

FILM ANIMASI PENDEK “THE ANIMATRIX: THE SECOND RENAISSANCE PART 2” SEBAGAI PROGNOSIS BUDAYA SIMULACRUM

Iman Sudjudi
Institut Teknologi Bandung

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada abad 21 telah menapak pada puncak pencapaian yang sangat luar biasa, yang mana pencapaian akibat digitalisasi teknologi tersebut melahirkan paradoks-paradoks yang akhirnya mempertanyakan kembali sisi kemanusiaan kita. Teknologi menjadi pisau bermata dua, di satu sisi membuat kita menjadi dimanjakan, sedangkan di sisi lainnya menjadikan kita terkurung dalam kegalauan yang tak berujung. Kebendaan menjadi tujuan utama, alam material menjadi dominan, Realitas menjadi realitas semu yang memunculkan banyak simulakra. Film Animasi “The Animatrix” adalah representasi sebuah tesa dan sekaligus prognosis terhadap realitas dari modernitas yang sedang kita jalani saat ini.

Kata Kunci:

Budaya, realitas semu, simulakra

1. Prolog

Fenomena teknologi digital komputer grafis dewasa ini mendorong perkembangan luar biasa dalam bidang efek khusus dalam dunia perfilman dan animasi. Dampak perkembangan teknologi tersebut dapat dikatakan sangat revolusioner di penghujung abad ke-20 dan awal abad ke-21 ini. Penemuan-penemuan perangkat lunak yang berbasis grafis sangat mendominasi dan mempercepat proses olah kreatif visual. Sebagaimana disampaikan NegroPonte (1998), dunia sedang mengalami transformasi dari budaya atom ke budaya "bit". Dalam konteks tersebut teknologi sudah memasuki tahap pencapaian yang sangat optimal dan mampu merealisasikan apapun khususnya dalam teknik visualisasi yang dihasilkan melalui komputer grafis. Abad ke-21 memasuki abad budaya digital

Informasi dan image yang disampaikan melalui medium digital dengan *chips* sebagai otak komputer telah mengubah pola dan tatanan berkomunikasi dengan cara yang amat radikal. Dunia semakin terlipat dan jarak tidak menjadi halangan lagi, kecepatan informasi bergerak secara merata keseluruh dunia melalui jaringan dunia maya, *broadcast*, audio visual, selular dan perangkat telekomunikasi lainnya. *Graphic user interface (GUI)*, memudahkan orang untuk mengoperasikan peralatan komputer melalui *Windows* yang sangat komunikatif dan interaktif. Teknologi *bluetooth* yang terakhir akan mengintegrasikan seluruh medium-medium tersebut untuk dapat berbicara satu sama lain secara *real time* dan *online* dalam sistem hypermedia. Akibatnya bahasa visual dan sistem representasinya menjadi bahasa yang sangat penting, dalam komunikasi dunia yang nyaris tanpa batas.

Perkembangan teknologi, di samping membawa harapan dan optimisme juga sekaligus membawa kecemasan bagi sebagian besar

penduduk dunia. Banyak orang yang semakin kebingungan dengan hasil pencapaian teknologi yang mempermudah kehidupan juga sekaligus membangun suatu situasi ketidak pastian kehidupan sosial di masa yang akan datang. Akankah teknologi menguasai kita atau kita yang menguasai teknologi? Sebuah pertanyaan yang sangat mendasar bagi kita semua. Film *The Animatrix* mencoba menawarkan hipotesis pesan tersebut melalui media film dengan teknik animasi komputer grafis yang membawa kita pada suatu pertanyaan lagi, apakah alam semesta kita ini suatu realitas yang nyata? Atau sebuah realitas virtual yang semu?

Fenomena teknologi dan seni yang berkolaborasi dalam menghasilkan produk-produk visual dalam budaya modern sudah menjadi perhatian Stewart Kranz dalam bukunya yang berjudul *Science, Technology and Arts* memaparkan bagaimana penyikapan para saintis, teknokrat dan seniman dalam menghasilkan suatu karya-karya seni yang bila disikapi secara cermat, juga menunjukkan kekhawatiran yang sama, dimana invensi dalam teknologi semakin menghebat setelah perang dunia ke-II, banyak teknologi militer yang dimanfaatkan untuk kepentingan sipil, contoh: teknologi internet sekarang ini berasal dari teknologi militer DARPA, yang memungkinkan komputer untuk berkomunikasi dan akhirnya teknologi itu dibuka untuk kepentingan umum. Hasilnya adalah dunia maya yang membuat dunia menjadi dekat secara jarak dan komunikasi menjadi tanpa batas.

