

# **RELASI MANUSIA DAN NON-MANUSIA**

**DALAM FILM *INANG (THE WOMB)*  
(2022)**

JONATHAN MANULLANG

Asian Young Curator in ARKIPEL

**Jonathan Manullang**, Seorang programmer dan kurator film di komunitas Sinema Rabu dari tahun 2015 sampai 2017. Selain itu ia juga pernah menjadi kurator di festival lainnya seperti Asian Young Curator di ARKIPEL International Film Festival pada tahun 2015.

**Koresponden Penulis**

Jonathan Manullang | [jona.jive@gmail.com](mailto:jona.jive@gmail.com)  
Asian Young Curator in ARKIPEL

Paper submitted: 11 November 2022

Accept for publication: 26 November 2022

Published Online: 5 December 2022

## **Relasi Manusia dan non-Manusia dalam Film *Inang (The Womb)* (2022)**

### **ABSTRACT**

*This study intends to explore a relationship between human being and non-human element through semiotic symbols in The Womb by Fajar Nugros. Using qualitative descriptive approach through literature and comparative analysis, this paper will describe how various interdimensional interactions between those two entities in some sections of the film and wrapped by certain visual aesthetic are being utilized to unfold the film's biggest revelation.*

**Keywords:** *thriller, ancient myth, human, neo-surrealistic*

### **ABSTRAK**

Kajian tekstual ini bermaksud mengeksplorasi hubungan antara manusia dan non-manusia melalui simbol-simbol semiotika yang terdapat pada Film *Inang (The Womb)* (2022) karya Fajar Nugros. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis literatur dan komparasi karya, tulisan ini hendak menjelaskan bagaimana ragam interaksi lintas dimensi diantara sepasang entitas dimaksud yang terbungkus oleh estetika visual tertentu dimanfaatkan guna menyingkap rahasia terbesar dalam narasi Film *Inang (The Womb)* (2022).

**Kata Kunci:** *thriller, mitos kuno, manusia, neo surealis*

## PENDAHULUAN

Di balik kemasan *thriller*-nya, *Inang (The Womb)* (2022) merupakan sebuah film yang lekat dengan permainan migrasi, baik secara geografis maupun psikologis. Meminjam kerangka struktur tiga babak, maka babak pertamanya adalah ekosistem sempit yang bising, babak kedua beralih ke lanskap luas nan hening, dan babak pamungkas berisi teritori yang diniatkan sebagai pembalikan persepsi dengan *plot twist* yang tak asing.

Dalam proses *build-up* aspek naratif dan pengembangan karakter Wulan selaku protagonis utama, kita dihadapkan pada beberapa sekuens yang menawarkan sensasi surealis tatkala membangun suasana teror mengikuti intensi sutradara. Pilihan-pilihan estetik yang tersaji di layar memang mencuatkan kesegaran (horor tanpa hantu/makhluk astral yang bertindak tak ubahnya senjata pemusnah massal) sekaligus menyulut diskusi lebih lanjut tentang mengapa nuansa surealis tersebut yang dipilih serta apakah keputusan kreatif tersebut menuai buah yang sepadan.

Ketika mendedah kerangka surealis inilah penulis mengamati bahwa beberapa bahasa visual yang amat menonjol terutama pada bagian Wulan tenggelam dalam bentang mimpi di lanskap babak kedua mengingatkan ke sebuah jejak referensi serupa yang terkandung dalam karya monumental milik Carlos Reygadas bertajuk *Post Tenebras Lux* (2012).

Maka sederet pertanyaan menggelitik kemudian muncul: apakah *Inang* berhasil menjelajahi probabilitas relasi antara manusia dengan semesta non-manusia sebagaimana pola sentral yang berulang dalam referensi spesifik tersebut? Ataukah *Inang* semata menduplikasi imaji tertentu namun gagal

mengeksplorasi potensi besarnya secara mangkus dan sangkil, baik dari segi sinematografi maupun pemaknaan atas konsep entitas pascamanusia/*posthuman*?

