

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

“Remeh-Temeh Segumpal Daging” merupakan sebuah cerita dengan lanskap sureal yang merespon kehidupan kontemporer masyarakat termarginalkan yang merasa selalu dihantui oleh segala macam cerita hingga kejadian buruk yang telah terjadi, sedang terjadi atau akan terjadi di tempat ia tinggal, yang akan berdampak secara langsung ataupun tidak langsung pada jiwa dan raga mereka. Melonjaknya angka kematian sebab penyebaran penyakit, melemahnya nilai mata uang, banyaknya lapangan kerja yang akhirnya gulung tikar, PHK secara masif, maraknya politik jahat, terjadi adu domba dan tipu muslihat dimana-mana. Pelumpuhan tiang-tiang keamanan negara oleh beberapa oknum, naiknya harga barang pokok, makin banyaknya tuntutan hidup, meningkatnya angka kriminalitas, penculikan, penindasan, diskriminasi yang menggila, ketergusuran, pengerukan sumber daya alam secara *massive* yang berdampak buruk terhadap alam dan masih banyak lagi. Segala hal inilah yang membuat mereka yang sudah dalam keadaan susah, semakin terusik kesehatan mental, hingga jasmaninya hampir tanpa istirahat, tanpa ampunan, sampai-sampai membuat mereka muak, dan meraung-raung gila ingin melawan. Segala hal coba dilakukan demi menemukan kedamaian, kesejahteraan, keadilan serta kebebasan yang merata dan leluasa bagi seluruh manusia, bukan sebagai daging (baca : tubuh manusia) yang bergelimpangan terbuang begitu saja, terpinggirkan, tersingkirkan dan tidak di anggap. Keinginan untuk hidup damai, aman, nyaman, dan tenang disini kemudian bukan lagi sebagai tujuan yang bisa didapatkan secara cuma-cuma, namun sudah menjadi capaian yang dipaksakan. Hal seperti itu kemudian menjadi langka, mustahil, dan terkesan imajinatif, seperti halnya utopis, hasilnya malah bisa sekedar sebuah ilusi, angan-angan belaka, terjadilah krisis secara besar-besaran.

Negara demokrasi yang menjunjung tinggi kebebasan rakyatnya dalam berpendapat, berpolitik, menyamaratakan hak rakyatnya untuk bersuara. Diselenggarakan dari rakyat, oleh rakyat untuk rakyat demi keadilan dan

kenyamanan bersama kemudian tidak sepenuhnya dapat terjadi, sebab beberapa oknum kaum elit, oknum-oknum yang mendominasi kekuasaan yang tidak bertanggung jawab, menjadi bagian dari rakyat masih memanfaatkan kebebasan tersebut demi kepentingan pribadinya. Memanipulasi ataupun mempermainkan hukum dengan menggunakan dominasi kedudukan berserta kekayaannya untuk melenakan orang-orang yang lemah pendiriannya. Ketidaktegasan dalam menjaga nilai undang-undang, aturan hukum, serta hak-hak asasi yang telah berlaku menjadi titik lemahnya sebuah negara. Hal seperti inilah yang juga membuat masyarakat mulai kehilangan kepercayaannya kepada para pemimpinnya. Dalam kasus ini, perihal makna dari apa yang disebut “kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan, serta keadilan sosial bagi seluruh rakyat” itu sendiri sangat dipertanyakan kemurniannya. Persoalan seperti ini pun bisa meluas sampai pada pertanyaan seputar konsep hidup, takdir dan nasib.

Tokoh-tokoh yang dihadirkan di “Remeh-Temeh Segumpal Daging” ingin merepresentasikan golongan yang sering tidak dianggap sebagai tokoh penting, hanya diperlakukan sebagai figuran, kacung, bukan kaum dominan atau mayoritas, hingga dianggap sebagai pembuat masalah, atau bahkan sama sekali tidak dianggap kehadirannya, adalah masyarakat kelas bawah (*lower class*) yang sering kali diacuhkan atau malah dieksploitasi keberadaannya oleh golongan kelas atas (*upper class*) yang ingin terus naik ke atas tanpa benar-benar menghiraukan yang ada dibawahnya, tanpa berusaha menjamin atau sekedar mendukung kesejahteraan yang dibawahnya. Kaum-kaum kelas bawah ini seringkali persoalannya adalah sulit untuk mendapatkan perhatian lebih dari kelas-kelas sosial yang ada diatasnya, termarjinalkan, sulit untuk didengarkan pendapatnya atau diperhatikan secara lebih karena alasan perbandingan strata sosial, intelektualitas dan lain sebagainya yang membentuk sekat-sekat, gengsi. Orang-orang kelas bawah disini dianggap sebagai orang yang malas, atau tidak punya kemampuan lebih atau sama sekali tidak mampu. Sebab orang-orang atas yang mengklaim dengan bangga bahwa kekayaan yang didapati dirinya adalah dari hasil kepintaran, kecerdasan, kemampuan dan kegigihannya, lupa bahwa ada campur tangan orang-orang kelas bawah sebagai pekerjanya yang terlibat secara langsung dilapangan, yang dieksploitasi begitu saja.

