

## COMBINATION OF DOCUMENTATION, ANIMATION, AND LIVE ACTION IN THE FILM *PINK PASTEL*

Sito Fossy Biosa<sup>1</sup> dan M. Dwi Marianto<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Sains & Teknologi Terpadu (ISTTS) Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Insitut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, DI Yogyakarta, Indonesia  
E-mail: sitobiosa@istts.ac.id

### ABSTRACT

*Film Pink Pastel with visual documentation, animation and live action (called Trisikon; three situation and condition) is used in response to the dangerous phenomenon of 'idam pica' (pica cravings). The writer tried to make a film that is not a cliché, not just a play of dramaturgy, gesture, mimic, and exploratory dialogue from the actor himself. The author explored the visual (mise en scene) by dissecting cliches and not cliches artwork. All action ranging from phenomena, maternal ecstasy, to visual realization. It is intended to create random Audio visual spaces, chaotic, and broken. The combination of documentation, animation, and live action in this film is able to realize the Deleuze's Logic Sensation theory, that there were two powers owned by chaos at the same time, destructive power, and life power. The modified form in the film Pink Pastel can help the filmmakers to open the possibility of wider cinema visual.*

**Keywords:** *Documentation, animation, live action, and pica cravings*

### ABSTRAK

Film *Pink Pastel* dengan visual dokumentasi, animasi, dan *live action* (nantinya disebut Trisikon; tiga situasi dan kondisi) digunakan sebagai respon terhadap fenomena idam *pica* yang berbahaya. Penulis bermaksud menciptakan film yang tidak klise, bukan hanya permainan dramaturgi, gestur, mimik, dan eksplorasi dialog dari aktor saja. Penulis mengeksplorasi visual (*mise en scene*) dengan membedah karya klise dan tidak klise. Semua rangkaian mulai dari fenomena, ekstase ibu, hingga realisasi visual. Hal itu ditujukan untuk menciptakan ruang audio visual yang acak, *chaos*, dan rusak. Kombinasi dokumentasi, animasi, dan *live action* dalam film ini mampu mewujudkan teori logika sensasi Deleuze bahwa ada dua daya yang dimiliki khaos sekaligus dalam waktu bersamaan, daya penghancur, dan daya hidup. Bentuk yang dimodifikasi dalam film *Pink Pastel* ini dapat membantu sineas membuka kemungkinan visual sinema yang lebih luas.

**Kata kunci:** Dokumentasi, animasi, *live action*, dan idam *pica*

### 1. PENDAHULUAN

Film pada umumnya menggunakan teknik pengambilan gambar, penyuntingan, hingga pemilihan musik yang tetap memperhatikan selera penonton. Banyak pembuat film terlalu berhati-hati dalam mengeksplorasi bentuk karena memang

bukan menciptakan pasar, melainkan mengikuti pasar, yang artinya membuat sesuatu menyimpang dan "tidak aman" akan menyebabkan pengurangan penonton, karena penonton awam menikmati film sekedar untuk hiburan (*happy ending, heroic, & romantic*), hanya

mengikuti alur, malas untuk berpikir keras jika didapati film dengan adegan, fragmen-fragmen, atau elemen yang ganjil dan “asing” baginya, padahal masih banyak penonton lain yang mencari tontonan yang tidak *mainstream* dan klise. Bahkan, hal-hal klise juga muncul pada film-film *art house* (film yang keluar dari jalur bioskop *mainstream*, eksplorasi bentuknya kemungkinan besar untuk konsumsi festival, galeri, dan museum), seperti film *Generasi Biru* dan *I am a Sex Addict*, meskipun porsinya lebih sedikit. Jika klise dibiarkan tumbuh pesat, sesungguhnya klise menjadi masalah terbesar seniman, karena ia menghambat penciptaan (Yangni, 2012).

Penulis berpikir, bereksperimen, dan mencari sebuah cara bagaimana bentuk film yang tidak klise dapat diciptakan. Ternyata di dunia sinematografi pada umumnya ditemukan celah antara dokumentasi, animasi, dan *live action*. Banyak sineas yang tidak menggabungkan ketiganya secara terpisah pada sebuah film, karena takut merusak bentukan konsep visual karya. Celah yang terpisah itu justru sengaja direspon penulis dengan menghubungkan ketiganya, memasukkan dokumentasi, animasi, dan *live action* pada sebuah film dalam *shot* yang berbeda (bukan *compositing*; penggabungan elemen misal animasi dan *live action* dalam satu *shot*). Artinya, pembuat film nantinya bebas memilih menggunakan kekuatan bertutur yang lebih dominan menggunakan

dokumentasi, animasi, atau *live action*, dengan tetap menghadirkan tiga bentuk tersebut dalam filmnya. Adapun aspek kontennya, penulis merespon fenomena yang ekstrem yaitu idam *pica*. Sebuah fenomena yang banyak dijumpai dalam kehidupan perempuan hamil di sekitar kita. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa *The easiest idea seeking is something that touches on the nearest life phenomenon* (Wiguna & Sugihartono, 2020).

