

MEMPERTEMUKAN HIPER-REALITAS DAN REFRACTIONS OF DURÉE : Pembacaan Multi-Naratif Visual dalam Film *Simone* dan Film *Inception*

Dien Vidia Rosa

Dosen Program Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember
Kampus Tegalboto, Jalan Kalimantan 37, Jember, Jawa Timur
Email : dien.fisip@unej.ac.id

ABSTRACT

Film realities emerged in multifacet. Two interesting concepts that were tried to be presented in the article were hypereality and refraction of *durée*. Both were consequences of digitalization that referred to the rose of virtual space and beyond subject's consciousness. Both also effected *audiens* consciousness positioning to reality which was appeared. The encounter of those concepts was discussed in images power discourse. By using Barthes's semiology method to crack and decode visual narrative element of film, reality exploration was seen as signs playing and images ideology.

Keywords : Hiper-realitas, refractions of *durée*, multi-naratif visual film

PENDAHULUAN

Film adalah salah satu jenis media yang kompleks dan menghantarkan pada pemaknaan yang polisemi. Pada konteks ini bukan hanya melihat film sebagai bahasa saja namun sebagai sebuah realitas yang penuh *juxtaposition*. Film menghadirkan gerak gambar dan montase-nya sebagai ideologi berbalut struktur naratif yang dalam materialnya menangkap dan menyimpan subjek, objek, dan memory. Kompleksitas film dimunculkan melalui aspek literal dan sinematiknya.

Banyak sekali perdebatan yang menyajikan film sebagai medium hasil kreasi dan percepatan teknologi yang membuka ruang dan batas ilusi, imajinasi dan realitas. Bagaimana realitas ditampilkan untuk menjadi "realitas film" yang kemudian dibedakan

dengan *real world* adalah salah satu diskusi perspektif yang masih berlangsung. Termasuk pertanyaan apakah film merupakan seni yang bergerak secara otonom dan melampaui batas kewilayahan materialnya?

Mendiskusikan realitas film berarti membicarakan film sebagai bentuk medium yang mampu menghidupkan refleksi sebagai salah satu peran pokoknya disamping melihat bahwa film mampu mendistorsi ruang-ruang kepekaan realitas dan refleksi itu sendiri melalui penyuguhan multi-realitasnya. Jika McLuhan berargumen tentang *medium is the message* (McLuhan, 2002), dan menguraikan film sebagai *hot medium* tentu dapat dipertimbangkan pada sejauh mana *audiens* film melarutkan diri dalam "membaca film" karena bagi McLuhan, konsekuensi dari masing-masing medium beserta teknologinya

menjadi berbeda sesuai dengan ciri khas atau karakter medium itu sendiri.

Sedangkan film sebagai medium tidak hanya bergerak atas materialnya sendiri namun diselubungi oleh yang diluar film, semisal kepentingan tertentu atau ideologi. Oleh sebab itu, Hall mencatat terdapat sirkuit kebudayaan yang ditunjukkan melalui cara kerja bahasa (Hall, 2003). Melalui sirkuit kebudayaan peran strategis bahasa dimunculkan sebagai sistem representasional untuk memahami relasi antara identitas, produksi, konsumsi, regulasi, dan representasi. Dengan demikian, kehadiran film sebagai entitas berbahasa perlu dibaca secara representatif. Hal inilah yang menjadikan film sebagai suguhan yang kompleks.

Membaca bahasa film menuntut seperangkat metodologi yang tepat karena berhubungan dengan perspektif yang ingin dimunculkan dalam representasinya. Persoalannya terletak pada bagaimana menempatkan film sebagai kajian yang berlatar belakang dan menggunakan analisis sosiologis? Beberapa argumen meletakkan permasalahan tersebut pada objek narasi di dalam film yang dekat dengan tema atau isu, setting, dan aktor dalam konteks representasi sosialnya. Argumen yang lain mengatakan film sendiri merupakan medium yang merepresentasikan tujuannya melalui kerja elemen-elemennya sehingga apa yang dihadirkan tidak bisa lepas begitu saja dari bagaimana dia dibentuk dan dengan maksud

bagaimana.

