

**JURNAL**

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

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat 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

**JURNAL**

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

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat 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

## 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, namun 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

## **Pendahuluan**

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 dasarnya oleh karena itu manusia harus bekerja

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.

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 harapannya. Penonton secara aktif akan mendengarkan gagasan-gagasan Fajar yang disampaikan lewat kamera.

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.

Penutupan skenario ini menggunakan pola struktur tiga babak. Pada tahap permulaan berisikan tentang pemaparan informasi tokoh Fajar. Di dalam skenario, pemaparan informasi mengenai keinginan dan harapan tokoh Fajar disampaikan dengan menggunakan teknik monolog pada beberapa *scene*. Selain itu terdapat *scene* dimana Fajar seolah-olah sedang melakukan simulasi wawancara tentang karya seni yang sedang dibuat. Pada bagian *scene* simulasi wawancara ini digunakan Fajar untuk memberikan pernyataan mengenai keinginan dan bentuk kehidupan yang ideal. Hal ini memungkinkan penggunaan konsep *breaking the fourth wall* untuk melibatkan penonton. Perwujudan konsep *breaking the fourth wall* disini bertujuan untuk melibatkan penonton ketika Fajar sedang memberikan pernyataan yang penting mengenai dirinya.

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.

Penceritaan skenario film “Untitled (working title)” menggunakan mimpi sebagai latar cerita. Mimpi menjadi tempat untuk mewujudkan keinginan tokoh protagonis di dalam skenario. Maka untuk lebih mengetahui tentang latar cerita skenario film ini diperlukan pemahaman mengenai mimpi itu sendiri. Dalam buku “Tafsir Mimpi” Sigmund Freud menuliskan :

“Mimpi adalah manifestasi dari harapan yang muncul dari pikiran alam bawah sadar yang sulit diakses kedalam alam sadar karena didalamnya terdapat berbagai emosi, termasuk ketakutan terbesar dan keinginan-keinginan yang bahkan tidak disadari karena ditekan oleh individu tersebut. Mimpi juga merupakan ekspresi yang terdistorsi atau yang sebenarnya dari keinginan-keinginan yang tidak bisa di ungkapkan dalam keadaan terjaga karena di alam nyata sulit untuk bisa mengungkapkan kekesalan, keresahan, kemarahan, dendam dan sejenisnya terhadap objek-objek yang menjadi sumber rasa marah. Di dalam mimpi, pikiran bawah sadar manusia memiliki peranan penting dibandingkan pikiran sadar, secara umum pikiran bawah sadar ini berfungsi sebagai penyimpanan memori jangka panjang, emosi, kebiasaan, intuisi, kreatifitas, persepsi, dan konsep diri. Sehubungan dengan hal tersebut, pikiran bawah sadar cenderung lebih mempunyai

mekanisme kerja otomatis dalam menerima segala macam informasi.”

(Danarto 2001, 10)

Melalui pernyataan tersebut, mimpi menjadi jembatan untuk memahami keadaan diri seorang manusia. Mimpi mempunyai peran sama penting dengan pikiran sadar. Mimpi menjadi upaya dalam mencari informasi mengenai keinginan yang selama ini diredam dan tak bisa diungkapkan.

Psikoanalisa milik Sigmund Freud digunakan untuk dapat memahami kondisi psikologis tokoh utama pada film “Untitled (working title)”. Psikonalisis Sigmund Freud adalah salah satu teori yang paling terkenal, akan tetapi juga salah satu teori yang paling kontroversial. Freud percaya kepribadian yang berkembang melalui serangkaian tahapan masa kanak-kanak di mana mencari kesenangan-energi dari ide menjadi fokus pada area sensitif seksual tertentu. “Freud percaya bahwa anak laki-laki mulai melihat ayah mereka sebagai saingan untuk ibu kasih sayang itu. Kompleks Oedipus menggambarkan perasaan ini ingin memiliki ibu dan keinginan untuk menggantikan ayah. Namun, anak juga kekhawatiran bahwa ia akan dihukum oleh ayah untuk perasaan ini”. (Alwisol 2009 : 13) . Teori Sigmund Freud tersebut yang menjadi salah satu teori yang memperkuat tokoh utama pada cerita film “Untitled (working title)”.

