

**MENGELOLA KETERLIBATAN PENONTON
DENGAN *BREAKING THE FOURTH WALL*
PADA PENYUTRADARAAN FILM
“UNTITLED (WORKING TITLE)”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai drajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun Oleh :
Aditya Krisnawan
1110591032

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

2018

**MENGELOLA KETERLIBATAN PENONTON
DENGAN *BREAKING THE FOURTH WALL*
PADA PENYUTRADARAAN FILM
“UNTITLED (WORKING TITLE)”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai drajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh :
Aditya Krisnawan
1110591032

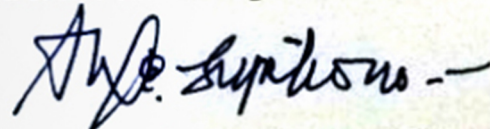
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

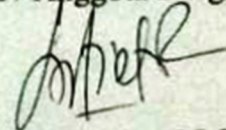
Tugas Akhir Kajian Seni ini telah diperiksa, disetujui dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 02 JUL 2018

Dosen Pembimbing I / Ketua Penguji



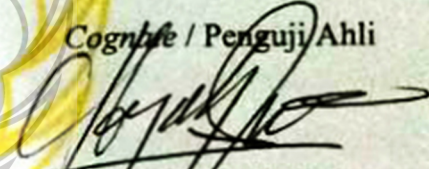
Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIP: 19630513 198703 1 001

Dosen Pembimbing II / Anggota Penguji



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

Cognate / Penguji Ahli



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP: 19710430 199802 2 001

Ketua Program Studi/ Ketua Jurusan



Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP: 19780506 200501 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Matsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP: 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Krisnawan
NIM : 1110591052

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 Menjela (keterlibatan benetton dengan branding
The Korosh Wall Reda Remytaraaraan kilm
untitled (working title)

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 : 25 Juni 2018

Yang Menyatakan

*) Tanda
ketentu 939D1AFF067A73799 erai sesuai

Nama : Aditya Krisnawan
NIM : 1110591052



HALAMAN PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Krishnan
 NIM : 1110591032
 Judul Skripsi : Menelola Keterlibatan Pengonton dengan
 breaking the fourth wall pada pengotradoraan
 film Untitled (working title)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/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 : 25 Jun 2018
 Yang Menyatakan,



Nama Aditya Krishnan
 NIM 1110591032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, karunia dan rahmat-Nya skripsi penciptaan karya seni yang berjudul “Mengelola Keterlibatan Penonton dengan *Breaking The Fourth Wall* pada Penyutradaraan Film ‘Untitled (Working Title)’” dapat tersusun secara baik dan lancar. Berbagai hal yang terjadi selama proses penciptaan karya seni ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga dan tak terlupakan. Penyusunan karya seni Tugas Akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

Tugas akhir merupakan langkah awal dalam berkarya sebelum membuat karya-karya selanjutnya yang lebih baik. Proses pembuatan tugas akhir yang panjang dan penuh perjuangan menjadi modal awal sebelum berproses diluar bangku kuliah. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan serta mengembangkan kreativitas akhirnya dapat terselesaikan dengan baik dan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak. Bantuan berupa material maupun spiritual telah diberikan dari lingkungan keluarga, para sahabat serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini pantaslah kiranya berucap terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Marsudi, S.Kar., M.Hum.
2. Ketua Jurusan/Program Studi Film dan Televisi, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
3. Pembimbing 1, Drs. Arif Eko Suprihono, M.hum. dan Pembimbing 2, Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
4. Penguji ahli, Dyah Arum Retnowati, M. Sn.
5. Arif Sulistiyono, M. Sn., selaku seketaris Jurusan Film dan Televisi
6. Keluarga yang selama ini sabar dalam membimbing anaknya.

7. Teman-teman Piring Tirbing
8. Pihak-pihak yang telah mendukung penciptaan pada karya ini; Kalika Multimedia, Piring Tirbing, Berkaca Kata, dan Kembul Dahar Katering.
9. Seluruh tim produksi film “Untitled (working title)”.
10. Serta semua orang maupun pihak yang turut mendukung proses penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi semua pihak dan memberi manfaat untuk ke depannya.