Di dalam dunia medis, idam adalah perasaan ingin sekali mengecap atau memakan sesuatu, namun ada beberapa orang yang mengalami sebuah penyimpangan, memiliki hasrat mengkonsumsi non makanan. Fenomena tersebut sering disebut dengan idam *pica*, yaitu fenomena langka pada ibu hamil mengidam non pangan untuk dikonsumsi. Menurut Nasdaldy (dalam Brilian, 2016), zat yang paling umum dikonsumsi saat idam *pica* adalah kotoran, tanah liat, dan tepung. Idam *pica* menjadi perhatian khusus, karena konsumsi non-makanan mengandung bahan beracun atau parasit yang berdampak negatif pada kandungan. Kisaran luas komplikasi yang timbul dari berbagai bentuk *pica* dan keterlambatan diagnosis yang akurat dapat menyebabkan gejala ringan sampai mengancam nyawa (Pangestuti, 2015).

Idam *pica* penting divisualkan menjadi film agar banyak orang mengetahui

tentang anomali ini. Fenomena *idam pica* memiliki sensasi, karena ganjil, munculnya tiba-tiba (contoh: mendadak ingin makan arang, tidak memiliki riwayat dalam hidupnya ia makan arang) dipilih untuk divisualkan ke dalam bentuk yang menggabungkan visual dokumentasi, animasi, dan *live action*, karena sama-sama memiliki efek mendadak dan tiba-tiba. Penulis memiliki ketertarikan pada rangkaian gambar yang mendadak dan tidak berhubungan, sehingga memilih tiga bentuk tersebut, sebagai upaya merespon wilayah ekspresi dengan membuat bentuk film yang tidak klise.

Penulis mengikuti Estetika Deleuze yang menekankan eksperimentasi dan kreasi seniman daripada sekedar mengikuti sudut pandang penonton atau penafsir (Yangni, 2012). Penulis mencoba mengeksplorasi bentuk tersebut untuk memunculkan visual yang jarang direspon oleh banyak pembuat film (sineas). Hal ini memberi tawaran untuk dipikirkan, karena ada makna di setiap adegannya, bisa didiskusikan oleh para spektator antara benar dan tidak, bahwa film tidak hanya indah dilihat secara bentuk konvensional, melainkan bisa dinikmati dari gagasannya. Secara gamblang penonton dirangsang untuk merangkai banyak kisah dan narasi dalam pikiran mereka.

Penciptaan film ini mendasarkan pada rumusan masalah: Bagaimana menciptakan film dengan menggabungkan

visual dokumentasi, animasi, dan *live action* yang terpisah namun tetap dalam sebuah film? Manfaat utama dari hasil kreasi film ini yaitu memberikan kontribusi terhadap eksplorasi bentuk sinematografi. Sebuah tawaran ketertarikan baru bagi para sineas untuk membuat film dengan teknik mencampurkan dokumentasi, animasi, dan *live action*. Penulis juga mencoba membuat sebuah film yang tidak klise. Efek bagi penonton, selain sebagai sebuah tontonan yang artistik, film ini diharapkan bermanfaat sebagai sarana inspirasi pesan terhadap kengerian *idam pica*, agar diwaspadai dan mencegah terjadinya hal buruk dari fenomena tersebut.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Penciptaan film ini didukung sumber kajian yang relevan sebagai referensi dan inspirasi berupa karya film yang pernah ada sebelumnya.

1). Film *Generasi Biru* (Garin Nugroho, 2009)

Film musikal semi dokumenter : *Generasi Biru*, tentang *band rock* Indonesia, *Slank*. Film ini dibagi menjadi tiga segmen utama, yakni kisah manusia binatang, kisah Una, dan kisah kupu-kupu liar Sebuah kisah pertemuan Slank dengan tokoh-tokoh yang memiliki trauma terhadap kekerasan, politik, obat-obatan terlarang dan cinta. Bimbim bertemu dengan tokoh anak kecil yang selalu sembunyi di bawah meja karena melihat orang tuanya diculik saat dia bermain. Kaka bertemu dengan Nadine.

