

# UNDERGROUND, OR ONCE THERE WAS A COUNTRY

Harifa Ali Akbar Siregar

**Abstrak:** Film memiliki kemampuan untuk menghadirkan memori. Tidak hanya itu, film juga mampu menjadi memori. Melalui kekhasannya sebagai media audio dan visual film membawa penontonnya dari kurungan ruang dan waktu untuk masuk ke dalam situasi berbeda. Hal tersebut dapat disaksikan pada film garapan Emir Kustirica, *Underground*. Film yang mengedepankan kekuatan memori, gerak dan pergerakan, serta imajinasi. Melalui *Underground* penonton tidak hanya diajak mengetahui tentang sebuah negara, Yugoslavia, juga dibawa masuk ke kisi-kisi sejarah dan imajinasi yang sublim.

**Abstract:** *Film has the ability to bring memories. It is not only that, film is also capable of becoming a memory. Through uniqueness as audio and visual media, movies brings the audience out of confinement of space and time to get into a different situation. The example can be seen in the film by Emir Kustirica, Underground. The film that puts the power of memory, motion and movement, as well as the imagination. Underground not only invite the audience to know about a country, Yugoslavia, also brought them into the history and imagination which is sublime. Those which related with the state that once existed.*

**Keywords:** *film, memory, movement, Emir Kusturica, Underground*

## Prolog

Sebagai pelengkap dari karya-karya desain material, seperti kursi, meja, mobil, motor, pakaian, dan lainnya sekarang ini kita dihadapkan pada karya-karya dari desain visual; film, iklan, situs internet, poster, dan lainnya. Karya-karya tersebut mengisi dan mewarnai kehidupan sehari-hari masyarakat sebagai tampilan yang estetis, kreatif, dinamis, juga menjual. Kekhasan dari karya-karya desain tersebut

yang kemudian memungkinkan dilakukan studi mendalam terhadapnya. Apakah sebagai sebuah artefak utuh yang dikaji melalui kaca mata fungsi dan manfaat, atau juga sebagai bagian dari keseluruhan sebuah sistem yang hidup dan bermain di tengah-tengah masyarakat.

Pada titik ini karya desain tidak bisa lepas dari sebuah atau beberapa kebudayaan yang melandasinya, begitu juga sebaliknya. Karya desain ada dan

Harifa Ali Akbar Siregar adalah Staf Pengajar pada  
Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Multimedia Nusantara (UMN)  
Tangerang.

e-mail : egopye@gmail.com



Gambar 1. Pembukaan film *Underground* karya Emir Kusturica

bermakna ketika terdapat sebuah bentuk kebudayaan yang mengapresiasinya dan mengikatnya menjadi sebuah artefak. Proses pemaknaan terhadap kehadiran karya desain tersebut tidak akan lekang arti jika, atau selama, kebudayaan yang mendasarinya tetap hidup dan berkembang.

Makna yang hadir pada sebuah karya desain pun bisa bermacam jadinya. Mungkin saja makna nyata yang didasari oleh kegunaan yang sebenar-benarnya dari karya tersebut. Bisa juga makna yang artifisial, makna yang tidak didasari pada kenyataan, tapi hadir sebagai bentuk dari dinamika dan fenomena yang ada. Ketika karya desain yang dihasilkan berdasarkan material atau bahan lebih banyak berguna secara fisik, maka karya-karya desain visual melayani fungsi dan makna lain dari kehadiran sebuah desain. Meskipun tidak bisa dipungkiri jika dikatakan bahwa karya desain material pun berarti karya desain visual, karena entah itu kursi, meja dan lainnya tetap akan ditangkap dan dimaknai sebagai sebuah bentuk oleh indera penglihat adalah bagian dari karya desain visual.

Tulisan ini tidak hendak mengkaji perbedaan dan kemungkinan persamaan yang

bisa timbul dari kedua macam perbedaan terhadap karya desain tersebut. Apa yang hendak dikaji, dan dicoba secara mendalam adalah tentang hubungan sebuah film sebagai anak kandung karya desain visual dengan kebudayaan yang melandasi kehadirannya. Hubungan sebuah film dengan efek-efek budaya yang hadir setelahnya sebagai sebuah akibat langsung dari hubungan nyata sebuah karya dengan kebudayaan yang melandasi atau menginspirasikannya.

