

**SINEMA GESTURAL :
MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”**



TESIS PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
Program Magister Penciptaan Seni dengan Minat Utama Videografi

**Mohamad Panji Wibowo
2021316411**

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

TESIS
MAGISTER PENCIPTAAN SENI
SINEMA GESTURAL :
MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”

Oleh:

Mohamad Panji Wibowo

NIM. 2021316411

Telah dipertahankan pada tanggal **27 Juni 2024**
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

DR. Retno Mustikawati, S.Sn.,MFA

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

Ketua Tim Penguji,

Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta,

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si.
NIP. 197210232002122001

Untuk ilmu pengetahuan



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohamad Panji Wibowo
NIM : 2021316411
Program Studi : Seni Program Magister
Minat Utama : Videografi
Judul : **SINEMA GESTURAL : MATA KAMERA “TUTUP
NGISOR”**

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan mengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Selain itu tidak ada bagian dari tesis yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik. Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Juli 2024

Mohamad Panji Wibowo
Penulis

ABSTRAK

Cara kita menonton, memahami dan cara membuat film sepanjang sejarah yang kita kenal, cenderung dijamin oleh keberadaan cerita atau narasi. Unsur-unsur sinematik lain cenderung tidak diperhatikan. Tesis penciptaan film ini mengambil cara yang sebaliknya. Melalui penceritaan yang bertumpu pada unsur sinematografi dan montase, mencoba menangkap perasaan-perasaan yang belum terbahasakan (afek) yang terekspresikan melalui gestur-gestur. Sumber gestur yang ditangkap adalah dari ragam aktivitas orang-orang dusun Tutup Ngisor, baik keseharian, pertunjukan maupun ritual.

Kata kunci: *Sinema-gestural, afek, Gestur, nir-representasional, kesadaran-kamera*



ABSTRACT

The way we watch, comprehend, and create films throughout the history we know tends to be guaranteed by the existence of a story or narrative. Other cinematic elements tend to go unnoticed. This film creation thesis takes the opposite approach. Through storytelling that relies on cinematography and montage elements, it attempts to capture feelings that have not been verbalized (affects) expressed through gestures. The source of the captured gestures comes from the various activities of the people of the village of Tutup Ngisor, including daily life, performances, and rituals.

Keywords: *gestural-cinema, affect, gesture, non-representational, camera-consciousness*



KATA PENGANTAR

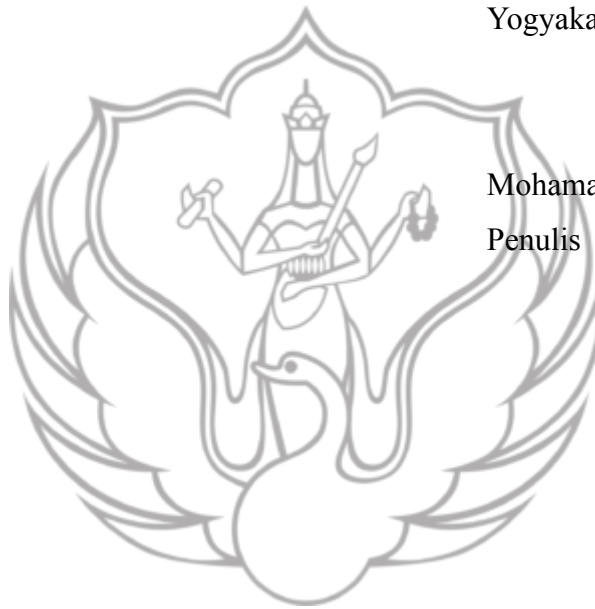
Perjuangan menjadi pengalaman berharga yang dapat menjadikan kita manusia yang berkualitas. Dalam proses menyelesaikan pendidikan magister seni melalui Tesis yang berjudul “SINEMA GESTURAL: MATA KAMERA “TUTUP NGISOR”, saya mendapatkan dukungan, masukan dan bantuan dari segenap pihak. Oleh karenanya, dalam penulisan tesis ini saya berterima kasih kepada:

1. Semesta Sinema
2. Ananda Kala Kirana Jannadra
3. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Ibu Retno Mustikawati selaku dosen pembimbing yang telaten dan mempermudah saya untuk menyelesaikan Tesis ini dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum dan Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D selaku dosen penguji ahli dan ketua penguji, yang memberikan masukan membangun sehingga Tesis ini dapat menjadi lebih baik.
6. Seluruh Dosen dan Staff Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuan untuk proses studi saya.

7. Teman-teman Magister Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2020 yang selalu memberikan dukungan dan menjadi tempat berbagi dalam proses penyelesaian studi.
8. Semua pihak turut berpartisipasi hingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, saya ucapkan terimakasih, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua, dan memberikan banyak manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan ilmu pengetahuan serta bahan-bahan informasi.

Yogyakarta, 27 Juli 2024



Mohamad Panji Wibowo
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
HALAMAN PENGESAHAN	1
HALAMAN PERSEMBAHAN	2
HALAMAN PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	8
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Sumber.....	9
B. Kajian Teori.....	13
A. Pemikiran Giorgio Agamben tentang sinema gestural.....	13
B. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Imaji-Waktu dan Afek.....	15
C. Pemikiran Gilles Deleuze tentang kamera dan kesadaran.....	21
D. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Material Bersinyal dan Tanda.....	29
E. Teori Nir-Representasional.....	32
a. Menangkap Hidup yang Terus Mengalir:.....	36
b. Anti-Biografis dan Pra Individual:.....	36
c. Haecceity:.....	37
d. Praktik, Tindakan, dan Pertunjukan:.....	37
e. Materialisme Relasional:.....	38
f. Eksperimentasi:.....	39
g. Tubuh dan Afek:.....	39
F. Pemikiran Dziga Vertov terkait Kino Eye, Sinema Mata.....	40
a. Mata Kamera - Kino Eye:.....	40
b. Realistas Film versus Realitas Sehari-hari.....	41
c. Fiksi versus Realitas.....	41
d. Interval dan percakapan di sekitaran Vertov.....	42

G. Pemikiran Victor Turner terkait liminalitas masyarakat dusun Tutup Ngisor.....	45
a. Tentang Liminalitas.....	45
b. Liminal, Liminalitas, dan Liminoid.....	46
c. Liminalitas Tutup Ngisor.....	47
BAB III.....	48
METODOLOGI PENCIPTAAN.....	48
A. Membaca Tutup Ngisor Sebagai Sumber Gestur.....	48
B. Metode yang dipergunakan untuk mewujudkan karya.....	52
BAB IV.....	53
PRODUKSI DAN KAJIAN KARYA.....	53
A. “Ngide”.....	53
B. Syuting.....	57
C. Penyuntingan.....	59
D. Color Grading.....	60
BAB V.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66
A. Sumber-sumber Gestur.....	66
B. Kerabat Kerja.....	73
C. Poster Film.....	75
D. Dokumentasi Pemutaran Film.....	75
E. Dokumentasi Sidang Tesis.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

“The historical fact is that cinema was constituted as such by becoming narrative, by presenting a story, and by rejecting its other possible directions. The approximation which follows is that, from that point, the sequences of images and even each image, a single shot, are assimilated to propositions or rather oral utterances...” (Deleuze, 1997, hal. 25)

Jika Deleuze risau karena susunan gambar dalam film menjadi seperti tuturan atau kalimat, lalu menjadi naratif, maka tesis penciptaan film ini mengkaji praktik film yang tidak mengandalkan unsur naratif dan berfokus pada gestur. Dia berangkat dari dua persoalan utama. Yang pertama adalah eksplorasi wahana sinematik dan yang kedua adalah masyarakat dusun Tutup Ngisor, subyek utama film ini. Di satu sisi, eksplorasi wahana mengacu pada teori dan praktik, pemikiran dan penciptaan sinema yang mencoba memperkarakan kerja narasi, yang dalam tesis ini diejawantahkan melalui penciptaan ‘sinema gestural’. Di sisi yang lain, keunikan Dusun Tutup Ngisor menjadi laboratorium yang menyediakan seluruh material, baik visual maupun aural. Dalam tesis penciptaan ini, keseluruhan material akan diejawantahkan dalam rupa gestur, baik gestur manusia, nirmanusia, makhluk hidup maupun nirmahluk hidup.

Untuk memperlihatkan posisi tesis ini, saya menempatkan dua kutub film yang bertolak belakang, dalam istilah yang sebetulnya menggampangkan,

namun cocok untuk bagian latar belakang ini sebelum saya memperlihatkan kerumitannya di bab 2. Kutub film yang pertama bertujuan menggambarkan, dan yang kedua bertujuan menceritakan. Ada banyak usaha menjelaskan kedua kutub ini. Gianetti menggunakan istilah semangat realisme versus formalisme, yaitu film realis yang semangatnya “...capture the flux and spontaneity of events as they were viewed in real life” (menangkap aliran dan spontanitas kejadian seperti bagaimana mereka terlihat di dunia nyata) (2017, h. 2), versus semangat formalisme, yaitu film-film yang “...have a high degree of manipulation, a stylization of reality... tends to emphasize technique and expressiveness.” (memiliki tingkat tinggi dalam manipulasi, menempatkan realitas dalam gaya tertentu... cenderung menekankan teknik dan ekspresivitas) (ibid). Gianetti menambahkan bahwa pembuat film sangat jarang mengambil posisi ekstrim dari kedua kutub ini, karena walau bertolak belakang mereka sebetulnya juga saling melengkapi (ibid).

Pada kondisi ideal, pembuatan film yang minim naratif, selama dia bisa terhubung dengan perasaan penontonnya, bisa diterima sebagai sebuah karya yang utuh. Pada kondisi nyata film minim naratif semacam ini masih asing bagi kebanyakan orang karena tidak berbicara dalam bahasa film kausal, yaitu berupa hubungan urutan sebab akibat dan manipulasi teknis, yang telah matang menjadi bahasa film paling dominan karena struktur berbahasanya telah dibangun selama lebih dari seabad. Dari kesenjangan antara kedua kondisi ini, permasalahan penelitian ini adalah: sangat minimnya penjelasan dari praktik bertutur alternatif dari bahasa film mapan yang menyediakan

sedikit naratif dan mengandalkan yang selain itu – dalam kasus tesis ini: gestur.

Saya akan keluar dari pertentangan ini sebentar untuk menempatkan masalah ini dalam signifikansinya, atau pada permasalahan film yang ada di depan mata kita. Permasalahan pertama adalah pembuatan dan pendidikan film khususnya di Indonesia melupakan aspek rasa dan emosi dalam film-film produknya (catatan: setelah paragraf ini, kata “emosi” dan “emosional” akan saya gantikan dengan istilah “afek” dan “afektif”, dan penjelasan mengapa kedua istilah ini membuat kita lebih leluasa akan saya uraikan di bab 2). Banyak orang, termasuk para dosen yang mengajar di program studi film, sering memandang film hanya sekedar rangkaian informasi, dan mengabaikan aspek krusial bahwa film yang baik bukan sekedar menyajikan fakta secara berurutan, namun menyentuh emosi atau afek penonton di setiap tahapan naratifnya. Kekuatan sebenarnya sebuah film terletak pada kemampuannya untuk membangkitkan perasaan dan terhubung dengan penonton pada tingkat emosional atau afektif, mengubah rangkaian peristiwa menjadi pengalaman yang berbeda.

Kebutuhan untuk terhubung dengan perasaan ini malah menjadi tujuan terpenting dari kutub yang digolongkan Gianetti di atas sebagai pembuat film formalis yang menggunakan teknik pembuatan film untuk memanipulasi dunia yang difilmkan. David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith, dalam buku mereka, *Film Art: An Introduction, Twelfth Edition* (2019), menekankan bahwa elemen teknis sebuah film -yaitu artistik, sinematografi,

suara, dan penyuntingan- merupakan alat yang penting tidak hanya untuk menarasikan sebuah cerita namun juga untuk membangun resonansi afektif penonton dengan film tersebut. Elemen-elemen ini, jika berhasil diintegrasikan, akan mentransformasi sebuah film dari sekedar media informasi menjadi sebuah perjalanan afektif yang kuat. Mereka berpendapat bahwa penceritaan yang efektif dalam sinema, sebetulnya perpaduan harmonis antara mise-en-scene, suara, dan editing yang terarah pada tujuan dramatik akan mampu melibatkan perasaan penonton.

Baik pemikiran Gianetti maupun Bordwell dan sejawatnya, dengan tendensi realis dan formalisnya menjadi bagian yang harus saya waspadai dalam tesis penciptaan ini. Kaum realis dan formalis seringkali mencoba mencari rumusan bahasa film (baca: mise-en-scene, sinematografi, editing dan suara) yang secara historis mendominasi sinema, baik dalam kaitan dengan cara menonton maupun cara membuat film. Unsur-unsur pembentuk bahasa ini di tangan mereka ujung-ujungnya tetap diperlakukan sebagai pelayan cerita atau naratif. Sementara tesis penciptaan ini, meskipun bertolak dari persoalan yang sama – eksplorasi wahana, bahasa, dan unsur pembentuknya – berada dalam pencarian bentuk-bentuk ekspresi sinematik yang berbeda dengan cara membebaskan sinema dari tugas-tugasnya untuk bercerita. Dengan kata lain, mengembalikan kekhasan wahana sinema.

Lebih jauh atau lebih dalam lagi, kita masuk ke permasalahan kedua, pada kalangan yang lebih memahami film, sebetulnya kritikus, akademisi atau pengkaji. Seringkali kita menemukan kegagalan untuk memahami bahwa

ketika suatu bentuk sinema telah menemukan koneksi afektifnya, maka penceritaan naratif pun bisa absen dan si film tetap mampu menjadi sinema yang utuh. Dalam dunia perfilman, naratif seringkali dianggap sebagai satu-satunya tulang punggung sebuah film. Namun, film-film yang mengambil pendekatan berbeda, bertutur dengan mengeksplorasi kekuatan afektif melalui rekaman-rekaman situasi-situasi spesifik yang mampu membuat penonton terhubung secara emosional. Film-film semacam ini tidak menggantungkan dirinya pada naratif, dengan demikian tidak ada alur cerita yang konvensional; sebaliknya, mereka menciptakan ikatan afektif langsung dengan penonton melalui pengalaman sensorik yang bisa jadi asing, karena penonton mengalami perasaan yang belum terbahasakan.

Sebagai contoh pada bagian latar belakang ini saya akan menunjuk beberapa film (pada bab 2 saya akan menguraikan referensi film yang lebih dekat dengan apa yang saya praktikkan dalam pembuatan tesis ini), yaitu *Koyaanisqatsi* (1982) karya Godfrey Reggio, yang menghadirkan serangkaian gambar dan suara yang mengeksplorasi hubungan manusia dengan alam dan teknologi, atau *Baraka* (1992) karya Ron Fricke, yang secara visual menggambarkan keindahan dan kompleksitas kehidupan di berbagai belahan dunia tanpa kata-kata atau naratif yang kentara, atau *Manakamana* (2013) karya Stephanie Spray dan Pacho Velez, yang mengajak penonton untuk naik bersama penumpang kereta gantung di Nepal. Tanpa naratif, ketiga film ini membangun suasana dan terhubung dengan perasaan manusia melalui pemilihan unsur film (artistik, visual, audio, dan editing) yang tepat. Penonton

tidak diarahkan pada cerita tertentu, namun mereka terlibat secara langsung dalam refleksi mendalam tentang keadaan manusia dan alam semesta. Film memungkinkan diri untuk membangun jembatan langsung antara dunia dalam film dan perasaan manusia, memperluas pemahaman kita tentang kekuatan emosional dalam seni sinematik.