Ivan dan Ridho bertemu tokoh manusia binatang yang berperilaku seperti binatang karena pernah merasakan dihajar layaknya seekor binatang. Sementara, Abdi bertemu dengan tokoh ibu yang anak-anaknya diculik di masa reformasi. SLANK berusaha melawan berbagai bentuk kekerasan yang menyebabkan trauma-trauma tersebut. Akhirnya, mereka bisa bersama-sama keluar menuju pulau Biru. Pulau tanpa kekerasan dan ancaman, penuh dengan kedamaian.



Gambar 1. Screen shot film *Generasi Biru*  
(Sumber : Garin Nugroho, 2009)

Film *Pink Pastel* menceritakan lebih spesifik tentang figur ibu hamil dengan idam *pica*. Film ini merupakan gabungan dari dramaturgi, fesyen, artistik, dan musik. Penekanan pada fesyen yang dominan dari awal sampai akhir film membuat karya ini berbeda dengan film *Generasi Biru*.

Film *Generasi Biru* memiliki capaian artistik yang baik, namun penulis masih menganggap filmnya klise. Bagian klise yang paling kentara pada film ini adalah masih banyak adegan yang mengandung aksi-reaksi antar aktor, ada respon dibalas respon baik dari *gesture* maupun dialog. Seakan Garin Nugroho masih peduli

dengan penikmat awam, masih membutuhkan banyak penonton dari seluruh lapisan masyarakat, akhirnya juga menggunakan dialog untuk aktor dan aktrisnya. Selain itu, pemilihan grup musik *Slank* dianggap populer (klise film jalur utama) terutama di kalangan musik Indonesia, dengan begitu film ini masih bisa dinikmati minimal oleh para *Slankers* (penggemar grup musik Slank). Berbeda dengan cara bertutur film *Pink Pastel*, penulis sengaja membuat aktor/aktris (pemeran tokoh ibu) film ini tidak menggunakan dialog, tidak ada aksi-reaksi dari tiap pemeran, dan tidak ada bagian yang menggunakan unsur musik populer (*band* berlabel komersial).

2). Film *Babi Buta Ingin Terbang* (Edwin, 2008)

Seperti sebuah gambar kaleidoskop, film ini mengisahkan pengalaman-pengalaman penuh cobaan tentang kehidupan komunitas minoritas yang hingga kini belum juga terpenuhi harapannya. Film ini terdapat adegan memakan petasan yang dinyalakan dan meminum ketombe. Perbedaannya, jika adegan-adegan makan ekstrem di film *Babi Buta Ingin Terbang* adalah simbol sindiran dan hanya metafora, sedangkan adegan makan ekstrem dalam film *Pink Pastel* memang hadir, karena anomali nyata idam *pica*. Jika kisah pada film *Babi Buta Ingin Terbang* mengangkat persoalan jarak pada kaum minoritas dalam konteks RAS, justru

pada film *Pink Pastel* tokoh ibu lah yang sengaja memberi jarak dengan keluarganya (suami, anak, orang tua, dan lain-lain), disebut anti sosial di lingkungannya (kisah ini adalah realita nyata yang dialami oleh salah satu narasumber di Probolinggo, Jawa Timur). Kisahnya ditangkap penulis untuk dijadikan bagian film ini.



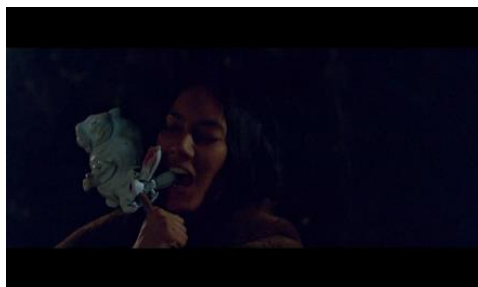
Gambar 2. Film *Babi Buta Ingin Terbang*  
(Sumber: Edwin, 2008)

Film *Babi Buta Ingin Terbang* memiliki kumpulan adegan-adegan ganjil, multi plot, namun alurnya linier dan menggunakan banyak dialog, sedangkan film *Pink Pastel* beralur non linier.

