

FILM TANPA KEMUNCULAN KARAKTER MANUSIA: SEBUAH REFLEKSI ATAS KESEPIAN MANUSIA DI MASA PANDEMI

Edy Wibowo

Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia
e-mail : edywibowomail@gmail.com

ABSTRAK

Penciptaan film dengan menghilangkan karakter manusia merupakan sebuah upaya untuk merespon situasi pandemi yang sedang berlangsung. Eksistensi manusia dalam film ini digantikan dengan set dan properti. Pemilihan set dan penataan properti menjadi cara bertutur untuk menyampaikan gagasan mengenai tiga fase perjalanan manusia yang digambarkan melalui penciptaan dunia yang dibangun di dalam rangkaian kereta api. Film Kenangan Manusia, mengusung gaya non-naratif dengan mengandalkan sinematografi ekspresif dan montase intelektual, membuat set dan properti di dalam film ini bekerja, menggiring penonton untuk menangkap ekspresi dan emosi tanpa dibantu kemunculan karakter manusia.

Kata kunci: film tanpa manusia, non naratif, set, properti, montase.

ABSTRACT

Making films by eliminating human characters is an effort to respond to the ongoing pandemic situation. Human existence in the film is replaced by settings and properties. The choice of setting and arrangement of properties is a way of speaking to convey the idea of the three phases of the human journey described by creating a world built on a series of railroads. Memories of Man film which carries a non-narrative style by relying on expressive cinematography and intellectual montage, makes the setting and properties in the film work, directing the audience to capture expressions and emotions without being assisted by the appearance of human characters.

Keyword: film without humans, non-narrative, setting, property, montage

PENDAHULUAN

Aktor ataupun karakter "yang dianggap sebagai manusia" yang muncul dalam setiap karya film dapat membangun ikatan naratif, emosi, dan struktur dramatis antara penonton dengan elemen-elemen film dan plot cerita. Dalam film, karakter ini dimainkan oleh aktor atau bentuk animasi, baik dalam wujud binatang maupun objek-objek keseharian; contohnya mobil, karton susu, robot, dan lain-lain. Karakter-karakter ini dalam dunia film adalah subjek. Subjek ini merupakan elemen utama yang mengikat penonton atau pendengar ketika sedang memahami sebuah ekspresi, baik dalam bentuk film, karya seni, maupun kalimat sehari-hari.

Penghilangan elemen ataupun karakter manusia tersebut menjadi tantangan bagi sebuah film yang selalu perlu mengikat perhatian penontonnya. Tantangan ini terwujud dalam pertanyaan; mungkinkah membuat film tanpa keberadaan karakter manusia? Bagaimana jika eksistensi atau kemunculan manusia dalam suatu karya film dihilangkan? Mungkinkah eksistensi

manusia dalam suatu film dapat digantikan oleh objek-objek benda ciptaan manusia saja? Oleh sebab itu, penciptaan seni ini berfokus pada konsep pembuatan berupa film tanpa kemunculan karakter manusia. Yang dibuat adalah film yang tidak bercerita atau non-naratif yang dipilih karena film semacam ini tidak membutuhkan karakter, plot, dan cerita yang biasanya mensyaratkan kemunculan karakter manusia.

Eksplorasi pembuatan karya film non-naratif tanpa kemunculan manusia sebagai subjek merupakan tantangan menarik bagi saya. Hal ini tidak lepas dari bidang pekerjaan yang saya tekuni sehari-hari. Selama rentang waktu beberapa tahun terakhir ini, saya fokus berkarya di beberapa produksi film sebagai penata artistik. Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas kemunculan dekor dan properti yang terlihat di layar. Dari bidang tata artistik inilah saya mencoba melawan pemikiran seolah-olah bidang kerja penataan artistik film hanya tampil sebagai pelengkap dalam suatu karya film. Sudut pandang profesi penata artistik saya gunakan sebagai batu pijakan ketika sebagai sutradara. Saya pun

membuat film dengan gagasan karya film tanpa karakter manusia. Peran penata artistik menjadi alasan bentuk ekspresi dalam membuat rangkaian unsur set dan propertimenjadi sebuah alur film.