Menyikapi persoalan tersebut sangat tidak mudah. Di sisi lain, membaca realitas film melalui bahasa merupakan tanggung jawab besar. Seperti mengargumentasikan perdebatan film modern dan film postmodern. Film modern yang dianggap menyajikan struktur normal yang sistematis di hadapan pada film postmodern yang unik, “bermandikan” *mise en scene* yang penuh “permainan”. Salah satu ciri yang membentuk film postmodern adalah ritme tidak beraturan dalam percampuran masa lalu dan masa depan sebagai penopang struktur naratifnya. Poin tersebut merujuk pada pengaburan ruang dan waktu yang merujuk permainan kesadaran.

Dengan demikian, realitas adalah momen autentik yang selalu menjadi batas kesadaran untuk melihat cara kerja dunia. Manusia dikonstruksi untuk melihat bahwa yang menjadi realitas adalah yang benar-benar nyata di sekelilingnya, yang dapat dicerap oleh indera dan pemikirannya. Segala hal yang kemudian membuatnya berpikir dan bernalar bahwa realitas dalam film itu tidak nyata. Pemikiran ini mencari celah pembenaran posisi *audiens* yang berjarak dengan pemahaman tunggalnya. Realitas dimaknai sebagai ilusi yang dibuat dan terkurung di dalam sebuah medium, sebuah tempat dimana manusia tidak dapat menjangkaunya. Di sisi yang sejajar, terbentuk logika bahwa realitas film berbeda dengan realitas dunia sehari-hari yang dijalani. Hal ini menjadi menarik dalam

melihat kritisisme kesadaran untuk secara positif-progresif membentuk kultur dialektis pada tataran idealnya tentang realitas.

Meskipun pada perspektif postmodernisme realitas diragukan keberadaan dan rujukannya, semisal pada pembahasan Baudrillard tentang *hyper-reality*. Bagi Baudrillard, yang *real* (nyata) adalah yang memungkinkan untuk diberikan sebuah reproduksi yang *equivalen* dan bahwa yang *real* bukan hanya apa yang dapat direproduksi tetapi yang selalu siap direproduksi (Baudrillard, 1983). Pokok permasalahan, merujuk pada penilaian McLuhan, terkait dengan bagaimana perkembangan teknologi menciptakan medium yang terus berevolusi dan memunculkan *genre* ataupun *nomenclature* baru yang berkonsekuensi pada kultur dan kehidupan manusia. Dan menurut Baudrillard, Jameson serta teoritis lain perkembangan tersebut merupakan konsekuensi perkembangan kapitalisme. Dalam bukunya yang berjudul *The Vital Illusion*, Baudrillard melihat realitas sebagai *extermination* bahwa segala sesuatu melampaui tujuannya, melampaui akhirnya dimana tidak ada realitas lagi. Pada konteks ini, Baudrillard tidak lagi merujuk pada keterkurangan atas realitas melainkan realitas yang berlebih, yang justru menjadi paradoksikal ketika dihadapkan pada suatu fenomena yang ekstrem (Baudrillard, 2000).

Sebagai hasil teknologi yang kompleks dan medium yang sarat pesan, film kemudian

menjadi kajian penting untuk mendiskusikan realitas dan kesadaran sepanjang medium ini merupakan produk yang direproduksi manusia untuk manusia. Dan dalam konteks kajian ini, film *Simone* dan film *Inception* dipilih sebagai salah satu *genre* sains-fiksi yang kaya reproduksi makna. Film *Simone* menghadirkan simulasi subjek yang berasal dari material yang tidak nyata. Sosok manusia digital yang diciptakan sebagai rujukan sosok yang nyata eksistensi atau keberadaannya dalam dunia nyata. Film ini menengahkan isu mengenai batasan antara yang nyata dan yang tidak nyata. Batasan tersebut kemudian menjadi kabur dan berkembang dalam ilusi visual yang kemudian sulit dibedakan asal-muasalnya. Bagaimana gagasan tentang realitas yang tampak berlebihan ditampilkan dalam film *Simone*, menjadi fokus bahasan ini.

