliki ruang dan waktu semesta ceritanya, terutama mengacu pada *live action*. Bagian ini memiliki porsi lebih banyak dalam membawakan cerita, karena kecenderungan penonton film yang tertarik pada karakter manusia sesuai cerita membuat tokoh ini nantinya benar-benar dipercaya. Dokumentasi sengaja dihadirkan sebagai *establish* atau penunjuk waktu, lokasi, dan penguat kejadian yang terjadi tanpa rekayasa sutradara. Elemen ketiga yaitu animasi yang dirancang untuk menciptakan keabnormalan, bentuk efek yang timbul secara tidak biasa karena efek ekstase. Hal itu seakan-akan merupakan bentuk virtual yang muncul secara nyata dari dimensi alam bawah sadar akibat idam *pica*.

Ulasan Karya

Film *Pink Pastel* dengan *tagline* “Kelahiran yang Ikonik” adalah sebuah karya dari respons gaya dokumentasi, animasi, dan *live action* yang berbeda *shot* namun hadir pada sebuah film akan menjadi salah satu pilihan alternatif penonton. Karya film ini memiliki konten fenomena idam *pica*. Alurnya acak dengan mengeksplorasi fragmen peristiwa atau kejadian-kejadian saat idam *pica* (adegan mengonsumsi non makanan), ceritanya menjadi tidak linear. Film proyek final *Pink Pastel* hadir satu kanal pada instalasi tembok dengan sorotan proyektor berdurasi 30 menit bersama dua video lain hasil eksperimen konsep yang sama (*Pink Pastel 1 & 2*) dalam monitor TV, visual adegan, fragmen peristiwa, dan cerita berbeda pada tahun pembuatan 2016-2017.

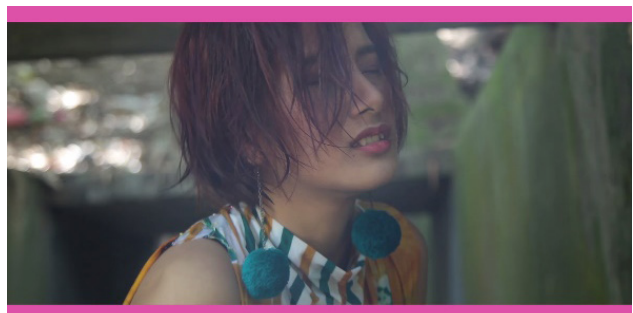
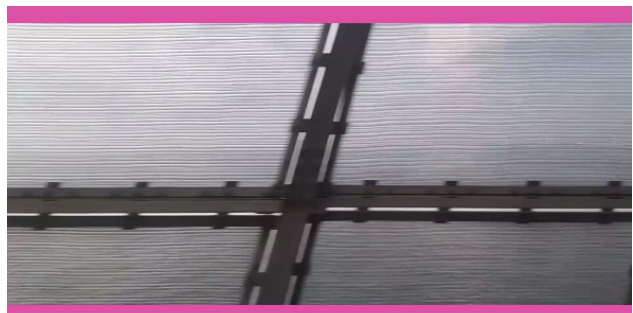
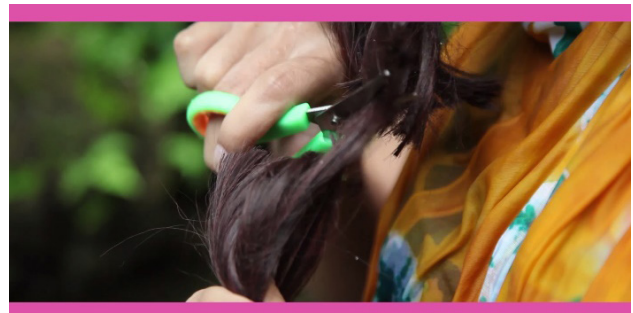
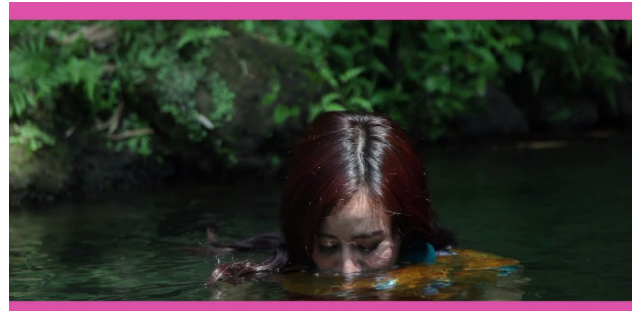
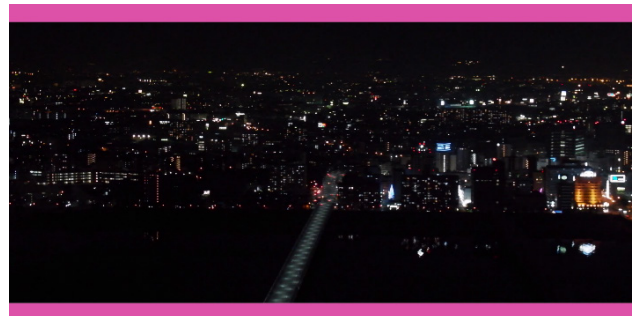
Ketiga video tersebut merangkum kengerian dari fenomena idam *pica* pada ibu hamil yang berbahaya dan patut diwaspadai.