Unsur manusia, latar, dan semua yang ada di sebuah *frame* mempunyai hak yang sama untuk dipertontonkan kepada penonton. Hal itu seperti yang disampaikan oleh pemikir film awal, Béla Balázs, berikut ini:

“Man and background are the same stuff, both are mere pictures and hence there is no difference in the reality of man and object.”
(Balázs, 1972:96)

Pemikiran tersebut kemudian muncul sebagai bahan renungan, bagaimana jika tata artistik tidak hanya sebagai pelengkap saja, tapi juga bisa diindikasikan menjadi unsur bahasa dalam suatu karya film. Apakah mungkin “benda-benda mati” dapat “dihidupkan” dan menjadi pelaku utama dalam suatu karya film? Selain itu, apakah ada kemungkinan jika benda-benda mati ciptaan manusia yang dipakai sebagai bagian dari properti ataupun set dalam produksi film mampu menyampaikan perasaan-perasaan yang belum dikenali?

Dalam karya seni film, seni pertunjukan, dan seni sastra yang membutuhkan satuan waktu tertentu untuk menikmati dan mengandalkan naratif, keberadaan subjek manusia atau subjek yang dipersonifikasikan sebagai manusia, boleh dikatakan mutlak ada. Hal itu karena karakter menjadi subjek yang ceritanya diikuti oleh narasi. Bagian set dan properti dari unsur artistik hanya berfungsi mengidentifikasi situasi yang tergambar dalam cerita film serta berkaitan dengan penggambaran konteks-konteks tradisi, karakter, perilaku sosial, dan watak tokoh dalam sebuah film. Padahal, cabang kesenian lain yang juga mengandalkan indra visual, yaitu seni rupa, sudah terbiasa menghasilkan karya tanpa memunculkan manusia. Pemandangan alam, bunga dan buah, gedung, kota, kerangka hewan atau binatang, pohon yang sudah mati, serta benda-benda lain dari keseharian biasa dilihat sebagai objek lukisan, patung, atau seni instalasi. Biasanya ketika melihat karya-karya ini, penikmatnya merasakan emosi tertentu atau menghubungkan apa yang dilihatnya dengan hal lain.

Dalam film ini, bentuk personifikasi pada set beserta isinya yang berupa benda-benda mati diciptakan sedemikian rupa akan mampu memberikan pemaknaan berbeda diluar layar kepada penonton. Penciptaan set beserta isi benda-benda mati merupakan perwujudan dari perjalanan saya mengamati karya seni rupa dan pengalaman visual yang akan dituangkan menjadi sebuah film. Seperti diuraikan di awal tulisan ini, saya ingin

menggali kemungkinan dalam mengeksplorasi set dan properti pada bentuk film tanpa kehadiran manusia sebagai upaya mengungkapkan pengalaman dari sudut pandang pribadi pada cara bertutur dalam film. Rangkaian antara gambar-gambar ini akan disusun dalam cara bertutur atau penyuntingan montase, khususnya montase yang memaksa penonton untuk aktif mencari hubungan antara gambar-gambar yang ada. Hal ini akan diperjelas di bagian konsep penciptaan.

Film non-naratif ini berjudul *Kenangan Manusia*, berdurasi 7 menit, merupakan gambaran tentang perjalanan manusia melalui penggambaran tiga gerbong kereta api yang menjadi set utama. Proses perwujudan set beserta properti merupakan pengembangan gagasan dari refleksi pengalaman pribadi saya melalui beberapa pengamatan dan proses kreatif lain hingga mampu berkomunikasi dan mengajak penonton untuk mengisi dan membuat cerita hanya dengan set dan benda mati saja.