Penciptaan film “Untitled (working title)” menggunakan konsep *breaking the fourth wall* dalam mengelola keterlibatan penonton. Konsep penciptaan film ini mengacu pada bentuk teater Brecht dimana lakon secara bebas dapat berinteraksi dengan penonton. Penciptaan film “Untitled (working title)” tidak mengadopsi semua metode teater Brecht seperti, penggunaan narasi (bukan plot), adegan-adegan episodik, *montage* (bukan perkembangan dramatik), kurva atau garis-garis berbelok (bukan linier), adegan yang meloncat-loncat (bukan runtut sebab-akibat), dan penggunaan *v-effect* pada setiap lakon (efek alienasi) (Sugiharto 2013: 188), namun hanya mengadopsi salah satu metode pementasan teater Brecht yaitu, penggunaan *v-effect* yang disesuaikan dengan konsep penciptaan film dengan menggunakan *breaking the fourth wall*. Konsep *breaking the fourth wall* ini dipilih karena dianggap mampu menciptakan interaksi antara tokoh di dalam cerita dengan penonton. Interaksi diciptakan dengan cara tokoh utama membuka sebuah

percakapan yang ditujukan kepada penonton dan disampaikan dengan menghadap ke arah kamera. Selain itu penggunaan *breaking the fourth wall* juga bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh utama dan unsur naratif film “Untitled (working title)”. Pada film “Untitled (working title)” *breaking the fourth wall* hanya digunakan pada beberapa adegan saat tokoh utama sedang memberikan informasi dan pemaparan tentang dirinya. Pemilihan *scene* dimana tokoh Fajar melakukan *breaking the fourth wall* disesuaikan dengan teks dialog yang memuat mengenai gagasan-gagasan dan pernyataan mengenai perspektif tokoh Fajar dalam melihat sebuah kehidupan.

Perwujudan konsep *breaking the fourth wall* didukung dengan peran dari departemen yang lain. Departemen kamera mempunyai peran penting dalam perwujudan konsep *breaking the fourth wall*. Ukuran subjek, komposisi gambar, dan pergerakan gambar berpengaruh penting dalam menempatkan penonton yang sedang melihat. Didukung dengan penataan cahaya yang dapat memberikan ketajaman terhadap objek. Departemen artistik akan berperan dalam mewujudkan *setting* beserta isinya yang mampu membantu dalam memberikan detail mengenai informasi karakter maupun latar belakang tokoh. *Make up* dan *wardrobe* juga berperan dalam membentuk citra yang melekat pada tokoh Fajar. Tata suara membantu dalam menciptakan suasana di keseluruhan cerita, sementara proses *editing* akan menata hasil pengambilan gambar menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan mengalir dengan baik.

Penggunaan *breaking the fourth wall* diharapkan mampu menarik penonton ke dalam film. *Breaking the fourth wall* diharapkan dapat mempermudah penonton dalam memahami tokoh utama dan keutuhan cerita film. Pada akhirnya, film ini dapat dibaca sebagai sebuah cerita mengenai impian dan keinginan seorang manusia yang tidak bisa terwujud.