Yogyakarta, 22 Juni 2018

Aditya Krisnawan

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Ide Penciptaan Karya | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Tinjauan Karya | 3 |
| BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS | 9 |
| A. Objek Penciptaan | 9 |
| B. Analisis Objek Penciptaan | 15 |
| BAB III LANDASAN TEORI | 17 |
| A. Film | 16 |
| B. Fiksi | 17 |
| C. <i>Breaking the fourth wall</i> | 18 |
| D. Sutradara | 22 |
| E. Sinematografi | 25 |
| F. Tata Suara | 25 |
| G. <i>Editing</i> | 26 |
| H. Tata Artistik | 26 |
| I. Tata Cahaya | 27 |

| | |
|--|----|
| BAB IV KONSEP KARYA | 29 |
| A. Konsep Penciptaan | 29 |
| B. Desain Produksi | 46 |
| BAB V PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN KARYA | 53 |
| A. Proses Perwujudan Karya | 53 |
| B. Pembahasan Karya | 68 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 88 |
| A. Kesimpulan | 88 |
| B. Saran | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA | 91 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario
- Lampiran 2. Dokumentasi paskaproduksi-produksi
- Lampiran 3. Sketsa rancangan artistik
- Lampiran 4. Desain poster dan label CD
- Lampiran 5. Desain undangan dan poster pemutaran
- Lampiran 6. Lampiran dokumentasi pemutaran “seven eleven”
- Lampiran 7. Gambar buku tamu pemutaran “seven eleven”
- Lampiran 8. Form I-VII
- Lampiran 9. Surat keterangan telah melaksanakan pemutaran



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Poster film “The Science of Sleep” | 4 |
| Gambar 1.2 Cuplikan film “The Science of Sleep” | 5 |
| Gambar 1.3 Poster film “Ferris Bueller’s Day Off” | 6 |
| Gambar 1.4 Cuplikan film “Ferris Bueller’s Day Off” | 7 |
| Gambar 1.5 Poster film “La Chinoise” | 7 |
| Gambar 1.6 Cuplikan film “La Chinoise” | 8 |
| Gambar 2.1 Refrensi tokoh Fajar | 13 |
| Gambar 2.2 Refrensi tokoh Ibu | 14 |
| Gambar 2.3 Refrensi tokoh Bapak | 15 |
| Gambar 4.1 Rancangan kamar Fajar | 42 |
| Gambar 4.2 Rancangan kostum Fajar | 43 |
| Gambar 4.3 Rancangan kostum para asing | 44 |
| Gambar 4.4 Foto fisiologis Basundara Murba | 46 |
| Gambar 4.5 Foto fisiologis Briliiana Arfira | 46 |
| Gambar 4.6 Foto fisiologis Tri Sudarsono | 47 |
| Gambar 5.1 Suasana rapat produksi | 54 |
| Gambar 5.2 Suasana latihan para asing | 58 |
| Gambar 5.3 Suasana latihan keluarga | 58 |
| Gambar 5.4 Suasana <i>Recce</i> | 59 |
| Gambar 5.5 Penyerahan tumpeng | 60 |
| Gambar 5.6 Foto sebelum memulai produksi | 61 |
| Gambar 5.7 Pengambilan <i>shot</i> pertama | 61 |
| Gambar 5.8 Pengambilan <i>scene breaking the fourth wall 1</i> | 62 |
| Gambar 5.9 Pengambilan <i>scene breaking the fourth wall 2</i> | 62 |
| Gambar 5.10 Pengambilan <i>scene</i> orang asing | 63 |
| Gambar 5.11 Persiapan <i>scene</i> rumah Fajar | 64 |
| Gambar 5.12 Foto <i>set</i> kamar Fajar di kehidupan nyata | 64 |
| Gambar 5.13 Persiapan <i>scene</i> makan bersama | 65 |
| Gambar 5.14 pengambilan gambar di panggung teater | 65 |
| Gambar 5.15 Proses pengambilan visual efek | 66 |