METODE PENELITIAN

Kajian Sumber

1. Kereta Api Isolasi Pasien Covid-19

Beragam informasi terkait pandemi Covid-19 dan dinamika sosial yang terjadi menjadi inspirasi bagi terciptanya suatu karya film yang bisa menggambarkan terbatasnya ruang gerak manusia sekaligus kesepian ataupun kesenyapan manusia di tengah-tengah kemajuan peradaban. Salah satu berita yang terkait dengan pandemi Covid-19 yakni adanya upaya PT. INKA untuk membuat gerbong perawatan pasien Covid-19. Penggunaan gerbong kereta api sebagai ruang perawatan pasien Covid-19 ini kemudian digali lagi untuk menjadi set utama bagi karya film ini.



Gambar 1. Kereta Api Isolasi
Sumber : www.kompas.com

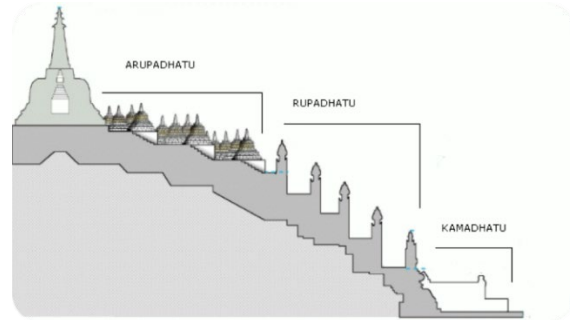
Pada tayangan televisi di Kompas TV tanggal 23 Januari 2021, dimuat berita tentang modifikasi gerbong kereta api menjadi tempat perawatan darurat untuk pasien Covid-19 oleh PT. INKA:

“KOMPAS.TV – PT Inka menyiapkan kereta listrik untuk dijadikan sebagai tempat isolasi bagi para pasien Covid-19 di Madiun. Kereta tersebut diberi nama Emergency Medical Train. Langkah ini diambil menyusul tingginya angka persebaran Covid-19 di Madiun. Sementara, kapasitas kesehatan dikhawatirkan tidak akan mampu menampung banyaknya pasien Covid-19. Senior Manager Program Kemitraan PT. INKA mengatakan, kereta tersebut akan digunakan bagi pasien tanpa gejala hingga pasien dengan gejala sedang. “Nanti akan digunakan untuk rumah sakit lapangan, digunakan untuk isolasi dari OTG sampai menengah”, ungkap Bambang Ramadhiarto saat diwawancara oleh Kompas TV (23/1). Meski demikian, kereta tersebut hingga kini belum digunakan. Pihak PT. INKA masih berkoordinasi dengan Satgas Covid-19 terkait penggunaan fasilitas tersebut, dan pengadaan tenaga medis yang akan bertugas. “Ini dipersiapkan saja, saat ini masih dikoordinasikan dengan Satgas Covid-19”, tambahnya. Satu rangkaian kereta memiliki delapan gerbong. Sebanyak dua gerbong akan diperuntukkan bagi petugas medis, sementara enam gerbong lainnya akan digunakan untuk merawa pasien Covid-19. Satu gerbong memiliki enam kasur, sehingga satu rangkaian kereta mampu menampung sebanyak 48 pasien Covid- 19. Rencananya, PT. INKA akan menyiapkan sebanyak tiga rangkaian kereta dengan total 24 gerbong.”

Modifikasi gerbong kereta api ini kemudian menjadi inspirasi bagi saya untuk menghadirkan suatu ruang (dunia) dalam karya film. Kehadiran ruang baru ini memberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi gagasan tentang film tanpa manusia terkait dengan konteks pandemi Covid-19 yang sedang terjadi hingga saat ini. Pemilihan set moda kereta api pada penciptaan film akan menjadi penggambaran perjalanan hidup manusia.

2. Kamadhatsu, Rupadhatsu, dan Arupadhatsu

Konsepsi teras-teras di candi borobudur ini menjadi dasar konsep kreatif penciptaan pengelompokan struktur penceritaan tentang dunia di dalam film ini. Film ini membagi plotnya menjadi tiga bagian, yang mungkin bisa dibandingkan dengan bait puisi karena tidak bercerita. Ketiga bagian tahapan pencapaian perjalanan kehidupan manusia dalam film ini terbagi menjadi tiga gerbong dan gaya artistik yang berbeda.