### ***Breaking the Fourth Wall***

Panggung teater biasanya dibatasi oleh tiga sisi dinding yaitu, sisi kiri, kanan, dan belakang. Dinding keempat adalah istilah untuk menyebut dinding imajiner yang membatasi antara penampil dengan penonton. Konsep dinding



keempat ini dirumuskan dalam semangat realisme dan naturalisme pada abad ke-18. Pada waktu itu segala bentuk kesenian, termasuk di dalamnya teater, harus mencerminkan senyata-nyatanya keadaan. Pertunjukan teater harus realistis seperti di dunia nyata. Menciptakan dinding keempat adalah cara agar para aktor tetap berkonsentrasi dan fokus menghidupi lakon. Pada abad ke-19 muncul seorang tokoh teater bernama Bertolt Brecht yang mencoba mendobrak konvensi-konvensi teater yang sudah ada sebelumnya. Teater Brecht, yang dikenal dengan Teater Epik, merupakan teater garda depan, bahkan diakui sebagai salah satu teater *avant-garde* modern yang paling penting dan berpengaruh. Estetika teaternya terus-menerus mempengaruhi jagat teater dunia. Teater Epik mempunyai gaya pementasan yang berbeda, teater Brecht memiliki kecenderungan dalam penggunaan narasi (bukan plot), adegan-adegan episodik, *montage* (bukan perkembangan dramatik), kurva atau garis-garis berbelok (bukan linier), dan adegan yang meloncat-loncat (bukan runtut sebab-akibat) (Sugiharto 2013: 188). Pementasan teater Brecht menghendaki pemain untuk menumbuhkan dan mengembangkan *verfremdungseffekt* atau sering disebut *v-effect*, yang diartikan sebagai efek alienasi. Penggunaan *v-effect* pada pementasan teater Brecht adalah dengan cara lakon secara tiba-tiba keluar dari panggung atau bahkan keluar dari cerita pementasan dan menyebabkan lakon secara bebas dapat berbicara dengan penonton pertunjukan. Lakon yang keluar dari panggung dan berinteraksi dengan penonton bertujuan untuk menghancurkan dinding imajiner yang membatasi antara pertunjukan dan penonton. Brecht menciptakan *v-effect* atau efek alienasi agar penonton bisa mengadopsi sikap kritis dan menyelidik dalam melihat sebuah peristiwa yang terjadi diatas panggung (Dimayati 2010: 26-27).

Metode lakon yang keluar dari panggung dan berinteraksi dengan penonton, juga dilakukan para pemain film. Banyak sutradara film yang kemudian mengadopsi metode *v-effect* teater Brecht dalam penceritaan filmnya. *V-effect* pada dunia film populer dengan istilah *breaking the fourth wall*. *Breaking the fourth wall* sudah digunakan sejak era film bisu. Beberapa sineas seperti, Charlie Chapline, Buster Keaton, Oliver Hardy, Stan Laurel, dan Groucho Marx hampir selalu menggunakan *breaking the fourth wall* pada setiap film mereka (Brown 2012: 14-

16). Metode yang digunakan hampir sama dengan dengan yang dilakukan dalam pertunjukan teater. Bila di dalam pertunjukan teater, tokohnya akan berbicara dengan menghadap ke arah kursi penonton sedangkan di dalam film tokohnya akan berbicara dengan penonton yang diwakili oleh kamera. *Breaking the fourth wall* di dalam film bukanlah sebuah kesalahan teknis yang secara tidak sengaja dilakukan dalam proses produksi.

### **Sutradara**

Pemilihan pemain dalam film “Untitled (working title)” mengacu pada pemain yang sudah memiliki *basic* akting dan berdasarkan perilaku serta pengalaman masa lalu yang dekat dengan kebutuhan inti cerita. Pendekatan akting yang digunakan mengacu pada gaya presentasi. Para pemain tidak perlu mencari jauh karakter ataupun sifat di luar diri. Metode ini lebih menekankan pada memunculkan pengalaman-pengalaman yang pernah terjadi terhadap peran dalam skenario dan temuan-temuan dari penafsiran masing-masing pemain terhadap skenario film “Untitled (working title)”. Pemain mempunyai keleluasan dalam menggali dan memerankan karakter masing-masing. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan akting yang natural sesuai dengan tokoh yang diperankan, baik secara ekspresi, *gesture*, serta artikulasi dalam membacakan sebuah dialog. Pemilihan pemain menggunakan metode *casting to emotional temperament* yaitu memilih pemain dengan melakukan observasi adanya kesamaan watak, fisik, dan karakter, metode itu digunakan untuk pemilihan pemain yang berperan sebagai Fajar, Ibu, dan Bapak Untuk para peran pembantu, pencariannya hanya berdasarkan acuan fisiologi yang merujuk ke tafsiran sutradara dalam skenario. Namun para pemain dituntut untuk menguasai skenario. Maka dari itu sebelum produksi, akan ada jadwal latihan dengan para pemain. Latihan difokuskan pada *reading* skenario dan *blocking*. Setelah melakukan latihan, akan dilaksanakan *rehearseal* di *set* sesungguhnya. Hal ini dilakukan agar menghindari kesalahan-kesalahan yang terjadi saat proses produksi.