Ada orang-orang bawah yang sebenarnya akan jadi konsumen dari produk-produk yang orang-orang atas buat, ada orang-orang bawah yang terbuang yang jika diberi perhatian lebih, diberi kesempatan mendapat pendidikan yang layak, serta diberi tempat tinggal yang layak, bisa saja kedepannya menjadi pembangkit kemajuan negara ke arah yang lebih baik. Hanya saja dari segala kesombongan, kerakusan, ketidakbertanggungjawaban yang terjadi akhirnya berdampak pada perlawanan-perlawanan radikal dari mereka yang tertindas, atau malah menyebabkan kelumpuhan total yang akhirnya di film ini diibaratkan serupa daging-daging terbuang yang bergelimpangan begitu saja di pinggir-pinggir jalan.

Keacuhan orang-orang kelas atas terhadap orang-orang kelas bawah tidak sepenuhnya terjadi di era demokrasi ini, ada yang telah berbenah dan sadar, atau memang dari golongan orang-orang yang berjiwa besar, betul-betul peduli terhadap kesejahteraan, bernasib baik lagi berperilaku baik. Namun mereka bisa saja kena imbas dari perbuatan buruk dari golongan orang yang ingin berkuasa secara semena-mena. Kemudian orang-orang dari golongan bawah yang belum pernah menyentuh pendidikan dan tidak paham dengan kondisi apa yang sedang terjadi, dan dirinya sedang diposisi sebagai objek yang tertindas, akan memancing naluri mereka sebagai makhluk hidup untuk melawan secara semena-mena juga terhadap orang-orang diatas tanpa tahu mana lawan sesungguhnya. Hal inilah yang juga menjadi salah satu pemicu munculnya banyak kesalahpahaman serta kriminalitas dari golongan bawah.

Di film “Remeh-Temeh Segumpal Daging”, adanya beragam permasalahan itu akan dimunculkan lewat ragam fenomena, situasi kejadian, kenampakan alam, gejala emosi, pergumulan batin, atau luapan-luapan perasaan yang menyiksa *psikis* dari tokoh-tokoh yang mengalami penyingkiran, wujud-wujud kelumpuhan atau wujud-wujud perlawanan, semuanya itu akan menjadi sebuah cara untuk menghadirkan komunikasi rasa. Tendensinya lebih kepada komunikasi non-verbal, berwujud simbol dan gagasan dalam gambar walaupun tetap ada hal-hal verbal di dalamnya. Seluruh unsur dirangkum dalam sebuah *mise-en-scene* yang akan dihadirkan untuk menjadi media berkontemplatif atau sesuatu yang dapat direnungkan dengan kesadaran penuh, menjadi perhatian mendalam bagi yang

menyaksikannya. Kontemplasi atau perenungan dapat dijadikan sebagai cara yang baik juga tepat untuk mencapai titik penyadaran, di dalamnya perlu ada aspek-aspek yang dapat menyentuh setiap rongga atau celah dari rasa kemanusiaan, mendorong munculnya belas kasih, membuat penyaksi seakan-akan adalah bagian dari kehidupan yang ada di dalam film, bersanding dengan tokoh yang ada di dalamnya sebagai usaha untuk mencapai titik kesadaran tersebut. Konsep mengangkat kehidupan masyarakat termajinalkan keatas layar ini guna mendekatkan, serta menjebol sekat-sekat atau jarak itu secara perlahan dengan menebar benih-benih rasa (emosi).