| | |
|---|----|
| Gambar 5.16 Perwujudan <i>scene 4 shot 1</i> | 71 |
| Gambar 5.17 Perwujudan <i>scene 4 shot 2</i> | 71 |
| Gambar 5.18 Perwujudan <i>scene 4 shot 3</i> | 72 |
| Gambar 5.19 Perwujudan <i>scene 7 shot 1</i> | 72 |
| Gambar 5.20 Perwujudan <i>scene 7 shot 2</i> | 73 |
| Gambar 5.21 Perwujudan <i>scene 7 shot 3</i> | 73 |
| Gambar 5.22 Perwujudan <i>scene 7 shot 4</i> | 74 |
| Gambar 5.23 Perwujudan <i>scene 8 shot 1</i> | 74 |
| Gambar 5.24 Perwujudan <i>scene 8 shot 2</i> | 75 |
| Gambar 5.25 Perwujudan <i>scene 8 shot 3</i> | 75 |
| Gambar 5.26 Perwujudan <i>scene 8 shot 4</i> | 76 |
| Gambar 5.27 Perwujudan <i>scene 14</i> | 76 |
| Gambar 5.28 Kamera memutar 360 derajat 1 | 77 |
| Gambar 5.29 Kamera memutar 360 derajat 2 | 77 |
| Gambar 5.30 Kamera memutar 360 derajat 3 | 77 |
| Gambar 5.31 Kamera memutar 360 derajat 4 | 78 |
| Gambar 5.32 Kamera memutar 360 derajat 5 | 78 |
| Gambar 5.33 Contoh <i>high key lighting</i> : Fajar melihat lukisan | 79 |
| Gambar 5.34 Contoh <i>high key lighting</i> : Fajar menjelaskan karya | 79 |
| Gambar 5.35 Warna merah: Fajar kesakitan | 80 |
| Gambar 5.36 Warna ungu: pintu roboh | 80 |
| Gambar 5.37 Warna biru: Fajar ditelanjangi secara paksa | 80 |
| Gambar 5.38 Warna biru: Orang asing mencukur rambut Fajar | 80 |
| Gambar 5.39 Fajar membuat kopi dengan mesinnya | 81 |
| Gambar 5.40 Fajar memeluk Pocong biru | 82 |
| Gambar 5.41 Layar proyeksi di luar jendela | 82 |
| Gambar 5.42 Orang asing menyedot buku-buku Fajar | 82 |
| Gambar 5.43 Fajar berterima kasih kepada penonton | 83 |
| Gambar 5.44 Fajar terbangun dari mimpinya | 83 |
| Gambar 5.45 Fajar makan bersama keluarga | 83 |
| Gambar 5.46 Kostum Fajar | 84 |
| Gambar 5.47 Kostum Bapak | 85 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 <i>Storyboard</i> | 30 |
| Tabel 2.2 Rancangan anggaran | 47 |
| Tabel 2.3 Susunan kerabat kerja produksi | 49 |
| Tabel 2.4 Jadwal Pelaksanaan..... | 51 |
| Tabel 2.5 Hasil <i>hunting</i> lokasi | 54 |
| Tabel 2.6 Hasil <i>casting</i> pemain..... | 56 |



ABSTRAK

Konsep penciptaan karya ini menekankan pada interaksi antara penonton dan tokoh di dalam film. Tokoh utama sebagai penggerak cerita akan mencoba berinteraksi kepada penonton dengan cara tokoh utama akan memandang lensa kamera secara sengaja. Kamera sebagai perwakilan mata penonton merupakan jembatan antara tokoh di dalam dengan penonton untuk saling bertemu. Dengan interaksi yang diciptakan penonton diharapkan dapat mengenal dan memahami karakter tokoh utama hingga menangkap keseluruhan naratif film.