Tesis ini bermaksud untuk melakukan sesuatu yang tidak dilakukan oleh pembuatan karya-karya film di atas, yaitu melaporkan penelitian berupa pertanggungjawaban ilmiah dan penjelasan prosedural dari praktik film yang tidak terbebani oleh naratif. Rumusan penciptaan di bawah merupakan rencana kerja dari rumusan permasalahan, yang muncul karena kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal yang sudah saya sebutkan di atas: “minimnya penjelasan dari praktik bertutur alternatif dari bahasa film mapan yang tidak mengandalkan cerita dan mengandalkan kemungkinan-kemungkinan sinematografis dan kerja kamera”, dan usaha untuk menjawab pertanyaan utama penelitian: “Mengapa film yang tidak mengandalkan naratif, tidak menyediakan urutan informasi sebab akibat dan hanya bergantung pada kemungkinan-kemungkinan sinematografis dan kerja kamera tetap bisa terhubung dengan penonton?” Karya tesis ini dibuat dengan semangat menjawab kebutuhan untuk menelusur kerja film yang tidak mengandalkan naratif, dalam kaitan dengan tesis ini adalah menggunakan kemungkinan-kemungkinan sinematografis, kerja kamera dan penyuntingan dalam mengeksplorasi gestur.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Untuk menyingkap gestur, imaji sinematik dibebaskan dari beban untuk bercerita dengan cara mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan sinematografis, kerja kamera dan penyuntingan yang tidak mewakili mata manusia, baik yang bersumber dari manusia, nir-manusia, makhluk hidup ataupun objek-objek lainnya.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penelitian ini tentu membuat penjelasan dan pertanggungjawaban akademis agar langkah-langkah pembuatan, penjelasan estetika dan rasional mengenai film yang tidak bergantung pada naratif, bisa diakses oleh para peneliti dan pembuat film, dan pada akhirnya berguna untuk menjadi acuan dan pedoman bagi pembuatan film-film semacam ini di masa yang akan datang, baik dengan kebutuhan dan latar belakang yang sama maupun yang menggali kemungkinan berbeda.

Jika dilepaskan dari tujuan-tujuan yang terkait dengan penelitian, secara pragmatis pembuatan film ini bertujuan menyediakan referensi tambahan bagi peminat film dengan latar belakang industri, akademis, maupun kecintaan terhadap film. Film yang menyentuh afek, apalagi yang tidak mengandalkan naratif, secara umum tidak mudah diakses, bahkan tidak tersedia di dalam kehidupan sehari-hari, dan karenanya tidak dianggap sebagai sesuatu yang mungkin untuk dilakukan. Kita masih kerap mendengar ucapan penonton, pembuat, maupun akademisi film bahwa “film tidak mungkin tanpa

cerita”. Padahal, film-film semacam ini menawarkan cara yang berbeda untuk membuka lebih lebar potensi pemahaman dan cara merasakan seni sinematik, memungkinkan pembuat film dan penonton untuk terhubung secara mendalam melalui emosi dan pengalaman sensorik.

Sementara itu, manfaat-manfaat pembuatan film yang tidak tergantung pada naratif: (1) Keterhubungan Emosional yang kuat: melalui fokus pada elemen-elemen sensorik, film jenis ini dapat menciptakan keterhubungan emosional yang kuat dengan penonton. Misalnya, gambar-gambar dan suara yang menggambarkan suasana mampu membangkitkan emosi tanpa perlu dialog atau kata-kata narasi. (2) Universalisme: Tanpa dialog atau cerita yang spesifik, film ini bisa dinikmati oleh audiens dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa. Ini membuat film semacam ini lebih universal dan dapat diakses oleh penonton yang lebih luas. (3) Membuka Perspektif Baru: Film minim naratif mengajak penonton untuk melihat dunia dari perspektif yang berbeda yang dapat membuka wawasan baru dan memperkaya cara pandang penonton terhadap realitas. (4) Fokus pada estetika: Film semacam ini membuat para pembuatnya bisa lebih fokus pada aspek estetika film, seperti sinematografi, mise-en-scene, desain suara, dan penyuntingan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Sumber

Society of Spectacle (1973) dan *in Girum Imus Nocte et Consumimur Igni* (1978) Karya Guy Debord, khususnya untuk menelisik penggunaan Repetition dan Stoppage.

Guy Debord, seorang tokoh dalam gerakan “Situationist International (SI)”, adalah seorang pemikir, penulis, dan seniman yang terkenal karena kritik radikalnya terhadap masyarakat modern. Dua karya filmnya yang disebut di atas adalah yang paling terkenal, keduanya menggunakan teknik sinematik yang tidak konvensional untuk menyampaikan kritik sosial dan politik. Dalam kedua film ini, penggunaan repetisi dan penghentian memainkan peran penting untuk mengkritik masyarakat kapitalis yang konsumtif. Repetisi digunakan untuk mengungkap dan mengkritik pola-pola perilaku dan konsumsi yang berulang, sementara penghentian memaksa penonton untuk berhenti dan merenung, menciptakan ruang untuk refleksi kritis. Dengan teknik-teknik ini, Debord tidak hanya menyampaikan pesannya tetapi juga mengajak penonton untuk aktif terlibat dalam mendekonstruksi pemahaman terhadap realitas dimana seluruh pilihan yang tersedia merupakan sesuatu yang dirancang oleh kapitalisme.

Of Lilies and How They Grow (2010) Karya Faozan Rizal dan Katia Engel. Untuk referensi bagaimana transformasi gerak yang dihasilkan dari

proses bertumbuhnya tanaman yang diwujudkan dalam koreografi, pergerakan kamera, dan pergerakan alam.

Film ini adalah sebuah film tari yang mengangkat tema pertumbuhan dan transformasi, sebagaimana tergambar dalam judulnya. "Lilies" (bunga lili) sering kali diidentifikasi dengan kemurnian, kelahiran kembali, dan transformasi. Dalam konteks film ini, tema tersebut diterjemahkan melalui gerakan tari yang menggambarkan perjalanan tumbuhnya tanaman bunga lili. Penonton dibawa untuk menyaksikan metamorfosis subyek (para penari sebagai bunga lili) yang bertransformasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya, mencerminkan perubahan dalam hidup dan kondisi manusia. Faozan Rizal dikenal dengan keahliannya dalam menciptakan visual film. Dalam film ini, sinematografinya memanfaatkan permainan cahaya dan bayangan untuk menambah dimensi emosional pada tarian. Kamera sering kali bergerak dengan lembut, mengikuti gerakan para penari, menciptakan perasaan keintiman dan keindahan. Koreografi oleh Katya menampilkan gerakan yang halus dan ekspresif. Setiap gerakan dirancang untuk menyampaikan perasaan tertentu, baik itu kerentanan, kekuatan, atau kebahagiaan. Tarian ini bukan hanya sekadar pertunjukan fisik, tetapi juga medium untuk menyampaikan emosi secara mendalam. Bunga lili dalam film ini mungkin digunakan sebagai simbol dari siklus hidup dan mati, serta regenerasi. Mereka melambangkan kemurnian dan kelahiran kembali, menggambarkan bagaimana bunga lili (dan manusia) dapat berubah dan berkembang melalui pengalaman hidup mereka.

Dengan sinematografi dan koreografi yang ekspresif, *Of Lilies and How They Grow* membawa tema yang universal tentang transformasi dan pertumbuhan, film ini berhasil menggabungkan seni visual dan tari menjadi sebuah pengalaman sinematik kaya akan makna dan emosi, mengajak penonton untuk merenung dan merasakan perjalanan hidup mereka.

Gerak Amerta atau yang secara umum di Tutup Ngisor disebut sebagai 'solah-bowo'.

Gerak yang digagas dan disebarluaskan oleh Suprpto Suryodarmo ini telah menjadi praktik yang selalu menyertai hampir setiap ritual di Tutup Ngisor. Sitras Anjilin, ketua Pedepokan Seni Tjipta Boedaja, untuk waktu yang cukup lama belajar dan menimba ilmu dari Suprpto Suryodarmo, khususnya tentang gerak amerta dan mempraktikannya di Tutup Ngisor.

Suprpto Suryodarmo mengembangkan Gerak Amerta berdasarkan pandangan tentang hubungan manusia dengan alam dan kehidupan lingkungannya sehari-hari. Ini menciptakan rasa kesadaran yang lebih tinggi terhadap tubuh dan lingkungan sekitar, memungkinkan praktisi untuk merasakan dan menghargai keindahan alam serta peran mereka di dalamnya. Gerakan ini menggabungkan elemen-elemen spiritual, emosional, dan fisik, memberikan pengalaman yang holistik bagi praktisinya. Melalui gerakan yang terinspirasi oleh alam dan kehidupan sehari-hari, para pelakunya mencapai keseimbangan antara tubuh, pikiran, dan jiwa. Tidak ada aturan kaku atau teknik yang harus diikuti, sehingga memungkinkan individu untuk

mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik dan personal, dan membuat pendekatan ini dapat diakses oleh semua orang, terlepas dari latar belakang atau kemampuan fisik mereka. Gerak Amerta juga dianggap relevan dalam menghadapi berbagai masalah modern seperti stres, alienasi, dan disintegrasi sosial. Praktik ini menawarkan cara untuk kembali ke dalam tubuh dan menemukan kedamaian batin, yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern yang serba cepat dan penuh tekanan.

Gerak Amerta yang digagas oleh Suprpto Suryodarmo menjadi populer karena pendekatannya yang unik. Sebagai sebuah gerak (obah) ia sulit untuk disebut sebagai 'tari' namun sebagai gerak biasa, ia seakan tampak tak bertujuan. Ambiguitas inilah yang memberikan pengalaman akan yang 'asing' namun sekaligus sehari-hari. Gerak yang jika kita lihat tampak mudah, namun sesungguhnya mampu mengintegrasikan seni baik tradisi maupun kontemporer, budaya, serta relevansi dengan persoalan-persoalan modernitas. Pendekatan holistik dan pengalaman yang personal membuat Gerak Amerta menarik bagi banyak orang yang mencari keseimbangan dan pemahaman lebih dalam tentang diri mereka dan dunia di sekitaran..

Melalui gerak amertha, tesis ini memperoleh rujukan secara langsung perihal gestur dan afek sebagai potensi: gestur sebagai potensi aksi atau tindakan yang termotivasi oleh tujuan, dan afek sebagai potensi perasaan yang belum terbahasakan.

B. Kajian Teori

A. Pemikiran Giorgio Agamben tentang sinema gestural

Sinema Gestural merupakan terminologi yang diperkenalkan oleh Giorgio Agamben. Dalam bukunya *Infancy and History: The Destruction of Experience*, Agamben menyatakan bahwa unsur utama sinema bukanlah imaji, melainkan gestur. Ia berargumen bahwa ketika Deleuze menghapus distingsi psikologis antara imaji sebagai realitas psikis dan gerak sebagai realitas fisik, maka imaji dalam sinema menjadi imaji-gerak.

Agamben juga menguraikan bahwa sinema modern, terutama pasca Perang Dunia II, meruntuhkan kesatuan imaji-gerak yang selama periode klasik dijamin oleh naratif dan aspek teknis seperti sinematografi dan montase. Akibatnya, waktu kesatuan imaji-gerak itu tampil sebagai entitas tersendiri yang terlepas dari ruang, resepsi sensorik kita yang menyaksikannya menjadi gagap. Bagi Agamben, ini membuka jalan bagi imaji untuk kembali kepada gestur. Ia mencontohkan hal ini melalui analisa film-film Guy Debord, yang banyak menggunakan diferensiasi dan repetisi pergerakan manusia dalam montase kehidupan sehari-hari. Menurut Agamben, ketika imaji terpusat pada gestur, sinema tidak hanya menawarkan pembacaan estetik, tetapi juga etik dan politik.

Guy Debord, seperti halnya Deleuze, berpandangan bahwa imaji sinema tidak statis, melainkan dalam gerak. Debord menggunakan montase dalam dua kondisi: repetisi dan stoppage (penghentian). Dalam dua kondisi ini, sinema bekerja bagi dirinya sendiri, mengaburkan batas-batas antara genre dan

mempertahankan imajinya sendiri. Kekuatan sinema dan montase sinematik adalah untuk membebaskan kebekuan, kemudian mentransformasikan imaji kembali menjadi gestur. Pandangan ini menegaskan bahwa sinema bukan sekadar pelayan narasi; narasi hanya salah satu kemungkinan dari kemampuan sinema, dan bukan sesuatu yang khas dari sinema.

Gestur, menurut Agamben, terletak dalam aksi namun dibedakan jelas dari peragaan (*agere*) dan tindakan (*facere*). Gestur tidak melibatkan produksi atau peragaan, melainkan usaha dan dukungan. Dengan kata lain, gestur membuka ranah etos sebagai ranah manusia yang paling pas.

Dalam *Nicomachean Ethics*, Aristoteles menyatakan bahwa tindakan (*praxis*) dan produksi (*poiesis*) berbeda. Produksi bertujuan untuk sesuatu selain dirinya sendiri, sedangkan tujuan akhir tindakan adalah melakukan apa yang benar. Agamben juga menyatakan bahwa repetisi (*repetition*) adalah untuk membuat sesuatu menjadi mungkin kembali, sedangkan penghentian (*stoppage*) adalah kekuatan untuk menginterupsi, sebagaimana dijelaskan dalam pembahasannya tentang film-film Guy Debord.

Konsep "sinema gestural" oleh Giorgio Agamben dapat ditemukan dalam bukunya *Notes on Gesture* (2018). Dalam buku ini, ia membahas bagaimana para pembuat film menggunakan gestur dalam film mereka untuk menyampaikan makna yang melampaui bahasa. Beberapa kutipan penting dari buku ini adalah:

"Sinema, sebagai bentuk bahasa visual, selalu terpesona oleh kemungkinan gestur" (hal. 2).

"Dalam sinema, gestur muncul dalam bentuk murninya, terbebas dari fungsi utilitarian atau instrumental apa pun, dan mengungkapkan keberadaannya sendiri, yaitu gestur itu sendiri" (hal. 14).

"Sinema gestural adalah sinema yang berusaha memikirkan gestur sebuah unit yang tak dapat direduksi dan dengan demikian, menyadari keberadaannya sendiri dalam gestur" (hal. 15).

Agamben juga secara singkat menyinggung sinema gestural dalam bukunya *The Open: Man and Animal* (2002), di mana ia menulis: "Asal usul sinema tidak dapat dipisahkan dari kekuatannya untuk menangkap gestur dan membuatnya terlihat, dalam kemurniannya" (hal. 56). Secara keseluruhan, *Notes on Gesture* adalah sumber utama untuk gagasan-gagasan Agamben tentang sinema gestural.

B. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Imaji-Waktu dan Afek

Gestur dalam konteks Deleuze merujuk pada gerakan dan ekspresi yang melampaui tindakan fisik murni dan membawa makna yang lebih dalam atau simbolis. Gestur bukan hanya gerakan tubuh tetapi juga bagaimana gerakan ini berfungsi untuk mengungkapkan pikiran, emosi, dan kondisi eksistensial karakter. Gestur memiliki makna yang terbuka untuk berbagai interpretasi, tanda-tanda yang menggambarkan kondisi mental atau emosional tanpa harus secara eksplisit dijelaskan melalui dialog atau narasi tradisional. Deleuze menganggap bahwa dalam sinema modern, gestur sering kali mencerminkan kondisi internal karakter. Misalnya, ketidakpastian atau kecemasan dapat diekspresikan melalui gerakan yang tampak terputus-putus atau tidak terkoordinasi. Dalam buku *Cinema 2: Time-Image*, Deleuze meletakkan gestur secara berpasangan sebagai komposisi tanda molekular dari noosign: naratif yang secara terus-menerus tidak harmonis:

problematis dan memproblematisasi, terkait dengan tubuh dan dunia. Ia menjelaskan bahwa pemikiran bukan lahir dari konsekuensi hubungan aktual antara karakter dan mise-en-scene, namun justru karena ketiadaannya. Deleuze menamai pola hubungan antara tubuh dan dunia sebagai takah tubuh (body of attitude), gestur tubuh (body of gest) dan sinema otak (cinema of the brain). Bagi Deleuze lanskap merupakan kondisi mental (mental state), dengan demikian mise-en-scene merupakan otak (sebutlah itu sirkuitnya), sementara pemikiran muncul dari tubuh dalam rupa takah dan gestur.

Takah tubuh dapat kita lihat pada akting yang bukan mimesis. Kamera tidak merekam persepsi, afeksi dan aksi. Ini adalah tubuh sehari-hari, tubuh dari takah. Biasanya diperlihatkan melalui ketidakmampuan tubuh dalam merespon situasi yang asing, yang terlalu menakutkan, terlalu ekstrim. Tanda kedua adalah gestur, sesuatu yang mengeluarkan sisi teatrikalisasi dari tubuh. Tubuh semacam ini muncul bukan dalam kaitan dengan plot melainkan perluasan dari takah ke dalam ungkapan kolektif. Tanda ketiga adalah sinema otak. Tanda ini melibatkan mise-en-scene. Tanda ini tidak bergantung pada kehadiran aktor, melainkan latar belakang, tata cahaya, warna, dan suara dari dunia dalam film.

Dalam pemikiran Deleuze, afek merujuk pada intensitas emosi dan sensasi yang dihasilkan oleh imaji. Ini adalah pengalaman langsung yang dirasakan oleh penonton, sering kali tanpa perantara naratif atau kognitif yang jelas. Afek dalam sinema adalah tentang bagaimana gambar dan suara langsung mempengaruhi penonton secara emosional. Ini adalah respons visceral yang tidak selalu disaring melalui pemahaman rasional. Dalam "Cinema 2," Deleuze memperkenalkan konsep

"time-image," di mana film tidak lagi mengikuti narasi linier yang ketat tetapi mengeksplorasi waktu sebagai pengalaman yang lebih fleksibel dan subjektif. Time-image memungkinkan munculnya afek yang lebih mendalam karena penonton tidak diarahkan oleh alur cerita yang ketat tetapi lebih oleh perasaan dan pengalaman waktu yang terfragmentasi dan kompleks. Afek berfungsi untuk mengungkap realitas tersembunyi dari situasi atau karakter, memberikan lapisan pemahaman yang lebih dalam daripada yang bisa dicapai melalui narasi tradisional. Deleuze berargumen bahwa melalui afek, sinema mampu menyentuh dimensi emosional dan eksistensial manusia yang paling mendasar.

Afek dipahami sebagai daya intensif (*intensive force*), diletakkan dalam sistem etika yang menghubungkan hasrat dan rasio, dengan demikian ekspresi (imaji sinematik) memiliki modulasi etika dan kegembiraan yang kuat karena mengomunikasikan 'emosi' yang dirasakan secara mendalam. Afek merupakan dasar sensasi yang prelinguistik dan presubjektif, disatukan dalam material-material yang ekspresif melalui konstruksi terencana dan terorganisasi, yang dengannya kita memiliki hubungan khusus.

Afek juga merupakan bagian dari *duree* (keberlangsungan) dan daya hidup, sehingga ekspresi sinematik dapat diilhami dalam banyak nuansa: (dis)kontinuitas waktu, ingatan dan kreatifitas. Afek teraktualisasikan dalam sinema (*affection-image*) sebagai daya potensial. Umumnya dalam bentuk *close-up/shot*, di mana yang aktual berkelindan dengan yang virtual. *Affection-image* tidak melulu hadir demi komposisi dan ekspresi, ia juga mengarahkan, mengontrol dan mensituasikan gerak menuju akhir yang bisa saja

berbeda-beda. Imaji-afeksi membentuk keseluruhan, sebuah entitas yang terbuka, di dalam gerak yang tak hingga.

Tabel 1. Imaji afeksi

Imaji-Afeksi		
Komposisi Molar		Genetis Molekular
ikon	Dividual	any-space-whatever

Konsep imaji-afeksi memang sering dikaitkan dengan posisi di antara imaji-persepsi dan imaji-aksi. Imaji-persepsi merujuk pada proses kognitif di mana kita mengenali dan memahami objek atau situasi yang dilihat, sedangkan imaji-aksi merujuk pada kemampuan kita untuk berinteraksi dengan objek atau situasi tersebut. Imaji-afeksi dapat dianggap sebagai "titik kosong" antara kedua konsep tersebut, di mana pengalaman emosional dipicu oleh objek atau situasi yang dilihat, tetapi belum ada respons yang nyata dalam bentuk tindakan. Dalam hal ini, imaji-afeksi menghubungkan pengalaman emosional dengan pemahaman kognitif dan potensi respons tindakan. Pengalaman imaji-afeksi dalam konteks sinema, seperti yang telah dibahas sebelumnya, adalah contoh yang baik dari konsep ini. Penonton dapat mengalami pengalaman emosional yang intens melalui gambar dan suara yang ditampilkan dalam film, tetapi mereka tidak selalu merespons secara langsung atau melakukan tindakan apa pun sebagai hasil dari pengalaman tersebut. Dapat kita simpulkan, imaji-afeksi merupakan 'titik kosong' atau ruang antara imaji-persepsi dan imaji-aksi, di mana pengalaman emosional terjadi dan menghubungkan pengenalan kognitif dengan respons tindakan yang bersifat potensial.

Imaji-afeksi menghuni interval di antara persepsi dan aksi. Sebelum karakter beraksi, ia akan mengolah afek (potensi afeksi) yang dilepaskan oleh persepsi. Afek tak dapat terjelaskan sebelum mengejawantah ke dalam aksi. Imaji-afeksi, tidak semata terpaku pada close-up, namun juga tentang bagaimana memperlakukan medium shot atau long shot sebagai close-up (C1, 107). Dengan kata lain, shot tangan yang gemetar pun dapat disebut sebagai imaji-afeksi. Dari sudut ini wajah bukan melulu wajah karakter, namun lebih menekankan pada pewajahan. Di dalam close-up, kordinat spasio-temporal menjadi kurang penting, yang diutamakan adalah, apakah wajah, tubuh, bahasa mengekspresikan daya-daya intensif. Situasi juga tidak dipentingkan, dunia tidak perlu untuk dijelaskan atau disingkapkan. Sederhananya, melalui imaji-afeksi, bukan plot yang hendak dijelaskan oleh karakter, melainkan perasaan dan emosi. Pada awal dan akhir interval, imaji-afeksi berkorespondensi dengan persepsi objektif dan subjektif: manusia dan nir-manusia. Menurut Deamer, pada satu sisi, imaji-afeksi diekspresikan oleh karakter, terlihat melalui wajah, ekspresi eksternal yang didorong oleh sisi internal yang intensif. Ekspresi atas perasaan dan emosi ini adalah ikon. Pada sisi yang lain, imaji-afeksi muncul melalui any-space-whatever: setting, latar belakang—mise-en-scene— yang dipertemukan secara tak terduga sebagai daya yang intensif (Deamer, 82). Ikon dan any-space-whatever saling melintasi satu dengan yang lain melalui dividual. Dengan demikian, imaji-afeksi dibentuk oleh tiga varian tanda: ikon dan dividual sebagai tanda komposisi, any-space-whatever sebagai tanda genetis.

Imaji-afeksi ini mengantisipasi krisis rezim imaji-gerak yang ditandai oleh kemunculan sinema Eropa pasca PD II, khususnya Neorealisme Italia. Fasisme dan horor PD II mengakibatkan kehancuran yang luas, tidak bersifat fisik saja namun sekaligus juga mengikis rasa percaya manusia pada dunia. Sejarah seakan tak lagi bermakna dan sinema rezim imaji-gerak yang hanya menawarkan estetisasi politik dalam kontrol fasisme seperti yang dilakukan Leni Riefenstahl, atau melulu mengeksploitasi imaji-aksi, telah kehilangan daya pikatnya, bersamaan dengan munculnya film-film yang berkarakteristik baru; sinema imaji-waktu. Di layar bioskop, kita melihat waktu tampil secara langsung, sebagai sebuah gerak menuju pengkonstruksian dunia baru. Bagi Deleuze, sinema imaji-waktu ini merupakan sinema pasca-traumatik di mana rasa percaya pada tindakan yang koheren dan dunia secara lengkap sudah tidak mungkin direpresentasikan dalam film. Deleuze beranggapan bahwa destruksi dan genosida yang terjadi semasa perang terefleksi secara tak langsung, tergambarakan melalui karakter-karakter yang tak lagi sepenuhnya mampu memahami situasi dan tak lagi sanggup bereaksi secara memadai, gagap; seiring dengan hilangnya rasa percaya yang mempertautkannya dengan dunia. Protagonis mendapati dirinya berada dalam keadaan di mana mereka tak lagi tahu bagaimana harus bertindak. Deleuze menjabarkan hal ini sebagai keterputusan dengan skema-pengindraan (sensory-motor-schema) (Panji Wibowo, 2002, hal. 68). Protagonis menjadi layaknya “pengamat” yang dikonfrontasikan dengan imaji-imaji yang murni optik dan akustik. Apa yang disaksikan si protagonis tak mengarahkannya untuk beraksi tetapi untuk mengeksplorasi ruang dan waktu, mencari tautan untuk kembali ke

dunia. Protagonis menjadi seperti peramal yang dihadapkan dengan sesuatu yang tak dapat ditoleransi, dan dikonfrontasikan dengan sesuatu yang tak terpikirkan (unthinkable in thought). Sesuatu yang tak dapat ditoleransi ini bukan lagi ketidakadilan yang serius melainkan banalitas sehari-hari yang permanen. Manusia bukan dirinya sendiri di dalam sebuah dunia yang berbeda, di mana ia mengalami sesuatu yang tak dapat ditoleransi dan merasa terperangkap (Deleuze, 2001, hal. 177).

Penjelasan terkait afek dan imaji-afeksi juga untuk sedikit menyinggung konsekuensi etis dari tesis sinema gestural ini. Topologi afek dan imaji-afeksi menjadi jantung etika melalui moda eksistensi tubuh di dalam lanskap yang tak lagi bermakna, baik dalam kaitan dengan abstrak geometris atau dalam kaidah-kaidah pemetaan mental, aksi-aksi fisik atau reaksi-reaksi karakter dalam film. Lanskap ini mungkin saja terbentuk dari ruang-ruang yang terdiskoneksi, ruang yang lengang, ruang yang tak dikenali, atau bahkan ruang yang halusinatif. Sekaligus sebagai bentuk pertanggungjawaban, meskipun sumber-sumber gestur dari penelitian dan penciptaan sinema gestural ini berasal dari Dusun Tutup Ngisor, namun hasil akhirnya tidak berpresensi untuk merepresentasikannya, atau menjelaskan tentang apa dan siapa Tutup Ngisor.

C. Pemikiran Gilles Deleuze tentang kamera dan kesadaran

Deleuze melepaskan kesadaran dari posisi subjek, kita dapat memahami kesadaran dalam sinema sebagai sesuatu yang tidak terbatas pada pengalaman subjektif manusia. Dalam "Cinema 1: The Movement-Image," Deleuze mengeksplorasi konsep "kesadaran kamera" atau "camera consciousness."

Kesadaran kamera ini mengacu pada gagasan bahwa dalam sinema, kamera bukan sekadar alat untuk merekam kejadian dari perspektif subjek, tetapi memiliki keberadaan sendiri yang aktif dalam proses penciptaan imaji. Dalam sinema, kamera memiliki kekuatan untuk membentuk dan mengarahkan pandangan penonton, sehingga mempengaruhi cara kita memahami dunia yang dipresentasikan dalam film.

Dengan memahami kesadaran kamera ini, kita dapat melihat bahwa sinema tidak hanya merekam realitas, tetapi juga aktif dalam membentuknya. Sebagai medium artistik, sinema memiliki kemampuan untuk mengekspresikan pandangan uniknya sendiri terhadap dunia, melalui cara pengambilan gambar, pemilihan sudut pandang, pencahayaan, dan teknik sinematografi lainnya.

Dalam konteks ini, kesadaran dalam sinema tidak lagi terbatas pada kesadaran subjektif manusia, tetapi juga mencakup kesadaran kamera sebagai agen yang berkontribusi dalam pembentukan pengalaman sinematik. Hal ini memberikan dimensi baru dalam memahami interaksi antara subjek, objek, dan medium dalam konteks pengalaman sinematik, sesuai dengan gagasan-gagasan yang diperkenalkan oleh Deleuze dalam karyanya.

Merleau-Ponty mencoba melakukan konfrontasi antara sinema dan fenomenologi, tetapi ia juga melihat sinema sebagai sekutu yang ambigu. Ini hanya karena alasan-alasan yang diberikan oleh fenomenologi. Apa yang fenomenologi tetapkan sebagai norma adalah 'persepsi alami' dan kondisinya. Dengan demikian, kondisi-kondisi ini adalah koordinat eksistensial yang menentukan 'penjagaan' subjek yang mempersepsi dunia, sebuah keberadaan di

dunia, sebuah keterbukaan terhadap dunia yang akan diekspresikan dalam 'segala kesadaran adalah kesadaran tentang sesuatu...'. Oleh karena itu, gerak, yang dipersepsi atau dibuat, harus dipahami bukan dalam arti bentuk yang dapat dimengerti (Idea) yang akan diaktualisasikan, tetapi sebagai bentuk yang dapat dirasakan (Gestalt) yang mengatur bidang persepsi sebagai fungsi dari kesadaran yang terjangkau secara situasional. Sinema dapat, tanpa cela, mendekatkan kita pada hal-hal atau menjauhkan kita dari dunia dan berputar-putar di sekitarnya, itu menghilangkan baik penjagaan subjek maupun horizon dunia. Oleh karena itu, sinema menggantikan pengetahuan implisit dan intensionalitas yang mengandaikan adanya persepsi alami. Sinema tidak sama dengan seni lainnya, yang lebih bertujuan mengabstraksi dunia, membuat dunia itu sendiri menjadi sesuatu yang tidak nyata atau sebuah cerita. Sementara itu, di dalam dirinya sendiri sinema menjadikan dunia sebagai imaji, dan bukan imaji yang menjadi dunia. Perlu dicatat bahwa fenomenologi, dalam beberapa hal, berhenti pada kondisi-kondisi pra-sinematografis yang menjelaskan sikapnya yang terhambat: ia memberikan hak istimewa kepada persepsi alami yang berarti bahwa gerak masih terkait dengan pose (hanya eksistensial bukan esensial). Sebagai hasilnya, gerak sinematografis dikutuk sebagai tidak setia terhadap kondisi persepsi atau juga ditinggikan sebagai narasi baru yang mampu 'mendekati' dunia yang dipersepsi dan yang mempersepsi. Dengan kata lain, fenomenologi masih menempatkan kesadaran semata pada manusia sebagai subjek, kesadaran selalu berarti 'kesadaran akan sesuatu' sementara dalam tesis ini 'kesadaran adalah sesuatu'.

