Perbandingan Bahasa Visual Antara Film Inception dan Paprika dalam Mengungkapkan Gagasan Rekayasa Dunia Mimpi

Wahyu Wijayanto
51910706

Latar Belakang

- *Inception* dan *Paprika* merupakan dua film yang mengangkat satu tema cerita yang sama yaitu gagasan rekayasa dunia mimpi (*Dream arts*).
- Keduanya merupakan karya seni audio visual *dream arts* yang mutakhir (*Paprika* dirilis tahun 2006 dan *Inception* dirilis tahun 2010).
- *Inception* merupakan film Amerika dengan gaya visual *live action*, yang berada di bawah pengaruh budaya barat, sedangkan *Paprika* adalah film Jepang dengan gaya visual animasi 2D, yang berada di bawah pengaruh budaya timur.

Identifikasi Masalah

- *Inception* yang merupakan film Amerika memiliki perbedaan pendekatan budaya dengan *Paprika* yang merupakan film Jepang.
- Walaupun film *Incepton* dan *Paprika* merupakan *dream arts* yang memiliki tema dan genre yang serupa, perbedaan tersebut memungkinkan munculnya perbedaan karakter bahasa visual yang digunakan dalam masing-masin film.

Perumusan Masalah

1. Hal-hal apa saja yang menjadi pembeda antara film *Inception* dan *Paprika* dalam memvisualisasikan gagasan rekayasa dunia mimpi.
2. Bagaimana pengaruh budaya lokal dalam implementasi bahasa visual film *Inception* dan *Paprika*.

Perumusan Masalah

1. Hal-hal apa saja yang menjadi pembeda antara film *Inception* dan *Paprika* dalam memvisualisasikan gagasan rekayasa dunia mimpi.
2. Bagaimana pengaruh budaya lokal dalam implementasi bahasa visual film *Inception* dan *Paprika*.

Batasan Masalah

- Objek yang dibahas dalam penelitian ini adalah sekuen-sekuen (kumpulan *shot*), yang diseleksi dari keseluruhan film Inception dan Paprika. Sekuen pilihan ini diambil berdasarkan kekhususan dalam hal penyampaian bahasa visualnya.
- Sekuen pilihan ini juga menjadi perwakilan dari gagasan utama film Inception dan Paprika secara keseluruhan.
- Fokus penelitian adalah perbandingan visualisasi elemen surealis yang terdapat di dalam film Inception dan Paprika, sehingga sekuen yang diteliti adalah bagian film yang memvisualisasikan dunia mimpi.