B. Ide Penciptaan

Di kehidupan modern, tampaknya semua dibuat serba cepat dan instan. Hal ini terjadi, sebenarnya disebabkan oleh mobilitas dari manusia itu sendiri yang semakin meningkat atas tujuan dan kepentingan tertentu, tidak dapat dipungkiri juga bahwa ini terjadi karena didukung sekaligus disebabkan oleh muncul dan tumbuhnya ilmu-ilmu pengetahuan baru yang membuat manusia jadi serba ingin lebih inovatif lagi dan terus maju di kemudian hari, bahkan telah menjadi ajang kompetisi bagi banyak manusia di bumi mengenai 'siapa cepat dia yang hebat' sebagai sebuah gengsi. Semua ini berawal dari hasrat keingintahuan manusia itu sendiri yang sudah cukup kompleks.

Di banyak kasus, perihal kecepatan mengandung beberapa sifat keterburuburuan yang dapat berakibatkan kecelakaan yang bisa saja fatal. Manusia sendiri, secara biologis sangat membutuhkan waktu istirahat yang cukup dan tidak bisa selalu digenjot untuk terus aktif secara akal maupun jasmani. Disamping itu ada yang tak kalah penting, manusia seharusnya membutuhkan ruang untuk mengevaluasi masalah kehidupan sekitarnya atau masalah dirinya sendiri. Berkontemplasi merupakan salah satu caranya, kontemplasi sendiri merupakan kegiatan merenung dan berfikir dengan menaruh perhatian penuh pada suatu kejadian atau kasus tertentu yang dapat dilakukan sambil beristirahat. cara ini diharapkan dapat memicu munculnya beberapa kesadaran tertentu yang akan berlanjut pada tahap pernyataan, pertanyaan hingga sampai kepada evaluasi.

Kegiatan perenungan ini dilakukan guna menghindarkan manusia sebagai makhluk berakal dari sifat ceroboh atau keterburu-buruan yang berlebih sebab hasratnya yang sangat melimpah itu. Selain itu fungsi perenungan dalam kaitannya terhadap film ini adalah menjadikannya sebagai cara untuk membangun rasa empati terhadap berbagai kejadian serta permasalahan yang sedang eksis di kehidupan yang akan dihadirkan. Dalam film kali ini, kehidupan kaum marjinal dan kenampakan alam sekitarnya yang akan menjadi sorotannya.

Kaum marjinal seringkali dihadapkan dengan berbagai macam permasalahan hidup yang tampaknya selalu menjadi momok menakutkan bagi mereka, bahkan bisa menjadi mimpi-mimpi buruk yang tak kunjung hilang. Sebagai manusia, perkara semacam itu akan banyak sekali melibatkan emosi-emosi yang muncul, emosi di film ini akan ditempatkan sebagai sebuah ekspresi perasaan yang memberi pertanda dan menjadi alat komunikasi terhadap penonton. Maka penekanan emosi sangat berperan penting dalam film ini. Emosi sendiri adalah gejolak perasaan atau jiwa yang muncul dalam diri seseorang sebagai akibat dari adanya rangsangan, baik karena pengaruh dari dalam diri sendiri maupun pengaruh dari luar. Kemungkinan-kemungkinan dari emosi manusia saja bisa menjadi sangat beragam dan kompleks jika ditelusuri lebih jauh.

Emosi disini tidak hanya dihadirkan lewat tokoh, emosi dapat muncul lewat wujud yang bukan manusia saja, seperti alam beserta keragaman makhluk hidup di dalamnya. Alam dan keragaman makhluk hidup lainnya selain manusia dapat mempresentasikan dirinya sendiri-sendiri sebagai entitas yang punya emosi. Alam pada film ini ditampilkan sebagai bagian yang hidup dan seakan punya *ruh* atau sesungguhnya memang ada. Kejadian-kejadian, lingkungan alam, manusia, beserta makhluk hidup lainnya menjadi satu kesatuan yang saling terjalin dan terkait yang digunakan sebagai gagasan yang akan menyampaikan nilai-nilai dan maksud tertentu.

