

JURNAL TUGAS AKHIR  
PENYUTRADARAAN FILM "TANGAN-TENGEN"  
DENGAN GAYA SINEMA SUREALIS

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Arief Budiman  
NIM: 1210619032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA

2019

## JURNAL TUGAS AKHIR

### PENYUTRADARAAN FILM "TANGAN-TENGEN" DENGAN GAYA SINEMA SUREALIS

Disusun oleh Arief Budiman

---

#### ABSTRAK

Penyutradaraan film "Tangan-Tengen" menerapkan gaya sinema surealis sebagai konsep utama dalam penyampaian cerita. Skenario film ini sendiri memiliki ide dasar yang bersumber dari sebuah potongan ayat di kitab suci, berkisah tentang kebohongan dan sebuah kondisi yang janggal. Melalui gaya sinema surealis, film ini tidak berusaha mengungkapkan sesuatu yang lain—*fantasi*—melainkan mengutarakan apa yang tidak berhasil diutarakan melalui kaidah-kaidah rasionalitas dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkap sesuatu yang laten tanpa merusak misteri dari yang laten.

Implementasi gaya sinema surealis sendiri dalam film "Tangan-Tengen" dapat ditemui pada beberapa elemen, diantaranya: aksi otomatis pada pemain, psikologi karakter, alam bawah sadar dan permainan realitas cerita, alegori politik dalam *set* dan kolase pada properti, tata rias dan kostum simbolis, serta pencahayaan sebagai pembatas realitas. Dengan menerapkan gaya ini penonton diharapkan mampu merefleksikan kembali apa yang telah dialaminya dalam keseharian dan membuatnya menjadi sebuah kesadaran kolektif.

Film ini mencoba untuk menangkap kondisi sosial masyarakat Indonesia sebagai sebuah konteks yang diberikan dalam penggunaan surealisme di film. Kondisi yang dimaksud terbagi dalam beberapa tema bahasan; politik dalam keluarga, *gadget* yang menubuh, hasrat dan moral, agama dan teknologi, serta dampak negatif dari lingkungan sosial. Tema-tema tersebut diungkapkan dalam film dengan menggunakan psikoanalisis Freudian.

Kata kunci: Film, Sutradara, Sinema Surealis, Psikoanalisis, *Expanded Cinema*

## Pendahuluan

Bohong merupakan suatu pernyataan yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, atau tidak sesuai dengan fakta yang ada. Bohong selalu berkaitan dengan lisan atau bisa juga disebut secara verbal, penyampaian informasi secara verbal merupakan metode yang telah dilakukan oleh manusia sejak lama dan efektif dalam mentransfer informasi sebelum munculnya teknologi yang memungkinkan kita melihat citra di layar. Bohong biasanya dilakukan karena adanya dorongan untuk keluar atau selamat dari kesulitan, baik untuk diri sendiri ataupun orang lain. Berbohong juga terbilang sebuah keputusan yang cukup politis bagi pelakunya, karena dalam beberapa aspek, seorang pembohong akan mempertimbangkan apa keuntungan dan kerugian yang akan menimpanya ketika ia mengatakan sebuah kebohongan. Dalam konteks sebuah perlombaan politik, kebohongan dapat menjadi sebuah senjata. Keuntungan akan didapatkan kala berita bohong menyerang pihak-pihak yang menjadi oposisi. Berita-berita yang berisi kebohongan ini lebih dikenal dengan sebutan hoaks. Dengan senjata semacam ini, sebuah perlombaan politik akan berubah menjadi kontestasi politik demi menggapai sebuah kemenangan. Penilaian negatif tentang berbohong juga diamini oleh semua ajaran agama. Salah satunya dalam ajaran agama Islam, perbuatan bohong itu dilarang dan kejujuran sangatlah dianjurkan. Dalam kitab suci agama Islam yaitu Al-Qur'an, tertulis bahwa ada saat dimana manusia dituntut untuk berkata jujur, dan tidak bisa berbohong. Hal itu tercermin dalam surat Yasin ayat 65:

الْيَوْمَ نَخْتِمُ عَلَىٰ أَفْوَاهِهِمْ وَتُكَلِّمُنَا أَيْدِيهِمْ وَتَشْهَدُ أَرْجُلُهُمْ بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ

“Pada hari ini Kami tutup mulut mereka; dan berkatalah kepada Kami tangan mereka dan memberi kesaksianlah kaki mereka terhadap apa yang dahulu mereka usahakan” (QS.Yasin: 65).

Surat Yasin ayat 65 itu menjadi sebuah ide awal dan pintu masuk dalam penciptaan film “Tangan-Tengen”, menafsirkan serta menghubungkannya dengan kebohongan yang kerap dilakukan oleh manusia dan dengan konteks latar belakang tokoh utama dalam skenario “Tangan-Tengen”. Yang perlu digaris

bawahi di sini adalah, potongan ayat dari kitab suci Al-Quran tersebut tidak sertamerta menjadi pedoman dasar dalam penciptaan film “Tangan-Tengen”.

Ketertarikan untuk menciptakan sebuah visual dari kondisi tidak lazim yang dipaparkan oleh potongan ayat tersebut, kemudian ditafsirkan serta dihubungkan dengan perilaku bohong yang dilakukan manusia dalam konteks hari ini. Pemaparan tentang kondisi yang ada dalam surat tersebut secara tidak langsung menjadi sebuah refleksi akan masyarakat Indonesia saat ini yang mampu dan gencar menyebarkan kebohongan demi kepentingan politik semata. Pemahaman yang keliru serta perkembangan teknologi yang terjadi membuat penyebaran kebohongan semakin menjadi-jadi, bahkan hubungan dalam sebuah keluarga dapat menjadi renggang karenanya. Selain itu kondisi ekonomi yang terhimpit dalam kehidupan manusia dapat menjadi alasan dari timbulnya fanatisme serta perbuatan yang terkadang berada di luar akal sehat. Alasan ini yang membuat politik dapat memanfaatkan mereka dengan cara memberi perbaikan ekonomi yang semu dan menjadikan mereka sebagai pion dalam menjalankan strateginya.

