

Gembala Manusia dalam Naskah Film *The Island*: Nekropolitik Mbembe

Maharanny Setiawan Poetri
Universitas Gadjah Mada, Indonesia

maharannysetiawanpoetri@mail.ugm.ac.id

Abstrak

The Island menceritakan tentang bagaimana perusahaan bernama *The Sanger Institute* mengelola investasi kesehatan dengan memproduksi *agnate* (budak donor). Dalam perusahaan ini, para *agnate* terisolasi dalam matriks-matriks birokrasi totaliter. Penelitian ini bertujuan untuk menyingkap nekropolitik dalam naskah film *The Island* karya Caspian Tredwell-Owen dengan menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Perspektif nekropolitik Mbembe digunakan sebagai lensa untuk melihat bagaimana perusahaan memiliki *necropower*, dan *agnate* sebagai subjek *the living death*. Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut: 1) Perusahaan sebagai kedaulatan tertinggi karena menciptakan *agnate* —menerapkan nekropolitik; 2) *The Island* merupakan istilah yang digunakan perusahaan untuk mengkonstruksi tatanan sosial-politik yang ditujukan untuk *agnate* —berupa tujuan akhir (terbunuh) bagi *agnate* sebagai subjek *the living death*.

Kata kunci: nekropolitik, subjek *the living death*, *mbembe*, *the island*

Pendahuluan

"But what if you did have a twin?" tanya dr. Sanger (Tredwell-Owen, 2004). bagaimana jika anda memiliki kembaran yang dibutuhkan tubuh anda?; kutipan dialog dalam naskah film *The Island* —kiat promosi kepada calon polis asuransi yang perusahaan bernama *The Sanger Institute* targetkan; promosi ini bertujuan agar produk laku terjual dan menghasilkan profit bagi perusahaan. Naskah film *The Island* yang ditulis pada tahun 2004 oleh Caspian Tredwell-Owen mengangkat tema futuristik —menawarkan cerita tentang lika-liku kehidupan produk manusia rekayasa atau klon dari perusahaan bioteknologi. Perusahaan bioteknologi ini di bawah kendali sang pencipta produk (*agnate*) dari sel genetik polis asuransi yang telah membayar untuk *jaga-jaga* apabila polis asuransi membutuhkan donor alternatif tanpa mengorbankan waktu dan kerabat. Seperti yang telah disebutkan, penciptaan *agnate* didasari atas keperluan bisnis, tidak dilihat bagaimana *agnate* tumbuh sebagai wujud manusia sempurna, bersifat ganda terhadap penyumbang sel aslinya; perusahaan dengan kesadaran penuh mengatur kehidupan *agnate* secara absolut dan totaliter. Dengan ini, perusahaan adalah kedaulatan tertinggi yang bebas mencampuri urusannya terhadap *agnate*, termasuk menciptakan, mengontrol, membekukan, dan membunuh *agnate* yang sudah diluar tujuan perusahaan.

Kilasan cerita dalam naskah film *The Island* menampakkan adanya bentuk kekuasaan yang berbeda karena melibatkan manusia sebagai produk perusahaan. Bentuk kekuasaan yang berdaulat, berdasarkan hak untuk mengambil kehidupan atau membiarkan hidup, telah "digantikan oleh kekuatan untuk mendorong kehidupan atau melarangnya sampai mati" (Foucault, 1990, p. 138). Ini adalah kekuatan yang mengatur masyarakat dengan menghasilkan normalisasi (Foucault, 1990, p. 144) dan oleh mekanisme keamanan yang mendambakan "untuk mengoptimalkan keadaan kehidupan" (Foucault, 2003:246). *Sovereign* yang dikemukakan Foucault menjadi

sarang terlahirnya perkembangan perspektif; biopolitik yang diajukan Agamben terhadap bentuk kekuasaan memainkan perannya, menciptakan *biopower* yang menjadi senjata kedaulatan agar eksistensi kekuasaan terus berjalan.