Film *Inception* mengungkap keretakan realitas bertingkat, maksudnya bahwa pembacaan terhadap realitas yang ditampilkan dalam *moving-image* masih dihadapkan pada konteks permasalahan film tersebut tentang kesadaran dan sub-kesadaran yang diwujudkan dalam bentuk mimpi. Kompleksitas tema film tersebut dimunculkan dalam *frame duréé* atau kerangka waktu yang merupakan kunci analisis. Melalui konsep *duréé* dekonstruksi atas waktu dan keterpencaran realitas dalam *refraction* dapat digunakan untuk membalikkan *memory*. Oleh sebab itu, bagaimana realitas dan kesadaran dituangkan (direpresentasikan) dalam film *Inception*, juga menjadi bahasan

Penelitian ataupun penulisan bercorak kualitatif mengedepankan karakteristik eksplorasi data yang bersifat partikular. Dengan maksud tersebut, kekayaan data ditampilkan secara detail dan temuan yang membangun argumentasi penjabaran atas permasalahan yang diungkapkan dihadirkan sebagai narasi dan diskursus tertentu. Penulisan ini menggunakan pendekatan semiologi, khususnya cara kerja mitologi Roland Barthes dalam membaca elemen naratif dan visual film *Simone* dan film *Inception*. Analisis mitologi berfungsi sebagai *decoding* pemaknaan naratif visual yang bersifat polisemis. Barthes (2004) melihat mitos dan ideologi bekerja dengan menaturalkan interpretasi tertentu sehingga ditampilkan sebagai yang tidak terbantahkan, natural dan menjadikannya tampak abadi. Elemen-elemen naratif dan visual dalam film *Simone* dan *Inception* merupakan sumber data yang dibatasi pada materialnya sehingga menciptakan peluang dekonstruksi realitas yang terdapat dalam kedua film tersebut.

PEMBAHASAN

a. Film *Simone*

Memilih *setting* gemerlapnya dunia perfilman, film *Simone* menceritakan kisah Viktor Taransky (diperankan oleh Al Pacino) yang baru saja ditinggalkan oleh artis utamanya, Nicola Anders (Wynona Ryder) dalam sebuah produksi film. Sosok *Simone* (Rachel Roberts) merupakan artis digital yang

kemudian muncul sebagai solusi atas persoalan tersebut. *Simone* kemudian menjadi idola baru penikmat film di seluruh penjuru dunia. Dan masuk ke dalam kehidupan keseharian masyarakat melalui media. Artis yang virtual ini membentuk realitas masyarakat melalui penciptaan partisipasi dalam berbagai aktivitas nyata mereka dan kehadirannya dibuat senyata mungkin oleh sang sutradara. Seperti saat disewakan kamar di hotel dan berlari menuju mobil (yang ternyata diperankan oleh aktris pengganti Faith (Claudia Jordan) yang mirip dengan *Simone*.

Film ini, seperti yang dikatakan Baudrillard, mengandung simulasi yang menciptakan kenyataan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa adegan seperti misalnya saat Faith terobsesi dengan *Simone* dan senang sekali jika dirinya dikatakan mirip *Simone* yang sebenarnya hanya virtual itu. Penciptaan simulasi sangat terlihat terutama saat Hank Aleno menciptakan sosok virtual *Simone* dan Viktor Taransky memperbaiki kualitas *Simone* dari waktu ke waktu, menggunakan ekspresinya sendiri, yang membuatnya lupa bahwa yang tercipta ke dalam *Simone* sebenarnya adalah harapannya, keinginannya yang akan sulit dia dapatkan dengan kehidupan nyata Viktor sendiri.

Pengulangan simulasi inilah yang kemudian menciptakan hiper-realitas karena jika kembali kepada Baudrillard (1983) simulasi diciptakan untuk menutupi realitas

yang sebenarnya tidak ada. Dapat dilihat pada contoh adegan saat Viktor Taransky mendatangi studionya dan mulai mengoperasikan komputer yang berisikan program *Simone*. Di layar monitor sebenarnya tertera tulisan SIMULATION ONE yang kemudian oleh Viktor Taransky digantikan dengan singkatan SIMONE. Pada empat sukseksi tanda Baudrillard, tanda yang mencirikan simulasi tahap pertama yaitu tanda menutupi ketidakhadiran realitas dasar apapun. Maksudnya adalah tanda hadir membentuk realitas dasar yang pada mulanya tidak pernah ada.

