BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk hidup memiliki naluri kreatif dalam dirinya, dalam artian selalu berusaha untuk menemukan hal-hal baru dalam rangka meningkatkan kualitas hidup, membantu memecahkan masalah, ataupun menemukan peluang untuk menanamkan identifikasi diri pribadi dalam sebuah karya. Dalam proses kreasi ini manusia menggunakan akal pikiran untuk menangkap dan mengolah hal-hal apa saja yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan penemuannya. Proses berpikir dan menemukan ide ini menjadi sebuah tantangan tersendiri sehingga manusia selalu mencoba untuk mencari sumber-sumber inspirasi yang baru dan inovatif, termasuk salah satunya yang terletak di alam bawah sadar manusia itu sendiri, yaitu dunia mimpi. Dalam hal ini dunia mimpi mampu memberikan pengalaman inspirasi yang kaya dan penuh dengan sintesa: percampuran antara memori, sensasi indrawi, narasi, serta visualisasi yang tidak memiliki kaidah dan batasan-batasan kognitif dunia nyata.

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka karya visual *dream arts*, karya seni yang menggunakan *image-image* dunia mimpi sebagai bahan visualisasi, dalam bentuk seni film mulai diperkenalkan sehingga membuka peluang baru bagi para seniman untuk menggambarkan eksplorasi-eksplorasi seni yang lebih luas dan eksperimental. Para *audience* pun memiliki kesempatan untuk terlibat lebih total dalam realitas artifisial yang ditransformasi oleh seniman dari hasil imajinasinya. Film-film yang terkenal pada masa itu misalnya *The Dreams That Money Can Buy* (Hans Richter, 1947), *A Child's Night Dream* (Oliver Stone), dan *Dreams* (Akira Kurosawa) (Packer:2002). *Dream arts* dalam bentuk film terus berkembang seiring dengan teknologi-teknologi di bidang audio visual hingga sekarang. Hal ini

mendorong munculnya karya-karya baru yang kerap menggali eksplorasi-eksplorasi dunia mimpi yang lebih aktual, termasuk diantaranya film yang mengeksplorasi mengenai gagasan *dream sharing*, peristiwa interaksi dua atau sekelompok orang dalam satu mimpi yang sama, misalnya film *Inception*, yang disutradarai oleh Christoper Nolan, dan *Paprika*, yang disutradarai oleh Satoshi Kon.

Inception bercerita tentang kisah Dominic Cobb, diperankan oleh Leonardo DiCaprio, yang bertugas menanamkan informasi kedalam pikiran alam bawah sadar seorang saingan bisnis kliennya, melalui serangkaian proses penyelaman dunia mimpi yang berlapis-lapis, mimpi didalam mimpi. Cobb sendiri memiliki kemampuan untuk mengakses alam bawah sadar pikiran seseorang melalui sebuah mekanisme *dream sharing*. *Inception* merupakan film *live action* dimana merupakan tantangan tersendiri untuk dapat menghasilkan karya visual yang mampu merepresentasikan dunia mimpi yang berjalan dengan mekanisme yang tidak terikat dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku di alam nyata. Namun visualisasi dalam film ini mampu menjawab tantangan tersebut dengan sangat baik, salah satu contoh yang sangat dramatis sehingga menjadi visualisasi utama poster film ini adalah adegan ketika pertama kali Cobb menunjukkan mekanisme rekayasa arsitektur dalam dunia *dream sharing* kepada Ariadne, diperankan oleh Ellen Page. Dalam adegan tersebut Ariadne dapat merekayasa dan melipat-lipat sebuah kawasan perkotaan menjadi bertumpuk-tumpuk dan saling tumpang tindih sesuai dengan imajinasinya sendiri.

Sedangkan *Paprika* merupakan film animasi 2D, diadaptasi dari novel karya Yasutaka Tsutsui, yang menceritakan tentang seorang ilmuwan fisiologi yang menemukan sebuah alat bernama DC Mini yang memungkinkan manusia untuk mengakses dunia mimpi seseorang. Film dibuka dengan adegan yang cukup aneh yaitu seorang polisi laki-laki yang sedang mengawasi pertunjukan sirkus dan sedang menyelidiki seseorang, pada akhirnya dirinya sendiri tertangkap kedalam sebuah kurungan besi yang ada di panggung. Beberapa saat kemudian dia dikejar-kejar oleh beberapa orang yang

semuanya memiliki penampilan yang berbeda-beda, namun memiliki wajah sama seperti polisi tersebut. Kemudian, tanpa sebab yang jelas, tiba-tiba polisi tersebut jatuh ke adegan lain dimana dia berubah menjadi sosok seperti tarzan yang sedang bergelantungan dengan akar pohon di hutan, lalu jatuh lagi ke sebuah adegan adu fisik di sebuah gerbong kereta api dan adegan di sebuah ruangan dansa. Setelah itu barulah adegan pembuka ini diakhiri dengan jatuhnya laki-laki tersebut ke dalam sebuah distorsi ruang yang tidak terbatas. Belakangan diketahui bahwa adegan ini adalah mimpi dari polisi tersebut yang sedang meminta bantuan Paprika, sebuah *alter ego* dunia mimpi dari karakter Atsuko Chiba, yang merupakan peneliti yang bertanggungjawab dalam proyek penemuan DC Mini, untuk masuk dan menyelidiki alam bawah sadarnya yang pada saat itu terus diganggu oleh bayangan-bayangan yang tidak menyenangkan.