Gambar 2. Konsepsi teras Candi Borobudur
Sumber : Doni Setyawan

Pembagian ketiga tahapan dunia ini bisa dibandingkan dengan klasifikasi bagian bangunan Candi Borobudur dengan konsep kosmologi Buddha. Keyakinan agama Buddha menjelaskan bahwa proses perjalanan manusia terdiri dari tiga bagian, dimulai dari nafsu akan dunia, diikuti dengan kebutuhan belajar dan memperbaiki diri, dan diakhiri di dunia tanpa wujud. Menurut filsafat agama Buddha, Candi Borobudur disusun sebagai tiruan alam semesta, terdiri dari tiga tingkatan, yaitu;

- Kamadhatu merupakan alam bawah. Bagian ini berada di bagian bawah Candi Borobudur. Pada Kamadhatsu terdapat relief Karmawibangga, yaitu suatu hukum sebab akibat yang merupakan hasil perbuatan manusia. Pada bagian ini manusia digambarkan terikat pada hasrat, kemauan dan hawa nafsu.
- Rupadhatsu sama dengan alam antara dunia rupa. Dalam alam ini manusia telah meninggalkan segala urusan keduniawian dan meninggalkan hasrat ataupun kemauan.
- Arupadhatsu adalah alam atas, yaitu tempat para dewa. Bagian ini berada pada tingkat ketiga, termasuk stupa induk. (Sumber: Donisetiawan)

Penggunaan tiga gerbong kereta api merupakan perwujudan dari Kamadhatsu, Rupadhatsu, dan Arupadhatsu atau ketiga tahapan hidup yang berbeda di setiap gerbongnya. Untuk itu, perlu dihadirkan properti-properti yang mendukung terciptanya perwujudan dengan kekuatan konsep pada setiap gerbong tersebut.

Landasan Penciptaan

Jika film naratif mengandalkan hubungan sebab-akibat dan kronologis, maka film non-naratif seperti yang dikerjakan ini harus banyak mengandalkan kekuatan penyusunan imajinasi penonton ataupun mampu merangsang dan mengarahkan imajinasi penontonnya pada suatu gagasan. Selain itu, dalam film naratif, hubungan

sebab-akibat dalam cerita dibangun berdasarkan premis ataupun *logline* melalui satu kalimat yang tegas dan jelas hubungannya antara subjek-predikat-objek ataupun keterangan (jika dianggap perlu). Namun, premis film non-naratif bisa jadi hanya sebuah kalimat sederhana. Pemaknaan atas film non-naratif tidak bergantung pada makna tunggal, tapi jadi bersifat terbuka. Pemaknaan yang beragam inilah yang akan menjadi kekuatan film non-naratif dalam mengekspresikan gagasan secara merdeka.

Corrigan dan Patricia menyatakan bahwa film non-naratif tidak mementingkan cerita, tapi menggunakan bentuk-bentuk lain seperti daftar, pengulangan, atau kontras sebagai struktur pengorganisasian pesannya, atau sebagai berikut:

“Non-narrative films eschew or de-emphasize stories and narratives, instead employing other forms like lists, repetition, or contrasts as their organizational structure.”(2012: 263)

Penjelasan tentang pola dalam film non-naratif ini, menjadi inspirasi untuk mewujudkan penataan setiap set dan properti berdasarkan pengelompokan gerbong, pengelompokan hal-hal yang mewakili tahapan yang berbeda dari kehidupan manusia, pengelompokan jenis benda yang muncul dalam setiap gerbong,

Ahli film di masa awal, Béla Balázs mempercayai hal yang sama. Kekuatan visual yang dimaksud bukan berarti sebuah gambar harus selalu memiliki estetika seperti lukisan pemandangan, melainkan keadaan sehari-hari yang sebenarnya:

“ camera ought not to illustrate novels or plays written in advance ... but should create its works of art by the direct approach of the camera to the raw material of life. It should seek its subjects not in epic or dramatic happenings but in simple visibility, in visual existence.” (1970: 179).