Kita dapat menelusur bagaimana Deleuze meletakkan kesadaran pada kamera (camera consciousness). Ia berpandangan bahwa kita tidak lagi dihadapkan pada imaji subjektif atau objektif, kita terperangkap di antara imaji-persepsi dan kesadaran-kamera yang mentransformasikannya. (C1,74). Secara umum kita beranggapan bahwa manusialah yang mempersepsi dunia, namun dalam sinema, sesungguhnya persepsi terletak pada kamera. Lensa apapun jenisnya, sudut lebar maupun sempit, ia tak pernah dapat mewakili mata manusia. Realitas yang ditangkap kamera selalu terdistorsi secara optis.

Ringkasnya, Deleuze membagi tiga jenis persepsi sebagai manifestasi kesadaran kamera: persepsi solid, persepsi likuid dan persepsi gaseous. Dalam buku Cinema 1: Movement-Image, tiga jenis persepsi ini merupakan derivasi dari imaji-persepsi.

Tabel 2. Imaji persepsi

Imaji-Persepsi		
Komposisi Molar		Genetis Molekular
persepsi solid	persepsi likuid	persepsi gaseous

Persepsi solid menciptakan ‘pusat’ pada jantung film (C1,76), persepsi yang menubuh pada karakter, menghuni sepenuhnya dalam koordinat layar. Tubuh yang menjadi pusat dari sirkulasi seluruh imaji filmis. Set, karakter, dan objek-objek di dalam layar hadir sepenuhnya bagi karakter, dan hanya bagi karakter semata. Bentuk ekstrim dari persepsi ini dapat kita lihat dalam film *Le scaphandre et la papillon* atau dalam bahasa Inggrisnya, *The Diving Bell and the*

Butterfly, (Julian Schnabel, France-USA, 2007). Dalam film ini kamera ditempatkan sebagai mata karakter utama, Jean-Dominique Bauby, yang baru tersadar dari koma. Lensa, sebagai tangkapan optis mencoba menghadirkan kecamuk perasaan yang dialaminya: pandangan yang kabur, penempatan kamera dalam kemiringan orang yang terbaring, duduk, beranjak, hingga pergerakan ketika ia dibawa jalan-jalan menggunakan kursi roda. Sejak awal hingga akhir film, kamera secara konsisten terjankar pada karakter utama, seluruh tangkapan kamera merupakan imaji-imaji bagi dirinya semata.

Persepsi likuid merupakan persepsi yang menempatkan kamera dalam pergerakan, gerak mengambang dari pembingkai (reframing) yang berkesinambungan. Dalam persepsi likuid, montase menjadi tulang punggung yang mempertautkan keterpisahan peristiwa, keterpisahan adegan, dari satu karakter menuju karakter lainnya. Seturut penjelasan Deleuze,the difference between two poles of perception, but also the possibility of passing from the subjective to the objective pole. For the more the privileged centre is itself put into movement, the more it will tend towards an a centred system where the images vary in relation to one another and tend to become like the reciprocal actions and vibrations of a pure matter (2001, hal.76). Masing-masing elemen dapat saja menghuni ruang dan waktu yang berbeda-beda, menjabarkan peristiwa yang beresonansi dan berkelindan satu dan lainnya. Persepsi karakter dapat menyelinap, namun ia tidak lagi menjadi pusat. Contoh paling ekstrim dari model persepsi ini adalah film Timecode (Mike Figgis, USA, 2000). Film dengan empat alur cerita yang dihadirkan secara simultan, split-screen menjadi empat bingkai.

Dengan cara ini, Figgis leluasa memindah-mindahkan persepsi tanpa montase, kadang kamera terjankar pada satu karakter, kadang ia berpindah, kadang tak tentu mewakili apa atau siapa. Seperti kita lihat dalam sebuah adegan dimana Lauren menuruni tangga batu yang menjauhi mansion. Di halaman masuk ada dua mobil yang diparkir, sebuah limosin hitam dengan sopir berseragam dan sebuah mobil tua yang sudah agak butut. Dengan hati-hati ia berlutut di bagian belakang mobil kedua, Lauren menggemبosi ban mobil itu, sebelum pintu penumpang limousine dibukakan oleh sopirnya. Rose, yang tiba beberapa saat kemudian, langsung menyadari ada yang salah dengan roda mobilnya. Adegan ini merupakan momen dalam jangka panjang yang difilmkan dengan kamera genggam. Mobilitas seperti itu memungkinkan karakter untuk diikuti, dilepaskan, dan diambil kembali pada jarak yang bervariasi (mulai dari pengambilan gambar jarak jauh, pengambilan gambar medium, hingga close-up) – semuanya tanpa montase (tanpa pengeditan antar shot). Dengan cara ini, meskipun kehadiran kamera dapat dirasakan – melalui pergerakannya, melalui antisipasi terhadap lintasan karakter, pada saat-saat ketika tidak terjadi apa-apa, dalam penyimpangannya – ia tampak seolah-olah berada di luar set, sebagai sebuah ketiadaan eksistensial dari sebuah dunia dalam film.

Persepsi ketiga adalah Persepsi gaseous. Kita dapat saja mengatakan bahwa persepsi gaseous merupakan persepsi yang murni objektif, dalam pengertian bahwa seluruh imaji berinteraksi satu dengan lainnya tanpa hirarki. Persepsi nir-manusia yang memberi jalan bagi variasi dan interaksi atas ruang yang heterogen dan waktu yang nir-linear, misalnya dalam wujud slow-high

motion, superimposisi, fragmentasi, micro-syuting. Genetis molekular dalam persepsi semacam ini dapat kita temukan, misalnya dalam stok film yang sengaja dibuat grainy, atau dalam wujud film eksperimental melalui manipulasi imaji (CGI:Computer-Generated Imagery). Persepsi gaseous ini merupakan elemen genetis dari imaji-persepsi, di mana kreasi subjek semata-mata hanya merupakan kemungkinan. Subjek atau karakter dalam pengertian ini menjadi sama halnya dengan lanskap, tumbuhan, binatang atau objek- objek. Satu hal yang perlu kita pahami, sekalipun terlihat seperti tak beraturan, persepsi gaseous tidak dapat kita anggap sebagai semata khaos. Tiga jenis persepsi; solid, likuid dan gaseous merupakan derivasi dari imaji-persepsi yang masih dalam rezim imaji-gerak. Menurut Deleuze, imaji-persepsi merupakan titik kosong (degree zero), titik yang menjadi zeroness (C2, 31). Imaji-persepsi sebagai tipe imaji-gerak pertama harus dapat mengalirkan dan memperluas imaji ke dalam tipe imaji berikutnya; imaji-aksi, imaji-afeksi, imaji-refleksi dan imaji-relasi dalam kerangka sensorimotor. Dengan kata lain, solid, likuid dan gaseous memberi koordinat dan arah bagi masing-masing imaji sebagai satu keutuhan imaji-gerak. Jika imaji-persepsi gagal untuk mentransformasikan persepsi gaseous menjadi likuid, dan persepsi likuid menjadi solid, dengan sendirinya terjadi disintegrasi skema sensorimotor (cara kita menangkap kesatuan ruang-waktu). Imaji-gerak kolaps. Situasi ini, pada gilirannya akan memberi jalan bagi kemunculan imaji-waktu. Tipe persepsi gasious ini yang nantinya akan berserakan dalam tesis penciptaan ini.

Kita bisa memasukan Etanan (UNEJ, 2017), film tugas akhir mahasiswa UNEJ, Riandhani Yudhapurnama, untuk melihat contoh persepsi gaseous yang lain, atau Film disertasi Nur Hidayat (Monod), Kalabendhu (Pasca-ISI Surakarta, 2022) untuk mengartikulasikan sebuah dunia kontra-distopian, Monod melakukan teknik pewarnaan dengan cara ‘merusak’ kamera, menghilangkan filter infrared blocker. Sehingga seluruh spektrum warna bisa terekam. Bukan sekedar visible light, tapi juga infrared dan ultra violet. Meskipun kedua film itu tendensi naratifnya masih sangat kuat, namun tidak mengurangi kerja-kerja persepsi likuid dan gaseous.

Pada dasarnya, hampir semua film membekerkakan tiga jenis persepsi ini, namun dalam film dengan struktur naratif kuat, hanya memperlakukannya sebagai pelayan cerita. Sebutlah dalam sebuah adegan yang di-decoupage dengan coverage standar: shot-reverse shot kemudian two-shot, atau two-shot yang ditempatkan di awal maupun di antaranya. Shot pertama dan reverse shot selalu dimaksudkan mewakili karakter dalam adegan (solid), dan two-shot merupakan shot objektif (likuid). Sementara gaseous biasanya muncul dalam bentuk imaji-imaji yang tidak melibatkan karakter, misalnya insert shot burung-burung, atau pohon-pohon yang ditiup angin. Teori penciptaan film, secara konvensional memperlakukan tiga jenis persepsi di atas untuk tujuan mengeksternalisasi sisi dalam dari karakter (emosi-perasaan tertentu), atau untuk pencapaian tujuan dramatik adegan dan film.

D. Pemikiran Gilles Deleuze tentang Material Bersinyal dan Tanda

Gilles Deleuze memiliki pandangan yang unik mengenai tanda dan material bersinyal, yang sering kali ia sebut sebagai "signaletic material". Pandangan ini berbeda secara mendasar dari pendekatan semiotik tradisional berbasis linguistik. Bagi Deleuze, tanda bukan hanya entitas statis atau representasi dari makna, melainkan bagian dari proses dinamis yang terus berubah. Tanda-tanda tidak memiliki makna tetap tetapi selalu berubah dan berinteraksi dalam berbagai konteks. Beberapa poin kunci mengenai tanda dalam pandangan Deleuze adalah: Tanda adalah bagian dari proses yang tidak pernah selesai, selalu dalam keadaan perubahan dan menjadi (becoming). Tanda menciptakan makna melalui intensitas dan perbedaan, bukan melalui oposisi biner seperti dalam semiotik tradisional. Tanda terlibat dalam produksi makna yang kreatif dan tidak terikat oleh struktur tetap atau aturan yang kaku. Deleuze juga mengungkapkan apa yang disebutnya Material Bersinyal (Signaletic Material):

These components of the movement-image, from the dual point of view of specification and differentiation, constitute a signaletic material which includes all kinds of modulation features, sensory (visual and sound), kinetic, intensive, affective, rhythmic, tonal, and even verbal (oral and written). (1989, h. 29)

Konsep "material bersinyal" dalam pandangan Deleuze mengacu pada unsur-unsur non-linguistik yang menciptakan makna melalui sensasi, intensitas, dan afeksi. Ini bisa berupa elemen-elemen visual, auditif, taktil, atau bentuk-bentuk ekspresi lain yang tidak terbatas pada bahasa atau teks. Material

bersinyal tidak berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang lain tetapi untuk menciptakan efek langsung pada persepsi dan pengalaman. Material ini bekerja pada tingkat intensitas dan sensasi, menciptakan reaksi emosional dan afektif yang kuat.

Material bersinyal seringkali berkaitan dengan dimensi waktu, menghasilkan pengalaman yang tidak hanya spasial tetapi juga temporal. Contohnya, dalam film atau musik, di mana waktu dan perubahan adalah aspek fundamental. Material ini menciptakan makna melalui perbedaan, tidak melalui struktur yang tetap atau oposisi biner tetapi melalui interaksi yang terus berubah. Dalam teori film Deleuze, seperti yang diuraikan dalam bukunya "Cinema 1: The Movement-Image" dan "Cinema 2: The Time-Image", ia membahas bagaimana imaji-imaji sinematik (sebagai material bersinyal) menciptakan makna melalui gerak, waktu, dan intensitas, bukan hanya melalui narasi atau dialog. Dalam seni visual, elemen-elemen seperti warna, bentuk, dan komposisi bekerja sebagai material bersinyal yang menciptakan pengalaman estetis yang langsung tanpa harus merepresentasikan sesuatu yang spesifik.

Deleuze menyebut material bersinyal sebagai berikut: "a-signifying dan a-syntactic material" sekalipun bentuknya "bukan tak berbentuk" (C2,29). Dari pengertian yang pertama, a-signifying berarti bahwa material bersinyal bukan sesuatu yang secara alamiah memancarkan tanda atau sesuatu yang secara alamiah tidak (belum) 'memiliki makna'. Dari pengertian yang kedua dapat diartikan bahwa material bersinyal bukan sesuatu yang tak berbentuk (amorphous): bukan tak dapat ditentukan dan tanpa bentuk (shape). Dari dua pengertian ini maka apa

yang hendak dikatakan Deleuze kepada kita adalah material bersinyal bukan merupakan substansi yang penuh makna atau terorganisasi, namun bukan juga tanpa makna atau amorphous. Dengan demikian material bersinyal itu virtual, nyata tapi tidak aktual. Kita tak dapat melihatnya, tetapi kita tahu dia ada disana. Sederhananya, material bersinyal adalah semacam materi sebelum bahasa (pre-verbal) yang menjadi wahana ekspresi tanda. Penonton film tidak dapat melihat langsung material bersinyal, melainkan hanya melalui gejala yang ditinggalkannya, yakni dalam bentuk assemblage (kumpulan).

Pemikiran ini sangat berbeda dengan semiotik tradisional. Dalam semiotik tradisional berbasis linguistik, tanda dipahami sebagai entitas yang terdiri dari penanda (signifier) dan petanda (signified), yang bersama-sama membentuk makna melalui konvensi sosial dan struktur bahasa. Tanda-tanda ini bekerja dalam sistem yang relatif stabil dan bisa dianalisis melalui aturan-aturan tertentu. Sebaliknya, dalam pandangan Deleuze, tidak ada makna yang tetap; makna selalu dalam proses menjadi. Dia lebih memusatkan perhatian pada bagaimana tanda menciptakan efek langsung dan pengalaman melalui intensitas dan sensasi, bukan melalui representasi. Tanda dan material bersinyal tidak terikat oleh struktur tetap dan lebih bersifat kreatif dan terbuka. Dengan kata lain, Signs are images seen from the viewpoint of their composition and decomposition (1995, hal. 65)

Dari pemikiran Deleuze terkait tanda, saya mencoba mengelaborasi ke dalam tesis penciptaan sinema gestural. Sumber-sumber gestur yang termuat di dalam film tersusun tanpa pretensi untuk merangkai simbol-simbol atau kode-kode budaya. Namun demikian, jika penonton kemudian mencoba menafsir

dengan cara semiotik, itu bukan persoalan dari film ini. Hal ini juga merupakan konsekuensi dari pilihan pada pendekatan nir-representasional sebagaimana yang akan saya jabarkan pada poin berikut ini.