### 3). Film *Another Trip to The Moon* (Ismail Basbeth, 2015)

Film ini memiliki konsep penyampaian cerita yang minim dialog. Jalan cerita yang surealis, adegan memakan mainan plastik berbentuk kelinci, keberadaan *UFO*, dipadukan dengan kehidupan ala suku primitif. Semakin ganjil dengan adanya elemen kehidupan normal pada umumnya seperti televisi, SPBU, dan bus kota. Penonton bisa dengan bebas menerjemahkan jalan cerita sesuai dengan imajinasi mereka. Tampak adegan yang

tidak nalar saat menyantap mainan plastik berbentuk kelinci, hal itu mungkin tidak merujuk kemana-mana, kecuali ke dunia yang dibangun sutradara. Pembeda yang ada pada film *Pink Pastel* adalah adegan-adegan mengkonsumsi non makanan hadir dari rancangan utama berbasis riset observasi yang memang nyata pada idam *pica*. Film *Another Trip to The Moon* tidak ada efek yang timbul setelah mengkonsumsi non makanan, efek itu hadir di film *Pink Pastel*. Perjalanan sureal pada film *Pink Pastel* fokus pada kejadian pada saat ibu bermimpi dan munculnya efek tiap setelah ibu mengkonsumsi non makanan.



Gambar 3. Film *Another Trip to The Moon*  
(Sumber: Ismail Basbeth, 2015)

Film *Another Trip to The Moon* mengeksplorasi teknik jukstaposisi (menggabungkan dan menyetarakan unsur yang berbeda), namun masih banyak kejelasan adegan tentang sebab dan akibat dari momen-momennya. Adapun pada film *Pink Pastel*, semua hal tidak terjelaskan. Tiba-tiba ibu sendirian, ia berhasrat mengkonsumsi non makanan (idam *pica*), pilihan acak, puncaknya ia mengkonsumsi abu kremasi anaknya yang dilarutkan dengan susu, dan tampak cairan yang

terminum seperti “menyatu” dengan janin, *ending* terputus.

4). Film *Am a Sex Addict* (Caveh Zahedi, 2005)

Film tentang seorang pecandu seks yang sulit untuk berhenti dari kebiasaannya gonta-ganti pasangan. Hampir tiap hari cowok tersebut bertemu perempuan di pinggir jalan, selalu pula tidak pernah menahan libido dan selalu berambisi mendapatkan kepuasan klimaks dari perempuan dilihatnya tersebut. Film ini membantu film *Pink Pastel* dalam hal bagaimana membangun tokoh utama yang memiliki hasrat terhadap sesuatu dan harus tercapai keinginannya saat itu juga. Bentuk visual film ini juga menggunakan dokumentasi, animasi, dan *live action*.



Gambar 4. Film *I Am a Sex Addict*  
(Sumber: Caveh Zahedi, 2005)

Pembedanya, film *I Am a Sex Addict* bersifat naratif dan *Pink Pastel* non naratif. Tokoh pria haus seks tersebut menganimasikan bayangan-bayangan saat sedang ingin melakukan seks, saat sedang melakukan seks, dan setelah melakukan seks. Fantasinya terhadap perempuan dan seks adalah kekuatan pada animasinya. Tokoh ibu pada film *Pink Pastel* menganimasikan firasat yang hadir padanya

dalam bentuk mimpi dan ekstase mengkonsumsi non makanan.

Film *I Am a Sex Addict* dan *Pink Pastel* sama-sama mencampurkan dokumentasi, animasi, dan *live action*. Film *Pink Pastel* dirancang dengan mengutamakan *visual treatment* berupa *story board*. Kekayaan visual dari tiap film perlu “dikoleksi” untuk menambah cara menciptakan karya baru yang jauh lebih eksploratif.

Selain mengkaji beberapa film sebelumnya, penciptaan film ini juga didasarkan pada kajian teori dari buku khususnya yang berkaitan dengan definisi dokumentasi, animasi, dan *live action* sehingga dapat ditentukan batasan yang jelas.

Pembuatan film *Pink Pastel* ini dilakukan dengan menggabungkan dokumentasi, animasi, dan *live action*, penulis mempelajari nilai dan motivasi penting dari ketiga bentuk tersebut secara mendalam. Berikut penjabaran tentang ketiganya:

- 1). Dokumentasi merupakan pengambilan dan penyimpanan informasi atau data. Konteks penciptaan film ini, dokumentasi diartikan sebagai pengambilan dengan menggunakan video. Video dokumentasi ini tampaknya hanya disebut data jika tidak ada kesadaran dari seseorang untuk menyusun cerita dari video-video tersebut. Sejak era 1980-an mulai ada berkembang *genre* video temuan (*found*

*footage*). Sebenarnya *found footage* sudah direspon oleh Dziga Vertov (salah satu legenda sineas Rusia) dengan dijadikan sebuah film panjang berjudul *Man with a Movie Camera* (1929). Genre ini berupa sebuah rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi. Tujuan dokumentasi ini yaitu memberi kesan bahwa rekaman video tersebut sungguh-sungguh terjadi (Pratista, 2017). Ternyata kumpulan dokumentasi pun bisa menciptakan *story telling* yang mengesankan dan dapat dipercaya oleh penontonnya. Gaya dokumentasi yang memberi kesan nyata inilah yang membuat rasa takut penonton makin menjadi (Pratista, 2017). Inilah yang membuat penulis harus memunculkan dokumentasi pada film *Pink Pastel*, agar orang merasakan situasi dan kondisi *shot by shot* minimal dari lokasi dan waktu yang benar-benar diambil tanpa rekayasa.