Sequence Film Pink Pastel Final

Film *Pink Pastel* terbagi menjadi empat *sequence*. Di awal film penonton diajak untuk berpikir dan merespons firasat buruk dari tokoh ibu. Bagian kedua penonton ditunjukkan fenomena lompatan mimpi, bagian ketiga bicara tentang transisi mimpi menuju kenyataan, dan yang keempat bahwa idam *pica* menciptakan realitas yang *absurd* atau tidak jelas pada psikis ibu (puncak permasalahan), di mana hasrat ibu mengonsumsi non pangan makin tidak terbendung. Dari keseluruhan bagian memiliki kesinambungan cerita yang membentuk kesatuan episode dalam film.

SEQUENCE 1 (Firasat buruk)

Ibu bermimpi melihat sosoknya sendiri. Dia seakan dituntut untuk memahami dan mengintrospeksi dirinya, bisa jadi ia memiliki kelemahan maupun kesalahan yang telah diperbuat sebelum hamil. Firasatnya buruk, ia berpikir akan ada hal yang menyedihkan bakal terjadi. Ia mencoba membersihkan diri dengan cara berendam dan memotong rambut sebagai wujud *tolak bala*, sebelum hal yang mengerikan terjadi.



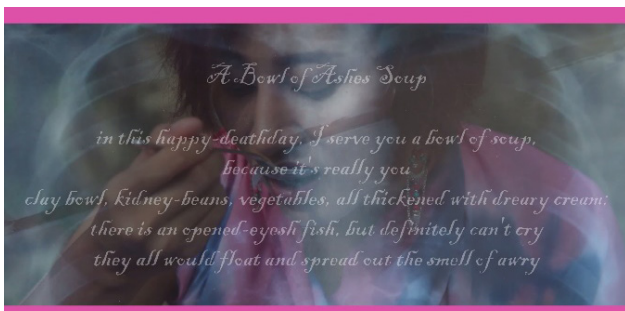
Gambar. Rangkaian *Sequence 1*

SEQUENCE 2 (Lompatan Mimpi + adegan pica memakan kertas dari buku)

Lapar ibu (idam *pica*) makin menjadi. Teringat celotehan saat masih kecil “jika ingin pandai, bakarlah bukumu, larutkan dengan air, dan minumlah buku itu!”. Ternyata celotehan itu terngiang-ngiang di kepala ibu, secara spontan ia benar-benar memotong-motong kertas dari buku, melarutkannya dalam mangkuk untuk dijadikan bubur, ia makan perlahan bubur itu dengan tujuan agar si calon bayi mendapat kekayaan intelektual dari buku yang tertelan.