Terkait cara logika sinema atraksi menghasilkan gambar-gambar yang berarti dan bermakna, lalu menimbulkan sensasi dan perasaan bagi penonton, saya percaya bahwa potensi penataan visual film terletak pada kemampuannya untuk memprovokasi penonton mewujudkan persepsi yang lain. Selain itu, juga mengaktifkan refleksi pengalaman visual dari pengalaman hidup sehari-hari dan pengalaman mereka menonton sebelumnya.

Film ini memaksimalkan unsur *mise-en-scene*, yaitu set dan properti sebagai penutur cerita.

Peran set memengaruhi bentuk, suasana peristiwa, pokok persoalan, dan tema film. Menurut Bordwell dan Thomson (2017:115), set dalam film bisa menjadi bagian inti dan membutuhkan tidak hanya sebuah wadah untuk peristiwa atau kejadian-kejadian manusia, tetapi bisa secara dinamis sesuai cerita. Pembahasan tentang set tersebut membawa kita pada kutipan dari Andre Bazin.

“Manusia adalah hal yang penting dalam teater. Meski demikian, sebuah drama akan tetap berjalan tanpa kehadiran aktor. Misalnya dengan menggunakan pintu yang terbentur, daun yang tertiuip angin, serta deburan ombak di pantai yang dapat meningkatkan efek” (Andre Bazin, 1967:102)

Setiap set pada film berkontribusi bagi penonton dalam memberikan gambaran realisme untuk menciptakan ruang penceritaannya. Realisme mengacu pada keakuratan agar terlihat logis dalam pandangan penonton untuk meyakinkan sebuah pelaku, peristiwa, dan dimensi kehidupan lain.

Benda-benda yang tidak bernyawa dalam film ini menjadi elemen utama untuk menyampaikan gagasan peristiwa yang terjadi. Peran benda sebagai properti menunjukkan peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi dan tidak lagi berfungsi bagi manusia. Benda-benda tersebut hanya sebuah peninggalan manusia yang pernah tinggal pada ruang film tersebut.

“Props appear in movies in two principal forms. Instrumental props are those object displayed and used according to their common function. Metaphorical props are those same objects reinvented or employed for an unexpected, even magical, purpose-like Gene Kelly’s umbrella- or invested with metaphorical meaning.” (Timothy Corrygan & Patricia White, 2003:72)

Tujuan pengadaan properti dapat menjadi fungsi utama atau menjadi aktor pada sebuah karya film. Pada umumnya properti hanya sebagai alat peraga. Di sisi lain, properti bisa berfungsi sebagai alih perwujudan objek (manusia) di luar layar.

Eksplorasi gagasan berikutnya tentang alam manusia ini terinspirasi juga dari tulisan-tulisan ataupun referensi tentang alam manusia dalam tafsir ataupun metafora-metafora pada relief candi-candi, terutama Candi Borobudur. Eksplorasi gagasan yang terkait dengan Candi Borobudur ini penulis lakukan dengan pertimbangan bahwa eksplorasi gagasan tentang alam manusia dari sumber yang dekat secara geografis dan telah

dilakukan sejak jaman lampau, merupakan sumber referensi yang lebih mampu menjangkau alam pikiran manusia-manusia yang hidup pada jaman sekarang dan secara geografis relatif berdekatan, namun pada akhirnya nilai-nilai yang terkandung dalam karya estetik tersebut dapat bersifat univesal.

Film ini akan diwakili dengan penggunaan set tiga gerbong kereta api yang akan diasosiasikan dengan tahapan perjalanan hidup manusia yang mengadaptasi dari tingkatan (teras-teras) di Candi Borobudur. Penggunaan gerbong kereta api sebagai set utama dapat dimaknai sebagai sebuah metafora kehidupan manusia yang terus bergerak, beraktivitas, dan hingga pada sebuah kematian ataupun alam yang tak terdefiniskan.