2). *Live Action* adalah sebuah rekonstruksi kehidupan, atau serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya. Paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian yang dramatik lainnya dan disusun secara disengaja. Film dengan *live action* pada umumnya memiliki

susunan adegan dramatik yang berorientasi pada kehidupan nyata. Dasarnya dari realita kehidupan manusia (Prakosa, 2010). Seperti tokoh ibu dalam film *Pink Pastel* ini hadir sebagai representasi wanita dan tubuh ibu hamil yang mengalami idam *pica* seperti pada kehidupan aslinya. Maka dari itu, tokoh ibu dalam film perlu dibuat yang bisa meyakinkan penonton.

3). Animasi merupakan hasil gambar atau foto diam (*still*) yang digerakkan secara manual maupun digital dengan bantuan teknologi komputer, *frame per frame*, dan bersifat imajinatif (memungkinkan non realistis/fantasi) (Prakosa, 2010). Animasi juga dapat memproduksi ide non objektif (bentuk abstrak lewat olahan susunan gambar), mampu menjembatani realita dan non realita. Adapun, pengertian animasi secara teknis bisa didefinisikan sebagai suatu sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak (Sugihartono et al., 2010).

Video dokumentasi memiliki kelebihan yaitu memberi kesan nyata dan *live action* memiliki kekuatan dramatika cerita, namun keduanya memiliki kelemahan yaitu sama-sama tidak dapat merekam pikiran dari imajinasi manusia karena dokumentasi bisa mengungkap hal terdalam dan tersembunyi, namun tidak dapat memunculkan visual dengan non

realis. Contoh pada film Dziga Vertov, meskipun gambar rekaman orang yang sedang memegang kamera ditempelkan langsung pada bola mata raksasa, karena bentuknya dokumentasi, maka orang tetap berbentuk orang, mata-tetap mata, dan kamera tetap berbentuk kamera. Jika mata bisa berubah menjadi api, sesungguhnya itu adalah teknik animasi. Begitu juga yang akan terjadi dengan *live action* yang menggunakan aktor, dengan begitu animasi dapat melengkapi kekurangan tersebut. Di dalam film *Pink Pastel* ini, hal itu diperkuat munculnya animasi elemen abstrak yang diibaratkan sebagai efek ekstase idam *pica*. Dari penjabaran ketiga bentuk di atas, penulis berani memutuskan untuk mulai merancang film dengan memunculkan dokumentasi, animasi, dan *live action*; film dengan tiga bentuk. Penulis melihatnya terdapat tiga macam hubungan serta tiga kesadaran.

### 3. METODE

#### 3.1. Penjelajahan Ide

Film ini dibangun dengan visual dan bentuk yang jarang dilakukan, film ini benar-benar merespon banyak bentuk dan referensi. Selain itu, dikarenakan keinginan dan pilihan cara bertutur yang dipikirkan penulis (membuat film dengan visual dokumentasi, animasi, dan *live action*). Penulis bermaksud mencoba memberikan pengalaman membuat film yang tidak klise (hanya permainan dramaturgi, gestur, mimik, dan eksplorasi dialog dari aktor),

yang akhirnya membuat sineas tidak terlalu mengeksplorasi visual (*mise en scene*) dan dapat menghambat penciptaan bentuk film, dengan begitu film tidak hanya diberi sekat: dokumenter, fiksi, dan eksperimental.

#### 3.2. Konsep Perwujudan

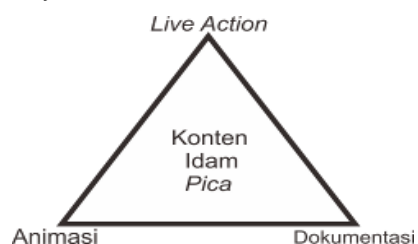
Menangkap peristiwa idam *pica* yang direspon menjadi karya film, masuk dalam ekspresi, membutuhkan referensi pustaka dan visual. Penulis mencoba memahami pernyataan Deleuze tentang “logika sensasi”, bahwa karya seni memiliki ‘logika’ khas yang menuntut kita untuk memikirkannya dengan cara berbeda. Ia juga bicara tentang pengalaman *khaos*; yaitu pengalaman tak terdefinisikan dan tak terukur. Pengalaman itu membawa kita pada situasi yang asing, bahkan sampai kita tidak mengenali diri sendiri, jika kita mau terus maju, berani memasuki wilayah itu kita akan menemukan wilayah paling personal, mencapai bentuk dan gagasan dengan banyak kemungkinan (Yangni, 2012).