E. Teori Nir-Representasional

Kritik atas representasi dapat kita mulai dari pemikiran Henry Bergson, bahwa materi, dalam penglihatan kita merupakan agregat dari imaji-imaji. Yang dimaksud imaji disini adalah eksistensi tertentu yang bukan sekedar representasi sebagaimana yang dipahami oleh kalangan idealis, namun juga belum cukup untuk di sebut sebagai benda (thing) sebagaimana yang dipahami oleh kalangan realis— eksistensi terletak di antara benda dan representasi. Bagi Bergson, otak tidak memproduksi representasi atas apa yang ditangkap. Persepsi merupakan hasil dari pengaruh mutual antara satu imaji dengan imaji lainnya, dimana otak juga merupakan salah satu imaji di tengah belantara imaji. (1929, hal. 9)

Mengikuti pandangan Bergson tentang materi, Deleuze menyatakan bahwa, imaji sinematik bukan merupakan representasi, imaji konkret dari objek nyata, melainkan imaji yang berdaulat, dengan durasi dan geraknya sendiri. Dengan demikian, imaji sinematik muncul di dalam celah antara subjek dan objek, melalui tubrukan imaji-imaji afektif. Sederhananya, imaji merupakan materi bergerak yang tidak dapat disamakan dengan representasi yang dibangun atas dasar kemiripan.

Potensi daya afektif sinema bukan terletak pada kemampuannya untuk menampilkan semirip mungkin objek-objek yang diwakilinya (seperti fotografi atau lukisan realis), justru pada kemampuan untuk menggiring kecerdasan menuju

zona ketidakpastian yang terletak di antara persepsi dan aksi. Dari sudut ini, pengalaman sinematik bukan merupakan refleksi. Kita tidak dapat 'berpikir di dalam' film, rangkaian imaji sinematik tersusun sebagai problem yang muncul dari sisi luar. Apa yang sedang berlangsung di layar tidak dapat dikonseptualisasikan sebagai pembermaknaan. Imaji sinematik menghadirkan provokasi pada pikiran, dimana kita berpikir melalui gerak, menciptakan gambaran-gambaran pemikiran baru. Meminjam pernyataan Rodowick, bahwa gambaran pemikiran bukan gambaran representasional. Gambaran pemikiran adalah gerak, sebuah proses pendifrensiasian berkelanjutan (1997, hal.176)

Kritik terhadap representasi juga telah mempengaruhi pemahaman Guy Debord dan Gilles Deleuze tentang sinema dan potensinya. Meskipun pendekatan mereka sangat berbeda, baik Debord maupun Deleuze mengembangkan tinjauan kritis terhadap dimensi representasional sinema. Di satu sisi, kritik Guy Debord terhadap masyarakat tontonan adalah kritik terhadap karakter kontemplatif dari bentuk nilai (Debord 1983: 24). Seperti yang dikatakan Jameson, kritik Debord terhadap masyarakat tontonan didasarkan pada diktum bahwa 'imaji adalah bentuk akhir dari reifikasi komoditas' (Jameson 2011: 28). Di sisi lain, Gilles Deleuze (1993) mengembangkan kritik terhadap representasi sebagai kritik filosofis terhadap imaji pemikiran. Imaji adalah mekanisme spesifik melalui mana pemikiran menyerap perbedaan dalam dirinya sendiri di bawah kekuasaan representasi dan identitas. Dalam buku-bukunya tentang sinema, Deleuze memindahkan kritik representasi ke perangkat sinematik, berargumen dengan dan melawan Bergson bahwa sinema memiliki potensi untuk memberikan kita imaji

non-representasional tentang gerak dan waktu. Secara paradoks, baik Debord maupun Deleuze melihat sinema sebagai senjata potensial yang cocok untuk mengembangkan kritik terhadap representasi. Bagi Debord, sinema adalah media artistik yang dengan bantuannya mungkin untuk mengembangkan kritik 'situationist' terhadap kapitalisme. Mengimplementasikan ide ini, Debord memproduksi versi sinematik dari bukunya *The Society of the Spectacle* pada tahun 1973. Dengan cara yang sama, Deleuze menganggap sinema sebagai media paling tepat untuk memperlihatkan waktu dan gerak di luar logika identitas dan representasi ala metafisika Barat.

Oleh karena itu, tesis penciptaan ini mencoba menghindari dari perangkap representasi dengan cara berpijak pada teori nir-representasional. Mencomot konsep dari berbagai sumber dan mengapropriasikan ala kadarnya untuk disesuaikan dengan kebutuhan tesis penciptaan ini.

Teori nir-representasional merupakan mosaik ide-ide yang dipinjam dari bidang-bidang yang berbeda seperti kajian seni pertunjukan, kajian budaya material, kajian sains dan teknologi, filsafat kontinental kontemporer, ekologi politik, geografi budaya, antropologi ekologi, filsafat biologi, kajian budaya, sosiologi tubuh dan emosi, dan sosiologi dan antropologi indera—untuk menyebutkan beberapa saja.

Secara teoritis, teori nir-representasional merupakan upaya sintesis untuk menggabungkan beragam perspektif teoritis namun saling terkait, seperti teori jaringan aktor (actor-network), filsafat biologi, neomaterialisme, filsafat proses, realisme spekulatif, ekologi sosial, teori pertunjukan, feminisme pascastrukturalis,

teori kritis, pascafenomenologi, dan pragmatisme. Oleh karena itu, daftar referensi khususnya cenderung menampilkan nama-nama filsuf seperti Michelle Serres, Bruno Latour, Michel de Certeau, Judith Butler, Elizabeth Grosz, Donna Haraway, Erving Goffman, Alphonso Lingis, Brian Massumi, Maurice Merleau-Ponty, Tim Ingold, Emmanuel Levinas, Alfred North Whitehead, Isabelle Stengers, Maurice Blanchot, Jean Luc Nancy, Alain Badiou, Gilbert Simondon, Nigel Thrift, dan yang paling khusus untuk mendukung tesis penciptaan ini adalah pemikiran dari Gilles Deleuze.

Thrift menguraikan tujuh prinsip inti, atau kualitas ideal, dari teori non-representasional. Thrift menegaskan bahwa maksudnya dalam menterritorialisasi teori non-representasional bukan untuk mensistematisasi, melainkan untuk menguraikan potensi dari genre eksperimental baru: genre hibrida untuk dunia hibrida. Oleh karena itu, tujuh prinsipnya harus dipahami sebagai formasi tentatif dari lanskap intelektual baru yang cenderung menghidupkan—melalui “penerapan serangkaian prosedur dan teknik ekspresi” (2008, hal. 2)—sebuah hibrida baru: sebuah sains/seni yang bekerja sebagai "suplemen untuk hal biasa, sakramen untuk kehidupan sehari-hari, sebuah himne untuk hal yang sepertinya tidak berguna atau berlebihan" (ibid, hal. 2). Bukan hukum maupun imaji dasar, prinsip-prinsip ini bekerja sebagai latihan dalam produksi kreatif dan sebagai “praktik panggilan” (ibid, hal. 3) yang ditujukan untuk sains yang tidak tepat, lebih peduli pada harapan untuk pembaruan politiko-epistemik daripada validitas. Tujuh prinsip teori nir-representasional yang digambarkan oleh Thrift sangat membantu tesis penciptaan ini.

a. Menangkap Hidup yang Terus Mengalir:

Hidup merupakan gerak—baik secara geografis maupun eksistensial. Semua jenis gerak adalah aktivitas sosial yang mendalam, baik dari sisi perseptif maupun generatif dan transformatif atas dunia. Hidup adalah proses menjadi dalam ruang-waktu yang digerakkan oleh “keinginan untuk melakukan sesuatu yang lebih dari sekadar memeras makna”. Eksistensi ditandai oleh intensionalitas naluriah yang melampaui kesadaran dan oleh gelembung energi yang tidak dimanfaatkan dan tidak diprogram oleh pikiran. Oleh karena itu, teori nir-representasional menolak kecenderungan kognitif empirisme radikal, politik identitas representasional, dan obsesi pascamodern dengan mendekonstruksi makna tekstual. Alih-alih, teori ini menekankan kekuatan prakognitif sebagai teknologi performatif untuk kehidupan adaptif, sebagai instrumen sensasi, permainan, dan imajinasi, serta daya hidup yang memicu eksekusi dan ritual kehidupan sehari-hari.

b. Anti-Biografis dan Pra Individual:

Teori nir-representasional secara tegas anti-biografis dan praindividual (Thrift, 2008, hlm. 7). Autobiografi “memberikan rasa oneness yang palsu”, sedangkan biografi menawarkan “keintiman dengan kematian” (ibid). Thrift mengkhawatirkan ambisi biografi untuk menemukan serta membangun rasa artifisial dari keutuhan individu dan koherensi hermeneutik di masa lalu, sedangkan teori nir-representasional benar-benar berlabuh di masa kini.

c. Haecceity:

Konsep ini berkaitan dengan model individuasi yang bukan subjek atau objek, melainkan individuasi nir-personal (Deleuze & Guattari (1988), hlm. 261-2, n.33 hlm. 540-1). Deleuze meminjam terminologi ini dari John Duns Scotus yang telah dikembangkan oleh Gilbert Simondon. Kekeliruan mengasumsikan bahwa kata "Ecceity" berasal dari kata "ecce", "di sini", dan konsep "haec", "benda/objek ini", menghasilkan pemahaman bahwa individuasi adalah proses pemunculan temporal, bukan individu yang telah dikonstitusikan sebelumnya. Haecceity dalam Deleuze diartikulasikan sebagai pemikiran yang memproduksi tanda-tanda atau sinyal-sinyal, pemunculan singularitas pada tingkatan apapun: pemikiran manusia, pertemuan molekuler, dan atmosfer yang berbeda-beda (Sauvagnargues, 2011, hal. 197). Haecceity dapat diterjemahkan sebagai "keapaan" (whatness), yang membuat objek menjadi dirinya sendiri dan bukan yang lain. Dalam konteks ini, keapaan sesuatu dikaitkan dengan statusnya sebagai tubuh; lebih khusus lagi, "tubuh tanpa organ" sebagai lapis virtual kenyataan atau "wahana imanensi" (plane of immanence).

d. Praktik, Tindakan, dan Pertunjukan:

Teori nir-representasional memusatkan dirinya pada praktik, tindakan, dan pertunjukan. Warisan strukturalis dalam ilmu sosial dicurigai karena berusaha mengungkap makna simbolis sementara bentuk makna lain yang lebih praktis tetap ada. Teori ini mengandalkan pendekatan performatif untuk tindakan relasional dan filosofi pascafenomenologis dan Deleuzian,

menempatkan keutamaan pada ritual ketubuhan dan keterikatan yang tertanam dalam tindakan yang diwujudkan. Perhatian utamanya adalah pada bagaimana kehidupan terbentuk dan memperoleh ekspresi dalam pengalaman bersama, rutinitas sehari-hari, pertemuan singkat, gerak, pemicu prakognitif, keterampilan praktis, intensitas afektif, dorongan yang bertahan lama, interaksi yang tidak biasa, dan disposisi inderawi. Ini menawarkan jalan keluar dari kebiasaan akademis yang berusaha mengungkap makna dan nilai yang menunggu untuk ditemukan, diinterpretasi, dinilai, dan direpresentasikan.

e. Materialisme Relasional:

Teori nir-representasional dibangun di atas prinsip materialisme relasional. Objek material bukan hanya alat peraga untuk pertunjukan, melainkan bagian tak terpisahkan dari kumpulan hibrida dengan kepribadian dan agensi relasional yang tersebar. "Tubuh manusia adalah apa adanya karena kemampuannya yang tak tertandingi untuk berevolusi bersama dengan berbagai hal" (Thrift, 2008, hal.10). Objek material harus diberi bobot konseptual dan empiris yang sama dengan yang diberikan pada manusia. Bahan-bahan material aktif: "material itu beredar, bercampur satu sama lain, mengeras dan larut dalam pembentukan hal-hal yang kurang lebih abadi". Material merupakan tindakan yang terejawantah melalui kualitas, gerak, dan kekuatan yang dimiliki serta bagaimana kehidupan dikerahkan.

f. Eksperimentasi:

Teori nir-representasional dimaksudkan untuk menjadi eksperimental. Ahli teori nir-representasional merasakan ketidaknyamanan terhadap tendensi konservatif hiper-empiris dari ilmu sosial tradisional, konvensi realisme, dan positivisme dalam bentuk apapun. Dengan menggunakan kekuatan ekspresif seni pertunjukan, Thrift mengajak ilmuwan sosial dan seniman untuk “merangkak ke tepi jurang konseptual” (Vendler, 1995, hlm. 79, dikutip dalam Thrift, 2008, hlm. 12) dan terlibat dalam pertempuran melawan fetisisme metodologis dan dalam "politik pelepasan energi yang mungkin dianggap menyerupai permainan" (ibid, hlm. 12). Dengan menolak ilmu sosial yang terobsesi dengan kontrol dan prediksi, Thrift menyerukan agar rasa takjub disuntikkan kembali ke dalam ilmu sosial. Teori nir-representasional mengajak kita untuk gelisah dan sengaja tidak dewasa, untuk mendorong batas dan menemukan kebaruan. Tujuannya adalah untuk menghidupkan dan menggemakan, bukan sekadar melaporkan dan merepresentasikan.

g. Tubuh dan Afek:

Teori nir-representasional menekankan pentingnya tubuh. Tubuh tidak dipandang sebagai subjek untuk perhatian empiris mikrososiologis, tetapi sebagai mesin regenerasi politik dan penggerak politik baru serta etika harapan. Tubuh penting karena kapasitas afektifnya. Afek merupakan "properti, kompetensi, modalitas, energi, penyelarasan, pengaturan dan intensitas dari tekstur yang berbeda, temporalitas, kecepatan dan

kemeruangan, yang bekerja pada tubuh, diproduksi melalui tubuh, dan ditransmisikan oleh tubuh" (Lorimer, 2008, hlm. 552). Teori ini melampaui manusia, berfokus pada hubungan di antara benda mati, makhluk hidup, materi nir-manusia, tempat, fenomena fana, peristiwa, teknologi, dan lainnya. Afek dianggap sebagai kekuatan tak terbatas yang tidak terikat pada keutuhan diri dan subjektivitas manusia.