Dalam kehidupan sekarang ini, manusia sering sekali menggunakan barang-barang ataupun benda-benda sebagai penanda pada saat masih hidup, selain menggunakan benda-benda tersebut dalam fungsi sebenarnya. Dari penggunaan benda-benda secara fungsi, manusia jadi merasa memiliki keterikatan akan benda-benda.

Estetis Film

Kesadaran pentingnya menyikapi kondisi saat ini menjadi tantangan bagi saya untuk terus berproses dengan menghadirkan suasana serta ide baru yang relevan dan kontekstual dengan situasi terkini. Film *Kenangan Manusia* menggambarkan suatu pengandaian jika pandemi Covid-19 ini menyebabkan banyak manusia meninggal dunia dan banyak yang terpaksa mengungsi secara tergesa-gesa ke wilayah lain yang dianggap lebih aman. Dalam konteks yang tidak terlihat dalam film ini, banyak wilayah yang ditinggalkan seolah-olah menjadi seperti kota mati tanpa ada manusia satu pun yang tersisa.

Untuk mewujudkan ke dalam estetika film, seperti yang telah diuraikan di atas, film ini tidak memunculkan karakter manusia ataupun aktor. Tindakan akan dilakukan dengan (1) unsur *mise-en-scene*, khususnya penataan artistik berupa set dan properti, (2) penataan gambar atau sinematografi yang ekspresif, dan (3) *editing* berupa montase.

Pengaturan kemunculan benda-benda dalam gambar-gambar yang berurutan diatur agar menimbulkan impresi bagi penonton. Komposisi gambar pada setiap pengambilan benda-benda, pengaturan cahayanya, dan sudut pandang, disusun agar gambar membuat penonton memikirkan sesuatu. Kajian sumber dari beberapa referensi seperti berita rumah sakit darurat menjadi acuan pertama untuk mewujudkan set gerbong dunia kedua hingga pada akhirnya gerbong lainnya dikembangkan sesuai konsep gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gerbong Pertama

Dalam gerbong kereta api, penonton akan melihat perubahan fungsi dari alat transportasi penumpang menjadi set yang hampir penuh dan tidak tertata rapi. Uraian set dan properti gerbong pertama ditandai dengan pengambilan gambar statis dengan penggunaan lensa 35 mm. Penataan kamera dengan beberapa *angle* dan pengambilan gambar durasi sekitar minimal 10 detik memberikan waktu penonton untuk mengidentifikasi maksud dari set atau benda-benda mati pada film ini.

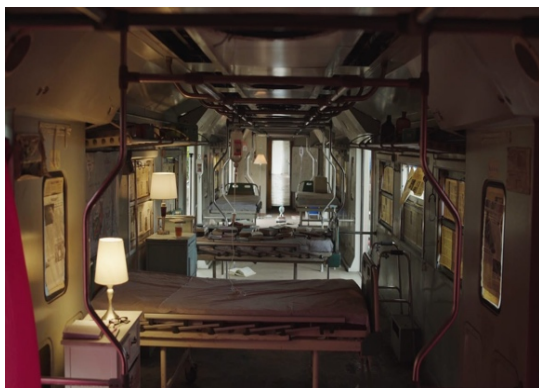


Gambar 3. Gerbong pertama kereta api

Sepanjang gerbong pertama, penonton akan merasakan suasana yang tidak nyaman karena suara keras tidak bernada serta angin dan suaranya yang membuat gerakan pada benda ringan yang menerpa. Pengambilan gambar pada set dunia pertama berisikan benda-benda yang tidak semestinya ada di gerbong kereta api, seperti sofa, kulkas, akuarium, kursi, dan *detail* yang tidak nampak fokus lainnya mengarahkan penonton tentang kesan keanehan set dan properti gerbong pertama ini. Set interior kereta api yang berhenti ini memang mengarahkan bentuk penataan yang tidak wajar dengan tujuan mengarahkan film pada pola non-naratif.