Film dibangun terutama dengan bahasa visual: apa yang ditampilkan dan ditangkap oleh mata. Bahasa visual, tergantung penggunaannya, dapat menampilkan pesan secara langsung maupun tidak langsung, misalnya dengan menggunakan simbol-simbol. Hal penting lainnya adalah disadari atau tidak, setiap karya akan mengandung muatan lokalnya masing-masing, dalam bentuk cara dan teknik apapun karya itu ditampilkan (Ahmad:2005). Hal tersebut menyebabkan setiap film memiliki bahasanya masing-masing dalam menyampaikan pesan dan makna tertentu dalam bentuk gambar bergerak kepada *audience*. Bagi *audience*, terdapat perbedaan mendasar antara menerjemahkan makna film dengan menerjemahkan kata, tulisan, ataupun bahasa linguistik, karena membaca film tidak sekedar membaca dan mengartikan apa yang terlihat. Dalam hal ini, *audience* membuat sebuah interpretasi dengan membawa ekspektasi, pengalaman, dan pengetahuan sebelumnya dalam proses membentuk sebuah pemaknaan dari image yang dilihat.

Meninjau kedua film ini dari kacamata bahasa visual, maka kita dapat menangkap kekayaan aspek visual dari dua pendekatan budaya, Amerika dan Jepang, yang berangkat dari titik yang berbeda. Apabila *Inception*

bertolak dari dasar-dasar film *live action* khas Hollywood, maka *Paprika* bertolak dari dasar-dasar film animasi khas *anime*, yang keduanya memiliki ciri dan gaya masing-masing dalam mengimplementasikan sebuah ide ataupun gagasan. Hal tersebut melatarbelakangi penelitian ini untuk membedah lebih lanjut mengenai perbedaan-perbedaan bahasa visual apa saja yang terdapat diantara dua film ini dalam merepresentasikan gagasan rekayasa dunia mimpi, sebuah gagasan dunia mimpi yang menuntut eksperimen visual ekstra kreatif yang harus dibarengi pula dengan aspek keterbacaan oleh *audience* secara umum, yang tentunya merupakan pekerjaan besar yang tidak mudah. Karya seni 'timur' dan 'barat' memang tidak akan pernah ada habisnya diperbandingkan dan selalu menjadi bahan diskusi yang menarik, karena pada dasarnya keragaman aspek muatan lokal yang berbeda-beda bukanlah diperuntukkan sebagai bahan pemicu pertentangan dalam hubungan benar-salah, namun sebagai penambah khasanah wawasan dan perbendaharaan seni yang lebih luas lagi. Hal itulah yang melatarbelakangi penulis mengajukan penelitian ini, yang berjudul "Perbandingan Bahasa Visual Antara Film Inception dan Paprika dalam Mengungkapkan Gagasan Rekayasa Dunia Mimpi".

1.2. 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.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

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*.

1.4. 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. 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. Sekuen pilihan ini juga menjadi perwakilan dari gagasan utama film Inception dan Paprika secara keseluruhan.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan hal-hal yang menjadi pembeda antara film *Inception* dan *Paprika* dalam memvisualisasikan gagasan rekayasa dunia mimpi.
2. Untuk mengetahui pengaruh budaya lokal dalam implementasi bahasa visual film *Inception* dan *Paprika*.