Pengambilan gambar di dalam film “Untitled (working title)” akan difungsikan guna mendukung tercipta interaksi antara tokoh utama dan penonton.

Interaksi antara tokoh diciptakan melalui kontak mata tokoh Fajar dengan penonton. Maka dalam perwujudan konsep tersebut ukuran subjek mempunyai peran penting karena erat hubungannya dengan bagaimana penonton diarahkan ke pandangan mata tokoh Fajar. *Shot size* seperti, *medium shot*, *medium close up*, dan *close up* cenderung digunakan saat tokoh Fajar melakukan *breaking the fourth wall*. Hal ini bertujuan agar penonton lebih terfokus pada tokoh Fajar. Penggunaan *shot size* tersebut dibantu dengan komposisi dinamik. Dimana Fajar diletakkan pada sepertiga bagian di dalam *frame* agar tokoh Fajar menjadi *point of interest* pada setiap *frame* saat melakukan *breaking the fourth wall*. Penggunaan *angle* kamera subjektif juga membantu dalam melibatkan penonton ke dalam cerita. Penggunaan *breaking the fourth wall* yang pada dasarnya bertujuan untuk melibatkan penonton ke dalam cerita, *angle* kamera subjektif dapat mempertegas penempatan penonton di dalam film. Penonton seolah-olah ditempatkan berada di sekitar tokoh Fajar yang sedang melakukan *breaking the fourth wall*. Penggunaan *Long take* juga banyak digunakan pada setiap *scene* agar penonton lebih fokus dalam melihat ekspresi dan gestur dari tokoh utama. *Long take* juga digunakan untuk mengurangi dekupase *shot* saat Fajar sedang berinteraksi kepada penonton.

Pada film berjudul “Untitled (working title)”, *breaking the fourth wall* digunakan untuk mengelola keterlibatan penonton. Mengelola keterlibatan penonton merupakan fokus utama dalam penciptaan karya film ini. *Breaking the fourth wall* merupakan metode yang dipilih untuk mewujudkan penciptaan karya film ini. Penggunaan *breaking the fourth wall* merupakan cara untuk menjalin hubungan dengan penonton dan membuat penonton berpartisipasi dalam cerita. Metode ini digunakan agar tercipta interaksi antara tokoh di dalam film dengan penonton. Menciptakan momen yang menghubungkan langsung dengan penonton pada tingkat yang lebih pribadi, hal ini memungkinkan penonton untuk menjadi sesuatu yang lebih dari sekedar pengamat belaka. *Breaking the fourth wall* memperbolehkan tokoh fiktif di dalam cerita untuk melihat atau bahkan berbicara secara langsung kepada penonton yang melihat. Secara teori, hal tersebut bukanlah sebuah kesalahan yang terjadi saat pengambilan gambar dalam proses produksi. Momentum ketika tokoh fiktif melakukan *breaking the fourth wall* dengan melihat