Chips silicon yang menggantikan transistor berhasil membuat teknologi dalam skala mikron, menghasilkan sistem komputasi yang mampu membuat komputer melakukan pola hitung dalam hitungan detik dalam skala *million instruction persecond* dalam ordo kecepatan gigahertz. Dunia digital menjadikan proses penemuan dan penciptaan teknologi menjadi lebih cepat lagi. Bahkan sekarang penemuan-

penemuan dalam teknologi terapan terjadi dalam hitungan minggu dan hari saja.

Film animasi *The Animatrix* adalah bagian dari film sinema yang berjudul *The Matrix: Reloaded* yang dibuat untuk membantu menjelaskan kandungan makna dan konsep yang ada dalam film layar lebarnya. *The Matrix* termasuk dalam kategori film fiksi ilmiah dengan pendekatan yang sangat berbeda dibanding dengan film sains fiksi lainnya, *The Matrix* mencoba menawarkan suatu konsep yang sama sekali baru, baik dalam hal cerita, teknik dan bahasa visualnya. *The Matrix* merupakan ramuan dari fiksi ilmiah, anime Jepang dan *cyberpunk*.

The Matrix bisa disebut sebagai lompatan yang sangat jauh dalam hal realisme di dunia animasi. *The Animatrix* terdiri dari 9 film animasi pendek dengan durasi 9 menit perfilmnya dan *The Animatrix* dapat disebut sebagai film animasi paling fenomenal. Dari fenomena yang terpapar film animasi *The Animatrix* sebagai subyek kajian, film ini merupakan subjek yang sangat tepat karena dapat merepresentasikan dunia simulacrum dan simulasi sebagaimana dipaparkan Jean Baudrillard, bahwa manusia sudah hidup dalam alam yang hyperealitas.

2. Film animasi The Animatrix Representasi Dunia Simulacrum

Untuk dapat menelusuri makna dan representasi yang tersirat dalam visualisasi film *The Animatrix*, diperlukan suatu pemodelan yang dibuat oleh Paul du Gay dan Stuart Hall yang disebut “Sirkuit Budaya”: untuk menunjukkan secara jelas relasi dan koneksi antar elemen budaya dan budaya dapat dan representasinya dapat dikatakan sebagai *share meaning*. Bahasa peran dan fungsinya adalah sebagai sistem representasional seperti bahasa verbal.

Konsep representasi menjadi penting dalam studi kebudayaan, representasi mengkoneksikan

makna dan bahasa ke dalam suatu budaya; representasi berarti menyampaikan sesuatu pesan/gagasan dalam suatu tatanan bahasa yang mengandung makna dari representasi tertentu, kepada masyarakat tertentu. Dari pengertian tersebut kita dapat memahami bagaimana makna diungkap dan terungkap lewat berbagai macam tanda, makna, bentuk, gaya yang akhirnya kita sebut sebagai sistem representasi.

Tanda Visual dan Gambar, membawa makna dan interpretasi, sedangkan bahasa visual mengungkap konsep dan tanda secara langsung melalui bentuk atau simbol untuk kemudian di olah, dimengerti dan dipahami melalui persepsi si pelihat .

3. Analisis Representasional terhadap Film The Animatrix

Bagaimana representasi dan makna bekerja melalui suatu bahasa visual bukanlah hal yang mudah, karena ada tiga pendekatan yang harus dilakukan melalui tiga pisau bedah analisis yaitu: reflektif, intensional dan konstruksional sebagai upaya untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan “dari mana makna berasal? bagaimana kita dapat menangkap kebenaran suatu makna dalam suatu kata atau gambar?” Film *The Animatrix*, adalah obyek yang sangat lengkap sebagai bahan dan sekaligus objek kajian untuk mendapatkan suatu gambaran yang representative terhadap fenomena budaya teknologi dalam abad 21.