Film tersebut adalah *Underground, or once there was a country*, karya sutradara Bosnia, yang kemudian merevisi nasionalitasnya sendiri menjadi Serbia, Emir Kusturica. Film yang berhasil meraih *Palem Emas*, penghargaan tertinggi, pada festival film *Cannes* di Prancis tahun 1995. Film yang akan membawa kita masuk ke dalam sejarah sebuah negara, atau pernah menjadi sebuah negara, Yugoslavia. Film yang mengajak pemirsanya ke dalam tiga buah fase perang, masa yang niscaya dialami semua negara di dunia ini. Sebuah film yang kemudian menghasilkan banyak pujian juga kritikan.

Terlepas dari semua itu, *Underground* memang layak untuk dikaji, diberi poin lebih tidak hanya karena ide dan konsep

utama dari film tersebut, tetapi juga karena sajian visual, kaitannya terhadap unsur-unsur budaya dan sejarah, juga pandangan terhadap arti sebuah, atau sekian banyak, perang. *Underground* memberikan makna yang berbeda terhadap sebuah sejarah bangsa dan kebudayaan. Inilah yang kemudian menjadikan *Underground* ada tidak hanya sebagai karya sinema sejarah, tetapi juga karya visual yang kaya akan makna. Kajian terhadap *Underground* sebagai karya visual tentu tidak lepas dari kajian *Underground* sebagai sebuah narasi (bahasa/linguisitik).

### **Film, Bahasa atau Sistem Bahasa?**

Sejak lama banyak pihak menyejajarkan sinema dan visualisasinya dengan bahasa. Christian Metz (1974) telah mengingatkan untuk waspada terhadap kategori sinema sebagai bahasa. Dari pada menanyakan, “dalam cara apa sebuah sinema adalah bahasa?”, ia justru menanyakan, “dalam kondisi yang bagaimana sinema dapat dipertimbangkan sebagai sebuah bahasa?”

Pertanyaan ini kiranya mampu menggambarkan bahwa kajian terhadap sinema kerap terjebak pada kajian terhadap unsur-unsur narasi di dalamnya, hingga mengabaikan apa yang hadir sesungguhnya dari visualisasi adegan per adegan dalam sinema. Menghadapi kenyataan ini Gilles Deleuze (2001) memiliki pandangan bahwa pada titik-titik tertentu kajian terhadap sinema harus mampu memisahkan diri dari kajian terhadap terhadap sistem keba-

hasaan (*language*), tapi memposisikan diri untuk mengkaji aspek-aspek kebahasaan (*language*), meskipun aspek kebahasaan itu bukan sesuatu yang bersifat verbal dan beroperasi secara mandiri dari sistem kebahasaan.

Hal ini layaknya prinsip bahwa linguistik hanya bagian dari semiologi yang kemudian menyadarkan kita bahwa ada bahasa tanpa sistem bahasa (*semes*) dimana di dalamnya terdapat sinema seperti halnya bahasa tubuh, pakaian atau musik. Maka dari itu untuk menghindarkan kajian sinema dari bahasan yang sepihak terhadap unsur-unsur narasi, ada baiknya kita tidak mengkaji bagian-bagian yang hanya berdiri sebagai unsur bahasa, seperti artikulasi ganda dalam sinema.

Kajian terhadap sisi visual sinema mau tidak mau harus terpusat pada kajian tentang pergerakan (*movement*), baik terhadap gerak kamera atau pun apa yang nampak pada adegan-adegan, hubungan audio-visual, dan montase (dalam hal ini kaitan sinema dengan karakteristiknya menampilkan gambar berurutan, yang membedakan sinematografi dengan fotografi meskipun pada kedua-duanya terdapat unsur visual). Meskipun demikian, rasanya tidak mungkin melepaskan kajian sinema semata sebagai karya visual tanpa mengkaji unsur-unsur narasinya. Bagaimana pun, dengan adanya unsur narasi tersebut, maka karya sinema menjadi lebih menarik dan layak dikaji. Akan tetapi, pembatasan kajian pada unsur visual semata kiranya bisa menghindarkan ka-

jian sinema dari jebakan pembacaan akan narasi.