penonton yang keberadaannya terwakili oleh kamera mempunyai tujuan yang jelas. Tujuannya dapat beragam seperti, mengejutkan penonton, menciptakan keakraban, untuk komedi, dan untuk mengganggu penonton dalam melihat sebuah karya film. Penggunaan *breaking the fourth wall* pada film dengan judul “Untitled (working title)”, fokus untuk melibatkan penonton dalam sebuah interaksi, maka ada tiga hal yang menjadi bahasan utama pada tiap adegan dimana tokoh Fajar melakukan *breaking the fourth wall* yaitu, karakter, dialog, dan ukuran subyek pada layar. Pada film ini penggunaan metode *breaking the fourth wall* digunakan hanya pada 4 *scene*. Pemilihan ini berdasarkan dari fungsi tiap *scene* yang merupakan pemaparan informasi.

### **Pembahasan Karya**

Pada film berjudul “Untitled (working title)”, *breaking the fourth wall* digunakan untuk mengelola keterlibatan penonton. Mengelola keterlibatan penonton merupakan fokus utama dalam penciptaan karya film ini. *Breaking the fourth wall* merupakan metode yang dipilih untuk mewujudkan penciptaan karya film ini. Penggunaan *breaking the fourth wall* merupakan cara untuk menjalin hubungan dengan penonton dan membuat penonton berpartisipasi dalam cerita. Metode ini digunakan agar tercipta interaksi antara tokoh di dalam film dengan penonton. Menciptakan momen yang menghubungkan langsung dengan penonton pada tingkat yang lebih pribadi, hal ini memungkinkan penonton untuk menjadi sesuatu yang lebih dari sekedar pengamat belaka. *Breaking the fourth wall* memperbolehkan tokoh fiktif di dalam cerita untuk melihat atau bahkan berbicara secara langsung kepada penonton yang melihat. Secara teori, hal tersebut bukanlah sebuah kesalahan yang terjadi saat pengambilan gambar dalam proses produksi. Momentum ketika tokoh fiktif melakukan *breaking the fourth wall* dengan melihat penonton yang keberadaannya terwakili oleh kamera mempunyai tujuan yang jelas. Tujuannya dapat beragam seperti, mengejutkan penonton, menciptakan keakraban, untuk komedi, dan untuk mengganggu penonton dalam melihat sebuah karya film. Penggunaan *breaking the fourth wall* pada film dengan judul “Untitled (working title)”, fokus untuk melibatkan penonton dalam sebuah interaksi, maka ada tiga hal

yang menjadi bahasan utama pada tiap adegan dimana tokoh Fajar melakukan *breaking the fourth wall* yaitu, karakter, dialog, dan ukuran subyek pada layar. Pada film ini penggunaan metode *breaking the fourth wall* digunakan hanya pada 4 *scene*. Pemilihan ini berdasarkan dari fungsi tiap *scene* yang merupakan pemaparan informasi.

a. *Scene* 4

Pada *scene* 4 ini merupakan adegan dimana Fajar sedang menjalani rutinitasnya di dalam kamar. Buku, kopi, dan rokok merupakan kebiasaan Fajar yang tidak dipisahkan dari hidupnya. Informasi tersebut tergambarkan secara jelas melalui aktifitas yang dilakukan Fajar di dalam layar dan penjelasan secara dialogis olehnya. Untuk mempertegas adegan yang terjadi selama rangkaian *shot* dan *scene* sebelumnya. Penggunaan *breaking the fourth wall* akan dimulai dari *scene* 4 ini. Pemilihan ini berdasarkan relasi antara teks skenario dengan perwujudan karakter film “Untitled (working title)”.



*Adegan sebelum tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

Pada *scene* ini penggunaan *breaking the fourth wall* berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada penonton dalam mengikuti penuturan cerita film ini. Penonton akan dikagetkan dengan Fajar yang tiba-tiba saja memandang penonton lewat kamera. Penonton akan dipaksa untuk mendengarkan pernyataan Fajar. Konteks dialog yang dikomunikasikan kepada penonton merupakan isi hati Fajar. Penonton akan dibuat bertanya-tanya atas adegan dan dialog yang terjadi pada *scene* 4 ini. Dengan durasi *shot* yang singkat saat Fajar melakukan *breaking the fourth wall*, juga memberikan keganjilan pada adegan tersebut.