Gambaran tentang kondisi di dalam surat Yasin itu akan ditampilkan melalui sebuah rutinitas manusia yang terjadi dalam kehidupan sebuah keluarga, dan dengan memanfaatkan gaya sinema surealis. Sinema surealis dipilih sebagai pilihan estetika untuk mendukung penyampaian cerita, dengan cara mengambil beberapa prinsip dari sinema surealis untuk kemudian dieksplorasi lebih lanjut. Mencampurkan peristiwa yang ada pada potongan ayat surat Yasin ke dalam logika yang ada di dalam realitas sehari-hari.

Bercerita tentang seorang anak laki-laki yang berbohong dan dikutuk oleh ibunya sendiri karena perbedaan pandangan politik, yang akhirnya membuat tangan anak laki-laki tersebut dapat berbicara serta mengungkapkan kejujuran dari setiap kebohongan yang dilakukan.

### **Tentang Sinema Surealis**

Surealisme sendiri merupakan sebuah gerakan yang berawal di Perancis sekitar tahun 1924, diprakarsai oleh Andre Breton—*seorang sastrawan dada*—

dengan diterbitkannya *'The First Manifesto of Surrealism'* yang ditulisnya sendiri. Gerakan ini bisa dikatakan adalah sebuah bentuk kelanjutan dan penyempurnaan dari gerakan seni sebelumnya, dadaisme. Perbedaannya terletak pada citra alam bawah sadar yang ditampilkan secara imajinatif pada objek sehari-hari dan penggunaan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud sebagai sebuah acuan dalam estetikanya. Surealisme tidak sama dengan fantasi, surealisme tidak menghadirkan makhluk-makhluk yang tidak ada di dunia seperti naga dan makhluk lainnya. Surealisme lebih menggunakan subjek dan objek yang ada di kehidupan sehari-hari untuk kemudian dimanipulasi sedemikian rupa, sehingga tidak terlihat seperti dalam kenyataan lagi.

Penggunaan psikoanalisis Freudian sendiri sebenarnya merupakan gagasan dari Breton, dirinya menganggap bahwa bentuk seni yang ideal dapat dicapai melalui alam bawah sadar dan aksi otomatis, yang merupakan dua unsur utama dalam surealisme, dengan melepaskan segala beban realistik yang telah diciptakan oleh masyarakat moderen.

*"Automatic writing, and later, painting, was encouraged in order to free mind from the restrictions placed by modern day society. Freudian psychoanalysis, which became popular during this time, was one source of inspiration for Breton and other Surrealists. Freud was a major proponent of exploring the unconscious mind and dream imagery in order to uncover human desire and break down taboos surrounding human sexuality. In some respects Surrealist images can be considered visual renditions of Freudian analyses"* (Reild 2004, 7).

Aksi otomatis mungkin adalah teknik yang paling terkenal dari mereka. Dengan menyingkirkan kontrol kesadaran dalam proses penciptaan artistik, mereka berusaha untuk merusak kebenaran dan konvensi yang paling diamini oleh banyak orang dan menolaknya karena dianggap tidak kreatif (Little 2004, 118).

Sinema surealis sendiri terhubung langsung dengan surealisme dalam literatur dan lukisan. Sinema surealis berkembang pertama kali di Perancis, karena alasan kemudahan dalam peralatan serta banyaknya audiens dan seniman yang tertarik terhadapnya. Konjungsi antara sinema dan surealis terdapat sebuah relasi yang sulit untuk dikesinambungkan, namun relasi antara sinema dan surealis terletak pada kekuatannya untuk mengungkapkan apa yang terbungkalai dalam

kesadaran kolektif. Surrealis dalam sinema berusaha membuat nyata apa yang laten tanpa merusak misteri dari yang laten (Richardson 2006, 1).

Sejak dari awal para anggota surealis sudah tertarik dengan sinema, terutama karena film dapat mempresentasikan keinginan aneh atau tidak biasa yang fantastis dan menakjubkan. Mereka menyadari jika kamera dapat menangkap dunia dengan cara seperti mimpi, yang tidak bisa dilakukan oleh pena atau pun kuas mereka. *Superimpositions, overexposures, fast-motion, slow-motion, reverse-motion, stop-motion, lens flares, large depth of field, shallow depth of field*, dan lainnya dapat mengubah gambar yang asli di depan kamera menjadi citraan gambar yang baru di dalam rol film. Film memberi mereka tantangan untuk mewujudkan batasan antara realitas dan fantasi, terutama dalam ruang dan waktu. Seperti mimpi yang mereka ingin wujudkan, film tidak memiliki batasan atau aturan (Facets Features).

*"Sexual desire and ecstasy, violence, blasphemy, and bizzare humor furnish events that Surrealist film form employs with disregard for conventional narrative principle. The hope was that the free form of the film would arouse the deepest impulses of the viewer"* (Bordwell and Thompson 2008, 453).

