BAB IV

ANALISIS FILM INCEPTION DAN PAPRIKA

4.1. Analisis Film Inception

4.1.1. Sekuen 1: Memori Cobb

4.1.1.1. Deskripsi Sekuen 1



Gambar IV.1: Cobb dan Ariadne keluar dari lift ke sebuah pantai

Pada shot ini ditampilkan Cobb dan Ariadne berdiri membelakangi kamera. Cobb membuka semacam pintu dengan mekanisme mirip akordion dan dari karakteristik tersebut kita dapat memperkirakan bahwa pintu tersebut merupakan tipe pintu lift yang umumnya berada di sebuah bangunan tua atau gudang. Diluar lift tersebut tampak seseorang yang dapat kita asumsikan sebagai wanita (walaupun objek terlihat kecil, namun kita dapat melihat dari panjang rambut yang dimilikinya) yang sedang bersama dua anak-anak, dilihat dari ukuran tubuhnya yang relatif kecil, yang disebelah kiri anak perempuan dan yang disebelah kanan anak laki-laki, sedang duduk di sebuah dataran pasir yang luas, landai, dan juga memiliki wilayah bebatuan yang berbatasan langsung dengan laut (dilihat dari perairan yang memiliki ombak dan garis panorama yang berbatasan dengan langit), yang kemudian dapat kita asumsikan sebagai sebuah pantai.



Gambar IV.2: Ariadne menekan tombol B pada panel lift

Pada shot ini ditampilkan tangan Ariadne, dilihat dari jam tangan kulit yang memiliki lebar cukup kecil (jenis jam tangan yang biasanya digunakan wanita) serta ukuran ibu jari yang relatif lebih kecil dari pria, yang dapat kita asumsikan sebagai ibu jari milik seorang wanita, ingin menekan tombol B pada panel lift (ingin, karena jarinya belum sempat menyentuh tombol tersebut). Tombol B pada panel lift pada umumnya merujuk pada kata '*Basement'*, yaitu lantai terbawah yang dapat diakses oleh pengguna lift tersebut. Keseluruhan dinding dan panel lift tersebut terlihat usang dan berkarat.

4.1.1.2. Analisis Sekuen 1

Lift merupakan alat bantu manusia untuk dapat berpindah-pindah ketinggian (lantai) dalam sebuah gedung dengan cepat, dan karena pada umumnya lift memiliki pintu tertutup, lift mengaburkan batas antara lantai yang satu dengan yang lainnya – membuat ilusi seolah-olah pengguna lift 'lompat' ke sebuah dunia yang berbeda. Lift merupakan analogi dari karakteristik mimpi yang memiliki kemampuan untuk berpindah-pindah 'dunia' dengan cepat dan bias. Karakteristik kodisi lift yang tua dan berkarat merupakan penanda bahwa apa yang berada dalam 'bangunan' tersebut adalah sesuatu yang sudah sangat lama ada – sesuatu dari masa lalu, dalam hal ini kita dapat mengasosiasikannya dengan memori: dalam mimpi Cobb ini, lantai demi

lantai menggambarkan memori yang ia alami di masa lalu bersama istrinya, salah satunya adalah memori di pantai tersebut. Tombol B, yang merujuk pada lantai paling bawah, menggambarkan memori yang menjadi rahasia paling besar dari dirinya. Seperti halnya ketika kita menyimpan barang yang sangat rahasia, maka kita akan menyimpannya di tempat yang paling sulit diakses, paling dalam, ataupun paling tersembunyi.

4.1.2. Sekuen 2: Mimpi Lapis Pertama

4.1.2.1. Deskripsi Sekuen 2



Gambar IV.3: Yusuf kehujanan di tepi jalan protokol

Shot ini menampilkan Yusuf yang sedang berdiri di tepi jalan protokol, dilihat dari ukuran jalan yang cukup besar, lalu lintas yang ramai, serta bangunan-bangunan yang tampak cukup tinggi di sampingnya. Yusuf kebasahan karena saat itu sedang hujan deras, ditampilkan dengan titik-titik air yang turun dengan intensitas cukup tinggi. Tangan kanannya menggenggam kerah bajunya, yang tampak sudah basah kuyup, yang terlihat mengkilap dan licin. Tangan kirinya menggantung dan menggenggam sebuah pegangan yang sekilas terlihat seperti bahan alumunium, putih mengkilat, yang dapat kita asumsikan sebagai pegangan sebuah koper (Pada umumnya orang menggenggam koper dengan gestur seperti itu. Apabila barang yang dibawanya lebih besar atau lebar, maka tidak mungkin

digenggam dengan posisi tangan menggantung seperti terlihat pada *shot*). Selain itu, pandangan matanya mengarah ke suatu titik di sebelah kiri frame.

4.1.2.2. Analisis Sekuen 2

Posisi tangan berusaha menutupi bagian badan menunjukkan rasa kedinginan, akibat basah kuyup terguyur hujan. Sementara pandangan mata yang terlihat memandang terus-menerus ke satu arah menunjukkan bahwa ia sedang menunggu seseorang atau sesuatu. Pada adegan berikutnya dimana akhirnya Yusuf bertemu anggota grup yang lain, Arthur bertanya dengan nada menyindir, “Tidak bisa ke toilet dulu ya sebelum berangkat?”, Eames juga menambahkan “Terlalu banyak minum bir gratisan di pesawat?” (merujuk pada dunia satu lapis diatas mimpi tersebut), yang menandakan bahwa ternyata hujan ini disebabkan oleh representasi dari rasa ingin buang air kecil yang dirasakan oleh Yusuf.

4.1.3. Sekuen 3: Limbo Mal dan Cobb

4.1.3.1. Deskripsi Sekuen 3



Gambar IV.4: Rumah dan bangunan di dalam limbo

Shot ini menunjukkan sebuah bangunan kecil dengan lima buah jendela, dan satu pintu utama. Memiliki atap yang dari depan terlihat seperti bangun

trapesium, bangunan ini juga memiliki dua buah cerobong asap di sebelah kanan dan kiri atap tersebut. Secara keseluruhan bangunan ini simetris terhadap sisi kiri dan kanannya. Apabila kita melihat dari depan, disebelah kiri bangunan tersebut terdapat sebuah bangunan yang lebih tinggi, dan secara umum memiliki ukuran jendela yang lebih besar daripada bangunan yang ditengah. *Frame shot* ini tidak dapat menampilkan bangunan seluruhnya, terutama yang berada di bagian atas. Sementara di sebelah kanan, terdapat bangunan yang terlihat memiliki tiga buah pilar yang menyangga lantai-lantai diatasnya. Di sisi yang terlihat, bangunan ini memiliki dinding kaca. Bangunan ini juga tidak termuat seluruhnya dalam *frame*. Didepan ketiga bangunan ini, terdapat sebuah genangan air cukup besar yang beriak kecil. Sementara didepan rumah pertama, yang berada di tengah, terdapat sebuah tapak jalan yang melintasi genangan air yang tadi disebutkan, yang menghubungkan rumah tersebut dengan daratan di depannya. Daratan tersebut dapat kita asumsikan ada berdasarkan visual benda panjang yang melintang secara horizontal di bagian bawah shot dan memiliki ruas-ruas vertikal yang sepertinya menopang benda panjang tersebut untuk berdiri. Berdasarkan karakterisik benda tersebut maka kita dapat mengasumsikannya sebagai sebuah pagar pembatas yang memisahkan antara bagian daratan dengan genangan air. Di bagian kiri *frame* terdapat lengan manusia, yang berdasarkan ukuran dan tingkat kemasifan otot, dapat kita asumsikan sebagai lengan wanita. Pada bagian latar kita dapat melihat gedung-gedung pencakar langit yang sangat tinggi dan berjumlah cukup banyak.