Film animasi “*The Animatrix*” termasuk pada kategori *scientific images*, dimana proses bekerja dan tekanannya bukan pada perilaku aktor, tetapi pada aspek visualisasi yang tersirat baik itu berupa gambar ilustrasi, *symbol*, diagram, grafik dan digunakan untuk mengkonstruksikan suatu pesan, sebagaimana ditulis oleh Lynch and Woolgar:

Manifestly, what scientist laboriously

piece together, pick up their hands, measure, show to one another, argue about, and articulate to other in their communities are not "natural object" independent of cultural processes and literally forms. They are extracts, "tissue cultures" and residues impressed within graphic matrices; ordered, shaped, and filtered samples; carefully aligned photographics traces and chart recordings and verbal accounts. These are the proximal "things" taken into the laboratory and circulated in print and they are a rich repository of "social actions" (1990:5).

Pada prinsipnya ilustrasi sains dapat disebut sebagai suatu sistem konstruksi dari suatu fenomena visual dengan susunan representasi objek yang khas dalam suatu pola yang reflektif, dengan keterkaitan pada suatu konteks sosial tertentu. Premis yang merepresentasikan dari obyek visual dapat dijadikan bahan analisis dan investigasi yang dapat diuraikan berdasar pada nilai representasi, intensi dan konstruksinya.

Sebagai sebuah film animasi, *The Animatrix* tidak dapat terlepas dari konteks sosial yang terjadi baik itu dalam setting filmnya maupun keterkaitan dengan konteks sosial dunia nyata. Untuk mendapatkan pemaparan makna dan sistem representasi dari film tersebut, dalam analisisnya menggunakan dua metoda yaitu: tele-film analisis untuk memahami struktur film dan sosial visual semiotik untuk memahami konteks sosialnya.

Tele-film adalah abstraksi dari konsep ruang dan waktu dalam suatu gambar yang bergerak dengan implikasi dari "realtime" dan apa yang ditunjukkan oleh film itu sendiri. Hal itu karena film sebagai suatu media memiliki kekhasan sebagai media yang memiliki 'kompresi' waktu dan ruang. Tele-film mengkonstruksi waktunya

sendiri dengan menggunakan teknik khusus yang bersifat kontinyu (*editing*).

Sosial semiotik memfokuskan pada telaah yang berbasis teknik tersebut dengan pendekatan yang bersifat struktural dan intertekstual.

6 tingkatan analisis Tele-film:





Level	Deskripsi
1. <i>Frame</i>	Gambar tunggal/ diam, representasi dari satu <i>shot</i>
2. <i>Shot</i>	Gerakan rekaman kamera belum diedit, masih berupa <i>raw material</i> , seperti: <i>panning, tracking, zooming, tilt up, tilt down</i> .
3. <i>Scene</i>	Dalam <i>scene</i> kamera mengambil satu adegan yang terdiri dari 24 rangkaian gambar
4. <i>Sequence</i>	Dalam <i>sequence</i> , kamera bergerak dengan karakter yang spesifik atau pada sub-topik, dapat bersilangan antar <i>scene</i> dengan tujuan membentuk suatu suasana atau pesan tertentu sesuai dengan cerita.
5. <i>Generic Stage</i>	Set yang melatarbelakangi adegan, dan menunjukkan suatu situasi dan orientasi tertentu
6. Gabungan	Menyatukan seluruh <i>level</i> dari tingkat terendah sampai dengan tingkat yang rumit, untuk membentuk suatu gambaran utuh tentang tema, genre, interaksi, relasi antar adegan dan konteks cerita.

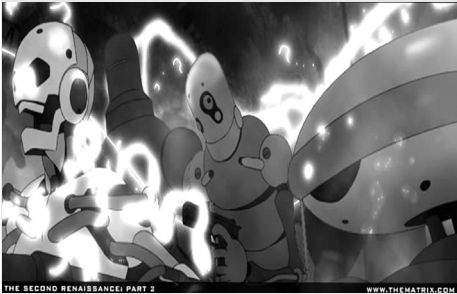
Sebagai bahan kajian dan studi kasus dari film *The Animatrix*, untuk pemodelan diambil 5 (lima) *scene* yang paling fenomenal dan dianggap paling representatif dari keseluruhan

film tersebut.