Penerapan teknis seperti *long take shot (continuous take)* pada pengambilan gambar serta *slow pace cutting* pada *editing* dari *shot* satu ke *shot* lainnya akan difungsikan sebagai penekanan atas beberapa penampakan kejadian yang di dalamnya terkandung emosi-emosi alam maupun tokoh secara sekaligus, keduanya

akan memberi kesan yang lambat atau pelan dalam bernarasi. Lambat dan pelan disini dibangun guna memicu persepsi penonton bahwa sebenarnya ada sesuatu yang coba ditampilkan secara lebih dengan memberikan porsi kenampakan yang lebih, namun dalam kasus kali ini juga berusaha untuk tidak berlebihan. Lambat dan pelan disini juga tidak berkonotasi negatif (keterlambatan, lama, atau bertele-tele), kehadirannya berusaha menjadi sosok yang lebih berhati-hati sekaligus menginginkan keintiman dalam menunjukkan sebuah emosi dalam *mise-en-scene*. Segala macam pergumulan emosi-emosi yang coba dihadirkan dalam durasi *shot* yang panjang ini nantinya dapat menjadi sebuah wujud perenungan panjang bagi para penyaksinya. Merenung bukanlah kegiatan yang instan dan *grasa-grusu*, butuh proses serta kesabaran.

Saat mengunjungi sebuah pantai setelah perjalanan jauh. Jika hanya datang sebentar untuk melihat-lihat sekilas, lalu pergi lagi tanpa merasakannya secara lebih, apa yang akan didapatkan? bisa saja ada perasaan atau informasi yang terlewatkan. Rasanya jelas akan berbeda dengan pengunjung yang mencoba bertahan lebih lama untuk menyaksikan ataupun menikmati. Akan banyak pengalaman rasa serta informasi lebih yang akan didapat. Selain itu, akan menimbulkan munculnya perasaan yang lebih beragam dan kompleks dari menyaksikannya secara lebih lama itu sendiri.

Penerapan teknik *long take shot* dan *slow cutting* pada *editing* ini akan menjadi salah satu pendukung penting dalam memunculkan efek-efek visual yang bersifat kontemplatif. Kontemplatif sendiri berarti membangkitkan kontemplasi, kontemplasi adalah merenungkan sebuah fenomena dari luar, yang tampak, untuk bisa dipahami dengan sebaik-baiknya dan seutuhnya di dalam hati atau perasaan, hingga kemudian bisa dijadikan pelajaran dan evaluasi untuk menyesuaikan atau berbenah dikemudian harinya. Secara singkatnya kontemplasi dapat dipahami sebagai proses dari luar ke dalam, mencerpap sesuatu dengan penuh perhatian. Pada kasus ini objek berkontemplasi adalah *mise-en-scene* yang coba dibangun di dalam film, dimana di dalamnya memuat unsur *setting* atau latar, *acting* dan *blocking*, *camera framing (composition)*, *costume design*, *lighting* dan seterusnya yang di

manfaatkan untuk mencapai simbol, gagasan, atau pesan tertentu terkait cerita kehidupan masyarakat kelas bawah yang termarjinalkan.

Di masa endemi Covid-19 ini banyak orang yang mulai berbenah dan merenungkan kembali arti atau makna dari kehidupan, sehingga film ini menjadi penting di masa endemi ini, orang-orang mulai menyadari bahwa siapa saja bisa terdampak bencana dan diperlukannya gotong-royong untuk membangun kehidupan yang lebih baik tanpa pandang bulu. Film ini sendiri sedari awal memang diperuntukan bagi orang-orang yang jarang meluangkan waktunya untuk merenungkan kehidupan, melihat keadaan sekitar secara lebih, pada kesempatan ini penyaksi diajak untuk terlibat secara lebih, dalam mencerap berbagai luapan-luapan emosi yang terjadi dari berbagai kenampakan, permasalahan yang hadir di kehidupan saat ini, menjadi sesuatu yang dapat dirasakan dan kemudian dipahami ataupun disadari sebagai suatu ketimpangan sosial yang sudah seharusnya dibenahi.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penciptaan film fiksi ini adalah,

1. Membuat film yang menggunakan *mise-en-scene* sebagai alat komunikasi kepada penonton.
2. Membuat film yang berbentuk kontemplatif atau memicu munculnya perenungan.
3. Membuat film yang menyoroti beberapa permasalahan hidup masyarakat kelas bawah termarjinalkan.
4. Memicu munculnya keberlanjutan diskusi seputar makna manusiawi secara lebih luas.

Manfaat dari karya film fiksi ini adalah,

1. Memberi pengalaman menonton film yang kontemplatif secara bentuk dan isi.
2. Menimbulkan perenungan serta rasa empati terhadap permasalahan kemanusiaan.
3. Menjadi bahan evaluasi tentang permasalahan kehidupan yang ada di Indonesia saat ini.