Gambar IV.5: Rumah mainan di dalam sebuah kamar

Dalam sebuah ruangan terdapat miniatur rumah-rumahan yang diletakkan diatas sebuah lemari laci yang rendah. Di belakang miniatur rumah tersebut terdapat sebuah jendela dengan tirai yang terbuka. Di sebelah kiri gambar kita dapat melihat sebuah alat pemanas ruangan, kotak berisi boneka-boneka, baju yang digantung, pigura di dinding yang memuat gambar kuda, dan sebuah lampu yang menyala. Di sebelah kanan gambar terdapat lampu duduk yang diletakkan di sebuah lemari laci kecil, kursi, yang diatasnya diletakkan bantal dan beberapa boneka, serta terdapat pigura yang memuat gambar kotak (namun tidak terlihat jelas apa yang terdapat didalamnya), lalu terdapat model tata surya berupa planet-planet yang digantung – karena tidak terlihat menempel di dinding namun melayang di udara.



Gambar IV.6: Mal membuka rumah mainan

Dalam *shot* ini terdapat sebuah kotak besi dengan kunci kombinasi berbentuk lingkaran, diletakkan di dalam miniatur rumah mainan yang terdapat pada *shot* 5. Rumah mainan ini memiliki mekanisme buka-tutup seperti daun pintu, seperti dilihat terdapat mekanisme engsel di bagian pertemuan sisi depan rumah mainan dengan sisi sampingnya, sehingga orang dapat meletakkan sesuatu didalamnya. Didalam rumah mainan ini terdapat, selain kotak besi tadi, miniatur perabotan-perabotan yang biasa ditemui di rumah sebenarnya: kursi, tempat tidur, meja, lemari, dsb. Di sebelah kiri *shot* terlihat Mal sedang membuka rumah mainan tersebut.



Gambar IV.7: Gasing besi yang merupakan totem milik Mal

Dalam *shot* ini terdapat sebuah benda kecil terbuat dari besi, baja, atau material lain yang memiliki massa jenis besar, dilihat dari tekstur dan karakteristik cahaya yang memantul dari benda tersebut, tergeletak di dalam kotak besi yang terdapat pada gambar IV.6 – diasumsikan dari seluruh permukaan tempat benda ini ditaruh yang berwarna sama seperti kotak besi pada *shot* 6. Benda ini berbentuk seperti gasing, dan berdasarkan narasi dalam film disebut sebagai totem.

4.1.3.2 Analisis sekuen 3

Rumah adalah bangunan tempat tinggal manusia yang digunakan untuk berlindung dari hawa panas ketika siang dan hawa dingin ketika malam hari. Kotak besi dengan kunci kombinasi merupakan tempat penyimpanan yang

digunakan manusia untuk menyimpan barang yang berharga dan membutuhkan keamanan khusus. Kunci kombinasi memungkinkan hanya orang yang mengetahui kombinasi tersebutlah yang mampu membukanya, jadi apa yang berada di dalam kotak tersebut bersifat pribadi. Keduanya, rumah dan kotak besi, merupakan tanda dari sebuah ruang penyimpanan. Dalam hal ini, kotak besi di dalam rumah mainan di dalam sebuah rumah, merupakan tanda dari sebuah ruang privatisasi yang berlapis-lapis. Karena itu apa yang disimpan di dalamnya, totem, pastilah merupakan sebuah benda yang sangat pribadi dan sangat ingin dijauhkan dari kemungkinan-kemungkinan untuk dapat diakses dengan mudah.

Totem adalah suatu benda yang digunakan oleh, pada awalnya, suku indian Ojibwe yang biasanya mengambil ikonisasi bentuk hewan atau bentuk natural lainnya, sebagai suatu objek spritual yang merepresentasikan suatu kelompok adat atau suku. Menurut antropologis Claude Levi-Strauss dalam bukunya "*Le Totemisme Aujourhui*", totem merupakan bentuk representasi metafora dari pikiran manusia terhadap objek yang berada di alam, selain sebagai sebuah bentuk klasifikasi, yang berfungi sebagai sebuah personafikasi yang bersifat pribadi. Dalam konteks budaya modern, totem juga sering dianalogikan dalam bentuk karakter hewan yang melindungi seseorang atau disebut juga '*guardian'*. Dalam narasi film ini, totem digunakan alat validasi apakah dunia tempat seseorang berada merupakan dunia nyata atau dunia mimpi. Hal ini disebabkan karena sifat totem yang personal dan unik memungkinkan ia untuk terlindungi dari pengaruh proyeksi alam bawah sadar orang lain, dalam hal ini ketika sedang berada dalam dunia *dream-sharing*. Contohnya totem milik Mal ini, apabila setelah diputar gasing tersebut tidak pernah jatuh dengan sendirinya, maka dapat dipastikan bahwa dunia tempat mereka berada adalah dunia mimpi.

Secara umum, totem memegang peranan penting bagi seluruh karakter dalam film ini yang bereksplorasi dalam dunia mimpi didalam mimpi. Karena tanpa totem besar kemungkinan mereka dapat tersesat, disebabkan oleh ketidakmampuan untuk membedakan mana dunia yang nyata dan mana

yang merupakan mimpi. Tetapi dalam rangkaian *shot* ini, Mal digambarkan menyimpan benda penting tersebut, tidak menggunakannya lagi. Padahal benda ini kehilangan fungsinya ketika seseorang tidak dapat memegangnya, karena karakter benda ini hanya bisa dirasakan secara langsung. Sehingga kita dapat mengasumsikan bahwa Mal memang memilih untuk kehilangan kemampuan untuk membedakan mana dunianya yang nyata, mana yang merupakan mimpi. Tanda totem yang berada di dalam tanda kotak besi di dalam rumah mainan di dalam rumah, merupakan analogi dan makna simbolik dari sesuatu yang ingin 'dikubur' dalam-dalam dan dilupakan, dalam hal ini Mal ingin dirinya menerima bahwa dunia yang sedang ditempatinya sekarang adalah dunia yang nyata.

4.1.4. Sekuen 4: Mimpi Level Kedua

4.1.4.1. Deskripsi Sekuen 4



Gambar IV.8: Arthur berada di dalam mobil

Arthur duduk di sebuah kursi yang memiliki semacam pengikat, sabuk pengaman, sehingga dapat diasumsikan sedang berada di sebuah mobil. Di samping kiri *shot* terdapat gambar jendela yang tidak utuh/pecah, dan terdapat partikel-partikel yang tampak melayang berhamburan masuk ke dalam mobil tersebut. Mata Arthur sedang terpejam, namun dengan ekspresi wajah yang rileks, menandakan ia sedang tidur. Posisi badannya agak miring

ke samping kanan *shot*. Berdasarkan dua hal ini, gestur dan partikel yang melayang, maka dapat kita asumsikan bahwa mobil yang ditumpangi Arthur sedang mendapat gaya tekan ke arah kiri yang cukup besar.



Gambar IV.9: Air di dalam gelas menjadi miring

Sebuah tangan memegang gelas transparan, berisi air. Air selalu memiliki permukaan yang datar, namun dalam shot ini digambarkan permukaan air tersebut miring sekitar 10^{o}.



Gambar IV.10: Lampu dan gelas yang menggantung menjadi miring

Cobb dan Fischer sedang duduk di sebuah bar, terlihat dari bentuk meja dan suasana ruangan dimana orang-orang terlihat sedang duduk di meja-meja yang penyusunannya seperti berada di sebuah tempat untuk makan dan minum. Cobb melihat ke atas ke arah langit-langit, sedangkan Fischer terlihat

memandangi Cobb dengan serius, tangannya sedang memegang gelas, yang terdapat pada *shot* sebelumnya. Di bagian atas *shot* terdapat gelas yang disisipkan si rak-rak yang menggantung, serta lampu-lampu yang menggantung di langit-langit belakangnya. Kedua benda ini, lampu dan gelas, memiliki penampakan yang ganjil yaitu terlihat miring ke arah kiri sekitar 45^{o}.

4.1.4.2. Analisis Sekuen 4

Dalam gambar IV.8, dunia mimpi di tingkat pertama, mobil yang ditumpangi Arthur terlihat miring, dikarenakan membelok dengan kecepatan tinggi. Hal ini membuat mobil mendapat gaya cukup besar ke arah kiri, yang membuat mobil kemudian menjadi miring. Hal ini kemudian mempengaruhi arah gravitasi yang berlaku di tingkat mimpi kedua, gambar IV.9 dan IV.10, sehingga menyebabkan barang-barang yang terpengaruh gravitasi, seperti permukaan air yang selalu datar dan benda menggantung yang selalu jatuh ke arah gravitasi, ikut terpengaruh arah geraknya.

