

**ANALISIS UNSUR SINEMATIK YANG MENDUKUNG PENERAPAN
TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL* DALAM MEMBANGUN
COMEDY PADA FILM "DEADPOOL"**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Kevin Immanuel
NIM: 1911019032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

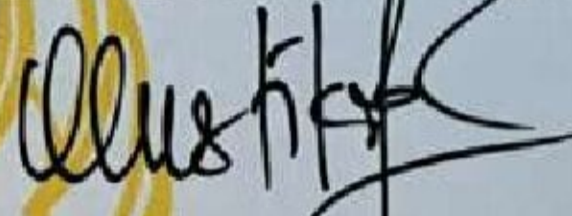
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**ANALISIS UNSUR SINEMATIK YANG MENDUKUNG PENERAPAN TEKNIK
BREAKING THE FOURTH WALL DALAM MEMBANGUN COMEDY PADA FILM
"DEADPOOL"**


diajukan oleh **Kevin Immanuel**, NIM 1911019032, Program Studi S1 Film dan Televisi,
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal... 13 JUN 2023... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji




Retno Mustikawati, S. Sn, MFA., Ph.D.
NIDN 0011107704

Pembimbing II/Anggota Penguji



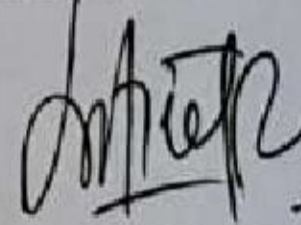
Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027089005

Cognate/Penguji Ahli



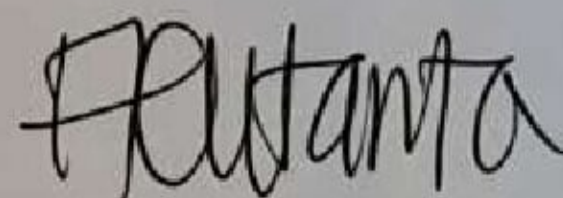
Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA.
NIDN 0006057806

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kevin Immanuel

NIM : 1911019032

Judul Skripsi : ANALISIS UNSUR SINEMATIK YANG MENDUKUNG
PENERAPAN TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL*
DALAM MEMBANGUN *COMEDY* PADA FILM
"DEADPOOL"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 19, Juni 2023
Yang Menyatakan,



Kevin Immanuel
1911019032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kevin Immanuel

NIM : 1911019032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**ANALISIS UNSUR SINEMATIK YANG MENDUKUNG PENERAPAN
TEKNIK *BREAKING THE FOURTH WALL* DALAM MEMBANGUN
COMEDY PADA FILM "DEADPOOL"**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 19, Juni 2023
Yang Menyatakan,



Kevin Immanuel
191019032

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan kasih, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Analisis Unsur Sinematik Yang Mendukung Penerapan Teknik *Breaking the fourth wall* Dalam Membangun *Comedy* Pada Film "Deadpool". Penelitian ini dibuat sebagai upaya memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Skripsi Pengkajian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak yang telah merelakan waktu, tenaga serta pikiran sebagai bentuk dukungan kepada penulis. Selama menciptakan karya seni dan penyusunan skripsi pengkajian ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya:

1. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M., Hum. Selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Irwandi S. Sn., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Lilik Kustanto S. Sn., M. A. Selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Latief Rakhman Hakim, S. Sn., M.Sn. Selaku Ketua Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Retno Mustikawati, S. Sn, MFA., Ph.D., Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Agustinus Dwi, S.I.Kom., M.Sn.. Selaku Dosen pembimbing II
7. Teristimewa kepada orang tua saya Edy Ronald dan Eni Puspitasari yang telah memberikan motivasi, mendoakan dan memberi dukungan penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Selly Safila yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam angkatan 2019.

Penulis menyadari bahwa penelitian tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis meminta maaf, serta kritik, dan saran yang dapat membangun bagi penulisan tugas akhir ini.