Mbembe (2019) mengotak-atik pendapat tersebut dengan wujud nekropolitik. Berangkat dari perspektif Agamben (1998) mengenai biopolitik dan *biopower* serta totalitarianisme Arendt, nekropolitik mengacu pada penggunaan kekuatan sosial dan politik untuk mendikte bagaimana beberapa orang dapat hidup dan bagaimana orang lain harus mati. Perspektif ini menyoroti kemampuan penguasa untuk melakukan kontrol atas kematian dan penciptaan "dunia kematian," di mana populasi besar mengalami kondisi kehidupan yang mengarah pada kematian mereka; populasi ini terhimpun dari subjek *the living dead* yang posisinya berada pada keadaan eksistensi di mana individu-individu dilucuti dari hak pilihan mereka dan mengalami kondisi-kondisi yang nyaris tidak menopang kehidupan (Mbembe & Corcoran, 2019). Subjek ini tidak dibunuh secara aktif, tetapi hidup mereka sangat dibatasi dan didevaluasi, meninggalkan mereka dalam keadaan kerentanan dan menempati ruang-ruang di mana orang-orang hidup dalam kondisi yang mengancam jiwa (*death world*). (Mbembe & Corcoran, 2019).. Penggambaran nekropolitik ini dihadirkan dalam naskah film *The Island*.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menyingkap nekropolitik dalam naskah film *The Island* karya Caspian Tredwell-Owen dengan menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Penggunaan metode deskriptif kualitatif untuk memahami konstruksi tatanan sosial-politik antara *agnate* dan perusahaan serta mengidentifikasi nekropolitik dengan menggunakan perspektif Mbembe. Menurut Moleong (2017, pp. 2–6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode ini dimulai dari pengumpulan data, klasifikasi data, sampai pada pembuatan laporan. Data penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, dialog dan kalimat dalam naskah film *The Island* karya Caspian Tredwell-Owen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi, 1) Membaca dan memahami naskah film *The Island* karya Caspian Tredwell-Owen. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang isi naskah sebagai objek penelitian 2) Melakukan studi kepustakaan terkait dengan isu penelitian. Tujuannya adalah untuk memperkaya wawasan dan landasan teori penelitian, dan 3) Mencari dan mencatat adegan, peristiwa atau dialog yang berkaitan dengan konstruksi sosial-politik dan identifikasi nekropolitik. Pencatatan dilakukan secara sistematis untuk memudahkan analisis data sesuai kerangka perspektif yang diaplikasikan.

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya nekropolitik dalam naskah film *The Island* karya Caspian Tredwell-Owen. Sebagai tambahan, hasil diuraikan sebagai berikut: pertama, perusahaan sebagai kedaulatan tertinggi karena menciptakan *agnate* — menerapkan nekropolitik; kedua, *The Island* merupakan istilah yang digunakan perusahaan untuk mengkonstruksi tatanan sosial-politik yang ditujukan untuk *agnate* —berupa tujuan akhir (terbunuh) bagi *agnate* sebagai subjek *the living death* karena mengalami *triple loss* dan berada *beyond state of exception*.

Pembahasan

Nekropolitik *The Sanger Institute*

Nekropolitik yang diterapkan *The Sanger Institute* dalam naskah film *The Island* adalah pengingat nyata akan potensi bahaya biopower yang tidak terkendali dan implikasi etis dari memperlakukan kehidupan manusia sebagai komoditas. Mbembe (2019) mendeskripsikan biopower sebagai kekuatan untuk mengendalikan kehidupan dan kematian melalui mekanisme seperti kelahiran, reproduksi, dan kesehatan. Penggambaran ini dijelaskan pada konstruksi sosial-politik dalam naskah film yang membedakan perusahaan dengan produk. *Biopower* di bawah *sovereign* yang berpandangan bahwa mati dan hidup masyarakat ada ditangannya -mewujudkan refleksi nekropolitik. Kondisi ini karena perusahaan sebagai *sovereign* menciptakan produknya sendiri.