4. Menjadi bahan atau materi pendukung dalam pembelajaran tentang kepedulian sosial, antropologi, sosiologi, sekaligus psikologi manusia di Indonesia.

D. Tinjauan Karya

Pada penciptaan karya ini, telah dikumpulkan beberapa referensi. Referensi disini dipilih berdasarkan melihat pola atau tema-tema yang punya kemiripan dengan karya yang akan dibuat. Kesadaran menggunakan referensi disini bisa dibilang sebagai bentuk pengujian terhadap suatu pola atau gaya yang ada dan kemudian diterapkan dalam gaya hidup yang ada di Indonesia.

1. *Uncle Boonmee (Who Can Recall His Past Live)*



Gambar 1.1 Poster film *Uncle Boonmee (2010)*
www.imdb.com diakses pada 02 Januari 2023

Sutradara : **Apichatpong Weerasethakul**

Tahun : **2010**

Genre : **Drama/Fantasi**

Bahasa : **Isan Thailand**

Durasi : **114 menit**

“*Uncle Boonmee (Who Can Recall His Past Live)*” merupakan sebuah cerita berlatar belakang mitos dan kepercayaan orang Thailand terhadap reinkarnasi. Paman Boonmee merupakan seorang veteran perang yang sedang menderita penyakit ginjal. Ia pergi mengunjungi pedesaan tempat kebunnya berada. Ditemani oleh adik iparnya, Jen dan keponakannya Thong.

Disaat paman Boonmee beserta Jen dan Thong tengah makan malam, tiba-tiba muncul hantu istrinya yang sudah lama meninggal, bernama Huay yang datang untuk merawat Boonmee, yang nanti juga akhirnya berusaha untuk menjemput suaminya. Tidak lama kemudian muncul sesosok bermata merah yang sekujur tubuhnya ditumbuhi oleh bulu, yang ternyata adalah anak dari Boonmee sendiri bernama Boonsoong. Situasi yang aneh dan canggung ini tidak berlangsung lama dan menjadi percakapan santai mengenai masa lalu mereka selayaknya keluarga pada sewajarnya.



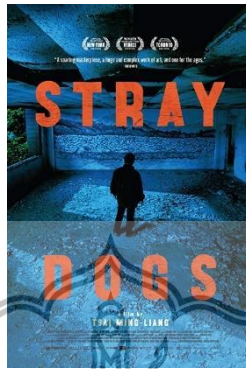
Gambar 1.2 *Capture* adegan pada film *Uncle Boonmee* (2010) www.youtube.com diakses pada

Apichatpong pada filmnya ini dapat membuat batas-batas antara yang nyata dan yang fiktif itu menjadi tipis atau samar seperti sebuah perkawinan silang antara alam realis dengan alam surealis. Keduanya terasa seperti menjadi satu kesatuan, atau berjalan berdampingan. Sebab beberapa kejadian mistik dan sakral seperti reinkarnasi ini dianggap nyata bagi sebagian orang-orang di Thailand, namun sebagiannya lagi merasa itu fiktif atau tidak masuk akal.

Film “Remeh-Temeh Segumpal Daging” sendiri akan menggunakan energi perkawinan silang antara yang riil dan fiktif ini menjadi satu kesatuan yang dapat berjalan berdampingan. Ruang dan waktu yang hadir adalah mimpi daripada tokoh utama, yang dimana bentuknya lebih berkesan sureal, didukung oleh hadirnya kejadian-kejadian yang serba ekstrim dan munculnya tiba-tiba, dibuat secara *hyper* dalam beberapa kesempatan. Film ini akan membentuk efek lompatan-lompatan maupun keterkejutan-keterkejutan yang dirasa tidak logis, namun tidak menutup kemungkinan di masa kini hal-hal

seperti itu bisa saja terjadi di kehidupan nyata, sehingga film ini juga berusaha untuk tidak menghilangkan atau melepaskan kekuatan realisme-nya lewat memanfaatkan beberapa fakta kasus-kasus yang pernah terjadi di Indonesia sebagai referensi adegan.