Seperti yang diungkapkan Bordwell di atas, gairah seksual, kekerasan, pengkhianatan, dan humor ganjil merupakan beberapa unsur yang kerap dilekatkan dalam film-film surealis, selain *conventional narrative principals*. Maksud dari *conventional narrative principals* di sini adalah bahwa film-film surealis sedikit mengabaikan kesinambungan ruang dan aspek utama. Sinema surealis juga memiliki *mise en scene* yang kerap terpengaruh dari lukisan surealis. Teknik *discontinuity editing* juga merupakan salah satu aspek yang sering ditemui dalam sinema surealis, karena sifatnya yang bercerita tanpa sebab-akibat (Bordwell and Thompson 2008, 453).

Selanjutnya Dwi Maryanto memiliki pandangan yang menarik tentang konteks surealisme di Indonesia, yang diwakili oleh kota Yogyakarta sebagai penggambarannya. Terdapat sebagian orang yang intuitif mengaitkan pandangan metafisis surealisme Eropa dengan dunia wayang, mitos-mitos tradisional, dan

mistisme yang dipraktikkan di kalangan terbatas di Yogyakarta (Maryanto 2001, 211).

Surrealisme di Yogyakarta adalah bentuk pemikiran yang dibangun oleh kondisi-kondisi dimana orang kehilangan kesadaran mereka akan ruang dan waktu, ketika yang tradisional, moderen, dan supramoderen, yang miskin dan kaya, yang religius dan sekuler, propaganda-propaganda dan fakta, masa lalu dan masa sekarang berdiri berjajaran. Keadaan yang surealis sebenarnya merupakan realita yang realistik di Yogyakarta (Maryanto 2001, 211).

### **Perkembangan Film**

Pada tahun 1966 seorang seniman dan juga pembuat film eksperimental asal Amerika Serikat, yang karyanya juga ter-*influence* dari semangat dadaisme dan surealisme, membuat sebuah proposal sekaligus manifesto yang berjudul '*Culture: Intercom and Expanded Cinema*'. Stan Vanderbeek, melalui manifestonya ia berusaha menyampaikan visinya mengenai dunia gambar bergerak, bahasa gambar, wacana *expanded cinema*, dan pengalaman menonton. Stan membuat sebuah gedung pertunjukkan bernama '*Movie-Drome*' yang memiliki banyak proyektor sebagai alat pendukung untuk memproyeksikan bermacam-macam gambar dari berbagai sumber, demi mengolah pengalaman menonton (Stan Vanderbeek).

*Expanded cinema* sendiri merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan film, video, *multimedia performance* atau hal-hal yang lebih spesifik lagi yang mendesak batas-batas sinema dan menolak cara lama pada hubungan satu arah antara penonton dan layar. Istilah ini populer ketika seniman dan pembuat film mulai membuat perubahan dalam kebiasaan menonton. Mereka memilih untuk tidak menampilkan karya mereka di bioskop, tetapi di galeri seni, gudang, atau ruang terbuka dan menggagas berbagai cara untuk merasakan pengalaman menonton yang berbeda melalui proyeksi beberapa layar (Tate Britain).

Kemeriahan dalam gejolak untuk meleburkan batas dari aturan baku sinema semakin terasa pada pertengahan tahun 1960. Banyak seniman yang

kemudian menampilkan karya-karya mereka dengan menggabungkan antara film, *performance*, dan instalasi.

*"At the dawn of the 1960s, artists began to revisit the possibilities of the film form beyond the frame and the screen; rather than concentrating on what happens within the screen, the screen itself became subject to interrogation, and these experiments were soon dubbed 'expanded cinema'. Multiple and simultaneous projection, projector-performances, overlapping projections and human interaction with mechanical projections of light were just some of the experiments that were conducted by artists of the period"* (Ross 2013, 250).

Gane Youngblood, seorang ahli seni media dan politik membuat sebuah buku tentang *expanded cinema* dengan judul yang sama. Youngblood menuliskannya dalam tujuh bagian, dan pada salah satu bagian yaitu *intermedia*, ia menuliskan pandangannya tentang penggunaan *multiple-projections* yang kerap digunakan oleh para seniman.

*"In real-time multiple-projection, cinema becomes a performing art: the phenomenon of image-projection itself becomes the "subject" of the performance and in a very real sense the medium is the message. But multiple-projection lumia art is more significant as a paradigm for an entirely different kind of audio-visual experience, a tribal language"* (Youngblood 1970, 387).

Ketika berbicara tentang *expanded cinema*, hal yang paling terasa jelas adalah mengenai kesadaran, memperluas kesadaran tentang sinema itu sendiri. Bukan hanya eksperimentasi dalam hal teknis dan material, tetapi juga mengulas lebih dalam tentang medium tersebut, baik secara fungsi, relasi, impresi, nilai historis, konteks sosial dan sebagainya. Renan menyebutkan jika *expanded cinema* bukanlah sebuah gaya dalam pembuatan film, ini adalah sebuah penamaan dari semangat untuk melakukan eksperimentasi yang penting dengan berbagai macam cara. Ini adalah sinema yang diperluas, termasuk dengan cara menggunakan berbagai macam proyeksi berbeda dalam menunjukkan satu karya yang utuh (Renan 1967, 227).