Perusahaan memandang *agnate* tidak diciptakan melalui reproduksi alami melainkan melalui proses yang terkontrol dan buatan, menekankan status mereka sebagai produk daripada individu. Satu-satunya tujuan mereka adalah untuk melayani sebagai donor organ, keberadaan mereka semata-mata ditentukan oleh utilitas mereka untuk polis asuransi -sehingga apabila sudah tidak lagi menjadi tujuan maka *agnates* legal (dalam pandangan perusahaan) bebas untuk dimatikan.

Data 1:

"An agnate is sequenced from a point on the cellular timeclock. It is spawned post-maturate. It is 'created' adult." (Tredwell-Owen, 2004)

"...After a minimum of two years conditioning, the agnate eligible for harvest... (to the FAT MAN, smiling) And you, my friend, get your new kidney." (Tredwell-Owen, 2004)

Agnate dianggap perusahaan sebagai produk sekali pakai, hidup mereka hanya dihargai dalam hal kegunaannya bagi polis asuransi *The Sanger Institute*. Setelah mereka memenuhi tujuan mereka, mereka dibuang atau dipanen untuk organ lebih lanjut.

Adapun perusahaan membatasi para *agnate* pada kompleks terisolasi dari *The Sanger Institute*, hidup mereka diatur dan dikontrol secara ketat. Mereka tidak memiliki kebebasan bergerak, tidak memiliki suara dalam prosedur medis mereka sendiri, dan tidak memiliki pengetahuan tentang dunia luar. Kutipan berikut menjelaskan bagaimana *agnate* sebagai *residents* dibedakan oleh para pengelola yang disebutkan sebagai *outsiders*, tugas outsider adalah pengawas yang dititah langsung oleh perusahaan sebagai pemilik kekuasaan tertinggi.

Data 2:

"The busboys, like the nutrition clerk, like all the service, maintenance, and administrative staff we'll see, have distinct uniforms but no facial marking. They are known as "outsiders". The "residents", like Lincoln, have crosshatched scars on their upper left brows and ethercuffs on their wrists. Mostly Caucasian, from mid-twenties to mid-sixties. There are no children here." (Tredwell-Owen, 2004)

Konstruksi sosial dan politik yang diciptakan *The Sanger Institute* menghadirkan kekuatan *necro*. *Necropower* yang dimiliki *The Sanger Institute* hadir dari fungsi manajemen produk (*agnate*), *agnate* yang tidak lolos standar kualitas atau *agnate* yang telah berhasil menjadi donor polis asuransi maka perusahaan berhak membinasakannya.

Data 3:

*"And yet, in many ways, the end if the most humane part of the process. The agnate goes to harvest without any foreboding and is painlessly **returned to the sleep from whence it came**. Eternal or otherwise. There is mortality for an agnate. Just utility and redundancy (Tredwell-Owen, 2004).*

Hidup mereka dianggap dapat dibuang, nilainya terbatas pada kegunaan langsung mereka menurut tujuan perusahaan.

Konsep nekropolitik dalam naskah film *The Island* juga dilihat bagaimana *agnate* hidup dalam matriks-matriks birokrasi totaliter. Perusahaan mengontrol *agnate* secara menyeluruh dan memenjarai mereka di tempat terisolasi. *Agnate* tidak memiliki kendali atas hidup atau tubuh mereka. Keputusan mereka dibuat oleh perusahaan, dan mereka tunduk pada peraturan dan pengawasan yang ketat. Otonomi mereka sepenuhnya ditolak.

Data 4:

"And don't you wish it was you... out there on The Island... nature's own clean air zone... no screening, no quotas... unlimited pleasure...". (Tredwell-Owen, 2004)

The Island adalah sebuah manipulasi perusahaan terhadap konstruksi tatanan sosial-politik di mana "impian" *agnate* bermuara; padahal, mereka mati karena tujuan perusahaan, berhasil menjadi produk yang sukses.