2. *Stray Dogs*



Gambar 1.3 Poster film *Stray Dogs* (2013)
www.imdb.com diakses pada 02 Januari 2023

Sutradara : Tsai Ming Liang
Tahun : 2013
Genre : Drama
Bahasa : Mandarin
Durasi : 138 menit

“*Stray Dogs*” merupakan sebuah film tentang seorang ayah dan kedua anaknya yang berkeliaran di pinggiran kota Taipei modern, hutan, dan sungai pinggiran kota hingga hujan deras di jalanan kota. Mereka hidup dalam kesusahan yang membuatnya tampak menyedihkan, sementara ayahnya disiang hari mencoba mencari sedikit penghasilan sebagai manusia pemegang papan iklan apartemen mewah di pinggiran jalan kota. Sementara dia bekerja, putra dan putrinya itu berkeliaran di supermarket dan mall untuk mencari dan mengumpulkan sampel makanan gratis. Setiap malam mereka tinggal disebuah bangunan yang telah lama ditinggalkan. Yang di dalamnya terdapat mural yang membuat sang ayah tahan berlama-lama menatapnya. Pada suatu

hari ketika sang ayah ulang tahun datang seorang tokoh wanita yang bisa jadi mempunyai hubungan kuat antara ketiganya.



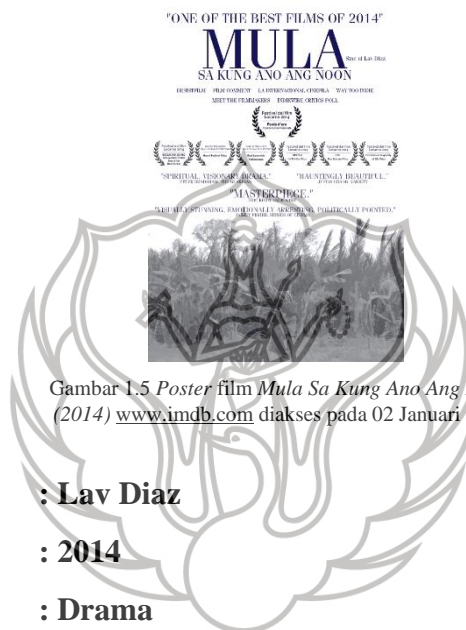
Gambar 1.4 Capture adegan film *Stray Dogs* (2013)
diakses pada 02 Januari 2023

Film ini banyak menggunakan hasil *shot-shot* berdurasi panjang serta *cutting* yang lambat pada gaya editingnya. Namun walaupun begitu, penekanan emosi yang hadir pada tiap gambarnya dapat memberikan impresi yang kuat dan lebih mengena seperti pada adegan dimana tokoh ayah sedang bekerja menjadi pemegang papan iklan apartemen mewah ditengah terpaan angin kencang, di bawah *fly over*, dan diantara hiruk-pikuk kesibukan jalanan. Ia serupa beton yang berusaha tetap bertahan untuk tetap berdiri, ia adalah tiang yang menjadi pondasi pangkuan yang menanggung beban dalam keluarga, dan masih banyak interpretasi lainnya yang bisa terbentuk dalam satu *shot* tersebut, atau bisa dikatakan multitafsir. Film ini serupa kumpulan lukisan yang menggambarkan kehidupan rakyat marjinal secara lebih intim sekaligus kompleks. Durasi panjang disini menjadi sangat terkait dengan kehidupan mereka yang tampaknya terasa hening, pelan, dan lambat. Pada film *Stray Dogs* ini Sutradara Tsai Ming Liang seperti berusaha mengajak penonton untuk melacak komponen-komponen yang hadir dalam sebuah *shot* atau *mise-en-scene* kemudian merenungkan tiap-tiap gambar yang dihadapkannya secara lebih intim atau mendalam.

Durasi *shot-shot* yang panjang dan *cutting* yang lambat pada *editing* akan coba diterapkan pada film “Remeh-Temeh Segumpal Daging” dengan didukung oleh beragam emosi yang muncul dari tokoh dan alam sekitarnya tempat mereka hadir untuk menimbulkan efek yang kurang lebih sama. Film

akan hadir sebagai objek perenungan, mencoba memberikan impresi yang kuat dan menimbulkan multitafsir dengan merangkai unsur-unsur dalam *mise-en-scene* sedemikian rupa sebagai simbol, gagasan, pesan. Unsur-unsur yang telah dibangun diharapkan dapat menjadi sekumpulan pertanyaan yang kompleks akan sebuah kehidupan.