### **Konsep Film Tangan-Tengen**

Penciptaan film “Tangan-Tengen” akan menerapkan gaya sinema surealis sebagai konsep penciptaan di dalamnya. Hal ini dikarenakan adanya kecocokan dengan ide cerita tentang sebuah ayat dalam Al-Quran yang memperlihatkan alam bawah sadar serta kondisi yang logika yang terpenggal di dalamnya. Sinema surealis juga dirasa memungkinkan sutradara untuk memasukkan bentuk-bentuk visual dalam keseharian yang mungkin dilewatkan oleh kebanyakan orang. Unsur komedi, gairah seksual, sarkas, dan sadistik yang seringkali muncul dalam sinema surealis akan diadaptasi dalam penciptaan film ini. Penerapan konsep Sinema Surealis di film ini sendiri meliputi beberapa aspek; aksi otomatis pemain, psikologi karakter utama, alam bawah sadar dan permainan realitas cerita, alegori politik dalam set dan kolase pada properti, tata rias dan kostum simbolis, pencahayaan sebagai pembeda realitas cerita.

Konsep pengadeganan yang akan dicoba dalam film ini adalah mengaplikasikan salah satu teknik penciptaan di dalam surealisme, yaitu *automatism*. Aksi otomatis pada pemain akan diterapkan dengan cara memberikan arahan atau direksi pokok terhadap pemain, tidak secara mendetail tentang apa yang harus dilakukan. Setiap pemain akan berefleksi pada aktivitas keseharian mereka, dan menerapkannya dalam karakter yang diperankan. Selanjutnya, psikologi dalam karakter akan mengacu pada beberapa teori psikoanalisa Sigmund Freud—*ketidaksadaran*, *superego*, dan *kecemasan*—yang merupakan sebuah acuan utama dalam estetika surealisme.

Pembayangan ideal tentang kehidupan dari setiap karakter akan ditampilkan melalui adegan alam bawah sadar. Sikap dan keinginan dari para tokoh yang tidak bisa didapatkan dalam realitas kehidupan mereka, jelas tergambar di sini.

*Set* yang di tampilkan adalah dapur, ruang tamu, dan kamar tidur. Setiap *set* akan memiliki posisi dan peran berbeda, hal ini mempengaruhi bagaimana seorang tokoh dapat terlihat lebih dominan pada sebuah *set*. Warna yang

mendominasi dalam setiap *set* juga menjadi informasi mengenai keberpihakan politik karakter. Penataan artistik akan mengacu pada penempatan-penempatan benda yang terkadang tidak pada tempatnya dan terlihat terlihat ganjil, ketika benda tersebut sudah rusak serta tak terpakai. Penggabungan beberapa benda demi menghasilkan sebuah fungsi baru akan diterapkan pada properti dalam *set*.

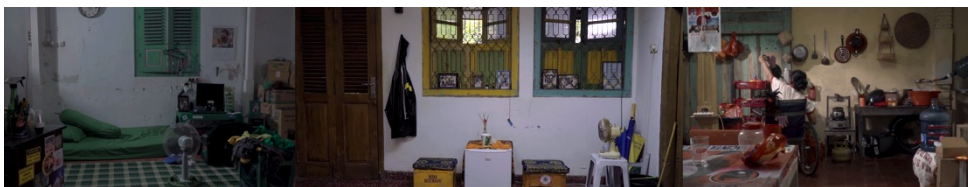
Proyeksi dan identifikasi imajiner menjadi salah satu target utama sutradara dalam presentasi film “Tangan-Tengen”, dengan menempatkan penonton di tengah tiga layar proyeksi film yang berada dalam satu ruangan. Penonton juga akan dikuatkan dalam identifikasi keberadaannya dengan penambahan adegan dialog antara dua tokoh yang berbeda latar, dengan cara menghadap ke kamera, dan layar proyeksi akan berada di kanan dan kiri penonton. Arah pandang pemain ketika proses produksi akan menyesuaikan logika bentuk presentasinya, yaitu dengan tiga layar, sehingga *audience* akan lebih dapat merasakan proyeksi dan identifikasi imajiner ketika menonton. Menyerupai konsep '*Breaking The Fourth Wall*' pada teater, namun tidak langsung menatap ke arah lensa kamera, seperti penerapannya pada film yang menggunakan konsep tersebut. Lebih mirip seperti projek '*Movie Drome*' yang dilakukan Stan Vanderbeek, dalam usahanya mengeksplorasi sinema.

### **Tema Besar Dalam Film Tangan-Tengen**

Skenario film ini sendiri mengandung beberapa tema besar yang dilihat oleh sutradara sebagai isu yang menarik untuk diolah, diantaranya: politik dalam keluarga, *gadget* yang menubuh, hasrat dan moral, pertemuan agama dan teknologi, serta dampak negatif dari lingkungan sosial. Dua tokoh sentral yang menjadi penggerak jalannya cerita yaitu Tebe dan Ibu, adalah representasi dari sebagian kecil permasalahan kehidupan masyarakat kelas menengah ke bawah yang terjadi di Yogyakarta.

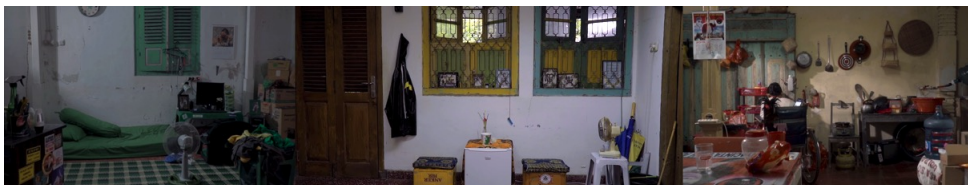
### Aksi Otomatis Pemain

Aksi otomatis diterapkan pada pemain sebagai salah satu bentuk eksplorasi artistik sutradara dalam pembuatan film “Tangan-Tengen”. Terbentuknya adegan yang berada di luar ekspektasi sutradara dan tersalurkannya pengalaman pemeran sewaktu memerankan seorang karakter dalam film adalah takaran yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan aksi otomatis di film “Tangan-Tengen”. Secara visual, aksi otomatis dapat diidentifikasi dalam beberapa adegan di film. Seperti pada saat adegan memasak yang dilakukan oleh Ibu, adegan mencari pakaian oleh Tebe, adegan merokok pada Tebe, serta adegan makan bersama antara Ibu dan Tebe pada saat alam bawah sadar berlangsung.