Agnate Sebagai Subjek The Living Death

Dunia kematian adalah ruang di mana kehidupan manusia direduksi menjadi eksistensi yang tidak layak atau tidak manusiawi. Mbembe menggunakan konsep ini untuk menggambarkan tempat-tempat seperti tempat pengungsian (yang orang-orangnya berada pada *state of siege*), wilayah pendudukan, penjara, dan zona perang, di mana individu dipaksa untuk hidup dalam kondisi yang keras dan tidak layak yang seringkali mengarah pada kematian (Mbembe & Corcoran, 2019). Dalam naskah film *The Island*, *agnate* berada dalam dunia kematian. *Agnate* berada *beyond state of exception* di mana keseluruhan hidupnya adalah produk donor manusia lain yang membayarnya. Seperti yang dijelaskan pada jawaban kutipan dialog berikut:

Data 5:

"And 'the agnate' - what happens to it? When it's, you know - delivered." (Tredwell-Owen, 2004)

"The same rule applies. You can continue your sponsorship. Or not. And in this case, there's a natural window for compliance as the agnate is routinely sedated after delivery. As to whether it wakes up from that sleep, like I said, the choice is yours..." (Tredwell-Owen, 2004)

Dalam kutipan dialog di atas, permintaan bayi sebagai sebuah produk yang "diminta" polis asuransi akan dilahirkan dari seorang *agnate*. Perusahaan dengan lantang membicarakan konsekuensi 'tidak akan dibangun dari tidur' terhadap *agnate* yang melahirkan, jika tidak ada permintaan lain dari polis asuransinya. Alih-alih menggunakan proses "membuat tertidur", namun itu hanyalah sebutan yang lebih manusiawi dari "dibunuh".

Pembahasan berlanjut pada di mana posisi *agnate* sebenarnya? —*Agnate* sebagai subjek *the living death* adalah budak bagi perusahaan dan polis asuransi. Mereka sebagai klon sempurna untuk "manusia yang membayar" dan juga sebagai produk gemilang bagi perusahaan, hal ini juga dijelaskan sebagai *plantation* (lihat Hafiz; (Mbembe & Corcoran,

2019)). Mbembe (2019) menyatakan *the living death* dalam *triple loss*, yakni: 1) mereka yang mengalami "kematian hidup" tidak memiliki kendali atas kehidupan mereka sendiri. Keputusan tentang tubuh, kesehatan, dan lingkungan mereka dibuat oleh kekuatan eksternal, seringkali negara atau perusahaan yang kuat; 2) keberadaan kondisi kehidupan mereka hampir tidak cukup untuk menopang kehidupan. Mereka mungkin tidak memiliki akses ke kebutuhan dasar seperti makanan, air, tempat tinggal, dan perawatan kesehatan; 3) mereka ditolak hak-hak dasar dan martabat. Mereka mungkin mengalami kekerasan, eksploitasi, dan kerja paksa. Individualitas dan kemanusiaan mereka terhapus.

Pertama, kutipan di bawah adalah bagaimana *plantation* diterapkan sekaligus bagaimana *agnate* diciptakan, mengalami kematian hidup. Kehidupan *agnate* dituntun pada kematian mutlak oleh perusahaan; dan polis asuransi sebagai penyumbang dana dan sel.

Data 7:

"...Real people enjoying the real fruits of sponsorship. What we offer here at The Sanger Institute is not just health insurance but indemnity. What we offer is the chance of a new lease on life..." (Tredwell-Owen, 2004)

Produk yang perusahaan tawarkan adalah manusia yang disebut *agnate*. Label "buah" yang ditujukan sebagai sesuatu yang bisa dipanen nantinya dari seorang *agnate* kepada polis asuransi dapat diterjemahkan sebagai penciptaan dunia kematian oleh perusahaan. Adapun kutipan di bawah ini merupakan penjelasan *triple loss* yang kedua, yaitu:

Data 8:

"That's right. You were made. Cooked up a centrifuge like a fucking boiled egg. Every thought running through your head, every word coming out of your mouth, all of it, manufactured, made..." (Tredwell-Owen, 2004)

Ketiadaan tempat bernaung atau identitas pasti —dapat digambarkan pada kutipan tersebut. *Agnate* dijelaskan sebagai sesuatu yang diciptakan sebagai produk milik polis asuransi dan nihil subjektivitas yang diakui matriks totaliter. Mereka diatur sandang pangan dan papan serta akses kesehatan oleh perusahaan sehingga meniadakan kemampuan mereka untuk menopang kehidupan secara mandiri.