3. *From What is Before / Mula Sa Kung Ano Ang Noon*



Gambar 1.5 Poster film *Mula Sa Kung Ano Ang Noon* (2014) www.imdb.com diakses pada 02 Januari 2023

Sutradara : Lav Diaz
Tahun : 2014
Genre : Drama
Bahasa : Filipino
Durasi : 338 menit

“*From What is Before*” merupakan film yang punya durasi cukup panjang juga yang menceritakan tentang beragam kejadian-kejadian misterius dan serba acak dan tiba-tiba di sebuah kampung terpencil bernama Barrio. Ratapan yang terdengar dari hutan, sapi yang diretas hingga mati, seorang laki-laki yang ditemukan berdarah hingga mati di perempatan, dan kasus-kasus rumah dibakar, serta masih banyak lagi. Pada tahun 1972, Ferdinand E. Marcos mengumumkan proklamasi No. 1081 yang menempatkan seluruh negara dibawah darurat militer. Namun semuanya menjadi makin berantakan ketika angkatan bersenjata Filipina memutuskan berkemah di Barrio.

Tragedi-tragedi yang serba acak dan tiba-tiba disini tampaknya menjadi sesuatu yang selalu mengejutkan penonton, bukan tanpa alasan, justru kesengajaan ini untuk membangun wujud-wujud kejanggalan pada sebuah kehidupan di dunia yang diciptakan dalam film. Pada kehidupan nyata sekalipun apabila kemudian ditemui beragam kejadian yang datang secara acak dan tiba-tiba, terjadi sesuatu yang asing atau aneh dan bahkan sampai mengganggu, orang-orang akan mulai merasa ada yang janggal pada kehidupannya.

Kenyataan atau realitas yang ada dibayangkan orang pada umumnya adalah lebih merujuk kepada arti kehidupan yang normal, dapat dinalar, masuk akal, kemudian ketika terjadi berbagai hal yang tidak normal dan diluar nalar, diluar akal sehat manusia pada umumnya, hal ini bisa berada pada tahap “dunia terasa surreal”, tetapi memang hidup sendiri selalu dapat memberikan keterkejutan-keterkejutan yang serba spontan tak peduli itu dapat diterima ataupun tidak. Karena dalam kehidupan sendiri belum ada yang benar-benar tahu pasti apa yang akan terjadi di masa mendatang atau masa depan, tidak sepenuhnya kehidupan dapat diprediksi. Kejadian acak serta serba tiba-tiba ini jika ditelusuri lebih jauh memiliki latar belakang penyebab yang dapat menjadi sejarah dan pembelajaran untuk kehidupan kedepannya.

Film ini walaupun berdurasi sangat panjang namun keterkejutan-keterkejutan itulah yang dihadirkan dalam tiap *shot* atau *mise-en-scene*-nya yang dapat membuat penonton penasaran dan berusaha terus menunggu sekiranya apa lagi yang akan dihadirkan dalam setiap gambar atau *scene*-nya hingga film usai. Memperhatikan dan merangkai segala unsur pada *mise-en-scene* secara tepat dapat mendukung film-film yang menggunakan metode *long take shot* dan *slow pace cutting* tersebut jadi lebih bermakna dan berwarna secara konten. Sehingga penonton akan terus menjelajah pada setiap gambar yang dihadirkan secara pelan.



Gambar 1.6 *Capture* adegan film *Mula Sa Kung Ano Ang Noon* (2014) diakses pada 02 Januari 2023

Film “Remeh-Temeh Segumpal Daging” menempatkan kejadian yang serba tiba-tiba dan melompat-lompat sendiri memang sebagai wujud penggambaran bahwa dalam kehidupan belum ada yang mampu menebak dengan pasti tentang hal-hal apa saja yang akan terjadi dimasa mendatang. Selain itu segala kejadian yang sengaja dibuat serba tiba-tiba dan melompat-lompat secara intens pada film ini, akan menjadi cara untuk membuat tokoh-tokoh, bahkan para penonton film ini, melihat kehadiran dunia yang terasa sangat surreal atau tak masuk akal dari dunia sewajarnya atas segala kejadian yang ada. Kejadian yang dibuat serba tiba-tiba, serba melompat-lompat diibaratkan sebagai sekumpulan dari mimpi buruk yang selalu datang menghantui sang tokoh, yang sebenarnya keberadaan hal ini dilatar belakangi oleh pengalaman traumatisme yang berulang dari kehidupan yang termarjinalkan, serta adanya rasa krisis identitas yang terus-menerus terbangun pada tokoh dan tidak tokoh sadari. Diri sang tokoh sudah di ambil alih kuasa kesadarannya oleh keadaan sekitarnya yang mencoba lebih maju namun tak sepenuhnya benar-benar terjadi secara mental, sehingga juga hadir ketimpangan ataupun kejanggalan secara latar tempat atau alam sekitar.