*Screen capture* Ibu sedang bersiap untuk memasak

Aksi otomatis yang telah dilakukan pemeran Ibu ketika memasak didukung dengan teknik pengambilan gambar yang dilakukan secara *real time*. Aksi otomatis Ibu ketika memasak menggambarkan secara detail bagaimana kerumitan dan kesabaran seorang Ibu dalam menjalankan perannya di dalam sebuah keluarga. Apa yang telah dilakukan oleh pemeran Ibu berada di luar perkiraan sutradara, hal itu murni dilakukan oleh aktor sebagai interpretasi mandiri atas karakter yang sedang diperankannya.



*Screen capture* Ibu memotong sayuran di dapur dengan perlahan

Lain lagi halnya dengan aksi otomatis yang dilakukan oleh Tebe saat mencari pakaian dan makan bersama Ibu di ruang tengah pada alam bawah sadar. Aksi otomatis pada dua adegan ini adalah bentuk respon para pemeran terhadap

properti yang diletakkan dan dihadirkan tanpa sepengetahuan mereka sebelumnya. Penguasaan pemain terhadap *set* menjadi terlihat ketika Tebe harus mencari sendiri benda-benda yang akan dikenakannya di kamar, dan dialog-dialog yang hadir ketika Ibu dan Tebe dihadapkan dengan jenis makanan yang tidak mereka ketahui sebelumnya di ruang tengah, memperlihatkan sebuah hubungan batin yang terjalin antara Ibu dan Tebe.



*Screen capture* Tebe mencari celana panjang berwarna hitam miliknya



*Screen capture* Tebe mengambil mangkuk dan bertanya kepada Ibu

Secara keseluruhan aksi otomatis bertujuan untuk membuat penonton merasakan perasaan yang sama seperti ketika mereka melihat sebuah peristiwa yang sedang berlangsung di dalam rumah mereka. Semakin natural akting dari para pemain, semakin mudah pula penonton merefleksikan apa yang mereka lihat di layar dengan pengalaman hidup mereka masing-masing.

### **Psikologi Karakter Utama**

Perwujudan psikologi karakter utama dalam tiga dimensi tokoh di film ini mengacu pada beberapa teori psikoanalisa, teori tersebut digunakan sutradara sebagai rujukan dasar estetika surealisme dalam mengolah adegan. Lebih dari itu, teori ini digunakan sutradara untuk mengungkapkan ketimpangan dari sikap dan cara pandang para karakter dalam skenario. Teori mengenai psikologi itu meliputi: ketidaksadaran, kecemasan, superego, insting, dan *oedipus complex*.

## 1) Tebe

Tebe merupakan gambaran dari kemalasan dan kelicikan dari seorang pemuda pengangguran yang tinggal di sebuah desa. Kemalasan diperlihatkan Tebe melalui perilakunya yang lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, dan tidak mau mencari uang dengan bekerja secara kontrak, ia lebih menyukai segala sesuatu yang sifatnya instan, seperti halnya mie yang dimakan Tebe.

Sementara itu sifat licik Tebe dilakukan dengan berkata bohong dan berbuat curang kepada orang-orang disekitarnya. Kecemasan realistik yang membuatnya terus-terusan melakukan kebohongan ditunjukkan Tebe melalui gestur menggaruk punggung atau tubuh bagian belakang lainnya.



*Screen capture* gestur Tebe saat berbohong kepada Ilyas

Kecemasan Tebe juga dihasilkan oleh dorongan libido dalam tubuhnya, maka dari itu sebagai salah satu cara melepaskan kecemasannya, Tebe melampiaskan itu ke dalam sebuah hubungan seksual. Hubungan tersebut digambarkan melalui kehadiran Aisyah. Wajah Tebe yang sumringah ketika melihat kedatangan Aisyah dan gestur tubuh Tebe yang tenang saat bercumbu dengan Aisyah menjadi isyarat lain dari kondisi psikologi Tebe.

Kondisi yang kini Tebe alami dalam keluarganya merupakan dampak panjang dari hilangnya peran Bapak dalam keluarga. Kecenderungan Tebe yang lebih dekat kepada Ibu dan membenci Bapak dalam waktu bersamaan, menggambarkan sebuah kondisi *oedipal* pada psikologi Tebe. Titik balik dari segala kelicikan Tebe diwujudkan dengan kedatangan

tangan raksasa di dalam alam bawah sadarnya. Tangan raksasa itu adalah gambaran dari superego Tebe yang ingin keluar dari dalam diri untuk menghukumnya. Superego hadir dan mengungkap kebenaran dalam bentuk tangan kanan Tebe, semua orang menjadi tidak percaya kepada Tebe dan menjauhi dirinya.



*Screen capture* kedatangan tangan raksasa ke rumah Tebe

## 2) Ibu

Ibu adalah karakter utama yang tidak pernah menghilang dari pandangan selama film ini berlangsung. Dirinya merupakan representasi dari wanita yang mandiri, kuat, dan tegas. Terlihat dari bagaimana cara Ibu bergerak menggunakan kursi roda, gesit dan tidak menghalangi dirinya untuk melakukan aktifitas. Pekerjaannya sebagai seorang Ibu rumah tangga dan karirnya sebagai mantan anggota kader partai diwujudkan dalam bentuk kostum dan properti yang serba merah.