Yogyakarta, 22 Mei 2023

Kevin Immanuel

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian	7
G. Skema Penelitian.....	13
BAB II OBJEK PENELITIAN	14
A. Gambaran umum film “Deadpool”	14
B. Prestasi film “Deadpool”	15
C. Identitas film “Deadpool”	16

BAB III LANDASAN TEORI.....	19
A. Teori Film.....	19
B. <i>Breaking the fourth wall</i>	21
C. Penerapan <i>Breaking the fourth wall</i> dalam film	22
D. <i>Mise en Scene</i>	25
E. Akting Brechtian	28
F. Sinematografi	29
G. Suara	30
H. Editing.....	31
I. Film Komedi.....	31
J. Budaya Populer (<i>pop culture</i>).....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Penerapan <i>Breaking the fourth wall</i> dalam film	36
B. <i>Breaking the fourth wall</i> dalam film “Deadpool”	40
C. Unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik <i>Breaking the fourth wall</i> pada film “Deadpool”	63
D. Penerapan Teknik <i>Breaking the fourth wall</i> Dalam Membangun <i>Comedy</i> Pada Film "Deadpool"	73
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR REFERENSI	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Deadpool	10
Gambar 1. 2 Skema Penelitian	13
Gambar 2.1 Poster Deadpool	18
Gambar 4. 1 <i>Breaking the fourth wall</i> pada film “The Great Dictator’s”	36
Gambar 4. 2 <i>Breaking the fourth wall</i> pada film "Pierrot le fou"	37
Gambar 4. 3 <i>Breaking the fourth wall</i> pada film "One Plus One"	38
Gambar 4. 4 <i>Breaking the fourth wall</i> di <i>Opening Scene: Frozen Freeway</i>	41
Gambar 4. 5 <i>Breaking the fourth wall</i> pada Deadpool bersama Dopinder	41
Gambar 4. 6 <i>Breaking the fourth wall</i> Deadpool vs komplotan Francis (a)	42
Gambar 4. 7 <i>Breaking the fourth wall</i> Deadpool vs komplotan Francis (b)	43
Gambar 4. 8 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>freeway fight</i>	44
Gambar 4. 9 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Flashback: Wade Wilson</i>	45
Gambar 4. 10 <i>Breaking the fourth wall</i> segmentasi Wade & Vanessa	46
Gambar 4. 11 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Scene Wade</i> di diagnosis kanker ...	46
Gambar 4. 12 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Scene</i> Deadpool vs Francis	47
Gambar 4. 13 <i>Breaking the fourth wall</i> pada segmentasi tawaran misterius	48
Gambar 4. 14 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>freeway scene</i> (a)	48
Gambar 4. 15 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>freeway scene</i> (b)	49
Gambar 4. 16 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Francis (a)	50
Gambar 4. 17 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Francis (b)	50
Gambar 4. 18 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Francis (d)	51
Gambar 4. 19 <i>Breaking the fourth wall</i> segmentasi Wade melarikan diri	51
Gambar 4. 20 <i>Breaking the fourth wall</i> Deadpool mencari Francis (a)	53
Gambar 4. 21 <i>Breaking the fourth wall</i> Deadpool mencari Francis (d)	53
Gambar 4. 22 <i>Breaking the fourth wall</i> Deadpool mencari Francis (f)	54
Gambar 4. 23 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Blind Al	55
Gambar 4. 24 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Blind Al (e)	55
Gambar 4. 25 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Blind Al (f)	56
Gambar 4. 26 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Blind Al (h)	56
Gambar 4. 27 <i>Breaking the fourth wall</i> pertemuan dengan Negasonic	58
Gambar 4. 28 <i>Breaking the fourth wall taxi to final battle</i> (b)	60
Gambar 4. 29 <i>Breaking the fourth wall taxi to final battle</i> (c)	60
Gambar 4. 30 <i>Breaking the fourth wall taxi to final battle</i> (d)	61
Gambar 4. 31 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Aftermath Scene</i>	62
Gambar 4. 32 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>after credit Scene</i>	63
Gambar 4. 33 <i>Breaking the fourth wall</i> dalam <i>angle</i> kamera	64
Gambar 4. 34 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Type of shot</i> film “Deadpool”	65
Gambar 4. 35 <i>Breaking the fourth wall</i> pada interkasi dengan kamera	65
Gambar 4. 36 <i>Breaking the fourth wall</i> pada <i>Movement</i> kamera	66
Gambar 4. 37 <i>Breaking the fourth wall</i> pada akting	67
Gambar 4. 38 <i>Breaking the fourth wall</i> pada Properti simbolis	68
Gambar 4. 39 Contoh <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek suara (VO)	69
Gambar 4. 40 Contoh <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek suara (Dialog)	70