Oleh karena itu, tulisan ini akan mencoba menjajaki kemungkinan mengkaji *Underground* sebagai sebuah sinema dengan melakukan penelaahan terhadap unsur-unsur visualnya dengan menggunakan bingkai konseptual yang dihasilkan Gilles Deleuze dalam dua bukunya (2001), *Cinema 1 the movement-image; cinema 2 the time-image*. Deleuze dalam pengantar Cinema 1 menjelaskan, “*this study is not a history of the cinema. It is a taxonomy, an attempt at the classification of images and signs*”. Kekhususan pembatasan pembahasan kajian pada unsur-unsur *images and signs* diharapkan dapat menjembatani terciptanya sinema sebagai karya visual yang dekat hubungannya dengan kategori karya desain visual sebagai cara lain mengkaji sinema di luar bingkai pembacaan narasi.

Sinema, faktanya, bekerja dengan dua elemen yang melekat di dalamnya: bagian-bagian yang saling berhubungan yang kita kenal sebagai *image*; dan sebuah pergerakan; pada suatu waktu tertentu yang bersifat tidak personal, seragam, abstrak, tidak terlihat, atau tidak dapat ditangkap begitu saja. Dua hal ini, *image* dan *movement*, juga waktu (*time*) yang menjadi bahasan utama Deleuze.

### ***Images dan Signs dalam Underground***

*Image* adalah apa yang dapat dengan kasat mata kita lihat di layar kaca ketika sebuah

sinema berlangsung. *Image* kemudian dapat kita kaji dalam kaitannya dengan montase (gambar yang berurutan) atau terikat pada satu bagian (*snapshot*) saja yang kita anggap mewakili sesuatu dan mampu berbicara lebih kepada kita. Di sisi lain, pergerakan (*movement*) adalah hubungan *image* dengan karakteristik sinema menghasilkan montase. Akan tetapi, *movement* dalam pandangan Deleuze, didasarkan pada tiga tesis Henri Bergson terhadap *movement*, adalah tidak semata montase, juga bagian-bagian terpisah, namun satu, atau satu namun terpisah, yang melandasi hubungan antara keseluruhan sebuah sinema dengan ide besarnya.

*Movement* dapat timbul dari sebuah ilusi penonton akan kehadiran *image* dan montase pada layar kaca, atau apa yang disebut Bergson sebagai *immobile section*. *Movement* juga apa yang muncul dari relasi-relasi yang menghubungkan ide sebuah sinema dengan *image* itu sendiri, kemampuan sebuah *image* menghubungkan dirinya dengan keseluruhan ide atau murni sebagai sebuah *snapshot* dalam kerangka pergerakan per adegan yang hadir.

Tanda (*sign*) di sini jelas kiranya merujuk kepada klasifikasi awal yang dihasilkan Ferdinand de Saussure (1965). Tanda, bagi Saussure, adalah sebuah objek fisik yang memiliki sebuah makna. Tanda bisa juga berarti sesuatu yang mewakili sesuatu yang lainnya. Di sini kiranya mulai muncul pembagian terhadap tanda

sebagai sebuah simbol; juga ikon. Saussure kemudian menambahkan, sebuah tanda terdiri dari sebuah *signifier* dan sebuah *signified*. Ketika *signifier* adalah tanda dari *image* sebagaimana kita tangkap atau lihat dan pahami; *signified* sendiri adalah konsep mental terhadap apa yang melandasinya. Konsep mental atau non fisik adalah yang menghasilkan perbedaan pemahaman terhadap tanda, tergantung kepada pandangan umum dimana tanda itu digunakan baik sebagai bagian dari



Gambar 2. Film *Underground* karya Emir Kusturica

bahasa ataupun kebudayaan.