*Screen capture* Ibu berkomentar tentang tabung gas

Sikap kritis yang dimilikinya diterapkan dalam bentuk komentar-komentar yang ia lontarkan setiap kali menonton berita di *YouTube*, pertanyaan terhadap istilah-istilah yang tidak diketahuinya, dan sindiran terhadap pemerintah melalui benda-benda yang ada di dapur. Sikap itu sendiri disimbolkan dengan penggunaan kacamata sebagai filter terhadap dirinya di setiap kali ia melihat berita di layar *handphone*.

*Eros* pada Ibu tidak berhasil dipenuhi secara langsung dalam kehidupannya, ini membuat insting tersebut bersembunyi di alam bawah sadarnya. Cara Ibu mengocok telur ketika Ucuf berada di dapur bersamanya menyiratkan insting tersebut. Sementara itu *Thanatos* dalam diri Ibu disalurkan kepada orang lain melalui sikap sinis yang ditunjukkan Ibu kepada Ilyas dan Hardik yang ditunjukkan kepada Tebe.



*Screen capture* gestur Ibu saat mengocok telur sambil melihat Ucuf

Lalu perasaan kecewa Ibu terhadap suaminya yang pergi sedikit dilampiaskan kepada anak laki-lakinya yang dirasa Ibu sebagai wujud representasi dari suaminya. Hal ini dapat dilihat ketika Ibu tidak segera memasak makanan untuk anaknya dan melarang anaknya untuk mengambil makanan ketika ia tahu Tebe tidak mengikuti perintahnya. Ibu adalah wanita yang kritis dan mandiri, namun di sisi lain Ibu adalah wanita yang dimanfaatkan oleh kepentingan partai politik.

### **Alam Bawah Sadar dan Permainan Realitas Cerita**

Alam bawah sadar dalam film “Tangan-Tengen” dibuat sebagai tempat untuk melampiaskan segala keinginan dan harapan para karakter, yang dalam konteks film ini tidak mampu direalisasikan bahkan direpresi oleh norma-norma dalam realitas kehidupan mereka. Alam bawah sadar di film ini hadir atas himpunan permasalahan dari karakter Ibu dan Tebe, apa yang terjadi dalam alam bawah sadar adalah sebuah konsekuensi logis dari apa yang terjadi dalam realitas. Adegan dalam alam bawah sadar disusun dengan mengesampingkan logika dan hukum moral yang berlaku dalam realitas, citra para karakter sebagai seorang manusia adalah acuan dasar yang digunakan oleh sutradara.

Alam bawah sadar milik karakter Tebe terjadi sebanyak dua kali di dalam keseluruhan film. Dalam alam bawah sadar yang pertama, hasrat seksual Tebe ditampilkan melalui kehadiran Aisyah, seorang wanita cantik, berkulit putih dan langsing yang bercumbu dengan Tebe. Nuansa sensual pada adegan ini dibentuk melalui teknik pencahayaan satu arah dan gerakan lemah gemulai dari tubuh Aisyah ketika berjalan. Sementara itu gerak tubuh pemeran di sini menjadi sebuah cerminan dari relasi kuasa yang sedang terjadi.



*Screen capture* Aisyah bergerak dengan leluasa dan mendekat ke arah Tebe

Alam bawah sadar milik Tebe yang kedua terjadi setelah Tebe bertikai hebat dengan Ibu se usai dirinya mengikuti kampanye sebuah partai. Pada alam bawah sadarnya kali ini rasa bersalah atas perilakunya, rasa tidak terima dengan kondisi keluarganya, dan keinginan akan hubungan keluarga yang harmonis muncul sebagai imbas dari kekacauan yang terjadi di hidupnya. Kehadiran sebuah tangan raksasa di rumahnya merupakan wujud dari superego yang membuatnya merasa bersalah atas semua kebohongan yang telah dilakukannya.



*Screen capture* Tebe sedang berdialog dengan tangan raksasa

Alam bawah sadar yang terakhir adalah alam bawah sadar milik Ibu. Dalam alam bawah sadarnya, hasrat seksual Ibu yang menyelip keluar dari represi norma-norma agama digambarkan dengan kehadiran Ucuf di rumahnya, sosok laki-laki tampan bertubuh kekar. Kerinduan Ibu akan belaian dan kasih sayang seorang laki-laki dewasa dapat dilihat melalui sikap lembut Ucuf terhadap Ibu dan



panggilan 'nyai' yang diungkapkan Ucu kepada Ibu. Relasi kuasa antara Ibu dan alam bawah sadarnya ditunjukkan melalui penempatan posisi Ucu yang menunduk di lantai, ketika Ucu mencumbui bagian bawah tubuh Ibu.



Gambar 5.71 *Screen capture* posisi Ibu yang berada lebih atas daripada posisi Ucu

### **Alegori Politik Dalam *Set* dan Kolase Pada Properti**

Film “Tangan-Tengen” menggunakan tiga *setting* utama yang dibuat di dalam satu rumah yang sama. Tiga *setting* tersebut merepresentasikan fungsi utama dari sebuah rumah, yaitu sebagai penunjang identitas sebuah keluarga, penunjang kesempatan untuk berkembang dalam ekonomi serta lingkungan sosial, dan juga penunjang rasa aman. Masing-masing ruangan memiliki sisi politis yang berbeda bagi setiap anggota keluarga di dalamnya.