Gerbong Kedua

Penataan set dan properti pada gerbong kedua merupakan kebalikan dari gerbong pertama, tapi masih mengedepankan unsur keganjilan ataupun kejanggalan. Hal tersebut dilakukan sebagai pembeda dunia manusia dari tahapan materi menuju tahapan spiritual. Sekalipun peristiwa dimodifikasinya gerbong kereta api menjadi ruang perawatan pasien Covid-19 oleh PT. INKA merupakan peristiwa nyata, penggunaan gerbong kereta api sebagai ruang perawatan pasien tetap merupakan hal yang janggal.

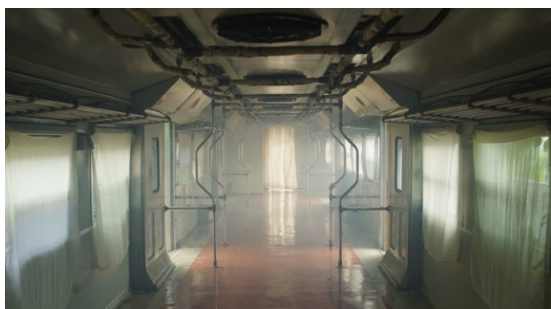


Gambar 4. Gerbang kedua kereta api

Properti berupa buku-buku yang tertata di atas ranjang pasien jelas merupakan bentuk hiperbola dari peristiwa yang sesungguhnya dan menjadi kekuatan dari properti yang ada untuk menyampaikan gagasan tentang dunia spiritual manusia yang separuhnya masih terikat pada dunia, tapi separuhnya lagi sudah mencari kesadaran untuk bergerak pada gagasan-gagasan spiritual ataupun intelektual.

Gerbong Ketiga

Perubahan set dunia ketiga menjadi gerbong kosong yang tampak pada gambar mengajak penonton untuk memahami ruang kosong tanpa informasi benda apa pun yang muncul dalam set gerbong terakhir ini.



Gambar 5. Gerbang kedua kereta api

Sejak awal, film ini memperlihatkan set beserta isi benda-benda mati dan penonton akan diajak mengenali setiap set dan properti gerbong. Set gerbong kosong ini merupakan bentuk eksplorasi untuk memberikan peran set tanpa ada benda-benda di dalamnya. Potensi set yang ditahan kamera statis ingin mengajak penonton merasakan ekspresi sensasi keheningan, ketenangan, dan kedamaian tanpa benda-benda ataupun manusia dalam film.

Sumber-sumber cahaya buatan dari pintu ataupun jendela dan embusan angin gambar dengan durasi 2 menit akan membuat penonton gelisah. Kegelisahan ini akan membuat keputusan penonton mengakhiri film atau menikmati film ini hingga selesai.

PENUTUP

Proses kreatif penciptaan karya ini mengungkapkan peran penataan artistik serta tata sinematografi yang ekspresif. Selain itu juga peran *editing* montase dalam membantu set dan properti film ini secara efektif untuk menggiring penonton merespons informasi, emosi, dan ekspresi dari film tanpa dibantu oleh kemunculan karakter manusia

Keberhasilan karya ini diukur melalui evaluasi pembuat film dan penontonnya. Keberhasilan diungkapkan secara umum sehingga pembuat film merasa film ini telah mewujudkan seperti yang mereka inginkan. Di sisi lain, respons dan reaksi penonton termasuk pertanyaan-pertanyaan yang muncul merupakan respons yang diharapkan oleh pembuat film. Bagaimanapun, ada masalah-masalah dan pertanyaan dalam pembuatan film ini yang masih harus dicari jawabannya. Hal itu misalnya pertanyaan mengenai ketidakhadiran karakter atau manusia. Meski berhasil membuat film tanpa kehadiran manusia, apakah ketidakadaan manusia mempermudah atau mempersulit pemahaman bagi penonton? Selain itu, juga apakah masih diperlukan informasi dari judul di awal film atau *logline* film di poster untuk mempermudah penonton membaca film ini? Masih ada ganjalan dan ketidakpuasan dari sisi pembuat film mengenai minimnya informasi pembentukan waktu terjadinya set dan benda-benda yang belum terukur jarak penanda kehidupan manusia sebelumnya. Dengan demikian, yang menjadi pertanyaan terbesar; mungkinkah membuat film tanpa kehadiran manusia untuk film naratif?