*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

*Medium shot* digunakan agar fokus penonton terarah pada ekspresi muka Fajar saat melakukan *breaking the fourth wall*. *Angle* kamera subjektif juga digunakan untuk menempatkan penonton yang seolah-olah sedang di dalam kamar Fajar. Agar dapat mengejutkan penonton maka perindahan *shot 2* ke *shot 3* tidak dilakukan. Tata suara pada *scene 4* hanya menggunakan suara *tone room* agar kejutan yang akan dilakukan Fajar secara tepat tersampaikan kepada penonton.

b. *Scene 7*

*Scene 7* berisi adegan mengenai Fajar yang hendak menjelaskan karya seni yang baru saja ia ciptakan. *Scene 7* dipilih karena konteks dialog yang menarik apabila penonton terlibat secara aktif dengan penggunaan *breaking the fourth wall*. Pada *scene 7*, penonton akan diajak untuk mendengarkan pemaparan informasi mengenai karya seni yang Fajar ciptakan. Penggunaan *medium shot* berupaya agar penonton dapat melihat gerak tubuh, mimik muka, dan gaya penuturan dialog yang santai layaknya seorang seniman besar. Adegan ini juga memperlihatkan betapa narsisnya Fajar saat berbicara kepada penonton.

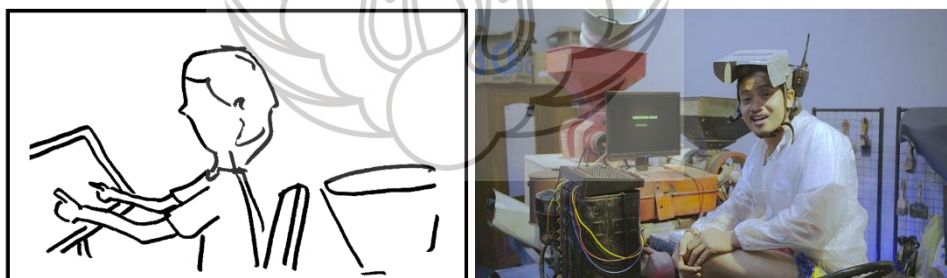


*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

Penonton dapat merasakan pengalaman seperti seorang pengunjung pada acara gelar pameran karya seni yang dipandu oleh Fajar. Pergerakan kamera seperti

*track in* dan *panning* digunakan untuk mengikuti pergerakan dari pemain sekaligus menciptakan visual yang dinamis. Penggunaan *medium shot* juga masih digunakan demi menjaga fokus penonton terhadap ekspresi Fajar saat berbicara. Upaya yang dilakukan Fajar di dalam *frame* merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian penonton dan upaya memperkuat naratif cerita. Dibantu dengan ilustrasi musik gaya 80's, tentu akan menarik perhatian penonton. Suasana seperti sedang melihat sebuah gelar pameran karya diwujudkan dengan menggunakan tata cahaya yang menyorot bagian belakang