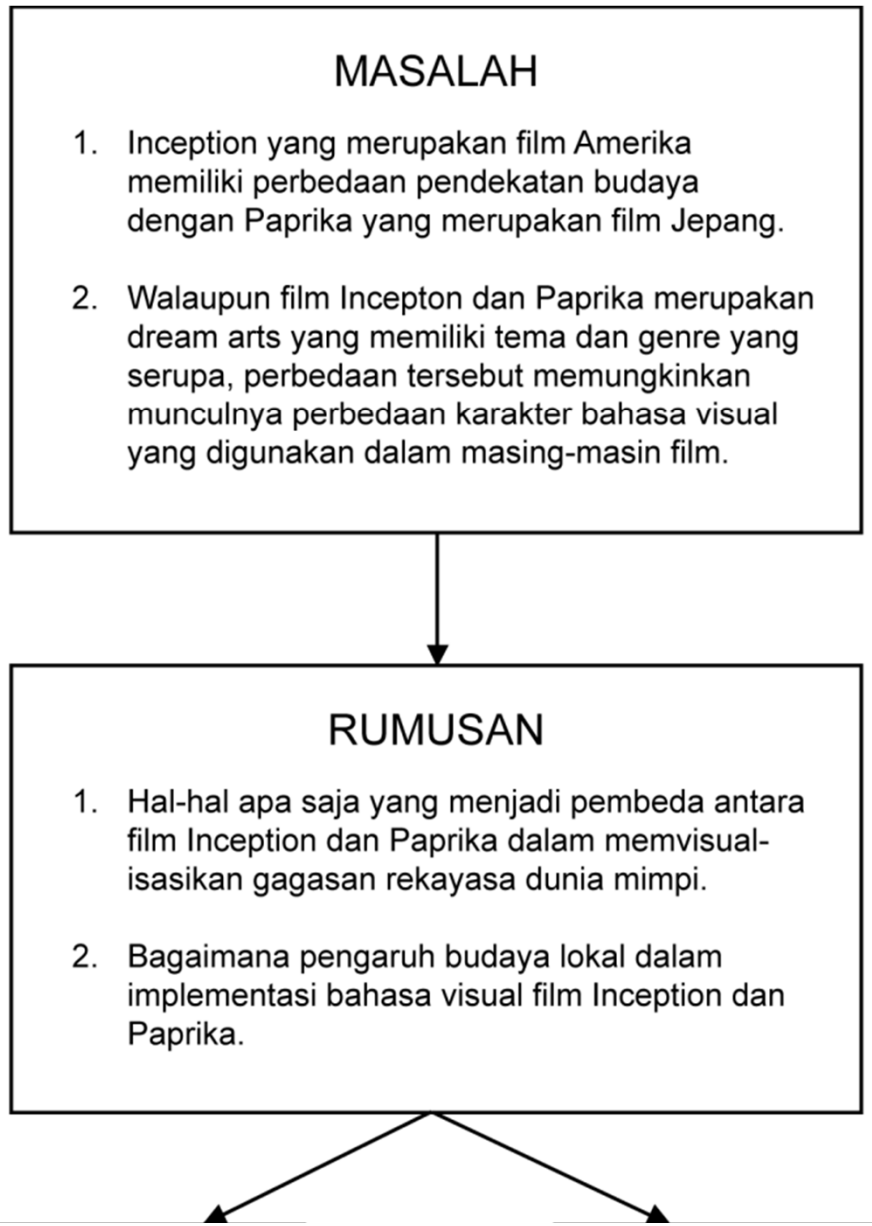
Batasan Masalah

1. Menyeleksi objek yang dibahas ke dalam beberapa sekuen, yang merupakan bagian penting dalam film yang bersangkutan, berdasarkan alur cerita, narasi, dan visualisasi.
2. Sekuen yang diteliti adalah bagian film yang memvisualisasikan dunia mimpi.

Kerangka Penelitian

1. Merupakan penelitian bersifat deskriptif kualitatif yang mengarah pada studi komparatif.
2. Menggunakan metode analisis semiotik.
3. Penelitian berbasis analisis objek, dengan sumber data berupa tangkapan layar (*screenshot*) hasil seleksi dari film *Inception* dan *Paprika*.

Metode Penelitian














2
B



































Kesimpulan

- Secara umum film Inception banyak bercerita tentang mekanisme dunia mimpi, lebih khususnya *dream sharing*. Tanda yang digunakan untuk menggambarkan mekanisme tersebut adalah indeks, hubungan sebab-akibat, yang muncul cukup sering dalam film. **(Konsep *direct*)**

- Ide utama film ini adalah gagasan yang ada di dalam benak seseorang merupakan sebuah bibit dari segala tindakan yang kita lakukan, oleh karena itu kita harus bersikap hati-hati dalam 'memilih' gagasan mana yang akan kita yakini kebenarannya. **(Konsep individual)**

- Sedangkan film Paprika, walaupun juga menceritakan tentang mekanisme dunia mimpi, menggunakan pendekatan dari sudut pelaku mimpi yang sebenarnya. Tanda yang digunakan secara umum adalah simbol, tidak memiliki hubungan langsung antara tanda dan makna yang dimaksud, sehingga relatif lebih sulit dicerna. **(Konsep *indirect*)**

- Ide utama film Paprika adalah tanggung jawab moral sebuah penemuan teknologi yang apabila disalahgunakan akan menyebabkan kekacauan di masyarakat. **(Konsep Kolektif)**