Pada tingkatan terakhir dari sukseksi tanda Baudrillard (1983), citra atau tanda tidak merujuk hubungan apapun dengan realitas yang kemudian disebutnya sebagai simulakrum murni. Adegan saat Viktor Taransky memperbaiki tampilan *Simone* dengan mereferensi kepada aktris-aktris besar zaman dahulu seperti Lauren Bacall dan Audrey Hepburn yang sudah tidak ada lagi. Begitu juga dengan sederetan nama aktris-aktris masa lampau lainnya yang setiap saat dapat ditiru sosoknya melalui *Simone*. Hiper-realitas dalam film ini ditunjukkan dengan mengacu pada artis-artis tersebut sebagai pembentuk sosok *Simone* yaitu melalui pembangkitan nostalgia masa lampau melalui pergerakan imaji. Salah satu adegan yang secara diskursus menunjukkan hiper-realitas adalah saat Viktor Taransky berbicara dengan sosok *Simone* yang sebenarnya dia berbicara pada bukan siapapun melainkan dirinya sendiri

yang juga berperan sebagai *Simone* dengan memprogram sosok *Simone* dalam komputer. Dan artis virtual ini diperlakukan sebagai sesuatu yang ada, yang berbeda dari Viktor Taransky dan menjadi nyata di luar dirinya.

“Selamat pagi *Simone*.” Sapa Viktor.

“Selamat pagi Tuan Taransky.” Balas *Simone*.

“*Simone*, seorang bintang digital! Kau tahu apa artinya? Kita telah melangkah ke dimensi baru. Kemampuan kita membuat kepalsuan... Kini melebihi kemampuan kita untuk mengetahuinya.” Lanjut Viktor.

“Akulah kematian dari kenyataan.” *Simone* menimpali.

Viktor kemudian berkomentar tentang teknologi yang dapat menggantikan manusia yang dapat menghimpun kepercayaan besar terhadap kepalsuan yang datang dari teknologi dan bahwa bahwa manusia pun memasuki wilayah kepalsuan itu atas kehendaknya sendiri. Argumentasi Viktor meneguhkan bahwa dia membuat yang virtual sebagai rujukan nyata, membuat rujukan dari yang tidak nyata untuk memunculkan yang nyata. Hal ini merupakan *a copy of a copy of a copy*, tidak ada realitas kecuali semua hal adalah tiruan dari sebuah tiruan dari sebuah tiruan.

Disinilah kemudian penyatuan antara yang nyata dan yang tidak nyata terjadi. Viktor telah melebur ke dalam *Simone*. Pada saat *Simone* terpilih menjadi aktris terbaik piala

Oscar, penghargaan terbaik insan perfilman Hollywood, Viktor telah merancang pidato ucapan terima kasih yang dia sendiri malah melupakan hal yang paling penting. Viktor lupa mengatur ucapan terima kasih untuk dirinya sebagai sutradara Simone. Peristiwa itu menyadarkan Viktor bahwa dia melebur dalam kehidupan Simone. Dan Viktor ingin mengakhiri kesempurnaan dan kepalsuan Simone.

Klimaks film ini terjadi saat Viktor menghancurkan citra Simone yang begitu dipuja publik tetapi berulang kali cara itu gagal. Akhirnya, dia mengaku kepada mantan istrinya bahwa dia yang membuat Simone. Tetapi di luar dugaan, mantan istrinya menyatakan kebalikannya bahwa Simone yang telah membuat Viktor. Pada adegan dialog tersebut, yang buatan atau yang ilusi dirujuk untuk menjadi yang nyata yang dapat membuat kenyataan. Akhir film tersebut semakin menegaskan posisi tersebut, bahwa yang ilusi telah menjadi kenyataan yang membentuk kenyataan yang tidak ada habisnya.

Film ini memang menyuguhkan teknologi yang menjadi awal segala tanda yang membentuk simulasi. Namun terdapat persoalan ketika melihat tanda yang selalu merujuk pada kenyataan yang sudah tidak ada lagi (karena materi yang sudah tidak ada) sehingga menampilkan nostalgik ataupun merujuk pada kenyataan yang memang sebelumnya tidak pernah ada. Dalam film *Simone*, ketika sosok Simone program untuk mereferensi kepada aktris lama yang sudah

tidak ada, dalam daftar nama aktris yang dipakai untuk membentuk sosok Simone terdapat nama aktris Meryl Streep yang sampai sekarang masih hidup tetapi dibuat seolah-olah dengan gaya masa lampau. Ini menjadi kontradiksi ketika memposisikan “kenyataan” telah mati karena hiper-realitas masih mengacu pada yang hidup. Dan hal ini dipertegas dalam penyatuan sosok Viktor yang nyata ke dalam sosok Simone yang tidak nyata. Dan akhir film ini mencoba konsisten dengan kepalsuan atas yang nyata dengan menampilkan bahwa manusia mempunyai kuasa untuk mengendalikan yang tidak nyata dan menikmati dengan terlarut dan melanjutkan kepalsuan yang telah dibuat olehnya.