Pertanyaan-pertanyaan ini membawa pada pemikiran mengenai fungsi kemunculan manusia dalam film. Jika seni rupa bisa melakukannya, kenapa film tidak? Apakah film selalu harus membatasi diri pada karya-karya yang menceritakan naratif hiburan yang membuat penonton melupakan masalah kehidupan mereka sehari-hari? Tidak bisakah film berinteraksi dengan penontonnya untuk mendorong renungan-renungan, pembebasan, inspirasi, dan atau mimpi-mimpi baru, atau setidaknya mengajak penonton untuk mengambil sikap dalam dilema sosial tertentu? Selain itu, juga muncul pertanyaan-pertanyaan lebih lanjut mengenai syarat-syarat sebuah narasi atau rangkaian pesan, pernyataan, dan ekspresi dari pembuat film bisa sampai seperti yang diinginkan kepada penontonnya. Hal itu sangat disayangkan, belum banyak pembuatan film tanpa sosok manusia seperti yang dilakukan oleh film ini sehingga usaha menjawab pertanyaan-pertanyaan semacam itu tidak bisa dengan mudah dilakukan.

Secara estetika dan teknis, pembuatan film ini mendorong usaha-usaha pembuatan film tanpa manusia berikutnya untuk lebih dalam

mengeksplorasi *mise-en-scene*, sinematografi, dan *editing*. Namun, sebetulnya unsur lain berupa suara pun bisa lebih banyak digali dan dieksplorasi untuk membantu penyampaian informasi dan emosi film kepada penontonnya. Penerapan teknis intelektual montase dengan penjajaran pengelompokan *shot-shot* dari gerbong pertama dan kemudian ditabrakkan dengan perubahan pengelompokan *shot-shot* gerbong kedua. Terakhir, membiarkan penonton larut dalam gambar yang statis dan panjang durasinya serta membantu memberikan dasar-dasar bagi eksplorasi film-film selanjutnya yang ingin menghilangkan faktor aktor atau karakter manusia.

Di luar itu semua, saya merasakan gairah baru dalam karir dan pengembangan potensi diri saya sebagai penata artistik dan pembuat film. film non-naratif telah berhasil membuat saya terpesona pada kekuatannya dalam membukakan kotak pandora baru bagi pembuat film muda seperti saya serta pada kekuatan sinema yang sebelumnya tak terbayangkan. film non-naratif seharusnya lebih banyak dibuat dan lebih banyak diandalkan untuk mendorong gagasan-gagasan baru yang dibutuhkan oleh masyarakat, mempercepat perkembangan kebudayaan, dan menantang saya untuk terus melakukan eksplorasi-eksplorasi dalam bentuk film semacam ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bala'zs, Be'la. (1952), *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, Arno Press, New York.
- Bazin, Andre. (1967), *What Is Cinema? 2 Volume*, University of California Press, CA Berkeley.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019), *Film art: An introduction*, McGraw-Hill Education, United States (OH).
- Corrigan, Timothy. Patricia White. (2012), *The Film Experience: An Introduction third Edition*, Palgrave Macmillian, Bedford.
- Eisenstein, S. (1977), *Film Form and The Film Sense*, Harcourt, Brace World Inc, New York & London.
- Permatasari, Anjani Nur. (2021, January 25), *PT Inka Siapkan Gerbong Kereta untuk Jadi Tempat Isolasi Pasien Covid-19*, <https://www.kompas.tv/article/140660/pt-inka-siapkan-gerbong-kereta-untuk-jadi-tempat-isolasi-pasien-covid-19>.
- Setyawan, Doni. (2021, April 15), *Tingkatan Pada Candi Borobudur*, <https://www.donisetawan.com/tingkatan-pada-candi-borobudur/>.