Gambar 4. 41 <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek suara (musik)	70
Gambar 4. 42 <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek editing (<i>freeze frame</i>).....	71
Gambar 4. 43 <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek editing (<i>Cut Away</i>).....	72
Gambar 4. 44 <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek editing (<i>Transisition</i>)	72
Gambar 4. 45 <i>Breaking the fourth wall</i> pada aspek editing (<i>Grafis</i>).....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Contoh penerapan *Breaking the fourth wall* diberbagai aspek film..... 39



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 FORM I-VII
- Lampiran 2 Poster Tugas Akhir
- Lampiran 3 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir 13 juni 2023
- Lampiran 4 Desain Poster Dan Undangan Seminar
- Lampiran 5 Flyer Acara Seminar
- Lampiran 6 Buku Tamu
- Lampiran 7 Dokumentasi Seminar
- Lampiran 8 Notulensi Seminar
- Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Seminar
- Lampiran 10 Screenshot Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 11 Screenshot Publikasi seminar melalui Media Sosial
- Lampiran 12 Screenshot publikasi Instagram



ABSTRAK

Film “Deadpool” merupakan film *superhero* yang dikemas berbeda dari film *genre superhero* lainnya. Pada umumnya film *genre superhero* lebih banyak menampilkan aksi heroik dari karakter utama, sedangkan film “Deadpool” memiliki ciri khas tersendiri dalam menampilkan adegan aksi di filmnya. Ciri khas tersebut terdapat pada karakter Deadpool yang sering kali melakukan *Breaking the fourth wall* di hampir sepanjang filmnya. Penggunaan *Breaking the fourth wall* tersebut dikombinasikan dengan unsur sinematik, seperti; Sinematografi, *Mise en Scene*, suara dan editing. *Breaking the fourth wall* bertujuan untuk menciptakan efek humor dan keterlibatan emosional yang lebih besar dengan penonton melalui dialog dan humor yang disampaikan oleh Deadpool.

Penelitian ini dikaji dengan metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan mengidentifikasi unsur sinematik yang mendukung penerapan *Breaking the fourth wall* ditinjau dari aspek sinematografi, *Mise en Scene*, suara dan editing. Tahap selanjutnya menganalisis alasan penerapan teknik *Breaking the fourth wall* pada film “Deadpool”.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa *Breaking the fourth wall* pada film “Deadpool” dapat dicapai melalui kombinasi berbagai teknik sinematik seperti: *Angle*, *Type of shot*, *Movement* kamera, akting, properti, *voice over*, dialog, musik, *freeze frame*, *grafis*, *cutaway*, dan juga transisi. Penerapan teknik *Breaking the fourth wall* digunakan untuk membangun *comedy* dengan kombinasi unsur-unsur sinematik dan teknik *comedy satire* dan parodi pada film “Deadpool” sehingga berhasil menciptakan keterlibatan secara langsung dan menghibur bagi penontonnya.

Kata kunci: sinematik, *breaking the fourth wall*, *comedy*, dan *deadpool*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film memiliki tiga tembok utama yang menjadi tempat terjadinya adegan atau cerita. Tiga tembok tersebut menjadi batasan antara penonton dan realitas dalam film. Tetapi dari ketiga tembok tersebut terdapat tembok keempat, tembok keempat adalah *point of view* posisi kamera berada yang lazimnya tabu untuk dilanggar karena dapat menginterupsi dunia cerita yang dibangun. Pada sebuah film umumnya akan selalu memberi batasan tegas antara realitas film dengan penonton. Sedangkan teknik *Breaking the fourth wall* meruntuhkan aturan tersebut yang membuat aktor seolah berbicara langsung ke penonton dengan cara aktor memandang ke arah kamera dan mulai berdialog dengan penonton. Teknik ini sebenarnya sudah diterapkan sejak era klasik dan sering kali ditemui dalam film bergenre komedi.