Kajian sinema sebagai usaha untuk mengklasifikasi *image* dan *sign* tentu dapat menjadi sangat kaya, penuh variasi, dan perbedaan pemahaman. Jika montase dapat didekati dengan konsep *movement*, maka *snapshot* adalah *image* yang berhenti pada dirinya sendiri tanpa perlu menghubungkannya dengan keseluruhan ide dari sinema. Konsep ini bukan hal mudah untuk dimengerti. Kajian terhadap sinema kemudian melebar ke dalam unsur-unsur budaya dan bahasa yang melandasi pemahaman penonton, bisa juga penulis, terhadap aspek-aspek visual sebuah

sinema (entah itu montase, *snapshot*, pergerakan kamera, jenis-jenis *shot*, atau pun *setting* dimana adegan berlangsung) dalam hubungannya dengan karakteristik sebuah budaya dan/atau bahasa.

Luasnya kajian terhadap sinema kemudian menjadi hal yang tidak bisa dihindari. Meskipun begitu, dengan melakukan penerapan konsep Deleuze, kiranya dapat dihasilkan kajian sinema yang lebih kaya dan luas dari pada sekedar pembacaan terhadap aspek narasi. Sehingga kemudian dapat menjawab pertanyaan Metz, “dalam kondisi yang bagaimana sinema dapat dipertimbangkan sebagai sebuah bahasa?”

*Underground* dipilih karena, dalam pandangan penulis, kekayaan yang terdapat di dalamnya, baik unsur visual maupun narasi, yang dapat menghubungkan sebuah karya sinema dengan unsur-unsur kebudayaan besar yang pernah mewarnai dunia materi dan immateri kita sekarang. *Underground* memungkinkan sebuah hubungan yang nyata dengan konsep-konsep modern dan posmodern, baik dari aspek visual maupun narasi.

Film ini merupakan karya yang cukup lama dipersiapkan dan memiliki durasi yang cukup panjang, versi layar lebarnya berdurasi lebih dari tiga jam sementara versi televisinya lebih dari lima jam. Oleh karena itu pula tulisan ini menjadi miskin gambar atau visualisasi dari adegan-adegan *Underground*. Faktor pertama adalah panjangnya masa tayang, dan yang kedua adalah, kelebihan dan kekurangan



Gambar 3. Visualisasi film *Underground* karya Emir Kusturica

*Underground* jika dikaji secara visual, kayanya setiap bagian film akan kaidah-kaidah pembahasan secara visual.

### **Visualisasi *Underground***

Salah satu kunci utama kekuatan visual pada *Underground* adalah penggunaan tayangan dokumenter. Tercatat beberapa kali potongan-potongan dokumenter dimasukkan ke dalam film. Pertama-tama adalah yang menggambarkan masyarakat Slovenia di Maribor dan Kroasia di Zagreb menyambut kedatangan pasukan Nazi dengan suka cita, layaknya tayangan yang

menunjukkan kegembiraan masyarakat Indonesia ketika Jepang datang mengusir Belanda dan memproklamirkan dirinya sebagai Saudara Tua, sebaliknya di Beograd kehancuran akibat pemboman justru terjadi. Penggunaan tayangan dokumenter ini menimbulkan banyak reaksi. Tayangan yang kiranya dapat diartikan bahwa Kroasia dan Slovenia berkolaborasi dengan Nazi sementara Serbia berusaha sekuat tenaga melawan invasi.

Kusturica sendiri mengatakan bahwa penggunaan tayangan tersebut tidak ada hubungannya sama sekali dengan pandan-



Gambar 4. Tayangan dokumenter yang memperlihatkan disambutnya pasukan Nazi oleh penduduk Maribor



Gambar 5. Hal yang sama terlihat dari gambaran mengenai Zagreb



Gambar 6. Namun di Beograd, kehancuranlah yang terlihat

gan terhadap nasionalismenya. Kusturica berkeras bahwa ia ingin menunjukkan kepada dunia barat yang selama ini mengatakan bahwa Serbia adalah satu-satunya agresor dalam perang Balkan yang menewaskan ribuan orang etnis Bosnia. Terlepas dari benar atau salahnya kontroversi tersebut, kajian visual terhadap tayangan

dokumenter tersebut justru menunjukkan kekhasan tersendiri. Kusturica justru menonjolkan sebuah komedi gelap dalam penggunaan tayangan dokumenter.

Di akhir tayangan, cuplikan dokumenter yang paling awal posisinya dalam durasi *Underground*, tokoh utama Petar Popara “Blacky” berjalan-jalan di kerumunan



Gambar 7. Kota Beograd dalam film *Underground*

masyarakat dan reruntuhan kota Beograd. Melihat kehancuran akibat serangan Nazi, kesibukan masyarakat menyelamatkan diri dan barang-barang mereka.