Breaking the fourth wall merupakan metode alternatif dalam memperlakukan penonton. Penonton bisa saja dikejutkan dengan metode ini. Metode ini memperbolehkan tokoh di dalam cerita untuk melihat kamera tanpa kesalahan ataupun ketidaksengajaan. *Breaking the fourth wall* digunakan untuk berbagai macam tujuan seperti, Namun yang pasti *breaking the fourth wall* dapat digunakan untuk penguatan dramatik cerita atau menimbulkan efek komedi, namau pada film “Untitled (working title)” *breaking the fourth wall* digunakan guna mendekatkan penonton dan mengajak penonton berpartisipasi ke dalam cerita film.

Film “Untitled (working title)” berkisah tentang Fajar, yang sedang bermimpi menjadi seorang seniman. Mimpi menjadi tempat bertemunya keinginan dan harapan Fajar yang tidak pernah terwujud. Selama proses mimpi Fajar berulang kali mencoba berinteraksi kepada penonton tentang gagasan, ide, dan konsep diri yang dipegang teguh olehnya selama ini.

Kata Kunci : Sutradara, *breaking the fourth wall*, keterlibatan penonton

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Secara terminologi definisi bekerja adalah aktivitas yang menjadi sarana bagi manusia untuk menciptakan eksistensi dirinya menjadi lebih berarti. Bekerja adalah aktifitas fisik maupun pikiran dalam mengerjakan, merancang, maupun menyelesaikan sesuatu. Bekerja dalam arti luas dapat diartikan dengan melakukan suatu kegiatan sedangkan dalam arti sempit yaitu melakukan suatu kegiatan untuk menghasilkan sesuatu atau uang. Kehidupan manusia tidak lepas dari kerja. Bahkan seringkali kerja dianggap sebagai hal yang paling sentral dalam kehidupan manusia. Keseharian hidup manusia sebagian besar diisi dengan kerja, karena manusia harus melangsungkan hidupnya, harus memenuhi kebutuhan kebutuhan dasarnya oleh karena itu manusia harus bekerja. Dalam buku berjudul “Pemikiran Karl Marx” karya Dr Franz Magnis-Suseno mengatakan,

“bahwa ada tiga fungsi kerja, yaitu (1) Reproduksi material, dengan bekerja manusia dapat memenuhi kebutuhannya; (2) Integrasi sosial, dengan bekerja manusia mendapatkan status di masyarakat dan dipandang sebagai warga yang bermanfaat; (3) Pengembangan diri, dengan bekerja manusia mampu secara kreatif menciptakan dan mengembangkan dirinya.” (Suseno 2005 : 87-89)

Namun dalam perkembangannya banyak manusia tidak merasa bahagia paska menggunakan pekerjaan sebagai wadah untuk merealisasikan dirinya sendiri. Pekerjaan justru diartikan sebagai bentuk pengasingan terhadap hidupnya sendiri. Bentuk pengasingan dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu, bentuk pengasingan pekerjaan, seperti keterasingan pekerjaan terhadap dirinya sendiri, keterasingan terhadap orang lain, dan keterasingan terhadap hak milik. (Suseno 2005:95-104). Disini keterasingan terhadap diri pekerja itu sendiri diartikan sebagai ketiadaan rasa bangga atas produk yang dihasilkan oleh pekerja. Hal ini terjadi manakala manusia sebagai pekerja merasa terbelenggu karena harus melakukan pekerjaan tersebut secara paksa dan bukan karena kehendak alamiahnya.

Film dengan judul “Untitled (working title)” secara garis besar menceritakan tentang tokoh bernama Fajar yang berkeinginan untuk menjadi seorang seniman. Keinginan Fajar tersebut bertentangan dengan keinginan kedua orang tuanya. Bagi orang tuanya, berkesenian merupakan pekerjaan yang tidak memberikan hasil yang nyata. Stereotip mengenai seorang seniman yang hidupnya tidak jelas dengan sedikit upah yang didapatkan melekat pada benak orang tua Fajar. Akibatnya Fajar mengalami keadaan terasing dimana ia menjalani hidup dengan perasaan putus asa. Dengan penuh keterpaksaan Fajar harus bekerja menjadi seorang pegawai di dalam instansi negara sesuai dengan keinginan orang tuanya.