Data 9:

"They make you believe there's a place called The Island. Then they take you upstairs and put you to sleep. They cut you open. They take pieces of you." (Tredwell-Owen, 2004)

Kutipan di atas adalah bagian dari *triple loss* yang ketiga. Hak untuk hidup sebagai "manusia" tidak didapatkan oleh *agnate*. Penjara yang dibuat perusahaan dilihat sebagai konstruksi dunia utopia yang ditinggali *agnate* menyebabkan kehilangan status politik. Selanjutnya, *The Island* merupakan konstruksi kematian yang ditanamkan pada tatanan sosial-politik sebagai *necropower* yang dimiliki perusahaan.

Simpulan

Penelitian ini menganalisis film *The Island* (2004) melalui lensa nekropolitik, konsep yang dikembangkan oleh Achille Mbembe dalam bukunya berjudul *Necropolitics* Montenegro (2017). Temuan penelitian menunjukkan bahwa film ini secara gamblang menggambarkan bagaimana *The Sanger Institute*, perusahaan bioteknologi dalam film,

menerapkan necropolitics terhadap *agnate*, klon manusia yang diciptakan untuk menjadi donor organ. Konsep Mbembe tentang "kematian hidup" adalah kritik yang kuat terhadap cara-cara di mana struktur kekuasaan dapat mendevaluasi kehidupan manusia. Hal ini memaksa kita untuk mempertimbangkan etika kebijakan dan praktik yang menciptakan kondisi di mana individu hampir tidak bertahan hidup, bahkan jika mereka secara teknis tidak "mati".

Daftar Pustaka

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen. (2012). *A narrative theory of games*. Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen, 2300 Copenhagen, Denmark.
- Bram, Uri. (2023). *The Best Ergodic Fiction recommended by Arianna Reiche*. Diakses melalui <https://fivebooks.com/best-books/best-ergodic-fiction-arianna-reiche/>
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. <https://doi.org/10.1075/is.8.2.02>
- Agamben, G. (1998). *Homo Sacer: Sovereign power and bare life*, trans. *Daniel Heller*.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction (4th edition)*. Routledge.
- Foucault, M. (1990). *The history of sexuality: An introduction, volume I*. Trans. *Robert Hurley*. New York: *Vintage*, 95, 1–160.
- Mbembe, A. N., & Corcoran, S. N. (2019). Durham. NC: *Duke University Press Books*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif*, Bandung: PT. *Remaja Rosda Karya*.
- Montenegro, M., Pujol, J., & Posocco, S. (2017). *Bordering, exclusions and necropolitics*. *Qualitative Research Journal*, 17(3), 142–154.
- Novri, N., Rahmansyah, A., & Iskandar, M. (2015). *Analisis Narasi Interaktif Pada Game Farm Ville2*. eProceedings of Art & Design, 2(1).
- Setiawan, F. N. (2024). *Unsur Naratif Pada Permainan Seluler "Selera Nusantara-Episode: Nasi Goreng"*. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 8(1), 121-132.
- Umam, K. (2023). *Sastra Ergodik Dalam Gim Zepeto: Kajian Ludologi*. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS* (pp. 231-235).
- Walter, Damien. (2014). *I tell you, ergodic is the future of fiction*. Diakses melalui <https://damiengwalter.com/2014/07/25/i-tell-you-ergodic-is-the-future-of-fiction/>.
- Tredwell-Owen, C. (2004). *The Island*. *Daily Script*, 4(4), 121–129. Retrieved from <https://www.dailyscript.com/scripts/theisland.pdf>