4.1.5. Sekuen 5: Mimpi Level Ketiga

4.1.5.1. Deskripsi Sekuen 5



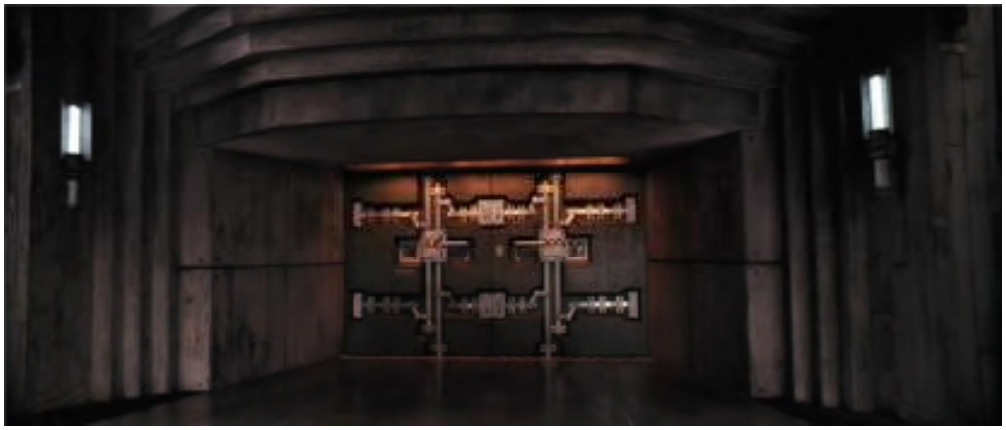
Gambar IV.11: Cobb dan Ariadne mengamati bangunan di pegunungan bersalju

Shot ini menampilkan Ariadne di bagian kanan, dan Cobb di sebelah kiri, terlihat lebih rendah dari Ariadne maka dapat diasumsikan sedang menekuk lutut. Cobb terlihat sedang membidik melalui periskop yang terpasang di sebuah senapan laras panjang. Mereka berdua memakai jaket sangat tebal dan tas yang berwarna putih. *Set* berada di sebuah pegunungan yang mengelilingi sebuah lembah, seluruhnya ditutupi salju. Awan di belakang pegunungan yang curam tersebut terlihat gelap. Di tengah *shot*, terdapat suatu bangunan yang tampak berdiri di atas tebing, tampak besar dan memiliki dua menara besar di samping kiri dan kanannya.



Gambar IV.12: Seorang penjaga yang mengawasi dari sebuah menara

Melalui periskop yang digunakan Cobb, terlihat dari area bidik yang mengelilingi *shot*, dapat dilihat bahwa bangunan tersebut merupakan sebuah instalasi yang dijaga dengan sangat ketat. Di sebuah menara pengawas terdapat seorang penjaga yang berpakaian militer, menggunakan *google*, dan balaclava berwarna hitam. Di bahu kanannya tergantung sebuah tali yang merupakan bagian dari sebuah senjata api. Penjaga tersebut terlihat sedang mengawasi area dibawahnya.



Gambar IV.13: Pintu besi di dalam instalasi

Pada *shot* digambarkan sebuah pintu besi yang memiliki mekanisme penguncian yang sangat rumit. Pintu itu sendiri terlihat sangat kokoh.



Gambar IV.14: Robert memasuki ruangan rahasia tempat ayahnya terbaring

Setelah pintu besi terbuka, Robert Fischer memasuki ruangan yang seluruhnya tertutup material keramik atau marmer berwarna hitam, dilihat dari pantulan cahaya yang dihasilkannya, yang besar dan mengkilap. Di dalam ruangan tersebut terbaring ayahnya, Maurice Fischer, di sebuah tempat tidur. Di sekitar tempat tidur tersebut terdapat instrumen-instrumen yang umum dijumpai di rumah sakit, yang digunakan untuk memonitor kondisi vital pasien.



Gambar IV.15: Robert menjangkau deposit box di dalam kabinet

Tangan kanan Maurice Fischer terlihat berusaha menggapai suatu barang di laci bawah yang terdapat di sebelah kanan tempat tidurnya. Namun karena kondisinya sangat lemah, maka Robert kemudian terlihat berupaya mengambilkan barang yang ingin diambil oleh ayahnya tersebut. Berdasarkan narasi film, barang tersebut disebut sebagai warisan terakhir dipersiapkan untuk Robert Fischer. Di atas kabinet terdapat beberapa pigura foto, tumpukan folder, dan dua buah botol obat.



Gambar IV.16: Panel kombinasi angka pada *deposit box*

Jari Robert menekan serangkaian angka kombinasi pada panel angka yang terdapat di bagian depan sebuah *deposit box* berwarna perak. Terlihat pada

panel LCD kotak berpendar cahaya biru tersebut menunjukkan angka digital ‘528491’.



Gambar IV.17: Baling-baling kertas yang terdapat di dalam *deposit box*

Fischer mengambil sebuah baling-baling kertas dari dalam *deposit box* yang telah terbuka. Kertas yang digunakan untuk membuat baling-baling tersebut berwarna kuning dan penuh dengan coretan yang dari gaya gambarnya terlihat seperti coretan anak-anak. Baling-baling tersebut masih berada dalam kondisi yang baik.



Gambar IV.18: Pigura foto di samping botol obat

Pigura foto yang berada di atas kabinet berwarna perak dan memuat foto seorang anak laki-laki yang sedang meniup sebuah baling-baling kertas. Anak tersebut didampingi oleh seseorang laki-laki dewasa berkacamata dan

berkumis. Laki-laki tersebut terlihat sedang melipat satu kakinya, sehingga dapat diasumsikan bahwa mereka berdua sedang duduk, dan tangan kirinya mengarah ke baling-baling kertas dengan posisi seperti hendak memutar baling-baling tersebut. Mereka berdua duduk dalam posisi yang berdekatan. Di belakang pigura tersebut terdapat pigura lain yang berwarna dan berbentuk sama, namun berukuran lebih besar, tetapi foto yang termuat didalamnya tidak terlihat karena terhalang pigura yang pertama. Di samping kanan pigura tersebut terdapat dua buah botol obat.

4.1.5.2. Analisis Sekuen 5

Instalasi terisolasi di tengah pegunungan bersalju yang dikawal oleh tentara bayaran pribadi merupakan tanda dari suatu bentuk perlindungan, begitu pula dengan ruangan yang ditutup oleh pintu tebal bermekanisme penguncian rumit dan *deposit box* yang dilindungi oleh kombinasi kode. Pada intinya *shot-shot* ini menggambarkan suatu hubungan tanda yang hampir sama kaitannya dengan hubungan tanda yang terjadi pada gambar IV 16-18: suatu pengamanan berlapis untuk melindungi suatu barang yang sangat berharga, yang aksesnya dibuat sedemikian rupa sehingga hanya orang-orang tertentu saja yang dapat menjangkaunya.

Tanda baling-baling kertas adalah sebuah mainan yang lazin dimainkan oleh anak kecil. Anak kecil biasanya menyukai melihat berputarnya baling-baling tersebut ketika tertiup angin. Selain itu, tanda ‘anak kecil’ yang melekat pada baling-baling tersebut terlihat dari gambar dan coretan anak-anak yang terdapat pada kertas yang dijadikan bahan pembuat baling-baling.