Mimpi menjadi sebuah tempat dimana Fajar dapat merealisasikan keinginan dan harpanya. Mimpi menjadi tempat pembebasan Fajar atas tekanan yang terjadi di kehidupan nyata. Film “Untitled (working title)” mencoba untuk memperlihatkan sebuah gambaran kehidupan yang ideal bagi Fajar. Selain itu di dalam mimpinya juga memuat tentang peristiwa traumatik yang pernah dialami oleh Fajar. Film ini menjadi wadah dimana Fajar dapat menceritakan keinginan dan harapan yang selama ini tidak terwujudkan kepada semua penonton yang melihat.

Penyutradaraan film “Untitled (working title)” menggunakan *breaking the fourth wall* untuk mengelola keterlibatan penonton. Konsep ini dirasa mampu menarik penonton ke dalam dunia film dan menciptakan keintiman antara tokoh Fajar dengan penonton. Penggunaan *breaking the fourth wall* memungkinkan Fajar untuk melihat ke arah penonton. Kamera sebagai perwakilan mata penonton, menjadi sebuah jembatan Fajar dalam menceritakan keinginan dan harpanya. Penonton secara aktif akan mendengarkan gagasan-gagasan Fajar yang disampaikan lewat kamera.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya ini bermula dari film yang berjudul “Pierrot Le Fou”. Film yang disutradarai oleh Jean Luc Godrad menceritakan tentang kehidupan pria dewasa yang jenuh dengan rutinitas kehidupan. Salah satu yang menarik pada

film ini adalah penggunaan *breaking the fourth wall* untuk mengejutkan penonton yang melihatnya. Penonton dikejutkan ketika tokoh utama sedang melakukan percakapan dengan tokoh lain, tiba-tiba ia menengok ke arah kamera sambil memberikan penjelasan kepada penonton. Secara langsung penonton terhubung ke dunia film yang sedang tampak pada sebuah layar. Dengan kondisi sadar penonton secara aktif terlibat dalam cerita film. Hal itu menyebabkan keingintahuan lebih dalam mengenai *breaking the fourth wall* tersebut.

Skenario “Untitled (working title)” secara garis besar menceritakan tentang tokoh bernama Fajar yang mempunyai keinginan untuk menjadi seorang seniman. Gagasan mengenai bentuk kehidupan yang ideal menurut Fajar juga dimuat dalam dialog setiap *scene*. Perwujudan skenario film ini menjadi tempat dimana Fajar dapat menceritakan keinginan dan harapan yang tidak dapat terwujud kepada semua penonton. Penggunaan *breaking the fourth wall* menjadi cara Fajar dalam menceritakan gagasan dan konsep ideal dalam menjalani kehidupan yang ditujukan kepada penonton. Penonton secara aktif akan diajak untuk mendalami bentuk kehidupan ideal Fajar.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan :

- a. Mengelola keterlibatan penonton film “Untitled (working title)” dengan menggunakan *breaking the fourth wall*.
- b. Memperkuat karakter tokoh utama dengan *breaking the fourth wall*

2. Manfaat Penciptaan :

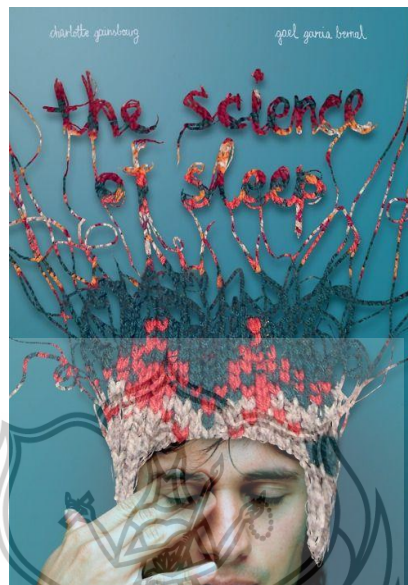
- a. Memberikan pengalaman baru dalam melihat sebuah film dengan metode *breaking the fourth wall*.
- b. Memberikan pengetahuan tentang teori film yang bersumber dari disiplin ilmu teater.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya berisikan penjelasan tentang beberapa karya film yang dijadikan referensi karena kedekatan-kedekatan tertentu, baik secara konsep maupun teknis. Unsur-unsur dari karya yang dipilih akan diterangkan pada

penjelasan selanjutnya, dengan menerangkan unsur-unsur mana yang akan diadaptasi serta pengembangannya.