Uraianya sebagai berikut :

Analisis Tele-film

Steps in the Argument	Scene	Visual	Relevant Talk
A1	Introduksi, titling pembuka dengan visualisasi kelahiran manusia robot dengan sistem produksi matrix		Musik dan <i>sound effect</i>
A2	Adegan penyerbuan pasukan PBB terhadap komunitas robot cerdas		Musik dan <i>sound effect</i>
A3	Adegan pasukan PBB membasmi komunitas manusia robot, pada kemenangan pertama kaum manusia		Musik dan <i>sound effect</i>
A4	Adegan pasukan robot membalas pasukan PBB.		Musik dan <i>sound effect</i>

Steps in the Argument	Scene	Visual	Relevant Talk
A5	Pasukan komunitas robot memenangkan pertempuran melawan manusia		Musik dan <i>sound effect</i>

Analisis Visual

	Individual frames and shot	Scene and Sequences	Stage and text as a whole
Representasi (ideasi) tentang apa?	<p>Adegan A1, pembuka dengan <i>titling</i> yang menggunakan warna kontras, tapi mencekam, bentuk manusia dengan selang-selang teknologi tabung, dengan shot yang <i>medium shot</i> membangun suasana yang ironis. Tipografi dengan warna hijau simbol digitalisasi dan menunjukkan suatu hubungan kausalitas antara manusia dan mesin.</p> <p>Adegan A2, Penyerbuan pasukan PBB representasi dari negara dunia, menyerbu dengan tank-tank berat menghantam daerah robot cerdas yang telah berhasil membentuk komunitas robot. Dan suatu hal yang tidak dapat diterima oleh manusia, karena robot telah berlaku dan berbudaya seperti manusia.</p> <p>Adegan A3, dominasi dan keunggulan ras manusia yang tidak dapat menerima ciptaannya sendiri dan menunjukkan perilaku untuk selalu menjajah.</p> <p>Adegan A4, penggunaan teknologi laser dan persenjataan mutakhir, kehancuran divisualisasikan dengan debu dan berserakan obyek-obyek simbolik</p>	<p>Keseluruhan <i>scene</i> berlangsung dalam irama yang cepat dan dalam ritme degup jantung yang ditampilkan dengan dengan teknik kamera yang bergerak <i>horisontal, vertikal, zoom in</i> dan <i>zoom out</i>. Kamera bergerak cepat dalam pengambilan gambar yang <i>medium shot</i> menjadi suatu hal yang unik karena pola ini banyak diadopsi dari genre film timur (Jepang). Penggunaan warna <i>background</i> dan objek banyak menggunakan warna-warna komplementar dan berat. Kontras antara warna dan obyek dieksplorasi dengan maksimal memberikan impresi yang stress, menekan dan suatu dunia yang sangat mengerikan. Obyek manusia dan robot yang berperilaku manusia menimbulkan suatu pesan yang kontras, dan memberikan suatu makna peran manusia yang ingin berlaku seperti Tuhan</p>	<p>Bahasa visual pada adegan-adegan film ini memberikan suatu kesan interpretasi dengan intensi yang sangat tinggi; memberikan interpretasi suatu dunia yang sangat rumit dan penuh tekanan sebagai refleksi dari sikap manusia abad ini dalam menghadapi masa depannya dengan memprediksi suatu refleksi terhadap apa yang telah diciptakannya sendiri. Siratan suatu gagasan yang sangat "abstrak" terhadap kehidupan dunia manusia dan teknologi.</p>