Tanda pigura adalah sebuah memori masa lalu, karena foto adalah sebuah rekam kejadian yang berasal dari masa lalu. Dalam foto tersebut terdapat gambar seorang ayah, anak, dan baling-baling yang terdapat pada *shot* sebelumnya. Botol obat merupakan tanda dari meja yang berada di samping Maurice Fischer, yang pada shot sebelumnya digambarkan sedang dalam kondisi sakit, sehingga dapat diasumsikan bahwa foto ini merupakan foto

dari Maurice Fischer dan Robert Fischer, yang pada waktu itu masih kecil. Selain itu tanda kumis pada foto sama seperti bentuk kumis yang dimiliki Fischer pada saat ini. Tanda duduk berdekatan adalah sebuah hubungan yang harmonis antara ayah dan anak, dan relasi keduanya dibentuk dalam sebuah tanda baling-baling kertas, yang pada foto tersebut menjadi 'media pemersatu' mereka.

Baling-baling pada gambar IV.17 diperlihatkan masih dalam kondisi yang baik, merupakan tanda dari sebuah 'hubungan' yang terpelihara dan terawat, tidak ada konflik dan pertentangan, berjalan dalam harmoni. Namun ketika dihubungkan dengan tanda keamanan yang berlapis-lapis, maka gagasan hubungan yang terpelihara dengan baik tersebut tidaklah berlaku dengan sederhana, karena menempel dengan sebuah makna sesuatu yang harus disembunyikan dan tidak kelihatan. Dalam hal ini, dapat diasumsikan bahwa sebenarnya di dalam hati mereka berdua, Maurice dan Robert Fischer, sama-sama saling menyayangi namun hal tersebut tidak dapat terlihat secara kasat mata, atau dalam beberapa hal, sengaja ditutup-tutupi.

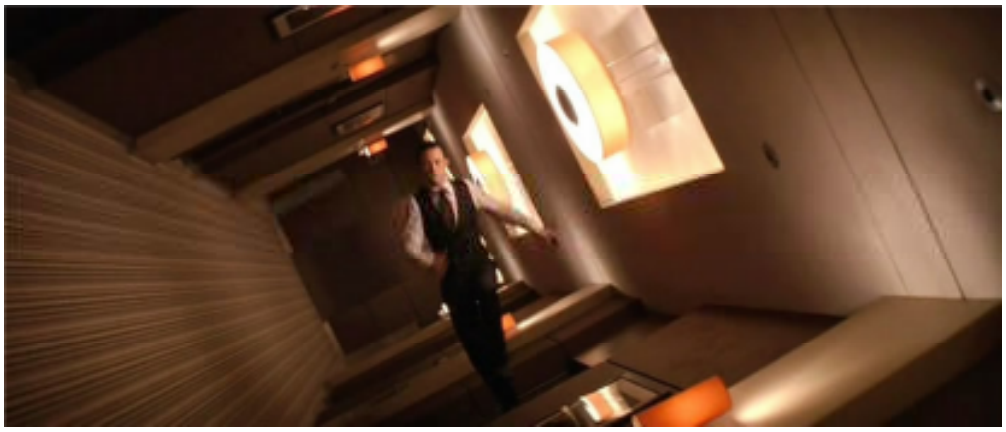
4.1.6. Sekuen 6: Koridor Hotel

4.1.6.1. Deskripsi Sekuen 6



Gambar IV.19: Mobil van terbalik

Sebuah mobil van berwarna putih terlihat berada dalam posisi terbalik, di sebuah jalan menurun yang tersusun atas batu-batu kecil. Di sebelah kiri *shot* terdapat jalan aspal sehingga dapat diasumsikan bahwa mobil van ini keluar/terlempar dari jalan utama yang berada di bagian dataran yang lebih tinggi (di sebelah kanan).



Gambar IV.20: Arthur berlari di koridor hotel yang terbalik

Arthur terlihat berlari ke arah kamera, dalam koridor hotel yang tampak memiliki orientasi gravitasi yang tidak lazim, karena Arthur terlihat berlari di atas bidang bangunan yang seharusnya berfungsi sebagai dinding, yang ditandai dengan lampu tempel, pintu, dan pigura. Sementara bidang lantai yang ditandai dengan karpet malah berada di sisi kiri dan bidang langit-langit yang ditandai dengan lampu malah berada di sisi kanan *shot*.

4.1.6.2. Analisis Sekuen 6

Tanda yang berada pada gambar IV.19 adalah mobil yang terguling, sedangkan pada gambar IV.20 adalah koridor hotel yang ‘terguling’. Keduanya memiliki hubungan berupa orientasi gravitasi yang sama-sama berubah. Berdasarkan narasi film, gambar IV.19 merupakan adegan yang berada di dunia mimpi lapis pertama, sedangkan gambar IV.20 merupakan adegan mimpi yang berada pada lapis kedua. Dalam hal ini keduanya memiliki hubungan sebab-akibat, kejadian yang berada di dunia lapis pertama akan ikut memengaruhi kejadian yang berada di dunia lapis kedua.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan tentang mekanisme mimpi, yaitu ketika bermimpi mungkin ada banyak stimuli luar yang membombardir indera, namun pikiran sering menafsirkan stimulus dan menjadikannya bagian dari sebuah mimpi untuk memastikan tidur yang berkelanjutan (Antrobus, 1993).

4.1.7. Sekuen 7: Keluar Dari Mimpi

4.1.7.1. Deskripsi Sekuen 7



Gambar IV.21: Mobil van menabrak pagar pembatas

Shot menampilkan sebuah jembatan, terlihat dari konstruksi baja yang saling menyangga secara selang-seling. Sebuah mobil van berwarna putih terlihat sedang menabrak pagar pembatas jembatan tersebut menggunakan bagian belakang mobil, dari arah patahnya pagar dapat diperkirakan mobil menabrak dengan sangat kuat dari arah sebelah kiri menuju ke arah sebelah kanan.



Gambar IV.22: Arthur melakukan lompatan di udara

Arthur terlihat sedang berada di koridor hotel, orientasi gravitasi telah kembali normal, dilihat dari posisi Arthur terhadap koridor. Dalam shot ini Arthur terlihat sedang berada di udara, dalam gestur seperti orang sedang melompat. Namun melihat tinggi lompatan yang dilakukannya, yang sangat tinggi, maka dapat diperkirakan lompatan tersebut dibantu, atau dihasilkan, dari sebuah gaya tambahan yang cukup besar.



Gambar IV.23: Salju longsor

Pada sebuah pegunungan bersalju, terdapat longsoran salju yang berasal dari atas gunung menuju ke bawah. Dilihat dari rekahan salju tersebut, yang sangat masif, maka dapat diperkirakan gaya yang dihasilkan dari longsoran tersebut sangatlah besar.

4.1.7.2. Analisis Sekuen 7

Tanda yang berada pada gambar IV.21 adalah tabrakan, sebuah benturan, ledakan gaya, yang menghasilkan kerusakan (berupa pagar patah). Tanda yang terdapat pada gambar IV.22 adalah lompatan yang dihasilkan dari sebuah gaya dorong. Sedangkan pada gambar IV.23 memiliki tanda gaya potensial dan mekanik, yang menghasilkan longsoran salju. Tanda yang menghubungkan ketiga *shot* ini adalah sebuah *impact*, dalam hal ini van yang berada di dunia lapis pertama dan menabrak pagar pembatas memberikan tumbukan gaya pada dunia lapis kedua (tanda Arthur terlempar) dan dunia lapis ketiga (tanda longsoran salju). Ketiga *shot* ini memiliki hubungan sebab-akibat.

4.1.8. Sekuen 8: Keluar Dari Mimpi (2)

4.1.8.1. Deskripsi Sekuen 8



Gambar IV.24: Mobil van jatuh dari sebuah jembatan

Shot menampilkan sebuah jembatan besi yang memiliki konstruksi beton yang sangat besar di ujung kiri dan kanan jembatan tersebut. Bagian jembatan yang berada di antara konstruksi beton tersebut tidak bersambung dengan bagian jembatan yang berada di luarnya, dan tampak berada dalam posisi yang lebih tinggi, sehingga jembatan ini secara umum tidak sedang

berada dalam fungsinya untuk menghubungkan jalan. Di bawah jembatan tersebut terdapat genangan air yang sangat luas, diasumsikan sebagai sungai. Jembatan dengan model seperti ini biasanya digunakan supaya kapal-kapal besar yang melewati sebuah sungai dapat melewati bagian bawah jembatan tersebut. Dan dalam situasi ini, jembatan tersebut sedang dalam posisi menaikkan bagian tengahnya, agar suatu kapal bisa melewatinya. Di bagian tengah jembatan yang sedang dalam posisi naik, terdapat sebuah mobil van berwarna putih yang terlihat sedang berada di udara. Dalam *shot* ini dapat dilihat bahwa van tersebut jatuh setelah menabrak pagar pembatas jembatan hingga lepas.