Dapur. Ruangan ini tidak hanya sekedar menjadi tempat Ibu untuk memasak dan melakukan kegiatannya sebagai seorang ibu rumah tangga, ruangan ini diposisikan sebagai tempat di mana pandangan politiknya bersarang.

Kamar tidur. Ruangan ini menjadi sebuah tempat bagi karakter Tebe untuk menyembunyikan segala macam hal dari Ibu dan melakukan segala yang diinginkan tanpa terkekang sebuah aturan hukum, norma-norma, dan juga perintah Ibunya.

Ruang tengah. Ruangan ini difungsikan sebagai ruang netral yang tidak berada dalam dominasi Ibu dan Tebe. Tidak ada perdebatan politik antara Ibu dan Tebe di ruangan ini. Daun pintu yang tidak terlihat dalam *set* lain dan hanya ada di ruang tengah, berfungsi sebagai satu-satunya alat keluar masuk karakter lain beserta permasalahan yang dibawanya, ke dalam kehidupan keluarga Tebe.

Kolase pada properti, cara ini diterapkan dalam film sebagai penggambaran tentang kondisi ekonomi keluarga Tebe yang mengalami perubahan. Alih fungsi dari beberapa benda menjadi cara yang lebih efisien untuk dilakukan keluarga

Tebe ketimbang membeli sebuah benda baru. Nuansa ketidakharmonisan keluarga Tebe juga didukung melalui penataan properti yang tidak biasa; payung dalam rumah, televisi di bawah meja wastafel, dan ember di ruang tengah.

### **Tata Rias dan Kostum Simbolis**

Penataan rias serta kostum difokuskan terhadap karakter Ibu dan karakter-karakter lain yang muncul dalam alam bawah sadar; Aisyah dan Ucuf. Karakter Ibu yang aktif dalam mengikuti perkembangan politik ditampilkan dengan busana serba merah sesuai warna partai politik yang didukungnya dan logo partai terpampang jelas di bagian depan kaos Ibu sebagai penegasannya. Sementara itu ketaatan Ibu terhadap agama yang dianutnya ditunjukkan melalui penggunaan mukena yang tidak lengkap, hanya bagian bawahnya saja. Ini menyiratkan adanya sisi lain dalam diri Ibu yang belum bisa mentaati nilai-nilai ajaran agamanya, seperti hasrat untuk berhubungan seksual.

Kondisi fisik yang membuat wanita mandiri ini kini hanya bekerja sebagai ibu rumah tangga, digambarkan melalui beberapa alat yang digantung di belakang kursi rodanya. Sarung tangan dengan bentuk menyerupai sarung tangan yang biasa digunakan oleh pekerja bangunan menjadi sebuah simbol maskulinitas yang hadir dalam kostum Ibu, menyiratkan sebuah pekerjaan dengan mengandalkan fisik yang kini juga harus dipikulnya di dalam keluarga.

Karakter yang muncul dalam alam bawah sadar; Aisyah. Kostum Aisyah berupa kemeja dan rok panjang serta penutup kepala hitam merupakan wujud dari imajinasi Tebe terhadap dirinya. Melihat latar belakang keluarga Aisyah dalam skenario, *pixel* pada pakaian Aisyah disini kemudian difungsikan sebagai bentuk kiasan. Sensor ini merupakan hasil transformasi dari nilai-nilai ajaran sebuah agama ke dalam bentuk kebudayaan di hidup manusia.



*Screen capture motif pixel pada kostum karakter Aisyah*

Karakter lain yang muncul dalam alam bawah sadar; Ucu. Kostum Ucu dirancang untuk merepresentasikan seorang laki-laki yang diinginkan Ibu dalam alam bawah sadarnya. Model pakaian yang menyerupai seragam seorang pelayan digunakan untuk menggambarkan sifat lemah lembut dan penyayang dari sosok Ucu. Tata rias yang sengaja dibuat sedikit berminyak pada bagian tubuh Ucu, serta penggunaan kemeja terbuka tanpa kaos di bagian dalamnya, semakin membuat Ucu terlihat gagah dan kuat. Ucu adalah pria perkasa dan lemah lembut.



*Screen capture* kostum dan rias Ucu di adegan alam bawah sadar

### **Pencahayaan Sebagai Pembeda Realitas Cerita**

Film “Tangan-Tengen” menggunakan dua teknik penataan cahaya untuk mendukung suasana dan sebagai sebuah pembatas dari realitas yang sedang terjadi di dalam film. Kesan normal dalam peristiwa keseharian Ibu dan Tebe dibuat dengan *natural lighting*, sedangkan kesan artifisial dalam mendukung peristiwa alam bawah sadar dibuat dengan *pictorial lighting*.

Sementara itu, sifat misterius dari alam bawah sadar yang secara teknis hanya bisa dirasakan oleh individu yang mengalaminya, dan perbedaan logika yang terjadi di dalamnya merupakan pertimbangan dasar dari penggunaan *pictorial lighting* sebagai pembatas realitas. *Pictorial lighting* yang diimplementasikan pada adegan alam bawah sadar dalam *set* kamar dan dapur berupa bayangan yang jatuh pada dinding secara kontras. Dengan menggunakan satu sumber cahaya yang berasal dari bawah dan ditembakkan langsung ke arah *set*.

*Set* ruang tengah, *electrical lamp* dipilih menjadi alat yang digunakan sebagai pembeda realitas antara alam bawah sadar dan realitas keseharian dalam

cerita. Lampu bohlam yang menyala pada siang hari akan memberikan secuil kesan janggal dari apa yang sedang terjadi pada alam bawah sadar.