Film ini akan mencoba menampilkan satu lanskap yang cukup mengerikan sekaligus menghantui dalam satu *shot* yang panjang. Hal ini tentu saja dihadirkan dengan memperhatikan setiap unsur *mise-en-scene* yang dibangun ke dalam film. Emosi atau *acting* yang cukup kuat sekaligus menggugah perasaan lewat beberapa tokohnya, *Blocking* yang terkonsep,

unsur artistik yang memberikan impresi kuat, *wardrobe* dan rias yang tepat, pencahayaan yang membangun *mood* yang tepat dan lain sebagainya yang dibangun sedemikian rupa agar dapat mewakili pesan ataupun nilai-nilai yang ingin disampaikan.

4. *The Tree of Life*

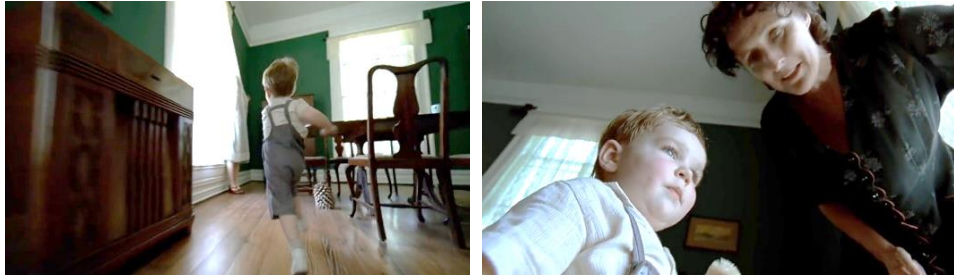


Gambar 1.7 Poster film *The Tree of Life* (2013)
www.imdb.com diakses pada 02 Januari 2023

Sutradara : Terrence Malick
Tahun : 2013
Genre : Drama
Bahasa : English
Durasi : 139 menit (theatrical), 188 menit (extended)

Film “*The Tree of Life*” menceritakan tentang kehidupan seorang anak bernama Jack yang melihat kehidupan di dunia dari mata ibunya. Saat itu semuanya terlihat indah dan penuh kasih. Ketika usia Jack makin bertambah, ayahnya mulai menanamkan pendidikan yang sama sekali berbeda dengan apa yang didapatkan dari ibunya. Semua yang awalnya terlihat indah perlahan menjadi luntur dan semakin suram. Saat Jack telah dewasa, ternyata beberapa pengalaman kecil itu masih membekas kuat di ingatannya. Jack mulai kehilangan kendali dan sempat merasa terbelenggu sampai akhirnya ia mulai mencari dan menemukan pemahaman tentang kehidupan kembali lewat sudut pandangnya sendiri. Ia pun mulai bisa memaafkan ayahnya yang selama ini

ia benci dan perlahan-lahan mulai melangkah untuk menyusuri perjalanan hidupnya sendiri.



Gambar 1.8 *Capture* adegan film *The Tree of Life* (2013) diakses pada 02 Januari 2023

Film ini di beberapa adegannya menggunakan cukup banyak sekali *shot* dengan lensa *wide* hingga *super wide* yang disini terasa seperti memberikan impresi kemegahan alam dan atau seperti sedang bermimpi. Keluasan lewat dimensi perspektifnya. Karakter *shot*-nya yang terkesan lebar dengan lensa *wide* seperti membuat manusia seakan kecil diantara alam sekitarnya, atau dengan lensa *super wide* yang menghasilkan distorsi, terasa dekat lalu menjauh itu seperti sebuah mimpi yang terasa dekat dan tampak hampir seperti nyata dialami oleh yang bermimpi namun sebenarnya juga masih terasa jauh dari kenyataan. Film “Remeh-Temeh Segumpal Daging” akan menggunakan banyak sekali lensa *wide* atau *supper wide* untuk menimbulkan efek yang kurang lebih sama.