Keindahan dari kekayaan intelektual bercampur dengan janin tadi diharapkan hasilnya seperti fase kepompong (pupa) menuju fase kupu-kupu (imago) yang cantik. Tiba-tiba saja ada lompatan mimpi ibu membawa guci abu kremasi.

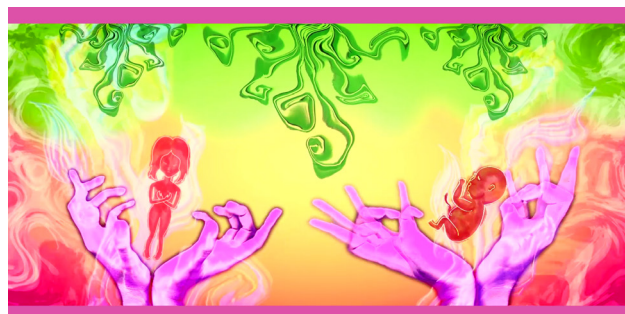
Metabahasa – Hubungan Tiga Tanda pada Sequence 2



Gambar. Rangkaian Sequence 2

SEQUENCE 3 (Transisi Menuju Kenyataan)

Mimpi ibu membawa guci abu kremasi bisa dikatakan transisi menuju kenyataan. Tandanya semakin kuat saat muncul mimpi yang memvisualkan tergantikannya seorang gadis kecil menjadi bayi dalam genggaman ibu. Di tempat lain tampak anak gadis perempuan pertamanya sedang dirias layaknya jenazah. Ia dibakar untuk dikorbankan menjadi santapan ibunya yang sedang mengidam abu kremasi.



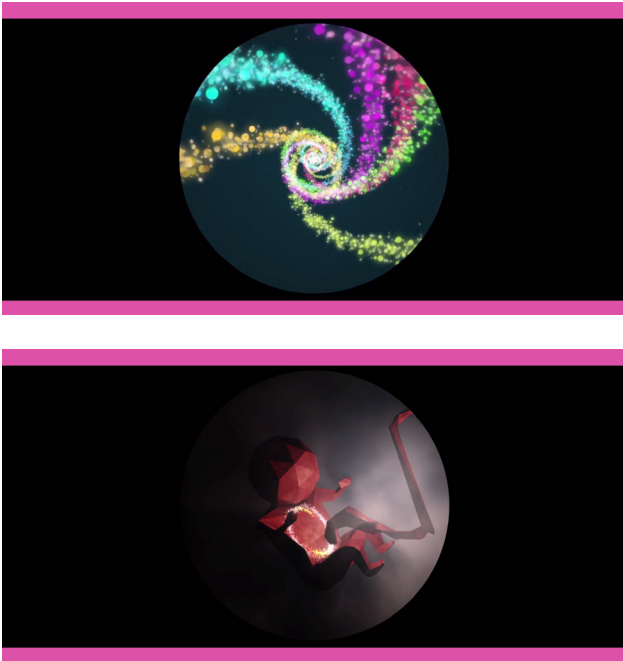


Gambar. Rangkaian *Sequence 3*

SEQUENCE 4 (Realitas yang Absurd + idam pica minum abu kremasi dalam secangkir susu)

Kabar bahwa jenazah anak pertamanya telah dibakar dan paket guci abu kremasi beserta isinya sudah sampai tujuan terdengar betul oleh ibu melalui telepon. Sontak ia syok dan menangis karena ini adalah masa yang berat, sebuah realitas yang *absurd*. Meskipun demikian, tangisan dan kesedihan itu tidak dapat menjawab pertanyaan dalam dirinya soal mengapa ia masih bisa melanjutkan membuka guci, menyendok, mencampurkan dan mengaduk abu kremasi dengan larutan susu yang sengaja akan diminumnya. Benar saja ketika susu dengan campuran abu kremasi ibu minum, larutannya bergabung dengan janin dalam perut ibu dan si calon adik telah menyatu bersama si kakak, sekali lagi dalam kandungan ibu.