Gambar IV.25: Kamar hotel dengan gravitasi nol

Shot menampikan sebuah ruangan yang memiliki tempat tidur besar, lantai yang berkarpet, dan sebuah tirai yang berada di dinding bagian sebelah kiri. Dalam ruangan tersebut terdapat banyak orang yang sedang berada dalam posisi melayang. Orang yang berada di tengah, Arthur, terlihat sedang menarik orang yang berada di sebelah kiri dengan tangan kirinya. Orang tersebut memejamkan mata dan tampak tidak terusik, sehingga dapat diasumsikan dia sedang berada dalam kondisi tidur, begitu pula dengan orang yang berada di sebelah kiri bawah, dan kanan gambar. Posisi melayang ini merupakan indikasi dari hilangnya gaya gravitasi yang notabene membuat benda-benda yang dipengaruhinya mendapat gaya tekan ke bawah.

4.1.8.2. Analisis Sekuen 8

Tanda yang berada pada gambar IV.24 adalah sebuah mobil yang berada di udara, dalam posisi yang melayang. Sedangkan pada gambar IV.25 adalah kamar hotel yang memiliki gravitasi nol, ditandai oleh orang yang melayang-layang dengan bebas di udara. Keduanya memiliki hubungan tanda berupa benda yang melayang. Dalam hal ini, karena mobil yang sedang berada di dunia lapis pertama dalam posisi 'di atas angin' atau terjun bebas, efeknya mengakibatkan dunia lapis kedua menjadi kehilangan gaya gravitasi.

4.1.9. Sekuen 9: Keluar Dari Mimpi (3)

4.1.9.1. Deskripsi Sekuen 9



Gambar IV.26: Robert tersentak

Fischer berada dalam posisi berbaring, namun dengan gestur yang tidak normal, karena badannya berada dalam posisi sedikit terangkat. Kepalanya tampak tidak fokus dalam *shot* ini, menunjukkan sedang bergerak dengan cepat. Posisi badan dan gerakan kepala menunjukkan kalau Fischer sedang tersentak. Di sebelah kiri Fischer terdapat orang yang tampak mengoperasikan sebuah alat dengan panel berwarna merah yang memiliki kabel-kabel. Tanda badan yang tersentak merupakan indikasi dari tubuh yang menerima kejutan, berupa tekanan atau energi. Dalam hal ini indikasi

tersebut bisa diasumsikan berasal dari energi listrik, karena adanya hubungan tanda dengan alat yang dioperasikan dengan kabel-kabel di sebelah Fischer.



Gambar IV.27: Cahaya kilat di langit sebuah kawasan perkotaan

Di langit mendung yang menjadi latar sebuah daerah perkotaan yang memiliki gedung-gedung pencakar langit, terdapat cahaya yang sangat terang di bagian kiri gambar. Cahaya sangat terang di salah satu bagian langit merupakan tanda dari kilat. Langit mendung merupakan tanda dari kondensasi uap air yang menjadi awan hujan, dan melalui intensitas gelapnya awan yang sangat pekat dapat pula diasumsikan sebagai sebuah tanda dari cuaca buruk. Kilat adalah pelepasan energi listrik di atmosfer yang kemudian menghasilkan tanda petir, yang biasanya menyertai suara guntur. Pada umumnya petir terjadi ketika cuaca sedang buruk atau akan terjadi badai.

4.1.9.2. Analisis Sekuen 9

Tanda yang menghubungkan kedua *shot* ini adalah listrik. Ketika Fischer disetrum oleh alat bantu pacu jantung di dunia lapis ketiga, maka kemudian aksi itu menghasil reaksi berupa tanda petir yang muncul di dunia lapis keempat.

3.2.10. Analisis Film Inception Secara Umum

Secara garis besar film Inception banyak bercerita tentang faktor yang memengaruhi mekanisme berjalannya dunia mimpi, dalam hal ini dunia *dream sharing*. Fokus utama dalam film ini, yang diwakili oleh tanda-tanda kotak besi, pintu rahasia, pengamanan berlapis adalah sebuah mekanisme mental manusia, alam pikiran, yang dilindungi oleh serangkaian instalasi pengamanan. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa terlepas dari sesuatu yang bernama gagasan. Gagasan atau ide, merupakan bibit dari segala tindakan yang kita lakukan, karena berdasarkan ide itulah kita meyakini sebuah nilai atau pilihan yang kita ambil adalah benar. Dalam bukunya, *Virus of the Mind,* Richard Brodie mengatakan bahwa gagasan yang ada di kepala kita, yang disebutnya sebagai *meme*, terkadang bukanlah gagasan yang berasal dari pemikiran kita sendiri. Karena itulah di dalam buku tersebut manusia kemudian digambarkan harus bersikap hati-hati, gagasan mana saja yang dia 'pilih' untuk diyakini kebenarannya, karena salah 'menanam' gagasan di dalam kepala akan memberikan akibat-akibat yang fatal dalam hidup seorang manusia, terutama dalam hal mengambil keputusan. Dapat kita lihat, ide utama dalam film ini termanifestasikan dalam bentuk makna simbolik, yang mewakili mekanisme pertahanan seseorang terhadap informasi-informasi yang berada di sekelilingnya, divisualisasikan dalam bentuk benda-benda yang memiliki pertahanan kuat.

Fenomena *meme* ini kemudian digabungkan dalam sebuah sistem surealis yang berlaku di dalam dunia mimpi. Sehingga muncul pula seperti yang telah dijelaskan tadi, mekanisme berantai dari sebuah reaksi inderawi yang dialami di dunia nyata kedalam aksi yang berada di dunia mimpi. Karena Inception mengambil tema dalam sebuah dunia mimpi yang berada di dalam dunia mimpi yang lain, mimpi yang berlapis-lapis, maka efek berantai ini kemudian dapat dilihat di banyak adegan yang mengungkapkan tanda dan makna sebab-akibat atau indeks. Sebuah tanda muncul di satu adegan, merupakan reaksi dari sebuah aksi yang terjadi pada adegan yang lain. Karena secara umum adegan pada film ini merupakan adegan yang berada di dunia mimpi,

maka pola mekanisme sebab-akibat ini dapat kita lihat di sepanjang film, dari awal hingga akhir.

4.2. Analisis Film Paprika

4.2.1. Sekuen 1: Mimpi Buruk Kogawa

4.2.1.1. Deskripsi Sekuen 1



Gambar IV.28: Detektif kogawa terperangkap dan dikejar orang-orang

Tokoh dalam *shot* ini, detektif Kogawa, berada di tengah *shot* dengan setelah jas coklat muda dan dasi merah, terlihat terperangkap dalam sebuah jeruji yang berbentuk melingkar. Dia terlihat sedang dikerumuni oleh banyak orang, yang berusaha menggapai/menariknya, namun kebanyakan tidak berhasil karena terhalang jeruji-jeruji tadi. Orang-orang tersebut berpakaian macam-macam, ada yang berpakaian badut, anak perempuan, kemeja polo, memakai topi, dsb, namun semuanya berwajah sama seperti detektif Kogawa.