Konten film *Pink Pastel* ini merupakan lompatan peristiwa idam *pica* yang dialami tanpa ingatan mengkonsumsi non makanan layaknya film dengan penggalan-penggalan kejadian, satu fragmen ke fragmen lainnya. Efeknya adalah adegan terputus dan dipersingkat tanpa sebab-akibat yang jelas. Konten idam *pica* ini sebagai bentuk sinema yang menggunakan metabahasa dan bahasa non verbal (tanpa dialog, bicara atau wicara).

Penulis ingin mencoba tentang



bagaimana cara kerja ekspresi, sampai mana capaian bentuk film dapat diciptakan, dan menjadikannya cair (batasan yang melebur antara film dan *video art*). Teknik yang menghadirkan tiga bentuk (dokumentasi, animasi, dan *live action*) pada film ini memang belum ada namanya. Garin Nugroho pernah menyebutnya dengan nama pendekatan kolase, menurut penulis, penyebutan tersebut masih luas dan belum spesifik. Teknik yang menggunakan tiga visual ini memiliki ruang dan waktu semesta ceritanya, terutama mengacu pada *live action*. Bagian ini memiliki porsi lebih banyak dalam membawakan cerita, karena kecenderungan penonton film yang tertarik pada karakter manusia sesuai cerita membuat tokoh ini nantinya benar-benar dipercaya.



Bagan 1. Struktur visual pada film *Pink Pastel*  
(Desain: Sito, 2016)

Dokumentasi sengaja dihadirkan sebagai *establish* atau penunjuk waktu, lokasi, dan penguat kejadian yang terjadi tanpa rekayasa sutradara. Elemen ketiga yaitu animasi yang dirancang untuk menciptakan keabnormalan, bentuk efek yang timbul secara tidak biasa karena efek ekstase. Hal itu seakan-akan merupakan

bentuk virtual yang muncul secara nyata dari dimensi alam bawah sadar akibat idam *pica*.

Rangkaian hubungan visual film *Pink Pastel* memiliki struktur seperti di bawah ini:

### 3.3. Tahapan Penciptaan

Tahapan penciptaan film *Pink Pastel* mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini.



Bagan 2. Tahapan produksi film *Pink Pastel*  
(Sumber: Gischarine & A. Mahardika *edited by* Sito FB., 2018)

Proses pembuatan animasi yang dilakukan seperti halnya *pipeline* dalam dunia animasi pada umumnya, namun dalam penciptaan ini, animasi hanya menjadi bagian dari keseluruhan produksi film.

## 4. PEMBAHASAN

Film *Pink Pastel* ini diciptakan dengan *tagline* "Kelahiran yang Ikonik", sebuah karya dari respon bentuk dokumentasi, animasi, dan *live action* yang berbeda *shot*, namun hadir pada sebuah film. Ini dapat menjadi salah satu alternatif bentuk tontonan bagi pemirsa. Karya film ini memiliki konten fenomena idam *pica*.

Alurnya acak dengan mengeksplorasi fragmen peristiwa atau kejadian-kejadian saat idam *pica* (adegan mengkonsumsi non makanan), ceritanya menjadi tidak linier. Film *Pink Pastel* hadir satu kanal pada instalasi tembok dengan sorotan proyektor berdurasi 30 menit bersama dua video lain hasil eksperimen konsep yang sama (*Pink Pastel 1 & 2*) dalam monitor TV, visual adegan, fragmen peristiwa, dan cerita berbeda dari tahun pembuatan 2016-2017.