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan komparatif guna menguji konsistensi permainan simbol dalam film besutan Fajar Nugros ini sebelum menempatkannya dalam kerangka tekstual tertentu demi berupaya menjawab pertanyaan kajian di atas. Penulis melakukan eksaminasi tentang proses *Inang* berkelindan dengan *Post Tenebras Lux* dalam lingkup surealistik, serta di mana posisi konsep entitas pascamanusia yang menguar relatif terhadap pendekatan teoritik bertajuk biosemiotika (*biosemiotics*).

## PEMBAHASAN

Film *Inang (The Womb)* (2022) bertumpu pada premis sederhana: Seorang calon ibu *single parent* memutuskan tinggal bersama calon orang tua asuh janinnya hingga ia melahirkan. Namun menjelang hari istimewa tersebut, muncul rentetan kejanggalan yang membuat sang calon ibu mempertanyakan ulang keputusannya. Premis tersebut kemudian mengantarkan penonton memasuki sebuah semesta kehidupan yang berjalan lambat, menunjukkan perpaduan paradoksal antara penetrasi teknologi dengan kepercayaan lokal, perpindahan ruang yang menyiratkan pertentangan kelas sosial, serta berisi alegori-alegori halus yang mempertautkan manusia dengan lanskap non-manusia.

Secara khusus, hubungan antara elemen manusia dengan non-manusia paling banyak tereksplorasi pada *second act* dan *third act*, tepatnya setelah karakter Wulan mengonsumsi produk yang diracik oleh cenayang kepercayaan pasangan suami-

istri Santoso. Wulan berulang kali memasuki bentang mimpi (*dreamscape*) dan mulai mendapati tanda-tanda yang mengarah pada episode kematian, simbol pengorbanan, hingga puncaknya ketika ia keluar dari kamar tidur dan berdiri di ujung lorong menuju ruang tengah. Pada momen tersebut, sesosok binatang hibrida (setengah kuda, setengah *unicorn*, setengah manusia yang mungkin diniatkan sebagai representasi kuasa kegelapan) bergegas menghampirinya dalam gerak lambat seraya dikelilingi oleh pencahayaan yang menjurus temaram (*low-key*). Tensi yang terbangun dalam sekuens bentang mimpi di sini tidak mengglorifikasi aspek kejut/*jumpscare* yang kerap jadi tumpuan film-film horor kontemporer dalam negeri, namun lebih cenderung memantik nuansa peringatan atas teror yang tengah menanti Wulan beserta janin dalam kandungannya.

Tema kematian, semiosis, serta relasi kuasa antara manusia dan dimensi non-manusia yang termediasi melalui mimpi pada *second act* sebetulnya merupakan topik dominan pula dalam *Post Tenebras Lux*.

## 1. DREAMSCAPE

Bila kita menilik esai ilmiah Eduardo Kohn tentang kerangka konsep pascamanusia bertajuk *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*, maka salah satu argumen fundamental dalam tulisan tersebut menyatakan bahwa: *“the goal here is neither to do away with the human nor to reinscribe it but to open it”* (Kohn, 2013).

Pernyataan tersebut menyiratkan upaya mencari substitusi terhadap keistimewaan manusia selaku spesies paling dominan di planet bumi tanpa menanggalkan sisi kemanusiaan yang esensial, sembari bergerak menuju dimensi non-manusia.

Pada titik ini, peran bentang mimpi menjadi

krusial. Menurut Kohn, mimpi adalah wadah terbaik yang menyediakan ruang-ruang interaksi dan negosiasi bagi dunia manusia dan dimensi non-manusia. Di dalam lanskap mimpi, manusia bisa menjadi hewan dan mengadopsi sudut pandang hewan. Begitu pula hewan sejatinya melihat diri mereka sebagai manusia dan dapat bertransformasi pula menjadi manusia. Selama menjalani proses migrasi identitas itu, baik kedirian manusia maupun hewan sanggup mengambil perspektif relatif/post-positivis yang sangat beragam tanpa sepenuhnya berubah menjadi entitas lawannya. Kita dapat menilik sebuah pernyataan krusial lain seputar pembacaan ini:

*“Neither should it be thought that children who graze, or eat dirt or raw flesh, are merely getting the vitamins and minerals they need. It is a question of composing a body with the animal, a body without organs defined by zones of intensity or proximity.”* (Deleuze and Guattari 274)

Pendekatan Kohn yang berkorelasi dengan kontemplasi filsafat milik Deleuze dan Guattari sebagaimana tercantum di atas bisa ditelusuri hingga ke sebuah akar pemikiran yang disebut tradisi biosemiotika. Perlu digarisbawahi bahwa pionir tradisi tersebut, Victoria Lady Welby (1901), memperkenalkan sebetuk model konseptual yang dalam perkembangannya dikenal sebagai biosemiotika. Dalam teori ini, proses “pemaknaan/*meaning*” yang pada umumnya terasosiasi dengan keunikan kemampuan kognitif dan linguistik manusia sebetulnya terhubung dengan bentuk-bentuk rasa dan karsa yang pasti dialami oleh seluruh makhluk hidup apapun, meskipun caranya berbeda-beda. Dari sini timbul konstruksi pemahaman dikotomis: sebagai persepsi dan sebagai epistemologi.

Welby mengambil contoh berupa tingkah laku balita yang mampu berkomunikasi dan berinterpretasi melalui gestur menangis

atau mengeluarkan nada-nada khusus ketika mereka belum mampu berkata-kata. Contoh lain dari Uexkull (1934) menunjukkan bagaimana binatang berukuran mikro seperti kutu harus menyadari lingkungan sekelilingnya agar ia dapat melekatkan diri pada makhluk yang sedang melintas demi memperoleh makanan.

Dalam koridor biosemiotika, mimpi adalah semesta yang mengandung potensi tak terhingga tatkala membangun persepsi, terlebih epistemologi. Kesadaran akan probabilitas luar biasa inilah yang kemudian memicu fungsi mimpi untuk menjembatani persimpangan perspektif seraya mengakselerasi relativitas realitas. Ekosistem mimpi sanggup membetot dua atau lebih dimensi yang saling bersinggungan, dimana karakter manusia lantas terekspos pada hakikat/ontologi dari elemen non-manusia sembari bertukar identitas satu sama lain di sepanjang prosesnya.

Carlos Reygadas menyadari kekayaan interpretif dari bentang mimpi demi mengeksploitasi hubungan manusia dengan non-manusia, sebuah pola yang terus berulang diantara ketiga film panjang sebelumnya: *Japón (2002)*, *Stellet Licht (2007)*, dan *Batalla en el cielo (2005)*. Upaya eksploitasi tersebut tampaknya menemui titik kulminasi terkuat pada *Post Tenebras Lux*.

Atas dasar itu, tak heran menyaksikan figur perempuan yang merangkak, sosok binatang hibrida, lanskap hutan dan lahan asri nan luas di kawasan properti eksklusif milik Keluarga Santoso, imaji bayi paruh baya, sampai benda-benda misterius yang melambangkan pengorbanan mampu memasuki dimensi kesadaran Wulan dan menerornya secara bergantian. Akibatnya, kondisi psikologis sang protagonis berbalik arah dari kondisi stabil menjadi percikan kegelisahan dan kecemasan

yang terus terakumulasi guna menyikapi rangkaian teror yang belum sepenuhnya ia mengerti.

Lebih lanjut, sifat keistimewaan manusia selaku spesies paling dominan ditelanjangi habis-habisan. Dalam *Inang*, hal ini tersirat melalui ritual pengorbanan janin tertentu setiap satu dasawarsa demi memastikan keberlanjutan riwayat Bergas, keturunan tunggal Keluarga Santoso, yang "kebetulan" lahir pada hari paling sial dari antara segala hari sial yang terdapat pada penanggalan Jawa kuno.

Di sisi lain, keterpautan karakter Wulan dengan karakter Bergas dengan cicaik/tokek merupakan jenis representasi paralel yang semakin menguatkan relasi manusia dengan non-manusia. Apa yang terjadi pada sang hewan semacam merepresentasikan tendensi predestinasi terhadap nasib sang manusia selanjutnya.