Gambar IV.29: Wanita berdiri di samping panel

Dalam *shot* ini tampak seorang wanita berpakaian setelan resmi berwarna merah muda dan memakai sarung tangan berwarna putih, sedang berdiri dengan gestur siap melayani di sudut sebuah ruangan yang dindingnya terbuat dari kayu. Di sebelah kanan wanita tadi terdapat panel yang memiliki banyak tombol. Di sebelah panel tersebut terdapat satu bagian yang berbeda dari karakter dinding yang lain, dan memiliki motif di bagian yang menekuk ke dalam, bagian ini terlihat seperti sebuah pintu. Tanda panel, ruangan dengan pintu, dan wanita dengan seragam serta gestur siap melayani yang berdiri di samping panel, menandakan bahwa wanita tersebut memiliki tugas yang berkenaan dengan panel yang memiliki tombol banyak tersebut. Dalam hal ini, ruangan dengan karakteristik seperti ini merupakan identitas dari ruangan lift, karena tanda-tanda tersebut merujuk pada elemen-elemen yang pada umumnya terdapat pada sebuah lift. Berdasarkan narasi film, diketahui bahwa karakter tersebut adalah Paprika.



Gambar IV.30: Panel penunjuk lantai didalam lift

Dalam *shot* ini ditampilan sebuah panel indikator lift yang memuat banyak angka mulai dari 1 sampai dengan 54, dengan sebuah tanda panah yang menunjuk ke arah atas di sebelah kanan deretan angka-angka tersebut. Angka 15 dan tanda panah tersebut terlihat berpendar, dan lebih terang dibandingkan angka-angka yang lain.



Gambar IV.31: Sesi fotografi di tengah sebuah pesta

Shot ini menampilkan sebuah adegan perkelahian, ditandai oleh dua orang berbaju hitam dan abu-abu yang sedang bergelut dalam posisi yang dekat, sementara di lantai tergeletak seseorang dengan beberapa patahan kayu di sekitar badannya. Namun terdapat pula seorang pria di sebelah kiri yang berbaju merah marun tampak sedang membidik sesuatu lewat sebuah benda yang sedang dipegangnya di depan wajahnya, sebuah kamera. Sementara di sebelah kanan terdapat seorang wanita yang sedang memegang gitar, namun dengan posisi seperti siap untuk memukul. Lalu di bagian latar terdapat orang-orang, berada di luar pagar, suasananya sangat ramai dan penuh, tampak memerhatikan dari jauh adegan yang berlangsung di depan mereka. Di atas mereka terdapat lampu-lampu berderet yang menempel di sebuah kabel yang menggantung. Tanda perkelahian ditambah dengan tanda seorang pemotret dan wanita yang berpose dengan gaya tertentu, merupakan indikator dari sebuah sesi fotografi. Tanda orang berkerumun dengan setelan baju yang rapi merupakan indikator dari sebuah pesta, pertemuan, atau acara. Di luar adegan tersebut, di sebelah kiri dan kanan frame, terdapat pintu, seperti tampak pada gambar IV.29, sedang membuka. Jadi dapat diasumsikan bahwa adegan yang sedang berlangsung ini merupakan sebuah adegan yang bertempat di luar lift tersebut.



Gambar IV.32: Angka pada panel penunjuk lantai seluruhnya menjadi 17

Panel indikator yang terdapat pada gambar IV.30 memiliki deretan angka dari 1 sampai 54, namun semua angka tersebut berubah menjadi angka 17, sehingga panel tersebut sekarang memuat lima puluh empat angka 17. Seluruh angka tersebut, beserta indikator anak panah yang menunjuk ke atas, berada dalam keadaan menyala.

4.2.1.2. Analisis Sekuen 1

Gambar IV.28 menggambarkan Detektif Kogawa yang terkurung dalam jeruji-jeruji dan dikejar-kejar oleh orang yang semuanya berwajah sama seperti dirinya. Jeruji atau kurungan adalah benda yang digunakan untuk membatasi gerak seseorang, menjaga agar dia tetap berada di satu tempat, ataupun untuk menghukum seseorang, mungkin karena telah berbuat kesalahan atau kejahatan. Orang-orang yang berusaha menggapai detektif Kogawa merupakan tanda dari sekelompok ‘orang’ yang berusaha menjangkau dirinya, dikarenakan oleh suatu hal. Ketika seseorang mengejar dan berusaha memegang orang lain, mungkin dia ingin menangkapnya dan mungkin memukul orang tersebut. Tetapi dari tanda ekspresi wajah orang-orang yang berusaha menggapai detektif Kogawa, tidak ada yang menyiratkan ekspresi marah atau benci, karena semuanya berkespresi datar. Begitu pula dengan satu buah tangan yang berhasil menjangkau Kogawa dari belakang, tangan yang memegang bagian perutnya, tidak menyiratkan gestur ingin membahayakan Kogawa, entah dalam bentuk memukul, menarik dengan kasar, ataupun mencakar, dll.

Tanda lain adalah orang-orang yang memiliki wajah sama seperti Kogawa. Mungkin saja tanda ini tidak memiliki relasi apa-apa apabila dilihat sebagai orang-orang yang berwajah Kogawa, namun apabila dilihat sebagai Kogawa yang berada dalam bentuk lain, maka relasinya dapat dilihat dengan lebih jelas. Orang yang berpakaian badut mewakili sifat Kogawa yang humoris, yang berpakaian kaos dan topi terbalik mewakili sifat Kogawa yang kasual dan santai, dll. Dalam hal ini tanda-tanda tersebut saling berhubungan menjadi sebuah tanda yang mewakili diri Kogawa sedang berada dalam

sebuah belenggu atau penjara, yang diakibatkan oleh suatu hal, dan alam bawah sadar dari dirinya sendiri sedang berusaha berusaha menyelamatkan atau melindungi dirinya.

Kemudian tanda lift yang dimuat dalam gambar IV.29, sama seperti film Inception, menggambarkan sebuah visualisasi dari mekanisme dunia mimpi yang mampu berpindah-pindah adegan dan realitas dengan cepat. Dalam film Paprika, hal ini dijelaskan secara lebih gamblang, yaitu Paprika menunjukkan lantai demi lantai yang berisi adegan mimpi yang berbeda-beda kepada Kogawa, salah satunya adalah yang ditunjukkan oleh gambar IV.31. Namun setelah membuka serangkaian adegan mimpi, keseluruhan angka pada panel indikator lift berubah seluruhnya menjadi angka 17. Hal ini merupakan pertentangan dari simbolisasi lift itu sendiri, dimana harusnya pengguna lift memiliki fleksibilitas untuk menentukan di lantai mana ia akan keluar, atau lantai mana yang akan ia tuju. Sehingga dalam hal ini, kejanggalan dalam lift ini menandakan bahwa angka 17 merupakan simbol dari sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam diri Kogawa.

4.2.2. Sekuen 2: Koridor Hotel

4.2.2.1. Deskripsi Sekuen 2



Gambar IV.33: Adegan di sebuah koridor

Shot ini menampilkan sebuah koridor berkarpet merah. Memiliki lampu dinding yang banyak, dan jumlah pintu yang banyak di sisi kiri dan kanan. Di bagian bawah terdapat sosok seseorang bekemeja putih yang sedang dalam posisi melayang, jatuh, terlihat dari bentuk rambutnya yang memanjang ke atas. Di ujung koridor terdapat pintu berwarna hijau yang terbuka, dan sosok siluet hitam yang sedang membuka pintu tersebut. Melihat dari bentuk engsel lututnya, dipastikan dia sedang berlari keluar dari koridor ini.Di sisi kiri dan kanan *shot* terdapat bagian dari pintu lift yang sedang terbuka.



Gambar IV.34: Detektif Kogawa dengan pistol yang baru meletus

Detektif Kogawa berdiri di sebuah pintu berwarna hijau, memandang ke arah kamera. Di sebelah kanannya terdapat asap yang terurai dari arah bawahnya (tangan). Asap merupakan tanda dari pistol yang baru ditembakkan.



Gambar IV.35: Sosok berkemeja putih dengan wajah seperti detektif Kogawa

Sosok berkemeja putih dan jatuh melayang di koridor ternyata memiliki wajah yang sama seperti detektif Kogawa. Alis dan mulutnya menekuk ke arah

bawah, menyiratkan ekspresi ketakutan, namun dengan tatapan yang kosong.