Prinsip-prinsip teori nir-representasional menyadarkan ilmuwan sosial bahwa mereka ada untuk mendengar dunia dan memastikan dunia dapat membalas bicara, sama seperti mereka ada untuk menghasilkan ide-ide liar dan membuka penelitian serta teori sehingga menghasilkan lebih banyak tindakan, imajinasi, dan kesenangan. Prinsip-prinsip ini tidak hanya merupakan titik keberangkatan teoretis tetapi juga inspirasi metodologis. Teori ini akan mengawal karya penciptaan saya dan dielaborasi menjadi pernik-pernik shot dengan montase yang tidak bertendensi untuk menjelaskan atau merepresentasikan masyarakat dan geografi yang menjadi sumber gestur, dalam hal ini adalah Dusun Tutup Ngisor.

F. Pemikiran Dziga Vertov terkait Kino Eye, Sinema Mata

a. Mata Kamera - Kino Eye:

Tujuan utamanya adalah memperlihatkan apa yang 'tidak dapat' dilihat oleh mata. Konsep ini mengusulkan bahwa kamera adalah instrumen yang lebih superior daripada mata manusia dalam menangkap realitas. Vertov menggunakan teknik-teknik seperti montase, slow motion, dan fast motion untuk mengungkapkan

dimensi baru dari peristiwa sehari-hari. Konsep ini juga menekankan bahwa film harus mencerminkan kebenaran tanpa distorsi, dengan menggunakan teknik-teknik film yang inovatif untuk mengungkap aspek-aspek kehidupan yang tidak terlihat oleh mata manusia biasa. Vertov percaya bahwa kamera dapat menangkap realitas dengan cara yang lebih objektif dan mendetail.

b. Realistas Film versus Realitas Sehari-hari

Tidak ada film yang mencakup realitas yang dipertaruhkan secara total; Selalu ada yang dihilangkan, tak terhindarkan keluar dari bingkai, tidak fokus, out-of-field. Akibatnya, gambar dan suara film mengubah realitas yang muncul selama perekaman: melalui proses pembuatan film, fragmen-fragmen yang berakibat pada perubahan alur waktu, dipotong dari konteksnya, dipotong jadi segmen-segmen, diperkecil ukurannya, diterjemahkan ke dalam format dua dimensi atau ke dalam piksel, sebelum direposisi dan dikerjakan ulang selama proses pengeditan.

c. Fiksi versus Realitas

Vertov menolak film fiksi karena dianggap tidak mampu menangkap realitas yang sesungguhnya. Mereka percaya bahwa film dokumenter adalah medium yang paling tepat untuk mengungkapkan kebenaran sosial dan politik. Dengan cara yang eksperimental dalam penggunaan teknik sinematik, seperti kamera

tersembunyi, pengambilan gambar dari sudut yang tidak biasa, dan editing yang mempertimbangan pemunculan afek alih-alih kesinambungan naratif. Ini semua bertujuan untuk menciptakan efek visual yang mampu mengekspresikan realitas dengan cara yang baru.

d. Interval dan percakapan di sekitaran Vertov.

Dziga Vertov memperkenalkan teorinya tentang interval dalam manifesto tahun 1919 yang berjudul 'We' (1984, h. 5-9). Menurutnya, sinema adalah seni yang bertujuan untuk menciptakan dan mengorganisasikan gerak. Oleh karena itu, penolakan Vertov terhadap sinema naratif berasal dari kenyataan bahwa dalam sinema naratif, gerak tunduk pada aksi dramatis. Selain itu, Vertov menyatakan bahwa terutama interval antara gerak – yang disebut montase – yang memungkinkan penciptaan dan pengorganisasian gerak secara sinematik.

Intervals (transisi dari satu gerak ke gerak lainnya) adalah materi, elemen seni gerak, dan bukan gerak itu sendiri. Interval inilah yang menarik gerak ke dalam resolusi kinetik. Pengorganisasian gerak adalah pengorganisasian elemen-elemennya, intervalnya, menjadi frasa. Dalam setiap frasa terdapat kenaikan, titik puncak, dan penurunan (dinyatakan dalam berbagai derajat) dari gerak. Sebuah komposisi terdiri dari frasa-frasa, sebagaimana sebuah frasa terdiri dari interval-interval gerak. (1984: 8-9)

Dalam teori interval Vertov, gerak sinematik dihasilkan terutama melalui montase berbagai pengambilan gambar (shot), dan bukan hanya dalam satu pengambilan gambar tertentu. Konsep interval Vertov berasal dari teori musik, 'khususnya dalam teori kontrapuntal tentang penyusunan sebuah frasa musik'. Dalam musik, interval berfungsi sebagai celah antara dua elemen yang memungkinkan kita menangkap perbedaan di antara keduanya. Dengan kata lain, kita hanya dapat menangkap nada-nada musik selama ada interval dalam aliran musik. Demikian pula, kita hanya dapat melihat gerak sinematik yang sebenarnya—yaitu, konflik antara elemen-elemen yang beragam—berkat interval yang dapat mengartikulasikan pengambilan gambar yang heterogen. Dari perspektif ini, interval merupakan sesuatu yang produktif, sebagai celah yang memungkinkan untuk menyatukan elemen-elemen heterogen guna menghasilkan relasi dan pembermaknaan baru.

Teori interval dan montase Vertov merujuk pada dimensi yang lebih mendalam daripada sekadar teori gerak. Interval mendefinisikan suatu interupsi dalam wahana imanensi yang memungkinkan persepsi gerak. Namun, hal ini hanya dapat dipahami dengan mengadopsi pemahaman positif tentang interval. Dalam wahana imanensi, yaitu, dalam semesta imaji-gerak, interval harus dipahami:

“...tidak lagi sebagai sesuatu yang memisahkan reaksi dari aksi yang dialami, yang mengukur ketidaksebandingan dan ketidakpastian reaksi, tetapi, sebaliknya, sebagai sesuatu yang—dengan aksi yang diberikan

pada suatu titik di alam semesta—akan menemukan reaksi yang sesuai di titik lain, seberapa pun jauhnya. (Deleuze, 2001, h. 84)

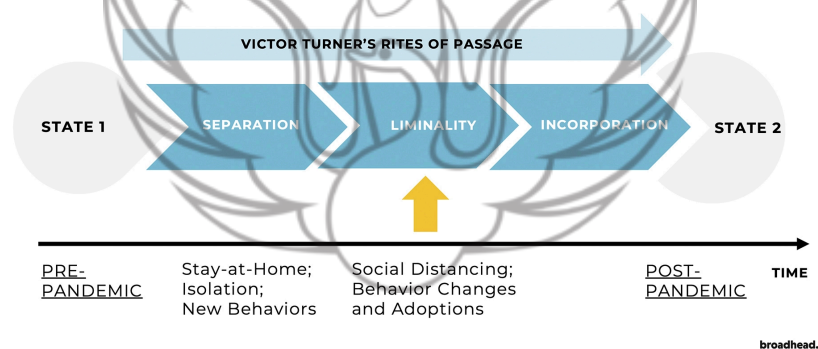
Kedekatan antara Deleuze dan Vertov berasal dari kenyataan bahwa mereka sama-sama memandang peran interval sebagai celah produktif. Seperti yang dikatakan Deleuze:

“...keaslian teori interval Vertovian adalah bahwa ia tidak lagi menandai celah yang terbentuk, jarak antara dua imaji yang berurutan tetapi, sebaliknya, korelasi dari dua imaji yang berjauhan (dan tak dapat diperbandingkan dari sudut pandang persepsi manusia kita). (ibid, h. 84)

Oleh karena itu, seruan Vertov untuk sinema yang materialis dan objektif harus dipahami melalui konsep gerak dan interval seperti yang telah didefinisikan sejauh ini. Dengan kata lain, pandangan Vertov yang mengagungkan sinema karena kemampuannya memberikan kita 'yang nyata sebagaimana adanya' berasal langsung dari pemahamannya tentang interval sinematik. Dan 'yang nyata sebagaimana adanya' ini tidak boleh diinterpretasikan sebagai sesuatu yang tersembunyi di balik permukaan imaji dan yang perlu diungkapkan – seperti kecurigaan ideologis ala Debord – tetapi lebih sebagai 'kumpulan imaji' yang ditangkap dalam 'interaksi universal' mereka, yaitu, sebuah sistem di mana imaji ditampilkan dalam variasi konstan dan dalam interaksi konstan dengan imaji lainnya yang juga berada dalam variasi konstan. Dalam istilah Deleuzian, 'yang nyata sebagaimana adanya' menurut Vertov tidak lain adalah wahana imanensi yang didefinisikan oleh variasi universal dari imaji-gerak. Oleh karena itu,

Deleuze menyimpulkan bahwa 'materialis Vertov merealisasikan program materialis dari bab pertama Matter and Memory melalui sinema, in-itself dari imaji' (Deleuze 2001: 83). Dari perspektif ini, montase – yang tidak lain dari pengorganisasian interval – muncul sebagai kondisi kemungkinan untuk sinema materialis. Montase memungkinkan sinema menghubungkan dua imaji dalam urutan temporal apa pun dan dengan demikian memberikan kita 'yang nyata sebagaimana adanya'. Bagi Deleuze, materialisme mendalam dari proyek Kino-Eye – penggambaran 'variasi universal dari wahana imanensi' – merupakan definisi paling dasar dari konsep 'sinema dokumenter'.

G. Pemikiran Victor Turner terkait liminalitas masyarakat dusun Tutup Ngisor



Emilie Hitch | VP, Applied Anthropologist. Sumber: [HYPERLINK](https://broadheadco.com/news/covid-19-and-culture-change-in-motion/) "https://broadheadco.com/news/covid-19-and-culture-change-in-motion/"

Contoh umum skema pengaplikasian liminalitas Turner

a. Tentang Liminalitas

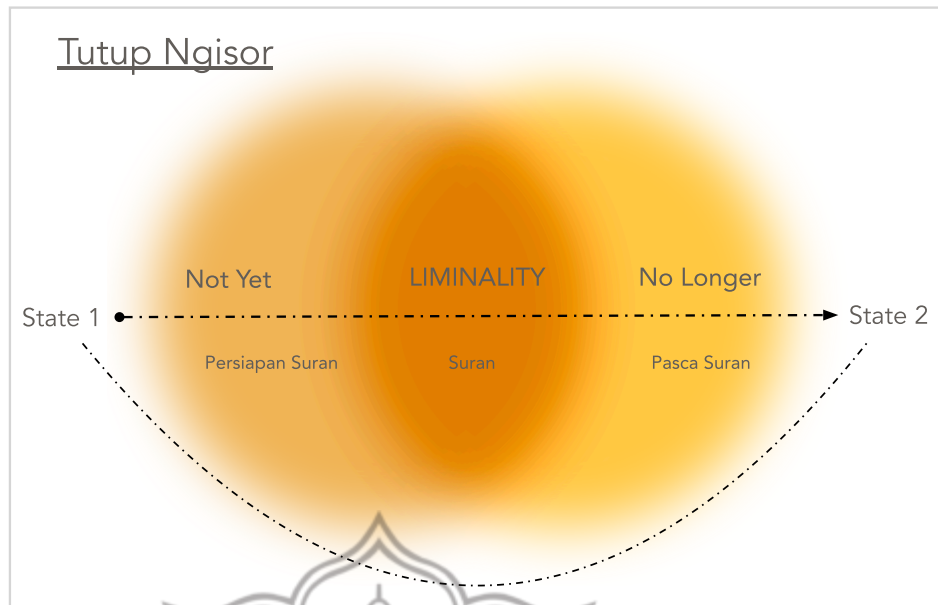
Sebuah istilah yang diciptakan oleh Victor Turner, berarti harus membahas dulu bagaimana masyarakat menciptakan strukturnya. Dalam kasus Tutup Ngisor, hal ini penting karena mereka adalah

masyarakat petani yang berkesenian. Ada tiga terma yang tidak boleh tertukar: liminal, liminalitas (liminality) dan liminoid. Liminalitas merupakan istilah yang diambil Turner dari tulisan Arnold Van Gennep tentang Ritus pendewasaan (Rites de Passage), dari asal kata limen (transisi, batas, gerbang). Kata ini dipakai Van Gennep dalam menjelaskan ritus pendewasaan yang ia bagi menjadi tiga tahap: separation (tahap pemisahan anak dari masyarakatnya), transition [limen] (tahap perubahan anak menjadi dewasa), dan incorporation (tahap ketika manusia dewasa kembali ke masyarakat). Secara lebih dalam, untuk membahas soal kreativitas dan produktivitas manusia, Turner memfokuskan bahasannya pada tahap kedua yaitu transition (limen).

b. Liminal, Liminalitas, dan Liminoid

Turner membawa istilah limen lebih jauh menjadi liminal, liminalitas dan liminoid (1982: 26). Liminal adalah batas-batas transisi dalam kebudayaan: dari remaja menjadi dewasa, dari penjual ke pembeli di pasar, dari mahasiswa menjadi alumni. Liminal adalah batas yang dilewati seseorang atau sebuah masyarakat untuk berubah. Sementara itu, liminalitas adalah proses perubahan di dalam kebudayaan yang dilalukan secara kolektif. Liminalitas berbentuk proses kreatif atau penciptaan yang bebas

Tabel 3. Liminalitas Tutup Ngisor



nilai dan terlepas dari ikatan struktural dimana sebuah masyarakat bisa menciptakan, mempersiapkan sebuah event tanpa terikat struktur keseharian dan diamini bersama-sama oleh sebuah komunitas. Di sini artinya, liminalitas tergantung dengan struktur masyarakat. Ia proses yang disediakan dan terjadi berulang-ulang, seperti halnya ritual dan ibadah. Itu juga berarti ia sirkular, terjadi pada tanggal atau momen tertentu. Karena itu, liminalitas hanya bisa didapatkan pada masyarakat pra-industri atau agraris.

c. Liminalitas Tutup Ngisor

Saya menyesuaikan dengan temuan-temuan yang penjelasannya sudah saya cantumkan dalam latar Belakang tesis penciptaan ini. Separation saya ganti dengan Not Yet, suatu keadaan yang sudah terpisah dari State 1 namun belum masuk ke dalam limen. Tahap

sesudah limen, incorporation saya ganti dengan No Longer, ia berbeda dengan Not Yet. Hal tersebut merupakan manifestasi dari tipisnya batas-batas antara keseharian, ritual dan performance.



BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

A. Membaca Tutup Ngisor Sebagai Sumber Gestur

Dusun Tutup Ngisor merupakan sebuah wilayah yang terletak dalam radius 9 KM Gunung Merapi di Kabupaten Magelang. Dengan ketinggian sekitar 800 Mdpl, maka kita masih dapat melihat tanaman padi dan sayur-mayur mengepung

lokasi dusun yang hanya terdiri dari 60-an Kepala Keluarga. Pertanian merupakan sumber mata pencaharian utama. Berbeda dengan desa-desa gunung yang bercirikan seni lapangan, Tutup Ngisor sangat setia mengembangkan tradisi sendratari wayang orang. Kecintaan pada wayang orang sudah dimulai sejak 1937, Ketika Romo Yoso Sudarmo mendirikan Padepokan Seni Cipta Boedaja. Ia dan anak keturunannya giat mengembangkan dan menyebarkan pengetahuan dan seni wayang orang ke desa-desa di sekitaran Merapi. Sejak 1991 hingga saat ini padepokan Tjipta Boedaja dipimpin oleh Sitras Anjilin, putra bungsu Romo Yoso Sudarmo,.