b. Film *Inception*

1) Review Film *Inception*

Film *Inception* yang disutradarai oleh Christopher Nolan ini berlatar dunia hari ini dengan kemajuan teknologi yang menawarkan kemungkinan orang untuk melakukan sebuah insepasi dalam mimpi. Alur utama cerita ini dibangun dari kegelisahan seorang Cobb yang diperankan Leonardo de Caprio yang tidak dapat kembali ke dunia kesehariannya (*daily life world*) karena sedang buron atau diburu atas tuduhan pembunuhan terhadap isterinya. Sementara itu dia meninggalkan dua anaknya pada orangtuanya sejak dia memilih pergi sebelum ditahan polisi.

Cobb adalah seorang pakar pengguna insepasi yang dapat menghidupkan dan membangun dunia mimpi seperti yang ada di

dunia nyata. Melalui keahlian tersebut, Cobb bekerja untuk klien yang membutuhkan data atau informasi rahasia dan pengamanan melalui mimpi, juga melatih klien agar pertahanan klien dapat mengantisipasi pencurian atau penelusuran ide. Dengan dibantu oleh beberapa orang rekan timnya, termasuk Arthur (Joseph Gordon-Levitt), yang terbagi-bagi peran sesuai keahlian masing-masing, Cobb berusaha menuntaskan pekerjaannya dan selalu mencari cara untuk dapat pulang dan bertemu anak-anaknya.

Sesuai permintaan klien, tugas Cobb adalah memasuki alam mimpi orang yang diinginkan oleh kliennya atau sebaliknya menjaga informasi berharga seseorang. Dalam suatu pekerjaan dengan klien bernama Tuan Saito, Cobb dinilai gagal menjalankan tugasnya. Menurut kontrak kerjanya, Cobb dan timnya mendapat tantangan untuk dapat mengungkap informasi rahasia yang dimiliki oleh Tuan Saito. Namun, mereka gagal mendapatkan informasi rahasia tersebut karena digagalkan oleh seorang perempuan yaitu istri Cobb yang sudah meninggal, dan kesalahan arsitek Cobb yang salah mendesain karpet di ruang mereka menginterogasi Tuan Saito.

Setelah gagal melaksanakan tugasnya, Cobb berencana untuk mencari kontrak kerja berbeda dari klien yang lain. Saito justru tertarik memperkerjakan Cobb dan rekan satu timnya kembali meskipun dia akhirnya membunuh arsitek Cobb karena dianggap tidak mampu bekerja dengan baik. Untuk tawaran kali ini, Saito menjanjikan Cobb

kebebasannya agar dia dapat pulang kembali kepada anak-anaknya. Cobb yang awalnya tidak tertarik untuk bekerja pada Saito lagi akhirnya menyerah dengan tawaran tersebut dan melihat bahwa kesempatan langka ini mungkin tidak mudah didapatkannya kembali.

Tugas Cobb berikutnya adalah masuk ke dalam mimpi seorang pemuda yang bernama Robert Fischer yang oleh Cillian Murphy anak dari pengusaha besar yang sudah meninggal. Pemuda tersebut merupakan pewaris perusahaan besar ayahnya dan belum memikirkan tujuan bisnisnya ke depan. Saito memiliki kepentingan bisnis untuk mengetahui bagaimana keputusan anak muda tersebut dan mengetahui apa isi wasiat sang ayah kepada putranya. Dalam hal ini, Fischer mengalami memori traumatis saat ayahnya berucap sebelum meninggal ketika dia dianggap telah mengecewakan ayahnya. Momen kesedihan dan trauma tersebut membuatnya merasa tersisih.

Dalam tugas baru tersebut, Tuan Saito membantu menemani Cobb mencari rekan timnya. Sebagai pengganti Arsitek, dipilih seorang mahasiswa yang direkomendasikan oleh ayah Cobb bernama Ariadne (Ellen Page) yang bertugas membangun dunia mimpi. Cobb membantu Ariadne mencermati dan mengembangkan ide-idenya untuk membentuk konsep dunia mimpi yang akan diinsepsi oleh mereka. Ariadne merasa terkesan dengan kehidupan Cobb tetapi saat dia mengetahui rahasia terdalam Cobb terutama berhubungan dengan kehidupan

pribadi Cobb, Ariadne meminta Cobb untuk berterus terang pada timnya karena dianggap dapat membahayakan pekerjaan mereka.