## 2. **SOUNDSCAPE**

Alih-alih mendaur ulang elemen *jumpscare* dengan dukungan musik latar bernuansa horor yang kian tertebak dan monoton, Film *Inang* menawarkan pengalaman segar melalui bentang suara yang mayoritas berasal dari sumber non-manusia seperti pepohonan, sinyal ponsel, gunting tanaman, decit tikus, mesin mobil, bunyi klakson truk, sabetan belati/parang, dan lain sebagainya. Pilihan estetik seputar keragaman bentang suara yang dikombinasikan dengan imaji-imaji surealis yang telah dijabarkan di atas cukup berhasil mengonstruksi suasana ketegangan. Alhasil, keluaran (*output*) di sini tampak menarik: nuansa teror menjadi efektif sehingga esensi horor dapat tercapai tanpa perlu menjual hantu atau makhluk astral sebagai antagonis yang seringkali tidak memiliki jembatan logika dalam keputusan-keputusan aksinya.

Dalam catatan penulis, yang lebih penting sesungguhnya adalah kontribusi bentang suara dalam mengungkap peran manusia yang kian terdesentralisasi dalam relasinya dengan bentang alam sekitar, lingkungan material, termasuk ekosistem metafisika tatkala narasi film bergerak mendekati klimaks. Lihat saja bagaimana porsi rasionalitas, jebakan terstruktur, serta persuasi yang kokoh dan begitu rapi dari pasangan suami-istri Santoso di awal film (ditandai dengan “perayaan dansa”) lantas berangsur-angsur memudar terutama setelah Bergas pulang tiba-tiba, atau bagaimana Wulan dan Bergas larut dalam emosi romansa sesaat (kesunyian temporer dalam mobil) menjelang penutup film sampai mereka melupakan bahwa takdir mereka masih bertautan erat dengan dinamika metafisik yang bekerja sebagai konsekuensi pasca kegagalan pelaksanaan ritual terakhir.

### 3. POSTHUMAN NECROSCAPES

Tata sinematografi *Post Tenebras Lux* terkenal dengan ciri khas berupa ‘*halo-effect lens*’ yang menghadirkan spektrum-spektrum imaji ganda dan/atau blur pada sisi-sisi terjauh dari layar kamera. Dampak lanjutannya adalah *feeling* mengenai kematian, sebab saat manusia atau hewan atau alam sekitar melakukan kontak dengan tepian layar, proses pemantulan gelombang visual yang terjadi tak pelak memicu kemunculan beberapa bayangan/jejak dari setiap elemen secara bersamaan. Kualitas spektral semacam ini menegaskan tema sentral film seraya menunjukkan lokus filosofis perihal kematian.

Sebagai tema minor yang juga dijumpai pada *Inang*, kematian tentu membawa serta kondisi pascamanusia dalam artian transisi dari bentuk daging/realis/eksak menuju bentuk metafisik/relatif/post-strukturalis. Ritual pengorbanan janin setiap sepuluh tahun sekali sebagai moda pertukaran bagi jiwa Bergas

merupakan perwakilan terbaik bagi konsep di atas. Namun konsep pascamanusia yang hendak dibahas di sini tidak terbatas hanya pada penguraian tubuh fisik, melainkan meluas hingga opini tentang daya keberlanjutan hidup itu sendiri. Kohn menulis:

*“Life and the ‘self’ exceed the individual being. The self continues through biological lineages and relational positions – through semiosis – and is forever marked by the absences of that which does not survive: ‘what it is to be an I, a self, is... shaped by the many kinds of dead, their many kinds of bodies, and the histories of their many deaths’” (210).*

Keinginan hakiki pasangan suami-istri Santoso terejawantahkan melalui sepasang kalimat pembuka dalam argumentasi Kohn di atas. Bagi mereka, kepastian terjaganya regenerasi biologis adalah kunci preservasi kedirian mereka sebagai sebuah legasi baik secara individual maupun bersifat keluarga. Model epistemologi serupa pula yang diterapkan Wulan saat anaknya tumbuh menjadi seorang remaja aktif yang haus akan aktivitas bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kedirian sang anak telah terdefinisi oleh nasib malang Bergas dan seluruh keluarganya, nasib bekas asisten rumah tangga Keluarga Santoso, serta nasib kerabat Keluarga Santoso yang turut menjadi tumbal ritual. Meskipun demikian, Wulan tetap berusaha keras menjamin keberlanjutan eksistensi anaknya setelah mengalami lompatan (atau guncangan?) psikologis yang luar biasa brutal.