1.6. Metode Penelitian

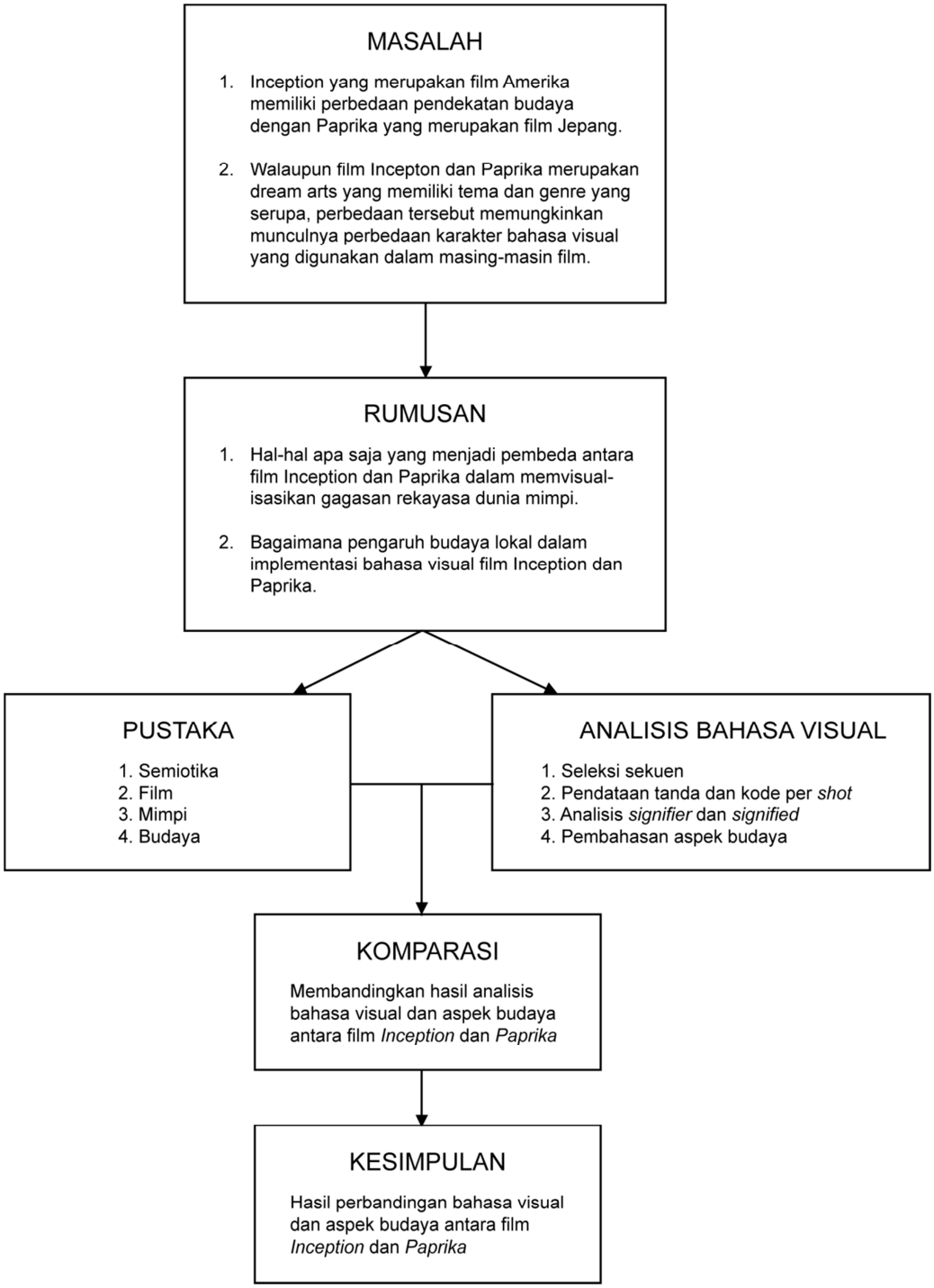
Penelitian ini bermaksud untuk membedah bahasa visual yang terdapat dalam film Inception dan Paprika dengan menggunakan metode analisis semiotik. Dari hasil analisis semiotik tersebut, penelitian ini kemudian akan membahas faktor-faktor pembeda yang terdapat diantara film Inception dan Paprika. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki sifat deskriptif kualitatif yang mengarah pada studi komparatif.

1.6.1. Langkah Penelitian

Awalnya dilakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai literatur mengenai objek yang diteliti dari berbagai media, serta berbagai teori yang berkaitan dengan objek penelitian.

Analisis dilakukan dengan membedah masing-masing film dan menyeleksi kumpulan sekuen yang menjadi perwakilan dari gagasan utama film tersebut, terutama sekuen yang memiliki kekhususan dalam hal penyampaian bahasa visualnya. Setelah itu setiap sekuen dibagi kedalam beberapa *shot* untuk kemudian dideskripsikan berdasarkan hubungan antar tandanya. Karakteristik keseluruhan dari hubungan antar tanda inilah yang nantinya akan menjadi dasar utama dari pembangun bahasa visual masing-masing film tersebut, dan melalui karakteristik itulah kedua film tersebut akan dibandingkan

1.6. Kerangka Penelitian



1.7. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang penulis dalam memilih topik bahasan, identifikasi dan perumusan masalah yang akan dianalisis, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Semiotika, Film, Mimpi, dan Budaya

Bab ini memuat kajian teoritis yang menjelaskan tentang semiotika, film, mimpi, dan budaya.

Bab III Pembahasan Film Inception dan Paprika

Bab ini menguraikan sinopsis film Inception dan Paprika, pemeran dalam film Inception, dan pengisi suara dalam film Paprika.

Bab IV Analisis Film Inception dan Paprika

Bab ini membahas deskripsi dan analisis dari sekuen-sekuen film Inception dan Paprika.

Bab V Kesimpulan

Bab ini menjabarkan kesimpulan hasil penelitian.