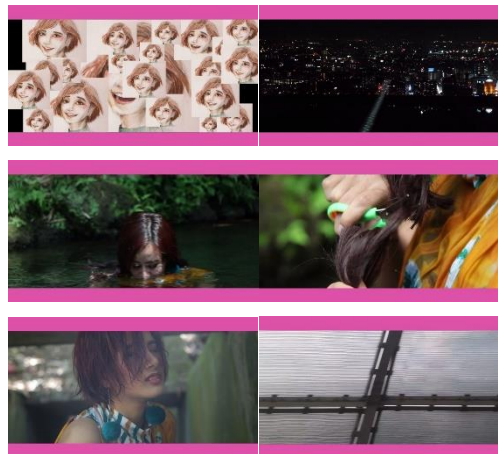
Gambar 5. *Display* pameran & pemutaran film (Foto: Sito, 2019)

Ketiga video tersebut merangkum kengerian dari fenomena idam *pica* pada ibu hamil yang berbahaya dan patut diwaspadai. Pada buku *Dari Khaos Ke Khaosmos* disinggung pemikiran Deleuze yang beranggapan bahwa khaos seperti yang diterapkan pada film *Pink Pastel* bahwa khaos mampu menjadi energi manusia untuk mencipta, ditarik sampai titik ekstremnya : pengalaman akan khaos merupakan sebuah spontanitas ekspresi. Film *Pink Pastel* sendiri terbagi menjadi empat *sequence*. Awal film, penonton diajak untuk berpikir dan merespon firasat buruk dari tokoh ibu. Bagian kedua, penonton ditunjukkan fenomena lompatan mimpi. Bagian ketiga, ditampilkan tentang transisi

mimpi menuju kenyataan. Terakhir digambarkan mengenai idam *pica* menciptakan realitas yang *absurd* atau tidak jelas pada psikis ibu (puncak permasalahan), di mana hasrat ibu mengonsumsi non pangan makin tidak terbendung. Keseluruhan bagian memiliki kontinuitas cerita yang membentuk kesatuan episode dalam film.

Deskripsi konten film ini dipaparkan tiap sekuen, dengan penjabaran sebagai berikut.

#### 4.1. Sekuen 1 : Firasat Buruk



Gambar 6. Rangkaian *shot* film *Pink Pastel* sekuen 1 (Sumber: Film *Pink Pastel*, 2018, TC:07.31)

Ibu bermimpi melihat sosoknya sendiri. Dia seakan dituntut untuk memahami dan mengintrospeksi dirinya, bisa jadi ia memiliki kelemahan maupun kesalahan yang telah diperbuat sebelum hamil. Firasatnya buruk, ia berpikir akan ada hal yang menyedihkan bakal terjadi. Ia mencoba membersihkan diri dengan cara berendam dan memotong rambut sebagai wujud *tolak bala*, sebelum hal yang mengerikan terjadi.

#### 4.2. Sekuen 2 : Lompatan Mimpi + Adegan *Pica* Memakan Kertas

Lapar ibu (idam *pica*) makin menjad, teringat celotehan saat masih kecil “jika ingin pandai, bakarlah bukumu, larutkan dengan air, dan minumlah buku itu!”. Ternyata celotehan itu terngiang-ngiang di kepala ibu, secara spontan ia benar-benar memotong-motong kertas dari buku, melarutkannya dalam mangkuk untuk dijadikan bubur, ia makan perlahan bubur itu dengan tujuan agar si calon bayi mendapat kekayaan intelektual dari buku yang tertelan.



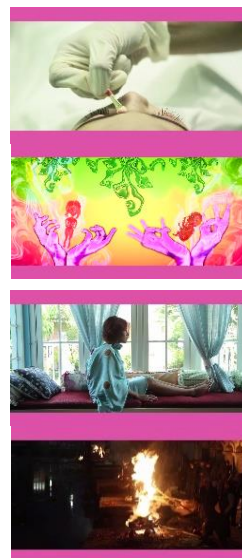
Gambar 7. Rangkaian *shot* film *Pink Pastel* sekuen 2  
(Sumber: Film *Pink Pastel*, 2018, TC:07.32)

Keindahan dari kekayaan intelektual bercampur dengan janin tadi diharapkan hasilnya seperti fase kepompong (pupa) menuju fase kupu-kupu (imago) yang cantik. Tiba-tiba saja ada

lompatan mimpi ibu membawa guci abu kremasi.

#### 4.3. Sekuen 3 : Transisi Menuju Kenyataan

Mimpi ibu membawa guci abu kremasi bisa dikatakan sebagai transisi menuju kenyataan. Tandanya semakin kuat saat muncul mimpi yang memvisualkan tergantikannya seorang gadis kecil menjadi bayi dalam genggaman ibu. Di tempat lain tampak anak gadis perempuan pertamanya sedang dirias layaknya jenazah. Ia dibakar untuk dikorbankan menjadi santapan ibunya yang sedang mengidam abu kremasi.