Dalam perkembangannya teknik yang sama juga masih digunakan dalam beberapa film, salah satu contoh film populer masa kini yang sukses menggunakan teknik *Breaking the fourth wall* dalam filmnya adalah film "Deadpool". Film "Deadpool" terhitung adalah film ke-8 dari X-Men franchise, yang berasal dari komik marvel. Film "Deadpool" memberikan sentuhan baru bagi genre *superhero* dengan gaya kemasan yang sangat sinematik, serta tribut terhadap sinema itu sendiri. Karakter ini sendiri sebenarnya pernah muncul dalam "X-Men Origins: Wolverine" dengan aktor yang sama namun kali ini lebih disesuaikan dengan komiknya, dan kisahnya kali ini mengabaikan film tersebut.

Film produksi Marvel entertainment dan *20th century fox* ini merupakan film yang sukses meraup lebih dari \$783 juta di seluruh dunia dan memecahkan banyak catatan *box office* dan menjadi film ke sembilan terlaris tahun 2016, serta berhasil meraih dua nominasi *Golden Globe Award* untuk *Best Motion Picture - Musical or Comedy* dan *Best Actor - Motion Picture*

Musical or Comedy, dan juga memenangkan dua *Critics' Choice Movie Awards* Untuk *Best Comedy* dan *Best Actor in a Comedy*.

Film “Deadpool” adalah sebuah film Laga, Petualang, Fiksi, dan *Superhero* karya Tim Miller. Seperti yang diketahui film *superhero* sendiri sebenarnya merupakan genre campuran (hibrida) dari berbagai *genre*, yakni aksi, drama, fantasi, fiksi-ilmiah, bencana, hingga roman. Seperti halnya *genre* besar lainnya, *superhero* memiliki karakteristik yang khas, baik dari sisi cerita maupun teknis. Deadpool digambarkan sebagai tokoh *superhero* yang banyak polah dan bicara, tak pernah diam, gaya bahasanya kasar, asal omong, dan tidak mempedulikan lingkungan bahkan penonton. Tidak hanya itu Deadpool bahkan seringkali melewati batasan tembok keempat dengan memberi komentar tentang film itu sendiri, *franchise*, dan bahkan di luar filmnya. Beberapa kali karakter Wolverine diolok-olok termasuk pula sang aktor, Hugh Jackman. Bahkan dalam satu adegan Wade berkomentar tentang sang aktor (Ryan Reynolds) sendiri. Puluhan *tribute* dan referensi dari film-film lain mendominasi dialog dan adegannya.

Film “Deadpool” memiliki keunikan yang jarang dimiliki film *superhero* lainnya, keunikan ini menjadi ciri khas dan daya tarik di film “Deadpool” yaitu sang tokoh utama atau Deadpool ini sering kali melakukan *Breaking the fourth wall* hampir di sepanjang filmnya. *Breaking the fourth wall* atau dalam teater disebut dengan *Alienation effect* dikembangkan oleh Bertolt Brecht, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran penonton tentang yang mereka nikmati hanya lah sebuah karya seni dan bukan bukanlah sebuah realita. Teknik yang digunakan pada saat itu adalah dengan cara para aktor yang tiba-tiba berinteraksi dengan penonton, atau tiba-tiba memberi aba-aba untuk menyalakan lampu merah karena dia sebentar lagi akan marah. Dengan cara tersebut, penonton dapat terhibur tanpa dimanipulasi.

Seiring berjalannya waktu teknik ini menjadi salah satu ciri khas dalam banyak film serta serial televisi bergenre komedi, untuk menghibur penonton dan mengkritik relita yang sedang terjadi (*satire*). Seperti yang dilakukan

dalam film, Deadpool mengkritik studio karena tidak dapat menghadirkan lebih banyak lagi tokoh pahlawan X-men pada film "Deadpool" yang pertama.

Breaking the fourth wall banyak dipergunakan dalam film oleh beberapa sutradara, seperti Bergman, Herzog, Antonioni, Godard, dan lain-lain. Terutama pada karya milik Godard, ia adalah salah satu sutradara yang diakui secara internasional menggunakan *Breaking the fourth wall* pada karya-karyanya secara konsisten. Salah satu teknik *Breaking the fourth wall* yang Godard gunakan adalah dengan penggunaan struktur episodik lepas yang dapat melemahkan emosi dramatis pada *series* yang Godard buat. Ditambah dengan penggunaan sisipan interupsi teks yang sering muncul di tengah-tengah aksi untuk mengingatkan penonton bahwa ini hanya sebuah sadiwara atau fiktif. Pada aspek suara *Breaking the fourth* dapat dicapai dengan penggunaan narator yang menyuarakan isi hati karakter, memberitahu masa depan, menjelaskan motivasi karakternya, atau mengkritisi adegan yang sedang berlangsung.