	Individual frames and shot	Scene and Sequences	Stage and text as a whole
Representasi (ideasi) tentang apa?	yang menunjukkan situasi kehancuran. Adegan A5 , menggambarkan kehancuran ras robot dengan perilaku “manusiawi” memberikan gambaran suatu parodi kehidupan manusia		
Orientation (Interpersonality) bagaimana kaitannya dengan konteks sosial	Objek manusia, mesin penghancur dan robot menjadi potret dari dunia masa depan, robot berperilaku manusia yang menuntut persamaan hak untuk boleh “manusiawi”. Permainan intensi dan refleksi yang sangat keras dan paradoks, menumbuhkan suatu rasa yang mengganggu rasa kemanusiaan. Kehidupan sosial manusia dengan mesin yang diciptakan manusia sendiri, menggambarkan ketidakjelasan arah masa depan manusia dan dunia masa depan.	Perilaku manusia dan robot ciptaan manusia di visualisasikan melalui dengan pengambilan <i>longshot</i> dan <i>medium shot</i> secara cepat dan konstan tanpa waktu jeda. Secara emotional membawa kita pada suatu ruang sosial virtual dalam dunia matrix dan dunia nyata pada suatu ruang yang tanpa batas, nyata atau maya.	Manusia dan robot dalam suatu struktur sosial dunia Matrix memberikan makna dan refleksi yang bersifat “ <i>back to future</i> ” dimana manusia selalu mencari jati dirinya sebagai dorongan yang sangat alamiah, serta memprediksi keadaan strata sosialnya berdasarkan lalu, dan kini sebagai wahana untuk mengkonstruksikan makna diri baik secara individu maupun komunitas. Masa depan adalah suatu yang tidak dapat ditebak.
Organization textuality and semiotic construct	Robot sebagai objek dan subjek berperilaku yang disandingkan dengan manusia sebagai upaya mendekonstruksi makna.	Kode teknologi sebagai alat pencapaian tujuan dipertanyakan kembali.	Upaya pemaknaan kembali terhadap budaya teknologi dan sains dengan meninjau kembali pada dasar permasalahan manusia yaitu mencari dan menentukan tujuan hidupnya.

4. Realitas dan Hiperealitas dalam Dunia Matrix

Dunia “Matrix” mewakili dunia simulacrum dan simulasi dari dunia maya, di mana batas realita dan virtual lebur tanpa batas, Dunia Manusia dan Dunia Robot ciptaan manusia yang menuntut hak “humanisasi” untuk dapat hidup berdampingan dalam kehidupan peradaban manusia, suatu paradoks dan ironi yang disampaikan secara satir dalam film animasi ini. Ruang dan logika

terbalik menunjukkan kegamangan manusia dalam menyikapi suatu dunia yang diluar realitas dirinya. Apa itu realitas? Realitas adalah sesuatu konsep yang bersifat abstrak. Realitas adalah sebuah kesadaran yang dibentuk oleh hal yang nyata dan sekaligus tidak nyata.

Film animasi *The Animatrix*, menyajikan suatu pertanyaan pada kita, kita manusia sebagai suatu realitas dan robot-robot yang ‘manusiawi’

yang merupakan simbol dari personifikasi dan representasi dari manusia dalam dunia pikiran dan dunia fisik, *The Animatrix* menyampaikan suatu pesan bahwa kesadaran terhadap terhadap sistem serta kesadaran terhadap kontrol, sistem yang terbangun dari teknologi tanpa suatu kesadaran akan menciptakan suatu realitas yang tidak terkendali yang akan membuat manusia kehilangan maknanya.

5. Epilog

Dari pemaparan sistem representasi dan Telefilm, ditemukan suatu hal yang menarik dalam membantu kita membangun suatu telaah dan pemaknaan terhadap suatu obyek visual baik yang bersifat *still* maupun yang bersifat *moving images* dalam menentukan suatu premis terhadap suatu permasalahan melalui suatu metoda yang bersifat "*content analysis*".

Referensi

- Hall, Stuart, *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, SAGE Publication, London-Thousand Oaks-New Delhi, 1997.
- Howells, Richard. *Visual Culture*. Polity Press and Blackwell Publisher Ltd, a Blackwell Publishing Company, 2003.
- Leeuwen, Theo van and Jewitt. Carey, *Handbook of Visual Analysis*, SAGE Publication, London, 2001.
- Piliang, Yasraf Amir. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Jalasutra, 2004.
- Wolf, Janet. *The Social Production of Art, Communication and Culture*. Macmillan, 1981
- Situs resmi Film Animasi The Animatrix: <http://www.intothematrix.com/>