### **Penyajian Film Dengan Menggunakan Tiga Layar**

Film "Tangan-Tengen" menggunakan cara penyajian yang berbeda dari kebanyakan film lainnya, informasi tidak hanya disajikan secara tunggal dalam sebuah layar, melainkan dalam tiga buah layar yang masing-masing menampilkan tiga *setting* berbeda. Tiga layar ini ditempatkan memutar setengah lingkaran atau sekitar 180 derajat, dan menempatkan penonton di tengahnya. *Audience* dapat menikmati seluruh pergerakan pemain di dalam film tanpa terganggu dengan banyak *offscreen* ataupun penyambungan dalam *editing*. Cara ini juga memberikan kesan yang berbeda, seperti layaknya melihat sebuah pertunjukan teater, bahkan seperti mengintip peristiwa yang sedang terjadi di dalam sebuah rumah. Memanfaatkan *multi-projection*, film ini mencoba untuk membuat sebuah acara penayangan film menjadi sebuah pertunjukan tersendiri. Tidak sekedar menjadikan penonton sebagai subjek pasif, tetapi membiarkan mereka aktif untuk terlibat dan memilih saat menikmati cerita di film. Penonton dapat bebas melihat ke depan, menoleh ke kanan, ataupun ke kiri. Penyajian tiga layar film "Tangan-Tengen" dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama adalah dengan menayangkannya secara instalatif dengan tiga buah layar besar, dan yang kedua adalah dengan menikmatinya melalui teknologi VR (*Virtual Reality*).

### **Kesimpulan**

Gaya sinema surealis merupakan cara tutur yang tepat untuk mewujudkan skenario "Tangan-Tengen" menjadi sebuah gambar bergerak. Gaya ini dapat menggapai tujuan dari film ini, yaitu untuk menarik hal-hal yang berbau mitos dan tabu ke dalam satu realitas yang sama. Serta mengungkap hal-hal yang luput dalam kesadaran kolektif untuk kemudian menyajikannya sebagai sebuah karya yang dapat kita refleksikan secara bersama. Mitos dan ketabuan dari sebuah isu menjadi dua hal yang perlu digaris bawahi disini, sebagai usaha sutradara dalam memberikan konteks yang sesuai—dalam penggunaan gaya surealis—dengan kondisi sosial dan politik yang sedang terjadi di tempat karya itu dilahirkan,

Indonesia. Karena sebagai sebuah gebrakan dalam estetika, sutradara tidak bisa begitu saja menempatkan surealisme di dalam film tanpa memperhatikan konteks politik dalam 'isme' tersebut.

Semangat *avant-garde* yang ada pada gerakan surealisme diterjemahkan oleh sutradara tidak hanya dalam proses produksi, melainkan sampai ke tahap penyajian film. Dengan hasrat untuk menghasilkan sebuah karya yang berbeda—*di ranah kampus ataupun dalam ekosistem perfilman Indonesia*—film ini ditampilkan menggunakan tiga buah layar, dan *expanded cinema* adalah sebuah wacana yang digandeng oleh sutradara dalam menerapkan konsep ini. Aktualisasi diri terhadap perkembangan sinema adalah hal yang harus dilakukan oleh sutradara.

Proses pembuatan film ini kemudian tidak lantas menjadikan sutradara sebagai seorang sutradara yang berlabel surealis, seperti contohnya Luis Bunuel dengan film-film buaatannya. Karena alasan konsistensi, kesadaran dalam penerapan, dan konteks yang terjadi pada dirinya berbeda dengan apa yang terjadi pada sutradara dalam film “Tangan-Tengen”. Lagi pula sutradara dalam film ini lebih senang bereksplorasi menggunakan berbagai macam cara dalam menyampaikan cerita—*termasuk meminjam cara bertutur dari sebuah gerakan yang sudah mapan*—ketimbang menetap dan mendaku diri pada sebuah '-isme'. Pemikiran seperti ini yang kemudian membuat sutradara sedikit melonggarkan pakem-pakem yang sudah ada dan menggunakan intuisinya dalam berkarya, dengan tetap berlandaskan pada teori-teori yang mampu mendukung penceritaan pada film.

Terakhir, proses produksi yang telah dilakukan secara kolektif sudah mencapai batas optimal dalam pengerjaannya. Seluruh konsep telah dikembangkan oleh masing-masing departemen, dan dialog-dialog sebagai upaya menyempurnakan film ini telah dilakukan bersama para kru dan pemain. Tetapi kekurangan masih bisa ditemui dalam proses produksi, seperti kendala teknis dan peralatan, kekurangan ini akan menjadi sebuah pembelajaran penting bagi sutradara agar melaksanakan proses produksi yang lebih baik di film selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.

Little, Stephen. 2004. *Isms: Understanding Art*. New York: Universe Publishing.

Maryanto, Dwi. 2001. *Surrealisme Yogyakarta*. Yogyakarta: Merapi.

Richardson, Michael. 2006. *Surrealism and Cinema*. New York: Berg.

Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: E.P Dutton.

### Sumber Skripsi, Tesis, dan Jurnal:

Reild, Allison. *Teacher's Manual: Surrealist Art in NOMA's Collection*, New Orleans Museum of Art. New Orleans, 2004.

VanDerBeek, Stan. *"Culture: Intercom" and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto*, Film Culture. New York, 1966

### Sumber Media Daring:

[http://facets.org/blog/facets\\_excl/surrealist-cinema-and-the-avant-garde/](http://facets.org/blog/facets_excl/surrealist-cinema-and-the-avant-garde/) (diakses pada 26 Februari 2019)

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/e/expanded-cinema> (diakses pada 4 Februari 2019)