Dalam Film "Deadpool" peran unsur sinematik sangat penting dalam penerapan teknik *Breaking the fourth wall* yang menjadikan film "Deadpool" salah satu film yang berhasil dalam menerapkan teknik *Breaking the fourth wall*. Penerapan teknik *Breaking the fourth wall* pada unsur sinematik ini berhasil meraih atensi penonton untuk tetap menikmati film dan terhibur akan aksi aksi dari Deadpool, Contoh penerapan teknik *Breaking the fourth wall* pada unsur sinematik film "Deadpool" ada pada aspek editing di *opening Scene* film yang mengomentari para filmmaker dan aktor dari Deadpool (Ryan Reynolds), serta pada adegan Deadpool memberhentikan *background music* yang tengah diputar dan berbicara langsung ke arah kamera dan memutar kembali *background music*.

Penelitian dengan judul "Analisis Unsur Sinematik Yang Mendukung Penerapan Teknik *Breaking the fourth wall* Dalam Membangun *Comedy* Pada Film "Deadpool"" bertujuan mengetahui unsur sinematik apa saja yang dapat mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* Pada Film "Deadpool".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penerapan teknik *Breaking the fourth wall* pada film “Deadpool” dapat dicapai melalui unsur sinematiknya?
2. Mengapa Teknik *Breaking the fourth wall* diterapkan pada film “Deadpool”?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur sinematik apa saja yang dapat mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* Pada Film "Deadpool" serta memberi referensi baru untuk penelitian penelitian berikutnya mengenai topik terkait *Breaking the fourth wall*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharap dapat menjadi sumber literatur tentang teori teknik *Breaking the fourth wall* yang dipergunakan dalam sebuah karya *Audio visual* dan dapat menjadi acuan pembuat karya *Audio visual* dalam menerapkan teknik ini pada karyanya. Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi atau dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan topik yang serupa.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan teknik baru untuk para pembuat karya *Audio visual* dalam pembuatan karyanya dan mengetahui apa pentingnya menggunakan *Breaking the fourth wall* dalam karya *Audio visual*. Serta untuk para akademisi, dosen, dan mahasiswa film diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai pertimbangan untuk menambahkan *Breaking the fourth wall* dalam materi pembelajaran.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian – penelitian terdahulu tentang *Breaking the fourth wall*, *Alienation effect*, dan komedi dalam sebuah karya film digunakan oleh penulis sebagai acuan untuk mengetahui objek penelitian, teori, dan metode penelitian yang digunakan agar objek dan teori yang digunakan berbeda. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari plagiarisme dan memastikan bahwa penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun informasi penelitian terdahulu yang dikutip ialah

1. Info dan data peneliti.
2. Tujuan, teori, metode dan hasil penelitian,
3. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang menjadi acuan.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

- a. Karya tulis pertama yaitu skripsi berjudul “Analisis Penerapan Alienation Effect Dalam Film Pendek Indonesia” Oleh D. Winner M. Wijaya, Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis penerapan *alienation effect* dalam film-film pendek di Indonesia yang diproduksi tahun 2014-2019 yang menerapkan *alienation effect* pada lebih dari satu aspek dalam film. Penelitian tersebut menggunakan variabel dan teori yang sama, namun yang membedakan adalah objek penelitian.

Penelitian tersebut membahas tentang Analisis Penerapan Alienation Effect Dalam Film Pendek Indonesia. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun comedy pada film “Deadpool”.

- b. Karya tulis kedua yaitu jurnal Berjudul “Konsep Teater Epik Brecht Dalam Film Dogville” oleh Philipus Nugroho Hari. Jurnal ini membahas tentang perbandingan *alienation effect* dalam teater dengan di film “dogville”, yang menghasilkan perbedaan antara penerapan *alienation effect* pada teater dan film. Jurnal ini menjadi referensi untuk Penelitian yang akan dilakukan dengan melihat aspek aspek apa saja yang dapat diterapkan dari teater ke dalam sebuah film panjang.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek serta variabel penelitiannya. Penelitian tersebut membahas tentang perbandingan *alienation effect* dalam teater dengan di film dogville. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun comedy pada film “Deadpool”.