Sayangnya, sinematografi *Inang* masih terfokus pada konstruksi tensi tinggi dan ketegangan semata demi mencapai tujuan tertinggi: horor yang mangkus dan *thriller* yang sangkil tanpa hantu yang berlebihan. Tidak ada yang salah dengan itu sebetulnya, hanya saja kesempatan-kesempatan yang mencuat

guna menjelajahi sebuah bentang lain di dalam narasi besar film, khususnya terkait hubungan manusia dengan non-manusia, tidak termaksimalkan. Bayangkan bila probabilitas atau kemungkinan-kemungkinan yang timbul akibat penjelajahan tersebut justru membawa Film *Inang* memasuki teritori baru yang jauh lebih komprehensif tentang sebetuk model provokatif bernama bentang pascamanusia dalam semangatnya menyelami celah-celah dan tingkap-tingkap anyar guna merayakan nuansa horor yang segar.

## KESIMPULAN

Secara garis besar, Fajar Nugros cukup sukses dalam eksperimennya terkait cara bercerita dan bangunan suspense melalui bentang mimpi (*dreamscape*) dan bentang suara (*soundscape*). Di tengah serbuan bertubi-tubi dari hantu irasional, kehadiran *Inang/The Womb* tentu menyuguhkan sebuah alternatif yang patut memperoleh apresiasi, terlebih menyoal keberanian sang sutradara mengolah ragam pilihan estetika dan semiotika dari berbagai referensi yang ia kantongi.

Dalam konteks tersebut, disadari atau tidak, Film *Inang* turut membuka ruang-ruang pembacaan antropologis terhadap konstruksi semesta narasinya. Relasi manusia dan non-manusia yang termaktub di sana sejatinya amat penting untuk diamati: tentang jembatan komunikasi lintas dimensi, penggambaran kematian yang terkoneksi dengan sifat ekologis yang lebih luas, dikotomi material-metafisika, serta perpaduan seluruh elemen tersebut sampai bermuara pada konsep pascamanusia/*posthuman* yang terejawantahkan melalui esensi tradisi biosemiotika.

Ini adalah bentang baru bagi khasanah film Indonesia kontemporer. Sebuah teritori inovatif yang menggoda bagi petualangan

komunal membuat film, lagi-lagi dalam semangat mengeksplorasi kreativitas bercerita memanfaatkan medium audio-visual.

## DAFTAR PUSTAKA

Bollington, Lucy. *'The Open Whole': Human-Nonhuman Relationality in Carlos Reygadas' Neo-Surrealist Post Tenebras Lux* (2012). University of Cambridge, 2017.

Deleuze, Gille and Felix Guattari. *A Thousand Plateaus*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1987.

Kohn, Eduardo. *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*. Berkeley: University of California Press, 2013.

Nugros, Fajar. *Inang (The Womb)* (2022). IDN Pictures, 2022.

Petrilli, Susan. *Signifying and Understanding: Reading the Works of Victoria Welby and the Significs Movement*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2009.

Reno, Joshua O. *The Tree that Therefore I Am: Carlos Reygadas' Post Tenebras Lux (2012) and Becoming-Plant as the Mastery of Non-mastery*. *Semiotic Review* 6: *Vegetal Ontologies*, 2020. <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/57/102>.

Von Uexkull, Jacob. *A Stroll through the Worlds of Animals and Men: A Picture Book of Invisible Worlds*. *Semiotica*, 89(4), 319-391, 1934.

Welby, Victoria Lady. *What Is Meaning? Studies in the Development of Significance*. London: Macmillan, 1903.