4.2.2.2. Analisis Sekuen 2

Tanda yang terdapat dalam gambar IV.33 adalah orang yang jatuh, dalam posisi lemas atau tidak sadarkan diri ditunjukkan oleh gestur tangan yang tidak refleks berusaha menopang tubuh yang jatuh, dan tanda orang yang melarikan diri dari tempat kejadian tersebut. Lalu pada gambar IV.34 terdapat tanda Kogawa yang sedang memegang pistol yang baru saja ditembakkan, terlihat dari asap yang berasal dari daerah sekitar tangannya. Dua tanda ini, pistol dan orang yang jatuh, kemudian menghubungkan Kogawa sebagai pelaku penembakan orang yang jatuh tadi, sehingga dapat diasumsikan orang yang jatuh tersebut adalah orang yang mati terbunuh.

Namun pada gambar IV.35 terdapat tanda lain, yaitu orang yang mati terbunuh tadi juga memiliki wajah yang sama seperti Kogawa. Sehingga memunculkan simbolisasi berupa ‘Kogawa yang membunuh dirinya sendiri’.

Hal ini kemudian berkaitan dengan tanda-tanda yang muncul pada *shot* lift dan kurungan besi, dimana Kogawa terlihat seperti menghindari satu hal yang sangat ia takuti, dan ‘Kogawa-kogawa dalam dirinya’, kata hati Kogawa, berusaha menyelamatkannya dari ketakutan tersebut.

4.2.3. Sekuen 3: Mimpi Profesor Shima

4.2.3.1. Deskripsi Sekuen 3



Gambar IV.36: Paprika berbaring di atas tubuh seseorang

Paprika terlihat sedang berbaring di atas badan seseorang, dengan pandangan mengarah ke arah kamera dan dengan ekspresi menggoda.



Gambar IV.37: Paprika masuk ke dalam tubuh tersebut

Paprika terlihat ‘masuk’ atau ‘terserap’ ke dalam badan tersebut.



Gambar IV.38: Professor Shima dengan tubuh menggelembung

Dalam *shot* ini terdapat gambar seseorang, Professor Shima, yang badannya menggelembung dengan sangat besar seperti layaknya sebuah balon, sampai-sampai ukuran badannya melebihi ukuran objek-objek disekitarnya. Di bagian bawah gambar terlihat pepohonan yang sangat rimbun dan luas, sebuah hutan. Dan di latar belakangnya terdapat langit biru yang luas dengan awan-awan putih yang tebal.



Gambar IV.39: Professor Shima dengan badan hancur berkeping-keping

Dalam *shot* ini digambarkan badan Professor Shima akhirnya meledak menjadi sepihan-serpihan kain yang berceceran, dan hanya menyisakan dua buah tangan yang terpisah, dan kepala yang masih melekat dengan sehelai kain berwarna coklat muda.

4.2.3.2. Analisis Sekuen 3

Apabila dirunut dari *shot* awal, dimana Paprika 'menggabungkan' dirinya dengan Shima, maka kita mendapat tanda dua buah badan yang bergabung menjadi satu. Dalam hal ini, tanda badan wanita dan pria yang menjadi satu adalah simbolisasi dari hubungan seksual.

Sedangkan badan Shima yang menggelembung merupakan sebuah simbolisasi dari sesuatu yang meningkat secara progresif. Namun di ujung penggelembungan, peningkatan 'sesuatu', tersebut, akhirnya badan Shima pecah berkeping-keping, disertai dengan ekspresi wajah yang gembira. Tanda meledak disini bisa berarti sebuah kehancuran atau kematian, namun ekspresi Shima menunjukkan rasa senang dan gembira, ditandai dengan bentuk mulut yang sedang tersenyum, karena itu simbol kematian tidaklah begitu tepat mewakili tanda ini. Karena hal ini dapat diasumsikan sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi Shima, terlebih lagi pada akhirnya sesuatu yang 'progresif' tersebut hilang dengan cepat, simbolisasi ini dapat diasumsikan sebagai tanda ejakulasi, pelepasan sperma, dimana untuk menuju proses tersebut nafsu seksual seorang pria makin lama makin meningkat, hingga akhirnya sperma dikeluarkan.

4.2.4. Sekuen 4: Parade Mimpi

4.2.4.1. Deskripsi Sekuen 4



Gambar IV.40: Parade di sebuah padang pasir

Di sebuah padang pasir terlihat sebuah parade yang terdiri atas benda mati berbagai jenis yang berjalan beriringan, sambil menari-nari dan memunculkan bunyi-bunyian. Parade ini diikuti oleh banyak sekali benda.



Gambar IV.41: Peserta parade (1)

Dalam *shot* ini dapat dilihat peserta parade yang terdiri atas boneka biksu, boneka anak perempuan, robot-robotan berwarna hijau dan biru , barongsai, model organ, dan raksasa iblis berkulit merah.



Gambar IV.42: Peserta parade (2)

Dalam *shot* ini diperlihatkan peserta parade yang terdiri atas baju tempur samurai, bebek, patung liberti, jubah besi, bendera koinobori (ikan-ikanan), gerbang kuil, tiang listrik, balon udara reklame, patung Budha, dan patung dewi.



Gambar IV.43: Peserta parade (3)

Dalam *shot* ini diperlihatkan kucing pemanggil, yang biasanya terdapat di toko-toko, berfungsi sebagai jimat untuk mendatangkan konsumen, dan figur saudagar/pedagang gemuk, dilihat dari tanda pakaian yang dikenakannya, sedang memegang ikan di tangan kanannya. Dilihat dari latar belakang parade telah mencapai kawasan perkotaan, bukan lagi di sebuah padang pasir.



Gambar IV.44: Peserta parade (4)

Terdapat tujuh orang remaja wanita yang dilihat dari seragam yang dikenakannya, model *sailor*, dapat diidentifikasi sebagai pelajar. Kepala mereka berubah menjadi layar telepon seluler, yang berwarna-warni, dan wajah mereka ditayangkan di layar tersebut. Mereka terlihat mengangkat sedikit bagian rok mereka keatas dengan tangan kanan. Di latar belakang dapat dilihat orang-orang yang memerhatikan mereka dari kejauhan. Setting berada di sebuah kawasan perkotaan, di dekat sebuah *zebra cross*.



Gambar IV.45: Peserta parade (5)

Terdapat sebuah boneka daruma besar berwarna merah yang memiliki empat buah mata. Tiga buah bola matanya telah digambar, tetapi mata yang keempat yang berada di bagian kiri atas masih berupa ruang kosong. Boneka daruma tersebut mengenakan selempang, dan berbicara melalui sebuah *microphone* yang dipegang oleh tangan kirinya, sementara tangan kanannya melakukan gestur memberikan salam. Kedua tangannya adalah tangan manusia.



Gambar IV.46: Peserta parade (6)

Dalam *shot* ini terdapat berbagai macam patung dan figur religius, seperti patung bunda maria, patung budha, figur malaikat (bersayap), dan patung dewi-dewi yang lumrah terlihat di kuil-kuil. Namun mereka memakai atribut-atribut seperti orang yang sedang ber-*cosplay*, menggunakan pakaian-pakaian yang mirip seperti tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Dalam hal ini patung-patung tersebut menggunakan pakaian seragam sekolah, baju yang terbuka dan seksi, rok, dan topi-topi, yang beraneka ragam dan warna.

4.2.4.2. Analisis Sekuen 4

Parade merupakan sebuah prosesi baris-berbaris yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk memperingati sebuah perayaan atau acara tertentu. Parada biasanya juga diiringi oleh musik dan peserta-perserta yang menggunakan kostum ataupun kendaraan hias yang meriah, yang beraneka ragam, rupa, dan warna. Namun dalam film Paprika ini, parade diisi oleh objek-objek yang tidak lazim, bahkan kebanyakan merupakan benda mati, yang bisa bergerak-gerak dan bersuara layaknya manusia.

Tanda ini pada dasarnya merupakan simbolisasi dari personifikasi manusia, yang keseluruhan objek tersebut mewakili sifat-sifat dan persona dari seseorang. Contohnya sebagai berikut:

- Baju samurai = Karakter pejuang, orang yang memiliki hubungan darah dengan klan ternama.
- Jubah besi = Karakter ksatria.
- Patung Budha, Gerbang kuil = Karakter ketuhanan, religius.
- Patung liberty = Karakter liberal.
- Robot = Karakter teknologi, riset.
- Iblis raksasa = Karakter jahat, kriminal.
- Model organ = Karakter sains.
- Kucing pemanggil = Karakter pedagang, kemakmuran.