Sejak bulan Oktober 2020 saya tinggal bersama warga Tutup Ngisor, berkegiatan, berkesenian dan berbagi pengetahuan tentang film serta aktifitas lainnya. Saya sangat tertarik atas beberapa temuan:

- a. Kesenian (baik wayang orang maupun seni-seni lain) bukan untuk mencari uang, melainkan sekadar wahana berekspresi. Mereka berpandangan bahwa seni itu seperti makan, minum, buang hajat, tidur dan lain-lain. Semacam aktivitas yang jika tidak dilakukan maka hidup akan terasa tidak lengkap. Atas dasar ini, mereka selalu menyelenggarakan pementasan baik yang wajib (Suran, Tujuhbelasan, Idul Fitri, Maulid Nabi) maupun yang sporadis berdasar kebutuhan (Merti Desa, Sedekah Gunung, Haul bagi para sesepuh dan lain-lain).
- b. Ekspresi masyarakat, antara keseharian, ritual dan pertunjukan tipis batasnya.

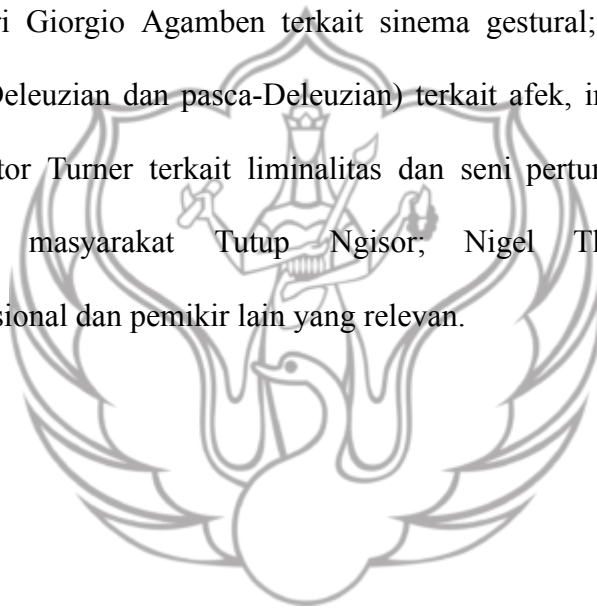
- c. Meskipun mereka sangat mencintai wayang orang, namun tidak anti dengan pengaruh seni pertunjukan lain yang datang dari luar. Tubuh yang terbiasa bergerak dengan iringan irama gamelan, pada saat yang sama juga mampu bergerak tanpa ritme dalam meditasi gerak yang disebut sebagai Solah Bowo (perluasan dari gerak Amerta yang digagas oleh Suprpto Suryodarmo)
- d. Proses regenerasi berlangsung tanpa paksaan. Anak-anak diizinkan untuk memilih jalannya masing-masing, namun sebagian besar justru memilih untuk belajar (formal) seni tari atau karawitan. Tidak ada hukuman sosial bagi anak-anak yang tidak belajar kedua-duanya atau memilih ketrampilan yang tidak berhubungan dengan seni.

Dari fakta-fakta di atas, saya hendak mengajukan tesis penciptaan terkait Sinema Gestural. Jika Guy Debord menyusun imaji dari *found footages*, foto iklan, potongan berita dan materi-materi lain yang menjadi konsumsi visual dengan tujuan untuk menyadarkan masyarakat bahwa pengalaman keseharian mereka bukanlah *first hand experience*, melainkan pengalaman yang sudah termediasi oleh kepentingan-kepentingan kapital, maka dalam tesis penciptaan sinema gestural ini, saya menggunakan gestur-gestur yang disediakan di Tutup Ngisor tanpa pretensi untuk menyadarkan siapa-siapa. Gestur ini bisa saja yang berasal dari tubuh manusia, tubuh makhluk yang bukan manusia, juga benda-benda dan bunyi yang tersedia dalam peristiwa ritual, pertunjukan maupun peristiwa keseharian. Dalam tesis penciptaan ini saya tidak bermaksud menjelaskan perihal apa dan siapa masyarakat Tutup Ngisor, melainkan lebih pada upaya untuk

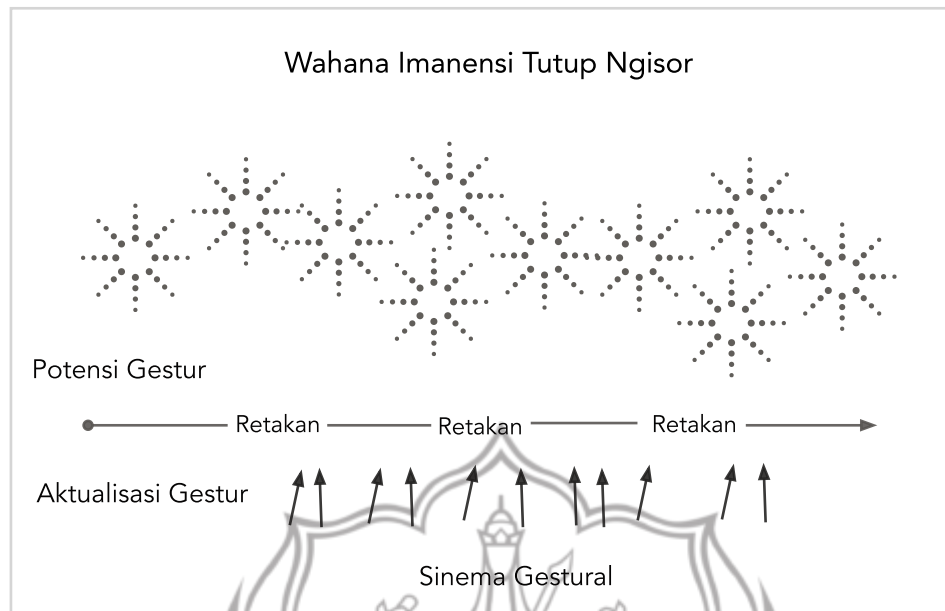
mengeksplorasi dan mengekspresikan ‘perasaan’, atau potensi-potensi perasaan (afek). Metodenya adalah dengan cara menangkap gestur-gestur tersebut, menjahitnya menjadi rangkaian gambar bergerak yang dibebaskan dari narasi.

Pertanyaan tesisnya adalah: *Betulkah takdir sinema hanya untuk mengusung narasi? Mampukah sinema dipahami tanpa narasi? Mampukah sinema mengekspresikan perasaan-perasaan atau afek tanpa dijamin oleh narasi?*

Untuk menjawab pertanyaan dalam tesis penciptaan ini, saya akan mengajak pemikiran dari Giorgio Agamben terkait sinema gestural; Gilles Deleuze dan turunannya (Deleuzian dan pasca-Deleuzian) terkait afek, imaji-waktu dan etika afirmatif; Victor Turner terkait liminalitas dan seni pertunjukan sebagai pusat kebertubuhan masyarakat Tutup Ngisor; Nigel Thrift, terkait teori nir-representasional dan pemikir lain yang relevan.



B. Metode yang digunakan untuk mewujudkan karya



- Unconditional collaborative*: merupakan bentuk kolaborasi tanpa syarat, di mana tidak ada intervensi atas subjek-subjek yang menjadi sumber gestur. (Sebagaimana kino-eye Vertov)
- Visual Efek dan *Computer Generated Imagery (CGI)* dipergunakan (jika diperlukan) untuk mengartikulasikan gestur-gestur dari mahluk-mahluk yang *intangible*
- Gestur-gestur manusia, non-manusia, atau objek-objek lainnya di Tutup Ngisor, baik hasil tangkapan kamera maupun kreasi digital (CGI) dijalin menggunakan metode sinema gestural untuk tujuan mengekspresikan afek.

BAB IV.

PRODUKSI DAN KAJIAN KARYA

A. “Ngide”

“Having idea in cinema have nothing to do with communication”
(Deleuze, 1996, hal 17)

Konsep tentang sinema gestural sudah mengendap di kepala sebelum saya datang di dusun Tutup Ngisor. Karena sebelumnya saya tinggal di Jakarta, sempat terbersit untuk menjadikan masyarakat urban sebagai sumber film. Namun semakin sering saya bergaul dan beraktifitas bersama, saya melihat Tutup Ngisor dan sekitarnya sangat menarik dan menyediakan banyak sekali material baik visual maupun aural.

Tutup Ngisor sudah dikenal luas di kalangan seniman di Indonesia, khususnya di Jawa. Utamanya karena keberadaan Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Sitras Anjilin, sebagaimana yang saya ceritakan pada bagian lain dalam tesis ini, merupakan sosok yang unik. Sejak lahir, ia terbiasa dengan kesenian tradisi. Ayahnya, Romo Yoso Soedarmo, sangat ketat dalam mendidik, utamanya dalam hal kesenian tradisi dan laku spiritual.

Gambar 1. Sitras dan Gerak Amertha



Tubuh Sitras dibentuk dalam ritme *lu ji lu ro* gamelan Jawa, gerak tarinya adalah irama pakem. Namun menjelang separuh abad, ia dipertemukan dengan Suprpto Suryodarmo dan mulai belajar gerak amertha, atau biasa disebut solah bowo, atau dinyinyirin oleh orang-orang yang tidak suka dengan sebutan “ngulet”. Gerak Amertha adalah gerak bebas, membebaskan **organ-organ tubuh** untuk menemukan iramanya sendiri. Ia menceritakan, pada awalnya sulit untuk membebaskan tubuh dari pakem tradisi, namun lambat laun ia mampu. Pengakuan dari banyak orang yang sempat belajar bersama dan dari orang-orang yang mengikuti lokakarya, di mana ia menjadi instrukturinya, adalah bukti atas kemampuannya. Tubuh Sitras inilah yang memantik untuk menjadikan Tutup Ngisor sebagai sumber sinema gestural saya. Tubuh dimana dua hal yang berkontradiksi saling mengafirmasi, Deleuze mengistilahkan hal semacam ini sebagai ‘*violence encounter*’. Tubuh yang mampu melepaskan diri dari gambaran

pemikiran yang dogmatis, sekaligus mampu untuk kembali. Pertemuan Sitras dengan gerak amerta menjadi sumber afek, sebagaimana yang dinyatakan oleh Deleuze dan Guattari, “*transpierce the body like arrows*’ (1988, hal. 356). Sitras melakukan ‘kekerasan’ pada tubuhnya untuk menemukan pengalaman baru. Dalam pandangan saya, ini adalah pengalaman afektif yang semakin lama semakin menubuh dan menghasilkan perspektif dan keterlibatan dengan dunia sekitaran secara baru. Orang di Jawa (di dusun ini) sering mengatakan: “...ngowahi pakulinan kui angel...” (mengubah kebiasaan itu sulit). Namun ia berhasil.

Tidak cukup sampai disana, ia menyelaraskan dengan falsafah Jawa. Salah satunya adalah *Cakra Manggilingan*. Dalam sebuah workshop memperingati 1000 hari meninggalnya Suprpto Suryodarmo yang diselenggarakan di Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta, konsep ini ia manifestasikan ke dalam amerta. *Workshop* itu dihadiri banyak orang asing, kebetulan saya bertindak sebagai *interpreter*. Penjelasan yang relevan dengan tesis saya tentang Cakra Manggilingan adalah tentang konsep waktu dan kesekarangan. Seperti roda waktu, setiap manusia akan mengalami perputaran. Kadang berada di bawah, kadang di atas. Untuk terhindar dari keterombang-ambing, manusia harus dapat mencapai (menghuni) titik tengah. Pada titik ini, tidak ada lagi masa lalu dan masa depan, yang ada hanya masa sekarang. Deleuze menyatakan hal yang serupa ketika membicarakan tentang puncak masa sekarang (*peak of present*), sebagai ciri ketiga dari imaji-waktu. Waktu organik yang dikonstruksi oleh skema-sensorial memperoleh tantangan dari kehadiran masa lalu virtual. Masa lalu menyekarang, pun masa

depan. Masa sekarang memuncak, selamanya. (1997, hal. 140). Konsep ini juga yang saya gunakan dalam tesis penciptaan. Untuk menjadi sinema gestural, sumber-sumber gestur harus di ‘crack’, tidak utuh, selalu ditengah (lihat gambar Bab III).

Gambar 2. Amertha Komunitas Sabtuan



Dalam setiap ritual yang diselenggarakan di Tutup Ngisor, gerak amerta selalu memperoleh tempat. Ia menjadi bagian dari ritual dan pertunjukan. Saya menangkap ini, namun muncul pertanyaan. Apakah cukup hanya amerta? Bukankah kesederhanaan manusia Tutup Ngisor juga menarik? Petani atau buruh yang berkesenian. Pertunjukan dan ritualnya pun demikian. Semakin lama tinggal bersama, saya makin menemukan alasan dan motivasi untuk melanjutkan penelitian dan proyek penciptaan sinema gestural.

Menelusur kembali pemikiran Giorgio Agamben bahwa yang dimaksud gestur adalah potensi-potensi, bukan tindakan (*facere-doing*) atau peragaan (*agere-acting*). Maka salah satu cara yang saya pilih dalam mengawinkan dengan konsep ‘kesekarangan’ adalah dengan memotek awal dan akhir dari satu gerak yang utuh, entah itu tari maupun gerak sehari-hari. Dengan pengambilan gambar ala Vertov, ‘tanpa’ intervensi.

Untuk sedikit latar antropologisnya saya ketemu dengan konsep liminalitas Victor Turner. Sebenarnya ini “perlu gak perlu”, jika ada maka baik, jika tidak ada pun tidak apa-apa, namun rasanya cocok saja, melihat realitas yang demikian, lalu ditelisik dengan konsep limen yang disesuaikan dengan temuan-temuan yang ada. Menarik bahwa batas antara keseharian, pertunjukan dan ritual disini sangat tipis. Liminalitas ala Victor Turner saya ubah sebagaimana gambar yang saya cantumkan pada bagian lain dari tesis ini. Tentu tidak semua aktivitas akan dimasukan. Footage dipilah-pilah dengan pertimbangan-pertimbangan ‘rasa’. Karena konsep sinema gestural yang nir-representasional dan tidak bermaksud menjelas-jelaskan melalui narasi. Penyuntingan dengan konsep rasa ini bertujuan untuk mendorong atau memunculkan afek.

B. Syuting

Tahap pengambilan gambar atau syuting berlangsung dari tahun 2021-2024 awal. Saya melakukan semuanya secara sendiri, merekam gambar dan suara, menyunting, color grading, hingga sound mixing. Hanya pada momen-momen

khusus, saya membayar asisten, karena menggunakan banyak peralatan dan lokasinya berada di luar desa. Syuting mengalir dengan jadwal mengikuti aktivitas masyarakat, baik keseharian, saat pentas, ritual, atau aktivitas lain, seperti workshop, seminar, diskusi. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak terbatas yang ada di Tutup Ngisor, namun di banyak tempat. Dalam konsep saya, jika bukan tempat (Tutup Ngisor), maka manusianya pun bisa. Kendala mulai muncul ketika saya berganti kamera. Pada awalnya saya menggunakan kamera Canon 5D Mark II, dengan maksimum resolusi Full High Definition (FHD) atau 1920x1080. Pertengahan 2022, saya ganti dengan Sony Alpha 7III, yang memungkinkan perekaman Ultra High Definition (UHD) 3840x2160. Dua eksternal hardisk rusak, karena barang lama dan tidak support untuk data video dengan kapasitas besar. Beberapa data sempat terselamatkan, selebihnya masih belum, hingga tesis ini ditulis.