Blacky adalah sosok di kiri dalam adegan ini, kiranya adalah kolase dari cuplikan tayangan dokumenter yang Kusturica gunakan dalam *Underground*. Keinginan apa yang hendak ditampilkan di sini? Tanpa membahas permasalahan ideologi yang kiranya bisa dimunculkan dalam adegan di atas, Kusturica sepertinya bermain-main dengan karakteristik sebuah adegan dengan hubungannya terhadap montase.

Tayangan dokumenter, terlebih yang menunjukkan kondisi perang, tentu lekat dengan unsur-unsur sejarah dan ideologi. Kusturica melepaskan kecenderungan itu. Apa yang hendak ia sampaikan adalah murni sebuah penegasan terhadap keseluruhan jalannya narasi film. Penguat untuk membangun pemahaman penonton terhadap ide cerita.

Adegan munculnya Blacky dalam cuplikan dokumenter itu justru memotong keseluruhan montase. Urutan gambar yang terbangun dari *shot-shot* sebelumnya menjadi putus dan bersambung lagi setelah cuplikan dokumenter itu usai. Unsur kes-

eluruhan shot menjadi hilang karena perbedaan warna, latar belakang, dan audio tayangan dokumenter.

*Underground* sendiri dibuka dengan adegan yang sedikit surealis, Blacky dan Marco, tokoh utama lainnya, menaiki kereta kuda sambil menghamburkan uang dan diiringi oleh sekelompok pemain musik.

Perlu diketahui, *Underground* selama durasi tayangnya selalu dipenuhi dengan musik. Sepanjang film niscaya penonton akan ditemani oleh musik garapan Goran Bregovic yang dikhususkan untuk film ini. Penggunaan musik ini akan menambah kekayaan audio yang *Underground* hadirkan. Musiknya sendiri bercorak khas musik tradisional Balkan dimana terdapat unsur-unsur instrumen tiup yang kental. Apa yang menarik adalah hampir dalam setiap adegan dalam film, para pemain musik itu selalu hadir. Memainkan musik, entah sebagai memberi semangat atau penegas kedukaan pada tiap-tiap shot yang *Underground* tampilkan.

Sebagaimana disebutkan di awal, *Underground* adalah cerita tentang perang dalam tiga babak. Babak pertama adalah perang dunia kedua yang langsung bisa dirasakan dengan kehadiran adegan-ade-



Gambar 8. Film *Underground* karya Emir Kusturica



Gambar 9. Kehancuran kota Beograd yang disebabkan oleh kedatangan pasukan Nazi dalam film *Underground*

gan ini.

Pada bagian ini kontroversi yang di atas sudah disebutkan timbul. Kusturica seolah-olah menunjukkan bahwa perang dunia dan kedatangan pasukan Nazi ke tanah Yugoslavia menimbulkan kerusakan paling parah pada kota Beograd. Sementara dua kota lain, kebalikannya yang terjadi. Perlu diingat, ketiga kota berbeda itu dihuni oleh golongan etnis yang berbeda juga, yang kemudian akan memicu perang Balkan. Kita akan membahas hal itu di bagian yang lain.

Apa yang tampak jelas di sini adalah penegasan Kusturica dalam memposisikan filmnya. Ia jelas hendak memberi nilai lebih akan kerusakan pada kota Beograd. Hal ini kemudian akan membentuk struktur yang jelas terhadap keseluruhan cerita dari *Underground*, terkait *setting* film yang memang berlangsung di Beograd. Narasi film kemudian beranjak kepada perjuang-

an-perjuangan Blacky dan Marco dalam peran serta mereka memperjuangkan kemerdekaan Yugoslavia di bawah komando Tito. Pada bagian ini penonton dibuat sadar oleh arti sebenarnya dari judul film, *Underground*, yang secara harfiah memang berarti bawah tanah.