1. *The Science of Sleep*

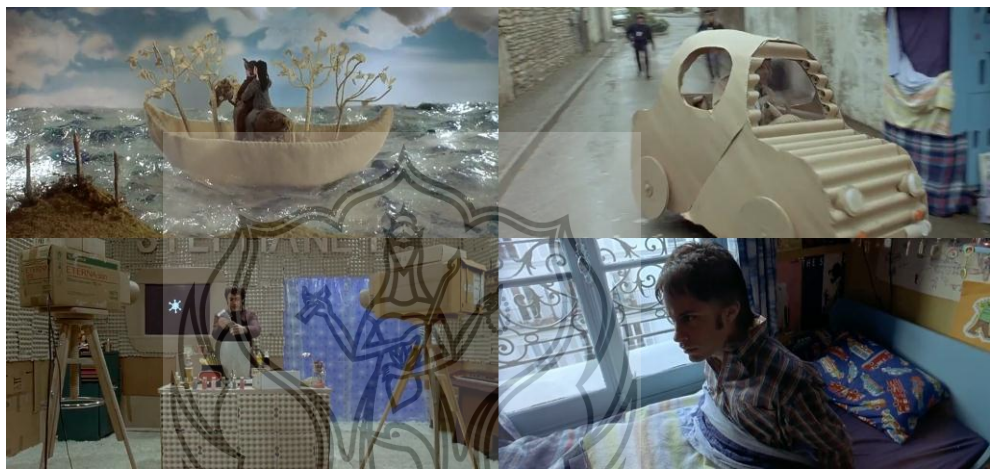


Gambar 1.1 Poster Film “The science of sleep”

The Science of Sleep adalah sebuah film komedi fantasi ilmiah tahun 2006 yang ditulis dan disutradarai oleh Michel Gondry. Film berdurasi 105 menit ini dikerjakan di negara Prancis dan diperankan oleh Gael García Bernal, Charlotte Gainsbourg, Miou-Miou, dan Alain Chabat.

Film ini menceritakan tentang seorang bernama Stephane yang mempunyai kepribadian yang rumit. Ia suka mencampuradukkan mimpi dengan kenyataan. Mimpi menjadi semacam penolakan dari kehidupan masa kininya yang kurang menyenangkan dan ia melarikan diri dalam dunia mimpi yang nostalgis, ketika masih ada ayahnya yang membuatnya bahagia. Stephane adalah pembuat ilustrasi untuk kalender, tapi teman-temannya mentertawakannya karena ilustrasinya adalah gambar-gambar bernuansa tragis, seperti kecelakaan pesawat, misalnya. Lalu muncul Stephanie, tetangga baru di apartemennya yang berteman dengan Zoe. Awalnya ia tertarik dengan Zoe, tapi kemudian menemukan ketertarikan pada Stephanie yang memiliki kesamaan minat dengannya. Tapi ketika ia mulai jatuh cinta pada Stephanie, ia pun kemudian mengalami hubungan

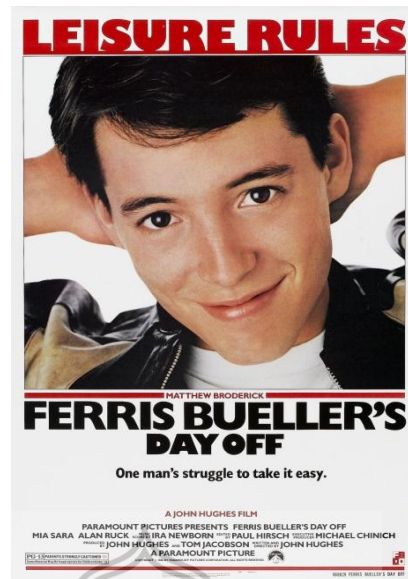
yang rumit dengan Stephanie. Yang menjadi menarik adalah bagaimana mimpi menjadi kenyataan semu yang terjadi pada kehidupan nyata Stephanie. Mimpi menjadi ruang pribadi Stephanie yang dapat merealisasikan kehidupannya. Mimpi digambarkan dengan perwujudan yang lucu dan unik. Salah satu visual mimpi yang jarang ditemui pada film lainnya yang secara umum mimpi selalu digambarkan dengan visual yang mengerikan dan penuh dengan peristiwa-peristiwa aneh yang sulit untuk dipahami.