Alur film *Inception* dipecah menjadi dua tema besar klasik yang saling bertautan. Pertama, menarasikan kehidupan pribadi Cobb yang menyisakan persoalan besar terutama terkait kematian isterinya dan yang kedua menceritakan insepasi Cobb dan timnya termasuk Tuan Saito ke dalam mimpi Fisher. Insepasi itu merupakan proyek besar karena tantangannya semakin tinggi, masuk ke dalam mimpi dengan lapisan ketiga. Sebelumnya, mereka hanya melakukan hanya sampai batas mimpi lapis dua.

Kesan rumit dan canggih dalam film *Inception* ini khususnya digambarkan pada saat membangun dunia dalam mimpi. Dalam hal ini peran arsitek menjadi penting, seperti yang ditunjukkan melalui kegagalan tugas menemukan informasi rahasia Tuan Saito. Dan dalam proyek insepasi ke dalam mimpi Fisher ini, dunia mimpi harus direncanakan dengan detail untuk menghindari kesalahan fatal. Persoalannya, masuk ke dalam dunia mimpi seseorang tidak semudah itu, arsitek harus memiliki gagasan hebat termasuk mengontrol proyeksi dari sub-kesadarannya sendiri. Selain itu, obat tidur yang digunakan untuk mengantar ke alam mimpi harus diujicoba agar pemimpi tidak terbangun dalam durasi waktu terlalu lama dan dalam guncangan sekuat apapun. Dan yang paling utama, tim pemimpi harus selalu siap siaga terkait musuh-musuh yang dapat juga datang ke dalam mimpi, dapat

berupa proyeksi sub-kesadaran atau pemimpi lainnya.

Insepasi ke dalam mimpi Fisher ini dimulai pada saat Fisher akan melakukan suatu perjalanan dengan pesawat selama beberapa jam. Seperti rencana yang telah disiapkan, mereka berhasil menggiring Fisher ke dunia mimpi yang dibangun Ariadne dan diinsepasi untuk membuka pesan wasiat ayahnya. Sebagai “bumbu” *action*, film ini diwarnai baku tembak dan aksi kejar-kejaran penuh efek, seperti situasi melayang karena dalam wilayah gravitasi nol di lapisan mimpi kedua ketika di lapisan mimpi pertama mereka sedang berada di dalam sebuah van yang sedang tercebur ke laut dari sebuah jembatan.

Film *Inception* membawa akhir yang bahagia (*happy ending*) ketika Cobb dan rekan setimnya berhasil menjalankan misi dan seperti yang dijanjikan oleh Saito, Cobb dapat bertemu kembali dengan anak-anaknya. Permasalahan Cobb dengan mendiang isterinya dan masa lalunya juga telah tuntas ketika Ariadne menembak isteri Cobb yang sudah meninggal dan membujuk Cobb untuk merelakan sub-kesadaran atau proyeksi isterinya agar hilang dalam mimpi Cobb. Tindakan tersebut diambil Ariadne setelah beberapa kali proyeksi atau sub-kesadaran Cobb yang berupa isterinya mengganggu jalannya misi dan menembak Fisher dalam mimpi.

2) Analisis Film *Inception*

Inception atau insepasi merupakan sebuah istilah provokatif yang merujuk pada

pemasukan ide ke dalam pikiran manusia secara halus. Gagasan tersebut bekerja pada tingkat sub-kesadaran yang disebut mimpi. Melalui insepasi di dalam mimpi, seseorang dapat memasukkan gagasannya pada orang lain tanpa disadarinya. Hal ini dapat dilihat pada percakapan antara Cobb, Saito, dan Arthur berikut ini:

Cobb: *What do you want from us?*

Saito: *Inception. Is it possible?*

Arthur: *Of course not.*

Saito: *If you can steal an idea from someone's mind, why can't you plant one there instead?*

Arthur: *Okay, here's planting an idea: I say to you, "Don't think about elephants." What are you thinking about?*

Saito: *Elephants.*

Arthur: *Right. But it's not your idea because you know I gave it to you.*

Saito: *You could plant it subconsciously-*

Arthur: *The subject's mind can always trace the genesis of the idea. True inspiration is impossible to fake.*

Cobb: *No, it isn't.*

Saito: *Can you do it?*

Cobb: *I won't do it.*

Percakapan di atas merujuk pada kemampuan otak untuk dimasuki gagasan baru yang memungkinkan orang lain untuk memasuki sub-kesadaran dan menanamkan gagasannya. Penting untuk melihat bahwa medium terutama yang berbasis visualitas khususnya film mempunyai kekuatan serupa untuk membentuk persepsi *audiens* dan membelokkan informasi menjadi pesan subliminal yang terselubungi ideologi

tertentu.