Bawah tanah adalah ruangan yang secara khusus dipersiapkan Marco untuk menampung kerabatnya dari serbuan dan kekacauan yang terjadi di Beograd. Marco secara tidak langsung memenjarakan Blacky dan orang-orang lainnya di lingkungan bawah tanah. Mereka dipaksa bekerja membuat senjata dan dibuat percaya bahwa perang terus menerus berlangsung di atas tempat mereka tinggal.

Tercatat berkali-kali kamera bergerak menyoroti kondisi ruang bawah tanah itu dengan lingkungan di atasnya. Pergerakan kamera pada titik ini adalah sebuah kekuatan lain dari montase untuk menggambar-

kan kepada penonton tentang apa yang terjadi di bawah dan bagaimana kondisinya saat ini di dunia yang sebenarnya, di atas tanah. *Images* pada bagian ini berubah menjadi tanda (*signs*). Sebuah gambar realitas menjadi tanda akan normalnya kehidupan. Di sisi yang lain, kondisi tidak nyata adalah tanda sebuah gejala kegilaan yang sebenarnya sedang terjadi di kehidupan tersebut.

Narasi berlanjut kepada sejarah berakhirnya perang dunia kedua dan terbentuknya negara Yugoslavia. Tito diangkat menjadi pemimpin. Marco menjadi karib Tito, bahkan dalam beberapa adegan, lagi-lagi kolase antara tayangan dokumenter dan kenakalan Kusturica, Marco berdiri di samping Tito. Bersalaman dengannya, menari bersama tamu-tamu undangan dalam acara kenegaraan. Yang lebih gila, adalah pidato Marco di hadapan ribuan orang.

Inilah tanda diawalinya babak kedua dari *Underground*. Kusturica menamainya, fase perang dingin. Dunia terbagi menjadi blok barat dan timur, dimulainya pertaruhan antara komunisme dan demokrasi. Itulah yang terjadi dalam catatan sejarah peradaban kita ini. Akan tetapi, di bawah sana, dalam gambaran *Underground*-nya Kusturica, dunia tidak berubah. Blacky dan rekan-rekan lainnya masih hidup di jaman yang sama layaknya era pendudukan Nazi. Sementara Marco menjadi tokoh yang berkuasa di Yugoslavia, Blacky dalam cerita Marco adalah seorang pahlawan yang merelakan hidupnya demi kemerdekaan. Narasi terus berputar hingga Blacky hen-

dak menikahkan Jovan, anaknya.

Adegan-adegan inilah yang kemudian teramat memikat. Apa yang dikenal sebagai ciri dari Kusturica muncul pada adegan-adegan "*magic realisme*", tempat tidur dan karakter-karakter yang berterbangan, dan lainnya. Pada pusat adegan pernikahan Jovan, kita akan menjumpai bagaimana mempelai wanita terbang melintasi ruang bawah tanah dengan gaun dan penutup kepalanya yang berkibar tertiuip angin. *Shot* yang sangat romantis dan sangat Kusturica. Akan tetapi, secara tiba-tiba kamera langsung bergerak menunjukkan kondisi asli dari "*magic realisme*" tersebut. Yang kita jumpai adalah kenakalan Kusturica.

Sang mempelai terbang dengan bantuan sejumlah alat, begitu juga angin yang meniup busananya. Pada bagian ini dapat kita saksikan bagaimana Kusturica secara tegas menghadirkan *images* yang kuat pada kehadiran awal sang mempelai. Sebuah tanda akan "*magic realisme*" yang seketika itu juga dihancurkan dengan pergerakan kamera yang menyoroti kondisi nyata yang sama sekali tidak "magic".

Babak Perang Dingin ini bisa dianggap sebagai sentral dari cerita *Underground*, jika dilihat dari segi narasi. Di sini penonton dihadapkan pada kelicikan Marco mengurung Blacky dan yang lainnya di ruang bawah tanah selama bertahun-tahun. Pada babak ini pula kita melihat bagaimana Blacky kemudian mampu keluar dan berhadapan dengan dunia yang justru sama sekali tidak ia kenal. Cerita pengkhianatan, cinta, geger budaya menghiasi babak kedua



Gambar 10. Babak Perang Balkan dalam film *Underground*

### *Underground.*

Yang terakhir adalah babak Perang lagi. Perang di sini adalah perang Balkan, Pembantaian etnis Bosnia oleh Serbia pasca hancurnya Yugoslavia. Babak terakhir adalah babak penutup tentu saja, dan seperti babak-babak sebelumnya, Kusturica memberikan penonton kejutan-kejutan dengan visualisasi dan narasi kenyataan pahit yang melanda bekas negara Yugoslavia.