Gambar 1.2 Cuplikan film "The science of sleep"

Penonton diperlihatkan dengan pengembangan tokoh Stephane yang ikut merubah sebuah rangkaian peristiwa dan gambaran tentang mimpi. Keinginan dan harapan Stephane diredam sedemikian rupa dan kemudian muncul disetiap mimpi-mimpinya. Penokohan dalam film 'Untitled (working title)' mempunyai kemiripan pada tokoh utama film ini yaitu tokoh utama yang sama-sama merasa terasing dari lingkungan sekitarnya. Mimpi dari tokoh utama pada film 'Untitled (working title)' menjadi semacam penolakan dari kehidupan masa kininya yang kurang menyenangkan.

2. Ferris Bueller's Day Off



Gambar 1.3 Poster Film “Ferris Bueller’s Day off”

Ferris Bueller’s Days Off adalah film komedi Amerika tahun 1986 yang ditulis dan disutradarai oleh John Hughes, dan diproduksi beres Tom Jacobson. Film ini dibintangi Matthew Broderick sebagai Ferris Bueller. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang bernama Ferris Bueller yang memiliki keterampilan luar biasa dalam membolos kelas dan lolos dengan begitu saja. Berniat untuk membuat satu rencana terakhir sebelum kelulusan, Ferris mengaku sakit kepada orang tua dan sekolahannya, lalu "meminjam" Ferrari, dan memulai perjalanan ke Chicago. Dalam perjalanannya Ferris bertemu dengan kepala sekolah Rooney (Jeffrey Jones), dan ia bertekad untuk menangkap dengan cara bersandiwara.

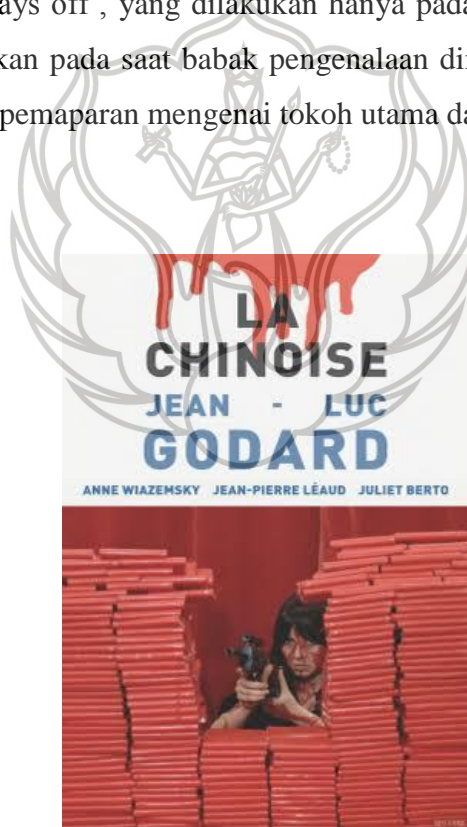
Gaya bertutur pada film tersebut cukup unik dan menyenangkan. Penggunaan plot linier dan pengembangan tokoh utama serta penggunaan *breaking the fourth wall* pada film ini menjadi layak untuk diikuti. Konsep *breaking the fourth wall* pada film “Untitled (working title)” akan mengadopsi dari film ini. Kesamaannya dalam Film Ferris Bueller’s Day Off *breaking the fourth wall* digunakan untuk berinteraksi dengan penonton dengan isi pembicaraan mengenai keinginan tokoh Fajar.