- c. Karya tulis keempat yaitu jurnal berjudul "Breaking the fourth, fifth, sixth wall... on diffractive theatre" oleh Kevin Rittberger. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk memperjelas perkembangan teknik *Breaking the fourth wall* dari zaman dahulu hingga saat ini, serta bagaimana teknik ini mempengaruhi budaya populer dan memengaruhi cara penonton melihat dan terlibat dalam sebuah karya seni.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitiannya. Penelitian tersebut membahas tentang sejarah teknik *Breaking the fourth wall* dari awal muncul di teater, serta bagaimana teknik ini telah berkembang dan digunakan dalam teater modern. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun comedy pada film “Deadpool”.

- d. Karya tulis kelima yaitu Jurnal berjudul “An Analysis of Postmodern Narrative Film Technique in Annie Hall” yang ditulis Siqui Lin dan Xinwen Zhang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui teknik *Breaking the fourth wall* dalam film-film karya Woody Allen. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *Breaking the fourth wall* dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan keterlibatan penonton yang lebih dalam dalam cerita, serta dapat memberikan kebebasan kepada pembuat film untuk menggabungkan berbagai elemen sinematik dalam sebuah film.

Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel penelitian. Penelitian tersebut membahas tentang teknik *Breaking the fourth wall* dalam film-film karya Woody Allen. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan membahas tentang analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun comedy pada film “Deadpool”.

Dari daftar jurnal penelitian di atas yang membahas seputar topik yang sama tetapi dari semua referensi di atas memiliki perbedaan serta dapat mendukung penelitian jurnal yang akan peneliti tulis yaitu analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam film "Deadpool".

F. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif (Saryono 2010).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive sampling*, *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Analisis akan dilakukan dengan mendeskripsikan penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam beberapa *Scene* di film "Deadpool" karya Tim Miller.

Langkah pertama, mengumpulkan data film "Deadpool" dengan cara menonton film dan mengamati unsur sinematik yang mendukung teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* pada film tersebut. Data tersebut dapat berupa adegan-adegan tertentu, dialog-dialog penting, atau elemen sinematik lainnya.

Selanjutnya, menentukan variabel-variabel yang akan dijadikan fokus penelitian. Variabel-variabel tersebut meliputi teknik *Breaking the fourth wall*, unsur-unsur sinematik yang mendukung teknik tersebut, dan penggunaan teknik tersebut dalam membangun *comedy* pada film "Deadpool".

Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling*. Sampel dipilih berdasarkan unsur-unsur sinematik yang mendukung *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* pada film "Deadpool". Data yang didapat berjumlah 35 *Scene* dari jumlah total 75 *Scene* pada film "Deadpool".

Setelah data terkumpul, peneliti akan memproses data tersebut dengan cara mengidentifikasi dan memaparkan unsur-unsur sinematik yang mendukung teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* pada film "Deadpool". Langkah terakhir adalah analisis data, analisis ini dilakukan dengan cara menghubungkan data yang telah diperoleh dengan variabel penelitian yang telah ditentukan sebelumnya, serta mengaitkan hasil analisis dengan rumusan masalah penelitian yang ingin dijawab.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan teknik *Purposive sampling*, menghasilkan analisis yang mendalam dan rinci mengenai unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam membangun *comedy* pada film "Deadpool".

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat

penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian dapat disebut juga dengan suatu hal yang akan dianalisis, diriset, dan diteliti. Menentukan objek yang tepat dalam suatu riset juga akan turut membantu melancarkan kegiatan penelitian. Selain itu, objek penelitian yang tepat juga bisa menghasilkan penelitian atau hasil riset yang sangat baik dan bermanfaat. Objek penelitian itu sendiri bisa berupa suatu karya dan bisa juga suatu peristiwa yang terjadi, bahkan bisa berupa hasil wawancara atau survei. Berikut identitas objek penelitian:



Gambar 1. 1 Poster Deadpool
(sumber: www.imdb.com/ diakses pada 30 november 2022)

Sutradara : Tim Miller
 Penulis : Rhett Reese, Paul Wernick
 Dop : Ken Seng
 Starred by : Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Ed Skrein, T. J. Miller, Gina Carano, Brianna Hildebrand, Andre Tricoteux, dan Leslie Uggams.
 Durasi : 108 menit