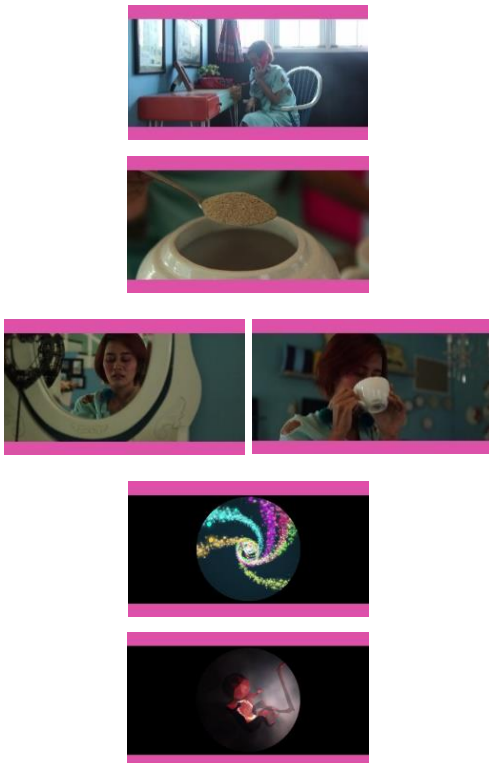


Gambar 8. Rangkaian *shot* film *Pink Pastel* sekuen 3  
(Sumber: Film *Pink Pastel*, 2018, TC: 07.33)

#### 4.4. Sekuen 4 : Realitas *Absurd* + Idam *Pica* Minum Abu Kremasi dalam Secangkir Susu

Kabar bahwa jenazah anak pertamanya telah dibakar dan paket guci abu kremasi beserta isinya sudah sampai tujuan, terdengar betul oleh ibu melalui

telepon. Sontak ia syok dan menangis, karena ini adalah masa yang berat, sebuah realita yang *absurd*. Meskipun demikian, tangisan dan kesedihan itu tidak dapat menjawab pertanyaan dalam dirinya soal mengapa ia masih bisa melanjutkan membuka guci, menyendok, menyampur-kan dan mengaduk abu kremasi dengan larutan susu yang sengaja akan diminumnya. Benar saja, ketika susu dengan campuran abu kremasi diminum ibu, larutannya bergabung dengan janin dalam perut ibu dan si calon adik telah menyatu bersama si kakak, sekali lagi dalam kandungan ibu.



Gambar 9. Rangkaian *shot* film *Pink Pastel* sekuen 4  
(Sumber: Film *Pink Pastel*, 2018, TC:07.34)

## 5. SIMPULAN

Film *Pink Pastel* diciptakan dengan membedah klise dan tidak klise, sehingga penulis mengetahui pentingnya menciptakan film yang tidak klise dengan visual dokumentasi, animasi, dan *live action*, secara gambling. Ketiga-tiganya sudah melingkupi masing-masing visual. Selain itu, bentuk tersebut sebagai daya ganggu kepada penonton, agar mereka ikut merasakan pusing, mabuk, sampai akhirnya paham dengan hal yang sengaja dihadirkan oleh budaya menonton sinema seperti ini.

Semua rangkaian dari fenomena, ekstase ibu, hingga realisasi visual, menciptakan ruang audio visual yang acak, *chaos*, rusak, namun sekali lagi sudah menjawab bahwa tiga bentuk (dokumentasi, animasi, dan *live action*) dapat dipahami melalui Logika Sensasi dari Deleuze bahwa ada dua daya yang dimiliki khaos sekaligus dalam waktu bersamaan, yaitu sebagai daya penghancur (bentuk yang dicampur) dan daya hidup (dengan cara bertutur penulis, merangkai visual dokumentasi, animasi, dan *live action* menjadi kisah yang utuh). Akhir kata, penulis percaya untuk mendapatkan kedalaman gagasan, bentuk yang dimodifikasi seperti dalam film *Pink Pastel* akan semakin membantu kita membuka kemungkinan visual sinema lebih luas.

## 6. DAFTAR ACUAN

Brilian, A. (2016). Ngidam Pica Saat Ibu Hamil. *Tabloid Nova*, 26 Januari 2016.

- Pangestuti, R. D. (2015). Pica, Kebiasaan Makan Benda Bukan Makanan. *Lentera Jiwa*, 32.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. IKJ & Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (2nd ed.). Montase Press.
- Sugihartono, R. A., Prilosadoso, B. H., & Panindias, A. N. (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Penerbit Indeks.
- Wiguna, S. V., & Sugihartono, R. A. (2020). The Directing Animation Film Entitled Si Joe. *ARTISTIC: International Journal of Creation and Innovation*, 1(1), 55–74. <https://doi.org/10.33153/artistic.v1i1.2994>
- Yangni, S. (2012). *Dari Khaos Ke Khaosmos: Akademia Psikoanalisa, Seni dan Politik*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.