Gambar 1.4 Cuplikan film “Ferris Bueller’s Day off”

Peletakan *breaking the fourth wall* juga hampir menyerupai pada film ‘Ferris Bueller’s Days off’, yang dilakukan hanya pada satu tokoh. *Breaking the fourth wall* digunakan pada saat babak pengenalaan dimana babak ini berfungsi untuk memberikan pemaparan mengenai tokoh utama dan cerita.

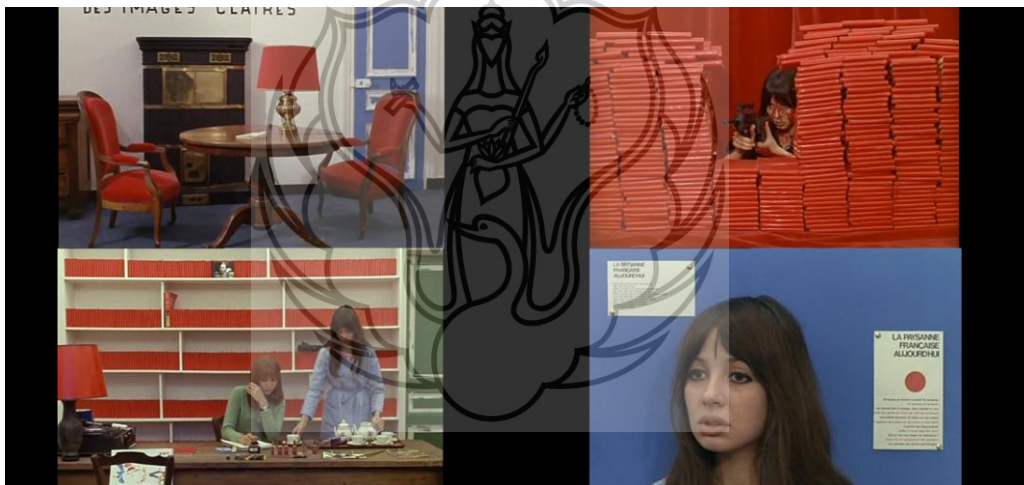
3. La Chinoise



Gambar 1.5 Poster “La Chinoise”

La Chinoise merupakan adaptasi dari novel milik Fyodor Dostoyevsky yang berjudul The Possessed. Film asal Perancis ini ditulis dan disutradarai oleh Jean Luc Godrad dan diperankan oleh Anne Wiazemsky, Jean-Pierre Leaud,

Julliet Berto, Michael Semeniako, dan Lex De Bruijn. Film ini menceritakan tentang sekelompok siswa yang menghabiskan liburan musim panas di sebuah apartemen yang dipinjam dari seorang teman orang tuanya yang kaya. Mereka menghabiskan waktu dengan mempelajari teks-teks politik, bertukar gagasan, dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat menerapkan ajaran-ajaran Maois kedalam kehidupan mereka sendiri. Setelah membaca serangkaian teks yang menganjurkan untuk melakukan kekerasan di jalan revolusi, kelompok mereka setuju untuk melakukan pembunuhan politik dan berusaha untuk menghasut revolusi melalui terorisme. Kelompok tersebut pada akhirnya merencanakan untuk membunuh seorang pejabat pemerintahan Rusia yang sedang mengunjungi Paris, namun semuanya tidak berjalan sesuai rencana.



Gambar 1.6 Cuplikan film “La Chinoise”

Secara visual, film *La Chinoise* cenderung menggunakan warna merah dan biru pada setiap properti yang digunakan. Dari awal *scene* sampai akhir *scene* film ini konsisten menggunakan warna merah dan biru. Penggunaan warna merah dan biru tidak lepas dari latar belakang tokoh utama pada film *La Chinoise*. Perwujudan film ‘Untitled (working title)’ menggunakan warna primer merah dan biru dalam mewujudkan setting kamar Fajar. Setiap properti yang ada di dalam kamar Fajar cenderung menggunakan warna merah dan biru.