Rated : R (Dewasa)
Tahun Rilis : 2016

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan menggunakan cara Observasi. Langkah strategis dalam penelitian adalah mendapatkan data yang akurat. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2016, 85).

a. Observasi

Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian (Sugiyono 2008, 31). Observasi dilakukan dengan cara mengamati objek kajian penelitian yang telah ditentukan yaitu film "Deadpool". Pengamatan dilakukan pada penerapan *Breaking the fourth wall* yang digunakan dalam beberapa *Scene* di film "Deadpool". Setelah menonton film "Deadpool" total *Scene* yang didapat berjumlah 75 *Scene*.

Data sampel tersebut didapat dengan melakukan cross check dengan teori penerapan teknik *Breaking the fourth wall* yang sudah ditemukan peneliti seperti, Aktor yang melihat dan berbicara kepada kamera, sisipan interupsi teks yang muncul di tengah-tengah film, suara narator yang mengomentari adegan yang berlangsung, dan penggunaan musik yang liriknya mengomentari adegan.

Data sampel yang didapat *Breaking the fourth* diterapkan pada 35 poin dari 25 segmentasi yang sudah dibuat, selanjutnya analisis akan dilakukan dengan mendeskripsikan dalam segmentasi plot untuk melihat unsur sinematik yang menerapkan teknik *Breaking the fourth wall* pada beberapa *Scene* ataupun shot pada film "Deadpool" karya Tim Miller. Sample tersebut diambil berdasarkan keperluan penelitian yang menganalisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik

Breaking the fourth wall dalam membangun *comedy* pada film "Deadpool".

3. Analisis Data

Terdapat 35 *Scene* dari total 75 *Scene* yang diperoleh setelah melakukan pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. 35 *Scene* tersebut diolah menjadi data utama fokus penelitian yaitu unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam film "Deadpool".

Setelah data penelitian terkumpul, maka dilakukan tahap selanjutnya yaitu analisis data. Peneliti mengidentifikasi permasalahan, yaitu unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam film "Deadpool". Setelah itu, membaca dan melakukan *cross check* untuk mengetahui sejarah dan teori yang mendukung, serta menemukan teori *Breaking the fourth wall* atau dalam teater disebut dengan *Alienation effect* yang dikembangkan oleh Bertolt Brecht.

Berdasarkan landasan teori yang sudah ditemukan, didapat sejumlah teknik penerapan *Breaking the fourth wall* dalam film:

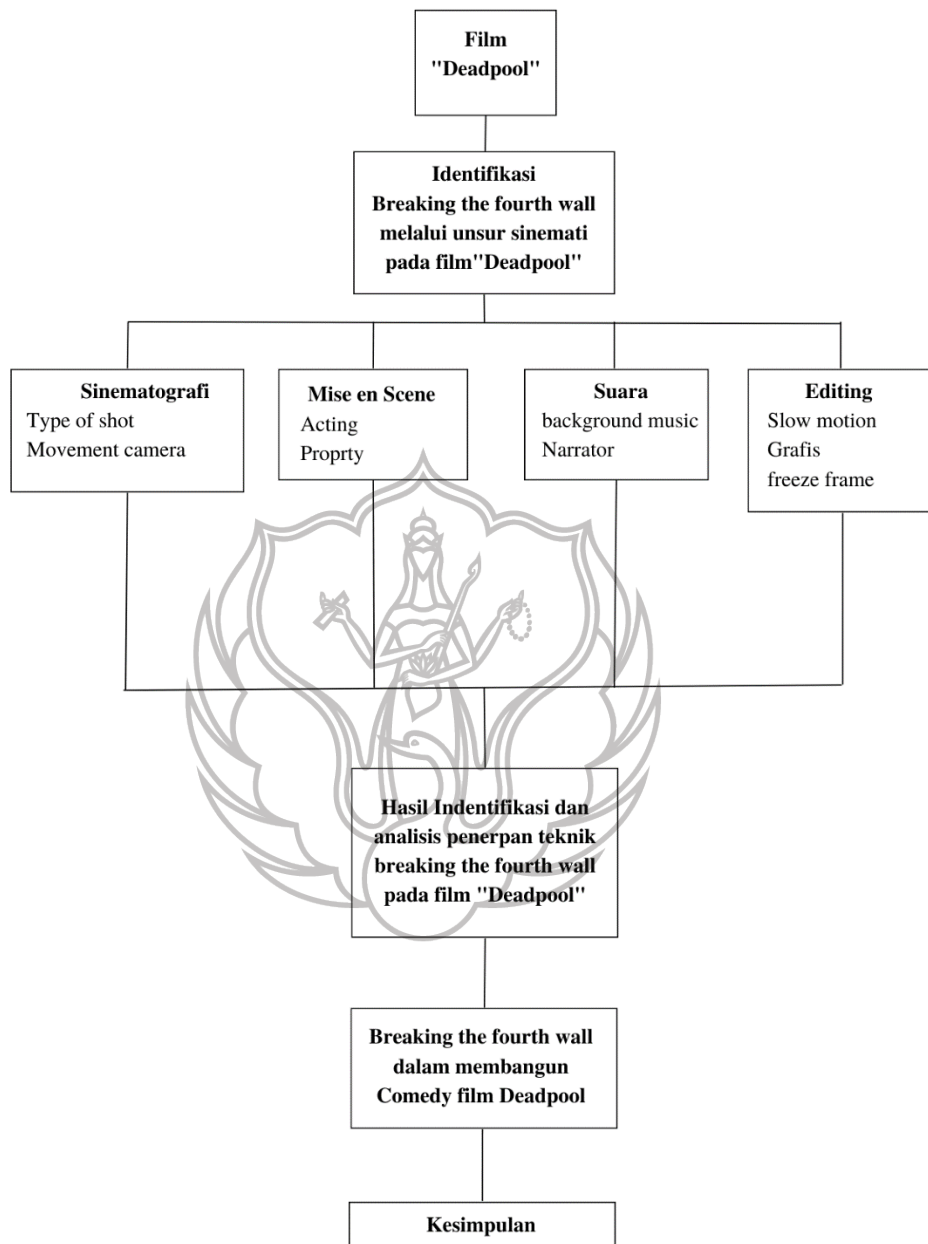
- a. Narasi berstruktur episodik lepas yang tidak memiliki hubungan sebab akibat yang kuat antar adegannya.
- b. Sisipan interupsi teks yang muncul di tengah-tengah film.
- c. Terlihatnya proses produksi pada layar. Seperti munculnya kru film, clapperboard, dan peralatan produksi lainnya.
- d. Aktor yang melihat dan berbicara kepada kamera.
- e. Suara narator yang mengomentari adegan yang berlangsung.
- f. Rekaman suara yang kasar dan tidak realistis.
- g. Akting yang berlebihan, tidak alami dan terkesan disengaja.
- h. Penggunaan latar belakang sederhana tanpa detail realistis.
- i. Penggunaan *props* secara simbolis saja.
- j. Menunjukkan penggunaan *special effect* yang terlihat palsu.
- k. Penggunaan *puzzle* atau teka-teki.

- l. Penggunaan musik yang secara emosional tidak sesuai dengan adegan.
- m. Penggunaan musik yang liriknya mengomentari adegan.

Analisis akan dilakukan dengan mendeskripsikan unsur-unsur sinematik, yaitu *Mise en Scene*, sinematografi, suara, dan editing yang digunakan sebagai unsur yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam film "Deadpool" karya Tim Miller. Selanjutnya analisis data menggunakan teori-teori analisis film, menganalisis dari berbagai aspek sinematik: *Mise en Scene*, sinematografi, suara, dan editing. Lalu mencari penerapan teknik *Breaking the fourth wall* pada data yang sudah dikumpulkan dan mencari aspek-aspek yang sesuai dengan teori penerapan *Breaking the fourth wall* yang sudah ditemukan. Selanjutnya, memetakan teknik-teknik yang digunakan untuk menghasilkan *Breaking the fourth wall* dan menganalisis penerapannya dalam 35 data *Scene* yang sudah dipilih dari film "Deadpool".

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah penarikan kesimpulan dari keseluruhan data yang sudah dianalisis untuk mencari jawaban dari permasalahan penelitian analisis unsur sinematik yang mendukung penerapan teknik *Breaking the fourth wall* dalam film "Deadpool".

G. Skema Penelitian



Gambar 1. 2 Skema Penelitian