Beberapa tanda yang spesifik bahkan memiliki hubungan yang lebih rumit. Seperti halnya boneka daruma, yang terdapat pada gambar IV.45, yang memiliki empat buah mata. Boneka daruma merupakan perwujudan dari semangat kerja keras dalam mencapai suatu keinginan. Hal ini berasal dari kebudayaan masyarakat jepang, ketika menginginkan suatu hal, maka mereka akan menggambar satu buah mata daruma. Dan kemudian setelah mereka berhasil mencapai keinginan tersebut, barulah mereka menggambar mata kedua, sebagai bentuk kesempurnaan atas berhasilnya keinginan tersebut mereka dapatkan, atau usahakan. Salah satu bentuk penggunaan boneka daruma biasanya adalah pada arena kampanye politik. Biasanya salah satu calon akan menggunakan daruma sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan bahwa kampanye tersebut akan dilakukannya dengan sungguh-sungguh. Tanda boneka daruma bermata empat adalah seorang yang telah berhasil menacapai keinginannya yang pertama, namun kemudian tetap berusaha mencapai keinginan yang sama untuk kedua kalinya. Dalam hal ini tanda boneka daruma bermata empat dan kampanye adalah seorang politikus yang berusaha menjabat untuk periode yang kedua.

Tanda yang lebih kompleks dapat dilihat pada gambar IV.46, dimana kostum dari figur-figur yang ada mulai bercampur-campur. Kumpulan tanda yang masif kemudian saling memengaruhi satu sama lain, dan memberikan efek ‘keteraturan yang berantakan’, karena parade itu sendiri tetap berjalan, namun karena semakin lama semakin banyak unsur persona yang masuk kedalamnya, kemudian tanda yang sangat banyak itu membentuk suatu arus yang tidak dapat dibendung hubungan relasinya.

Tanda parade ini merupakan sebuah simbolisasi dari mekanisme dunia *dream-sharing* yang tidak terkontrol. Karena begitu banyaknya tanda *non-real* yang terlibat di dalamnya, akhirnya dunia mimpi menjelma menjadi sebuah kekuatan mental yang mempengaruhi semua orang, dan akhirnya membentuk dunia ilusi bersama.

4.2.5. Sekuen 5: Keseimbangan

4.2.5.1. Deskripsi Sekuen 5



Gambar IV.47: Paprika, Konakawa, dan Shima menghadapi Inui yang telah bertransformasi menjadi *lord of darkness*

Pada *shot* ini digambarkan Paprika, Konakawa, dan Shima sedang merebahkan diri di tanah, sambil menahan diri mereka masing-masing untuk tidak terbawa tiupan angin yang sangat keras yang datang dari sebelah kiri. Suasana perkotaan menjadi gelap, karena Inui yang saat itu bertransformasi menjadi *lord of darkness* menyebarkan kegelapan dan mulai merusak kota.



Gambar IV.48: Paprika menjelma menjadi sosok bayi perempuan

Pada *shot* ini terdapat sosok bayi perempuan yang memiliki badan yang sedikit transparan. Bayi ini 'memakan' elemen gelap dari Inui, sehingga digambarkan tiupan angin yang tadinya sangat deras tiba-tiba menghilang dan suasana menjadi lebih tenang.



Gambar IV.49: Paprika memakan mimpi gelap Inui

Sosok bayi yang terdapat dalam gambar IV.48 telah menjelma menjadi seorang anak perempuan setelah memakan mimpi gelap Inui, dan terus bertambah besar seiring dengan jumlah mimpi yang dimakannya. Dalam *shot* ini digambarkan tangan Inui masuk ke dalam mulut anak perempuan tersebut, berada dalam posisi termakan, dan dari gestur Inui sendiri terlihat bahwa ia berusaha keras menarik tangannya dari mulut anak perempuan tersebut.



Gambar IV.50: Kekacauan berakhir

Pada *shot* ini digambarkan sosok perempuan dewasa, yang berukuran sangat besar, yang berangsur-angsur menghilang. Pada latar belakang terdapat perubahan dari awalnya berwarna gelap, menjadi terang dan berwarna biru. Dalam *shot* ini tidak lagi dijumpai sosok Inui.

4.2.5.2. Analisis Sekuen 5

Pada sekuen ini Paprika yang 'melemparkan' dirinya untuk masuk ke dalam mimpi kolektif kemudian berubah menjadi sosok bayi perempuan yang 'memakan' mimpi Inui, *lord of darkness*, yang saat itu menebarkan kerusakan dan kegelapan. Narasi yang muncul pada bagian awal sekuen ini adalah Paprika menemukan ide bahwa sosok *lord of darkness* tersebut muncul akibat adanya ketidakseimbangan yang terjadi di dalam dunia mimpi tersebut. Hal ini kemudian ditelusuri berdasarkan konsep bahwa setiap hal memiliki faktor penyeimbangnya, gelap-terang, baik-jahat, pria-wanita. Sesaat kemudian Paprika menanyakan pada Konakawa dan Shima, "*What is the missing ingredient here?*" (Apa 'bahan' yang kurang disini?). Kemudian dengan ekspresi penuh keheranan keduanya menjawab, "Paprika?", yang kemudian dijawab dengan ekspresi misterius oleh Paprika, "Bingo!".

Seperti kita tahu bahwa Paprika merupakan nama sayuran, merupakan bahan yang umum dipakai dalam beberapa jenis makanan. Penamaan dan situasi 'teka-teki' ini dirancang secara cerdas oleh Satoshi Kon dan digunakan dengan cara yang sangat menarik kedalam sebuah struktur linguistik yang terdapat didalam sekuen terakhir ini. Sehingga pada akhirnya dengan ditambahkannya Paprika kedalam "masakan" dunia mimpi yang telah kacau balau dan campur aduk, maka bahan yang melengkapi telah datang, dan titik keseimbangan telah tercapai.

Pria sendiri sebagai ikon maskulin sangat erat hubungannya dengan kekuatan, kekuasaan, perang, pengaruh, dan hal-hal yang bersifat dominan. Karena itu kemudian dalam sekuen ini Inui digambarkan sebagai *lord of*

darkness yang haus kekuasaan, diimbangi dengan munculnya Paprika, yang di sisi lain merupakan sosok wanita. Wanita sendiri dianggap sebagai simbol kelahiran, sesuatu yang baru, ataupun pemeliharaan. Dalam hal ini keduanya saling melengkapi, dan atas dasar itulah kemudian situasi '*inbalance'* yang terjadi dalam sekuen terakhir ini dapat dipulihkan kedalam keadaan yang seimbang seperti sedia kala.

4.2.6. Analisis Film Paprika Secara Umum

Secara umum tanda yang digunakan dalam bahasa film ini merupakan tanda yang bersifat simbolik, dalam artian tidak memiliki hubungan langsung antara tanda dengan makna yang dimaksud. Hal ini menyebabkan film Paprika cenderung sulit dicerna, terutama apabila *audience* tidak memiliki pengalaman atau pengetahuan sebelumnya tentang unsur-unsur kebudayaan yang ada di film ini, terutama budaya Jepang.

Isu yang diangkat oleh film ini, walaupun temanya masih berkisar di seputar penemuan teknologi baru di bidang psikoanalisis, namun secara garis besar berbeda dengan *Inception*. Film *Paprika* pada intinya mengangkat sebuah pertanyaan tentang tanggungjawab moral apabila manusia telah memiliki teknologi yang memungkinkan mereka untuk mengakses dan merekayasa dunia mimpi, terutama bahaya-bahaya yang akan ditanggung oleh umat manusia apabila teknologi seperti ini disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu. Seperti digambarkan pada analisis *shot* terakhir, eksperimen *dream-sharing* yang tidak terkendali akan menimbulkan kekacauan dan menarik banyak korban untuk ikut terjebak di dalamnya.