### **Epilog**

Apa yang diulas di atas hanya sekian dari begitu banyak unsur visual yang mampu dikaji dari sebuah karya film, dalam hal ini *Underground*. Apa yang belum diulas, yang belum mampu diulas oleh penulis, adalah kekayaan yang luar biasa dari sebuah karya sinema dengan visualisasi-visualisasinya; baik jika dilihat dari montase, pergerakan kamera, atau sekedar membaca sebuah *snapshot*. Kekayaan yang jika kita saksikan filmnya secara langsung maka tulisan ini akan terasa teramat sangat miskin.

Bagian penting lain yang perlu diulas

di tulisan ini adalah bagaimana kemudian sebuah karya sinema mampu bermain dalam ranah kebudayaan. Dalam kasus *Underground* adalah gambaran pahit mengenai *once there was a country*. Yugoslavia, atau dalam bahasa Slavoj Zizek (1997), Yugo-Nostalgia, adalah negara dengan beragam etnis. Kekayaan kultural yang mewakili satu dan lain bagian dari sebuah bangsa. Apa yang *Underground* ceritakan dibalik kenakalan dan “*magic realisme*” Kusturica adalah sebuah kehancuran yang diakibatkan perang.

Permasalahan kita tentang perang adalah ketidakmampuan kita mencegah kehancuran. Apa yang perang coba, dan akan selalu hadir, adalah *chaos* yang entah akan menjadi apa. Sebuah kejadian yang tidak akan bisa kita perkirakan. Perang akan selalu memakan korban, entah nyawa manusia, harta benda, maupun semangat dan unsur-unsur mental. Oleh karena itulah, banyak pihak bersikap menentang perang, memperjuangkan nilai-nilai perdamaian untuk tidak terjebak dalam konflik kepen-

tingan yang sementara dan terbagi.

Akan tetapi, sejarah manusia dan peradabannya adalah sejarah tentang perang. Catatan kelam tentang penghancuran dan kemusnahan. Berdasarkan proses membenaran apapun, kita tetap akan berhadapan dengan kenyataan akan perang. Entah atas dasar apa, bisa ideologi, agama, politik, tinta yang mencatatkan perjalanan manusia, salah satunya, bahkan bisa saja seringnya, tertulis dengan darah.

Slavoj Zizek mengomentari film ini sebagai, "*Underground, or Ethnic Cleansing as a Continuation of Poetry by Other Means*". Bagi Zizek, *Underground* juga karya sastra. Sebuah puisi dengan unsur-unsur bahasa di dalamnya. Puisi yang menceritakan kepada pembacanya tentang pembersihan etnis. Zizek pada tulisannya sepertinya lebih merujuk terhadap keberpihakan Kusturica kepada etnis Serbia. Sebuah pengesahan dari *genocide* yang terjadi pada era perang Balkan. Entah nyata atau tidak bagi penonton yang tidak paham sepenuhnya terhadap sejarah Balkan, nampaknya bagi mereka yang pernah mengisi bekas negara Yugoslavia, Yugo-nostalgia yang dihadirkan Kusturica dalam *Underground* memiliki bias-bias yang nyata akan propaganda Serbia dalam membenarkan pembersihan etnis Bosnia.

Kehadiran opini Zizek dan beberapa intelektual barat lainnya sepertinya menegaskan arti penting sebuah *Underground* dalam membentuk opini publik terhadap aspek-aspek kebudayaan. Kebudayaan masyarakat yang pernah ada, yang hil-

ang terenggut oleh perang, dan kemudian dibentuk secara perlahan oleh mereka yang menghargainya dan merasa masih perlu menghidupinya.