Membicarakan mimpi dan kesadaran harus melihat pada konteks bagaimana mimpi dianggap merepresentasikan kesadaran individu melalui bahasa tanda. Freud mengemukakan bahwa kajian mimpi menjadi relevan dengan bagaimana kesadaran seseorang diwujudkan melalui perilaku sehari-harinya. Menurut Freud (2001) alam kesadaran membangun relasi dengan ketidaksadaran. Kedua proses tersebut berguna untuk melihat individu merepresentasikan bentuk ketidaksadarannya sebagai bentuk kesadarannya.

Film *Inception* menyediakan konstruksi dan mempertontonkan bagaimana ruang kesadaran dan sub-kesadaran dapat diciptakan dan dikontrol seakan-akan subjek memiliki kuasa atas bentuk kesadarannya. Permainan kesadaran menjadi elemen penting untuk memperhatikan sejauhmana subjek dalam film dapat merangkum posisinya. Hal tersebut menjadi perhatian besar terutama bagi *audiens* yang juga terkonstruksi, apakah momen kontrol kesadaran tersebut memberikan ruang yang cukup untuk membentuk kesadaran terhadap film yang sedang ditonton?

Persoalan tersebut semakin menarik terutama ketika Deleuze berargumen bahwa *moving-image* yang menjadi *movement-image* merupakan penerjemahan *durée* dalam maksud setiap pergerakan gambar yang dihasilkan film tidak terlepas dari perwaktuan yang mengikat ketika suatu film dibuat dan

ditayangkan. Merujuk pada Bergson, Deleuze mencatat bahwa waktu atau *durée* merupakan pengurai bentuk kesadaran yang paling taktis terkait bagaimana *durée* dilalui ketika film sedang berlangsung dan bagaimana dia ditampilkan secara simultan dalam bentuk kesadaran.

Bergson memperlihatkan bentuk perwaktuan yang berbeda ketika merujuk pada batas ruang dan *durée*. *Durée* bagi Bergson mengikat objek bagaimana objek tersebut larut dalam ruang. Menurut Bergson (dalam Deleuze, *durée* identik dengan lamanya masa waktu yang benar-benar dialami oleh objek ruang. Sebagai contoh, gula yang dilarutkan dalam segelas air, ketika diaduk, waktu pelarutan gula adalah waktu yang “sebenarnya” dialami gula untuk mendiami dan melebur dalam air. Sedangkan bagi objek luar yang tidak terikat, perwaktuan tersebut tidak menjadi konstan. Hal ini yang dirujuk oleh Deleuze ketika membicarakan film. *Durée* pada film ditunjukkan oleh perwaktuan lamanya dia ditayangkan dengan melepas *image* yang mengisi ruang film. Dengan kata lain, *audiens* seringkali dibingungkan dengan perwaktuan yang bisa dirasakan menjadi lama atau bahkan terasa cepat.

Dalam film *Inception*, terdapat beberapa adegan pada saat konteks perwaktuan menjadi acuan, misalnya adegan saat Cobb dan rekan-rekannya sedang bermimpi, ada seorang rekan yang bertugas melihat waktu untuk mengukur lamanya

mereka bermimpi. Bahkan dalam percakapan antara Cobb dan Ariadne yang dipertegas oleh Arthur, waktu menjadi satuan yang tidak lagi konstan.

Cobb: *When you dream, your mind functions more quickly, so time seems to pass more slowly.*

Arthur: *Five minutes in the real world gives you an hour in the dream.*

Perwaktuan atau *durée* menjadi tema khusus yang diangkat dalam lapisan-lapisan antara realitas dan mimpi. Hal yang menarik adalah perwaktuan yang mengacu pada film itu sendiri yang dikomparasikan dengan perwaktuan aktor dalam film dan dengan *audiens* film.