Konsep syuting juga menggunakan ‘rasa’, saat memilih sudut pengambilan, menggerakkan kamera, memilih lensa, *aperture*, dan *framing*. Karena kehadiran saya di Tutup Ngisor sudah cukup lama, secara umum, keberadaan kamera tidak lagi menciptakan jarak. Saya leluasa bergerak kemana saja, mencari sudut pengambilan gambar yang saya rasa pas. Ini menurut saya sesuatu yang penting, jika subjek kita sadar kamera, maka dia akan melakukan peragaan, atau sebaliknya akan merasa diobjektifikasi. Karena saya sering mengambil gambar dari jarak yang sangat dekat.

Untuk perekaman suara, saya menggunakan dua cara. Pertama adalah perekaman langsung bersama kamera. Ini hanya saya lakukan untuk

momen-momen yang pendek, yang tidak membutuhkan atmosfer atau suara utama yang panjang. Resikonya adalah, jika ternyata ada bunyi atau suara yang cukup panjang, misal tiba-tiba subjeknya nembang. Maka saya harus siap untuk merekam sepanjang tembang itu, meskipun posisi kamera berpindah-pindah. Cara kedua adalah menggunakan alat rekam terpisah. Karena saya bekerja sendiri, biasanya saya meletakkan saja alat tersebut di titik yang diperkirakan seimbang. Hal ini biasanya saya lakukan pada saat merekam tari-tari lapangan, seperti Jathilan, Soreng, Topeng Ireng dan lain-lain. Untuk pertunjukkan panggung prosenium, alat perekam suara saya titipkan pada *sound engineer*. Pada umumnya pertunjukan panggung menggunakan *sound system* yang memadai. Hal ini saya lakukan untuk merekam pertunjukkan wayang orang atau wayang kulit, ketoprak atau teater modern.

Untuk konsep suara dalam film, saya cenderung tidak mengimbuahkan atau scoring musik dari luar peristiwa. Saya menjahit bunyi dan suara dari peristiwa-peristiwa yang saya rekam. Kadang menyenangkan ketika lip-sync antara tembang mengalun dan shot wajah yang menembangkan. Sejenak ada keinginan supaya penonton merasa bahwa ini sesuatu yang otentik, bukan rekayasa. Namun itu hanya sejenak, sebelum saya mengalihkan pada shot-shot lain. Hanya untuk menggoda, meskipun saya juga sering tergoda untuk menampilkan shotnya secara lengkap. Ini merupakan problem-problem penyuntingan. Karena footage nya cukup lengkap, saya sering terpancing untuk menampilkan secara utuh.

C. Penyuntingan

Penyuntingan menjadi persoalan yang cukup pelik. Banyaknya footage, meskipun setiap data yang tersimpan telah dipilah ke dalam folder-folder yang terpisah, tetap saja kusut. Hasil pengambilan gambar hampir tiga tahun, meskipun tidak setiap hari, tetap menumpuk dan cukup njelimet ketika harus menyusunnya menjadi 10 menit. Perpaduan antar shot dalam rangkaian yang senada, atau repetisi, katakanlah itu tangan, dari subjek yang berbeda, dalam suasana yang berbeda, akan mendorong perasaan yang berbeda. Sejalan dengan konsep repetisi, maka bagaimana caranya mengulang-ulang shot tangan, namun memberi efek yang baru (berbeda). Hal semacam itu menjadi tantangan dari tesis penciptaan ini.

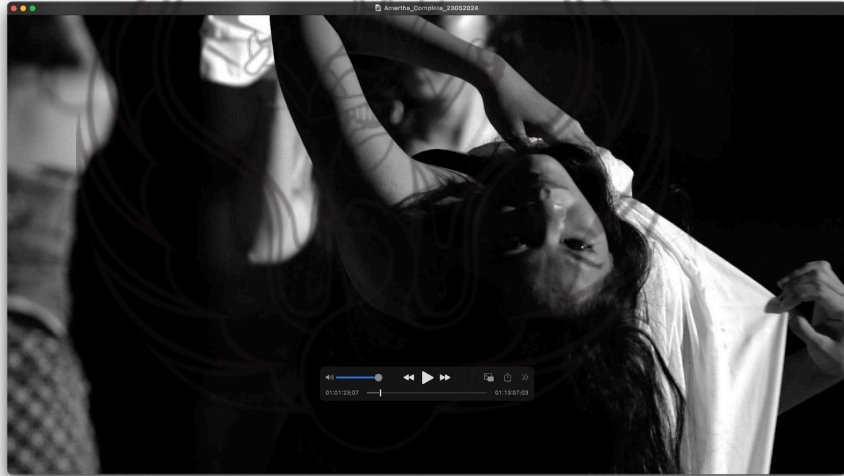
D. Color Grading

Pada film pertama, tanpa judul, saya tetap mempertahankan warna apa adanya. Namun setelah uji coba, membuat film ala-ala gestural bersama Emma Meehan, seorang peneliti dari Coventry University, saya mendapati bahwa jika warna dilenyapkan, gestur akan semakin muncul. Perhatian penonton akan lebih terpusat dan tergiring untuk mencermati gerak dari subjek, atau organ-organ tubuh yang diperlihatkan.

Film berjudul “*Dialogue Moves*” ini release pada akhir tahun 2023. Film tersebut sudah dibawa keliling oleh Emma, dalam beragam forum, baik dalam lingkup akademik, maupun forum yang bersifat publik seniman.



Tangkapan layar film “*Dilaogue Moves*”



BAB V.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengapa film yang tidak mengandalkan naratif, tidak menyediakan urutan informasi sebab akibat dan hanya bergantung pada kemungkinan-kemungkinan sinematografis dan kerja kamera tetap bisa terhubung dengan penonton?

Sebagai sebuah tawaran baru, tidak ada jaminan atau alat ukur untuk menguji keberhasilannya. Apapun respon penonton, saya akan mengiyakan. Berbeda halnya dengan film-film naratif konvensional yang barangkali dapat diukur melalui jumlah penonton (inipun tidak ada formula yang jitu).

Dari uji tonton film pertama (color), dan yang kedua “Dialogue Moves” (monochrome, Black and White) . Saya mendapati respon yang berbeda, meskipun sebagai sebuah ‘gangguan’ film ini berhasil menyentuh perasaan penontonya. Sitrasi kali pertama menonton hanya melontarkan satu kata: “ngess”. Beberapa penonton baik dari dalam maupun luar negeri memberi komentar yang beragam. Ada komentar yang bersifat umum, seperti “Beautiful film...moving and touching.... congratulation to Panji, Emma and the team”. Atau komentar dari Susanna, salah satu pemain yang terlibat: “thank you so much, this film is a real masterpiece in my humble opinion. Mas Panji did a wonderful job! Much love from Yasudah and me”. Ada yang romantik, Daniela dari Meksiko: “What exquisite feeling and sense of devotion. Thank you. Longing to visit Java again”. Seorang kawan dari Jakarta hanya melontarkan satu kata: “...mbegidig..”.

Dari komentar-komentar tersebut, saya dapat menarik kesimpulan dan menjawab pertanyaan dari tesis ini. Film dalam kaidah kekhasan wahana tetap dapat terhubung dengan penontonnya sekalipun tidak mengandalkan naratif. Sementara tujuan spesifik dari tesis sinema gestural untuk mendorong atau memunculkan afek juga dapat dikatakan berhasil. Karena afek, yang saya artikulasikan sebagai bentuk perasaan-perasaan yang belum terbahasakan menemukan bentuk aktualisasinya dalam film. Hal tersebut terekspresikan dari komentar yang beragam, menyentuh domain perasaan yang beragam juga. Setiap komentar dapat dipandang sebagai upaya untuk membahasakan. Film menyentuh wilayah perasaan yang masih 'asing'. Setiap imaji yang dirangkai dan dihadirkan tidak memiliki rujukan dalam realitas sehari-hari. Kepingan rekoleksi atas ingatan pada gerak, tempat, set atau sosok tentu masih ada, namun semua itu tidak definitif.

Dari kesimpulan di atas, sekurangnya memperlihatkan bahwa upaya mencari bentuk-bentuk penceritaan sinematik baru, masih relevan, dijamin membuat film seolah lebih mudah. Upaya semacam itu memang sudah terlampau banyak, namun tetap tak pernah cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Agamben, Giorgio (1993) *Notes on Gesture. Dalam Infancy and History: The Destruction of Experience*. Trans. Liz Heron, London-New York: Verso
- Agamben, Giorgio (2002) 'Difference and Repetition: On Guy Debord's Films', dalam T. McDonough (ed.), *Guy Debord and the Situationist International: Texts and Documents*, Cambridge, MA and London: MIT Press, pp. 313 – 20.
- Aristotle. (1999) *Nicomachean Ethics*. Trans. W.D. Ross. Kitchener: Batoche Books.
- Bergson, Henry. (1929) *Matter and Memory*. Trans. Nancy Margaret Paul dan W. Scott Palm
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019). *Film art an introduction*. (Twelfth, international student edition.). McGraw-Hill Education.er. George Allen & Unwin LTD
- Debord, Guy(1983) *The Society of the Spectacle*, London: Rebel Press
- Giannetti, L. D. (2018). *Understanding movies*. 14th edition. Boston, Pearson Education, Inc.
- Deamer, David. (2016) *Deleuze's Cinema Books: Three Introductions to the Taxonomy of Images*. Edinburgh University Press
- Deleuze, Gilles (2001) *Cinema 1: Movement-Image*. Trans. Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Deleuze, Gilles (1997) *Cinema 2: Time-Image*. Trans. Hugh Tomlinson & Robert Galeta, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Deleuze, Gilles. (1995) *Negotiations*, Trans. Martin Joughin. New York: Columbia University Press
- Deleuze, Gilles. (1993) *Difference and Repetition* Trans. Paul Patton, New York: Columbia University Press
- Deleuze, Gilles. (1995) *Negotiations*, Trans. Martin Joughin. New York: Columbia University Press,.

- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari (1988) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi, London Athlone Press
- Ingold, Tim. (2011a). *Being alive* . London: Routledge
- Jameson, Fredric (2011) *Representing Capital*, London and New York: Verso
- Lorimer, H. (2008). *Cultural geography: Non-representational conditions and concerns*. *Progress in Human Geography*, 32.
- Panji Wibowo, “Gerak-Waktu-Imaji: Gilles Deleuze dalam Sinema”. *Driyarkara TH. XXV no.3, Januari 2002 (65-74)*.
- Rodowick, D.N (1997) *Gilles Deleuze’s Time Machine*. Durham and London: Duke University Press
- Sauvagnargues, Anne (2013) *Deleuze and Art*. Trans. Samantha Bankston. Bloomsbury Publishing PLC
- Turner, Victor (2013) *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine Publishing Company
- Turner, Victor (1982) *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York: Performing Arts Journal Publications
- Thrift, Nigel (2008) *Non-Representational Theory: Space-politics-affect*. London and New York: Routledge, Taylor and Francis Group
- Vertov, D. (1984). *Film truth (Kino-Pravda)*. Berkeley: University of California Press.

LAMPIRAN

A. Sumber-sumber Gestur



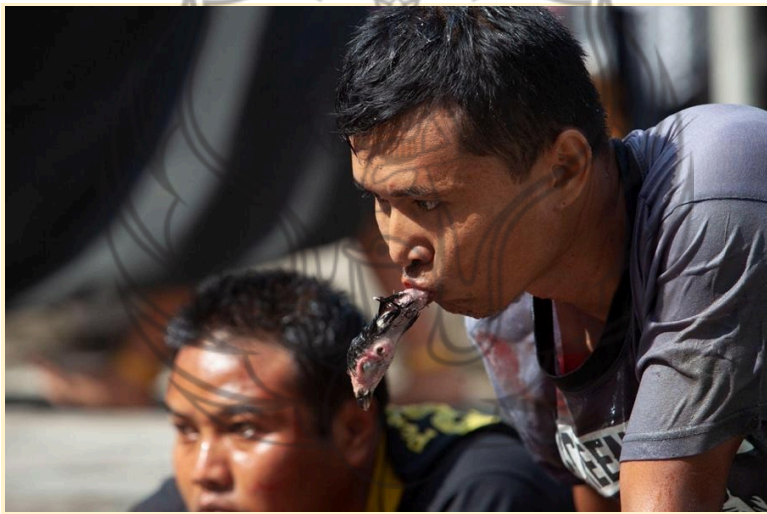












B. Kerabat Kerja

TALENT

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

Si A : SEBAGAI APA

EXECUTIVE PRODUCER

Mohamad Panji Wibowo

PRODUCER

Mohamad Panji Wibowo

LINE PRODUCER

Mohamad Panji Wibowo

DIRECTOR

Mohamad Panji Wibowo

SCRIPTWRITER

Mohamad Panji Wibowo

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

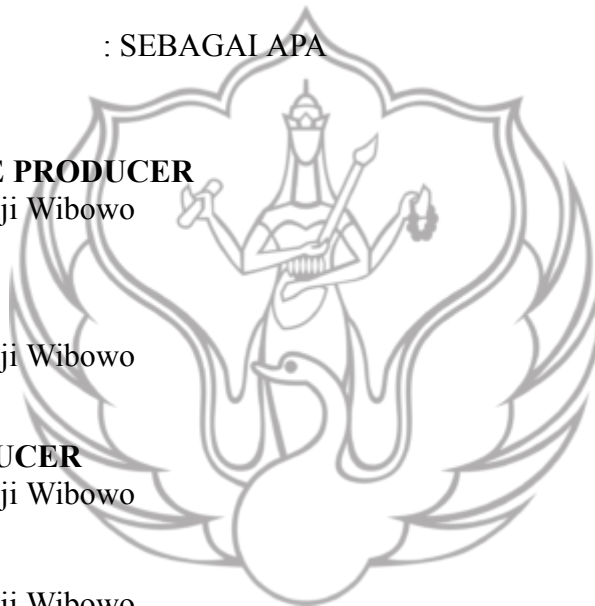
Mohamad Panji Wibowo

CAMERAMAN

Mohamad Panji Wibowo

CHIEF LIGHTING

Mohamad Panji Wibowo



ART DIRECTOR

Mohamad Panji Wibowo

COORDINATOR POST PRODUCTION

Mohamad Panji Wibowo

OFFLINE EDITOR

Mohamad Panji Wibowo

ONLINE EDITOR

Mohamad Panji Wibowo

SOUND ENGINEER & AUDIO MIXER

Mohamad Panji Wibowo

POSTER

Mohamad Panji Wibowo



C. Poster Film

Isi poster film

D. Dokumentasi Pemutaran Film

Isi foto screening

E. Dokumentasi Sidang Tesis

Isi foto sidang tesis