Gambar. Rangkaian *Sequence* 4

Kesimpulan

Bahwa temuan tentang gaya film yang menggabungkan dokumentasi, animasi, dan *live action* dalam *shot* yang berbeda pada sebuah film akhirnya dapat penulis rangkai dengan membedah karya klise dan tidak klise, sehingga penulis mengetahui pentingnya menciptakan film yang tidak klise dengan visual dokumentasi, animasi, dan *live action* secara gamblang ketiganya melengkapi masing-masing visual, selain itu gaya tersebut juga bertujuan sebagai daya ganggu kepada penonton, agar mereka ikut merasakan pusing, mabuk, sampai akhirnya paham dengan hal yang sengaja dihadirkan oleh budaya menonton sinema seperti ini.

Semua rangkaian dari fenomena, ekstase ibu, hingga realisasi visual, menciptakan ruang audio visual yang acak, *chaos*, rusak, namun sekali lagi sudah menjawab bahwa tiga gaya (dokumentasi, animasi, dan *live action*) dapat dipahami melalui logika sensasi dari Deleuze bahwa ada dua daya yang dimiliki khaos sekaligus dalam waktu bersamaan, yaitu sebagai daya penghancur (bentuk yang dicampur) dan daya hidup (dengan cara bertutur penulis, merangkai visual dokumentasi, animasi, dan *live action* menjadi kisah yang utuh). Akhir kata, penulis percaya untuk mendapatkan kedalaman gagasan, bentuk yang dimodifikasi seperti dalam film *Pink Pastel* akan semakin membantu kita membuka kemungkinan visual sinema lebih luas.



Daftar Pustaka

- Barthes, Roland. 2017. *Elemen-Elemen Semiologi*. Penerjemah M. Ardiansyah. Yogyakarta: BasaBasi.
- Bear, Jacci Howard. 2008. *Purple*. New York: The New York Times Company.
- Bella, Andriana Shinta. 2015. *Makalah Penyakit Pica*, Prodi Keperawatan STIK Muhammadiyah, Gombong.
- Descharnes, Robert & Neret, Gilles . 2010. *DALI*. China: Taschen.
- dr. Ratna Dewi, Pangestu. 2015. *Pica, Kebiasaan Makan Benda Bukan Makanan*. Semarang: LENTERA JIWA.
- Florentia, Senojati. 2018. *Andy Warhol The King of Pop Art*. Yogyakarta: Tomato Books.
- Gustaf, Lars Andersson, John Sundholm & Astrid Soderbergh Widding. 2010. *A History of Swedish Experimental Film Culture : From Early Animation to Video Art*. Stockholm: National Library of Sweden.
- Haryatmoko. 2016. *Membongkar Rezim Kepastian, Pemikiran Kritis Post-strukturalis*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Irawanto, Budi. 2016. *Garin Nugroho Berkarya 1981-2016*. Yogyakarta: Djarum Foundation Bakti Budaya.
- Prakosa, Gotot. 1997. *Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Eksperimental & Film Dokumenter*. Jakarta: FFTV-IKJ & YLP.
- Prakosa, Gotot. 2010. *ANIMASI Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: FFTV-IKJ & Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Setiawan, Eri. 2010. *Ketika Grafis Bertemu Musik*, Majalah Seni Rupa Visual Arts. Jakarta.
- Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika, Gang Kabel*, Jakarta.
- ST, Sunardi. 2002. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanal.
- Struthers, Jane. *Terapi Warna*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Yangni, Stanislaus. 2012. *Dari khaos ke khaosmos*, Akademia Psikoanalisa, Seni dan Politik, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.