Konteks *durée* menjadi syarat untuk menunjukkan *refraction* atau keterpencaran realitas. Hal ini disebabkan momentum realitas tidak dapat dilepaskan dari *durée* khususnya berkaitan dengan *motion* atau gerak objek dalam suatu medium yang juga terikat dalam ruang. Film *Inception* menawarkan konteks keterpencaran atau *refraction* dengan membagi fokus *audiens* pada *frame-frame motion* atau yang terikat dalam *durée* sehingga jika diperhatikan, momentum keterpencaran realitas dapat dirujuk dan dialami *audiens*. Sebagai contoh adalah saat Cobb menemani Ariadne belajar mengembangkan konsep desain arsitektur yang akan digunakannya dalam mimpi. Terdapat adegan pemandangan bangunan yang tiba-tiba berubah, hancur

bahkan terbalik seakan terlipat pada sisi yang sama. Namun yang menonjol adalah adegan saat Cobb dan rekan-rekannya masuk pada lapisan mimpi yang kedua, seperti yang sempat disinggung di atas adalah saat mereka melayang seperti pada wilayah gravitasi nol sedangkan pada lapisan mimpi pertama, mereka sedang bermimpi dalam sebuah mobil van yang akan jatuh dari jembatan dan tercebur di lautan.

Slow-motion yang ditampilkan dengan detail objek dan pergantian *frame* antara adegan-adegan pada mimpi lapisan pertama, adegan mimpi lapisan kedua, dan adegan pada mimpi lapisan ketiga. *Layering* atau pelapisan dalam *durée* menjadi konteks yang menguatkan terjadinya *refraction*. *Refraction* merupakan keterpencaran realitas dalam imaji-imaji yang membentuk dan mengkonstruksi dunia baru (Mullarkey, 2009). Hal ini diungkapkan oleh Cobb dalam salah satu adegan saat menjelaskan tentang membangun dunia mimpi pada Ariadne.

Cobb: *They say we only use a fraction of the true potential of our brains...*

but they're talking about when we're awake. While we dream, the mind performs wonders.

Ariadne: *Such as?*

Cobb: *How do you imagine a building? You consciously create each aspect, puzzling over it in stages... But sometimes, when your imagination flies-*

Ariadne: *I'm discovering it.*

Cobb: *Exactly. Genuine inspiration. In a dream your mind continuously*

does that. It creates and perceives a world simultaneously. So well that you don't feel your brain doing the creating. That's why we can shortcircuit the process...

SIMPULAN

Film *Simone* menghadirkan realitas dalam bentuk di luar yang dapat dibayangkan, sebuah fantasi yang ditanamkan sebagai yang nyata dan dihadirkan di dunia nyata. *Audiens* dihadirkan pada pengalaman simulasi realitas yang dirujuk sebagai hiper-realitas. Refraksi (*refraction*) dan *durée* adalah elemen penting dalam film *Inception* sebagai penjelasan bagaimana konsepsi perwaktuan dan keterpencaran realitas dalam film dibentuk. Dengan bertumpu pada pembentukan kesadaran dan sub-kesadaran, film ini memperlihatkan bahwa *audiens* dan film mempunyai relasi yang menentukan posisi kesadaran mereka. Dengan demikian, *audiens* dapat mendalami lebih jauh eksperienasi perwaktuan melalui *durée* dan *refraction*.

Realitas, melalui kedua film tersebut, dibentangkan dan digambarkan sebagai yang plural, cair dan multi dimensi dalam keruangan dan perwaktuan. Pertemuan hiper-realitas dan refraksi *durée* menantang batas kesadaran di tengah surplus imaji. Masihkah tersisa jarak ketika realitas menjadi berlipat ganda dalam wujud permainan tanda yang tidak lagi bisa dibendung.

DAFTAR ACUAN

- Barthes, Roland. 2004. *Mitologi*. Yogyakarta: KreasiWacana.
- Baudrillard, Jean. 2000. *The Vital Illusion*. New York: Colombia University Press.
- _____. 1983. *Simulations*. Translated by Paul Foss, Paul Patton, and Phillip Bichman.. New York: Colombia University Semiotext (e) Inc.
- Deleuze, Gilles. 2003. *Cinema / The Movement-Image* (Translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Freud, Sigmund. 2001. *Tafsir Mimpi*. Yogyakarta: Jendela.
- McLuhan, Marshall. 2002. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: Roudledge.
- Mullarkey, John. 2009. *Refractions of Reality Philosophy and the Moving Image*. Hampshire: Palgrave Macmillan