Adegan pada gambar berikut adalah penutup dari *Underground*. Mereka yang menari di atas tanah yang terpisah dan mengapung di air adalah mereka yang berperan aktif dalam *Underground*. Secara sederhana bisa kita artikan, dari mengikuti alur narasi dan visualisasi film, yang terpisah adalah apa yang hilang ketika Yugoslavia terpecah. Dan mereka yang menari di atas tanah itu adalah mereka yang selalu merasa menjadi bagian dari sebuah negara yang dulu pernah ada.

Film, layaknya benda desain lainnya, memiliki unsur-unsur dan makna yang melekat pada dirinya, material atau pun non-material. Desain dalam *Underground* adalah desain visual yang kental dengan unsur kenakalan. Kusturica memang melewati beberapa karakteristik peradaban dalam penciptaan filmnya. Ia tidak sekedar bermain-main dengan narasi sebagai struktur besar sebuah karya, juga bermain-main dengan visualisasi setiap adegannya. Konsep modern diputarbalikkan oleh Kusturica. Bukannya menghasilkan kebaruan, Kusturica justru mempermainkan penempatan tayangan dokumenter guna mencapai tujuan yang ingin dicapai melalui visualisasi adegan-per-adegan. Mungkin *Underground* bisa dikategorikan sebagai karya sinema dengan corak posmodern di dalamnya, jika dilihat dari kenakalan dan unsur bermain-main, yang memungkink-

an didefinisikannya *Underground* sebagai film tanpa definisi. Film ini bisa saja masuk ke dalam kategori film sejarah tentang sebuah bangsa dan perang yang pernah melandanya. Bisa juga sebagai film perang yang anti-perang. Atau, mengikuti bahasan Zizek sebagai film dengan nuansa puisi di dalamnya yang bercerita tentang propaganda etnis Serbia.

Rasanya penonton bebas memberi arti dan definisi pada *Underground*. Kusturica sendiri dalam pernyataannya menyebutkan kalau pada awalnya film ini dihadirkan sebagai film seni, yang berarti juga film yang mampu berbicara dalam banyak ruang dan makna. Pada akhirnya *Underground* sendiri ditutup dengan pernyataan, “*with pain, sorrow, and joy, we shall remember our country, as we tell our children stories that start like fairytales, once upon a time, there was a country*”. •

## Referensi

- Barthes, R. (1983). *Mythologies*. London, United Kingdom: Granada.
- Barthes, R. (1994). *The Element of Semiology*. New York, USA: Hill and Wang.
- Barthes, R. (1999). *Empire of Signs*. New York, USA: Hill and Wang.
- Bazin, A. (2005). *What is Cinema 1*. California, USA: University of California Press.
- Bazin, A. (2005). *What is Cinema 2*. California, USA: University of California Press.
- Benjamin, W. (1969). *Illuminations. Essays and Reflections*. New York, USA: Schocken Books.
- Deleuze, G. (2001). *Cinema 1: The Movement – Image*. London United Kingdom: The Athlone Press.
- Deleuze, G. (2001). *Cinema 2: The Time – Image*. London, United Kingdom: The Athlone Press.
- Homer, S. (2003). *Retrieving Kusturica's Underground as a Critique of Ethnic Nationalism*. Greece: City College.
- Metz, C. (1974). *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Chicago, USA: The University of Chicago Press.
- Piliang, Y. A. (1999). *Hiper-realitas Kebudayaan*. Yogyakarta, Indonesia: LKiS.
- De Saussure, F. (1965). *Course In General Linguistics*. New York, USA: The Philosophical Library.
- Strickland, R. (2003). *Spontaneous Cinema as Design Practice dalam Design Research Methods and Perspectives*. Ed. Laurel Brenda. Hlm. 118-128. Massachusetts, USA: The MIT Press.
- Thwaites, A. (1994). *Tools for Cultural Studies*. Melbourne, Australia: Macmillan.
- Walker, A. J. (1989). *Design History and the History of Design*. Winchester, USA: Pluto Press.

Wead, G & Lellis, G. (1981). *Film: Form and Function*. Boston, USA: Houghton Mifflin Company.

Zizek, S. (1997). *Underground, or Ethnic Cleansing as a Continuation of Poetry by Other Means*. Intercommunication, no. 18., [www.lacan.com](http://www.lacan.com)

Zizek, S. (1997). *Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism*. *New Left Review* (I) 225 (September/October 1997), hal. 37-40.