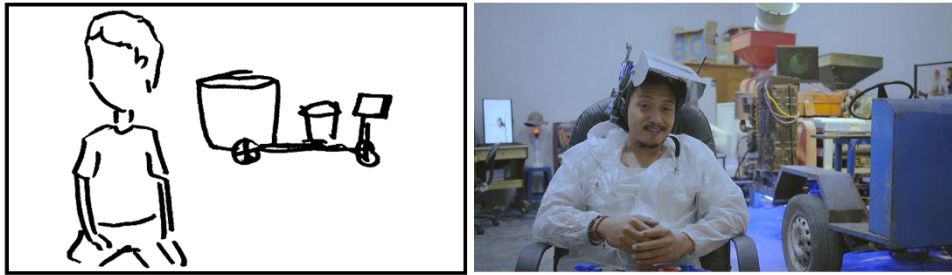
Pada *scene 7 shot 3*, merupakan lanjutan *shot* dari adegan sebelumnya. Pada *shot* ini diperlihatkan Fajar berjalan menuju meja dan mengambil kopi. Melihat ruang gerak dari tempat peletakan karya seni dan meja terlalu pendek maka diputuskan untuk menggunakan *long take* tanpa adanya dekupase *shot*. Hal ini juga bertujuan untuk membuat gambar lebih dinamis dengan pergerakan *pan* kamera yang mengikuti pergerakan Fajar. Penggunaan *angle* kamera subjektif menempatkan penonton ke berbagai macam sudut di dalam kamar. Penonton dapat bergantian melihat Fajar dari depan, belakang, dan samping.



Adegan tokoh Fajar melakukan *breaking the fourth wall*

#### c. *Scene 8*

Pada *scene 8*, Fajar akan mengajak penonton untuk lebih masuk ke dalam suasana yang lebih intim. Isi dari dialog yang disampaikan Fajar kepada penonton emuat tentang gagasan, konsep diri, dan prespektif mengenai profesi seniman yang ia cita-citakan tersebut. Secara visual, suasana keakraban yang lebih intim tercipta melalui gesture pemain yang santai dan duduk diatas kursi kerjanya, arah pandang

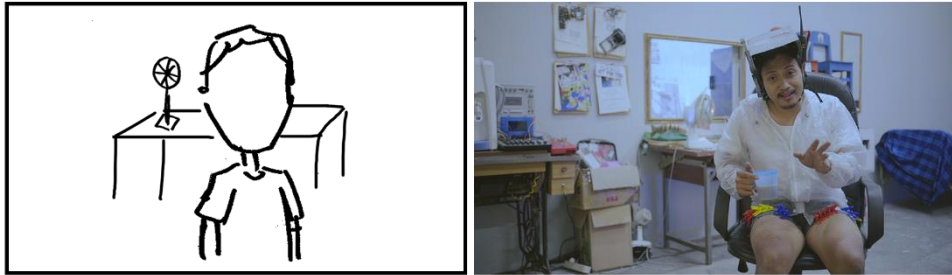


*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

Fajar melihat penonton, ekspresi Fajar ketika seolah-olah ia sedang mendengarkan pertanyaan dari penonton, dan lewat penempatan Fajar di dalam *frame*.

Penggunaan *medium shot* masih dilakukan pada *scene* ini. *Medium shot* yang digunakan saat Fajar sedang bercerita bertujuan untuk tetap menjaga fokus penonton. Komposisi shot dinamik pada *scene* ini guna memperkuat kesan Fajar yang sedang diwawancarai oleh penonton. Komposisi shot dinamik dengan meletakkan Fajar pada sepertiga bagian di dalam *frame*, menjadikan Fajar sebagai *point of interest* di dalam *frame*. Penggunaan *eye level* juga membantu agar pandangan mata pemain sejajar dengan penonton. Arah pandang menjadi penting karena lewat pandangan mata sebuah koneksi antara pemain dan penonton dapat tercipta. Penggunaan tata cahaya yang menyorot lebih terang pada bagian *background* objek utama, bertujuan untuk menciptakan suasana seperti pada ruang-ruang galeri pada umumnya. Pada *scene* 8 dialog yang dikomunikasikan pemain kepada penonton memuat pernyataan tokoh Fajar mengenai sebuah proses karya seni. Hal ini juga merupakan perspektif Fajar atas pola dan konsep diri Fajar yang berprofesi sebagai seorang seniman. Dialog yang ditulis dalam skenario mempunyai durasi yang cukup panjang bila diwujudkan. Maka dari itu untuk menjauhkan rasa bosan dari penonton, perlu adanya dekupase pada *scene* 8.

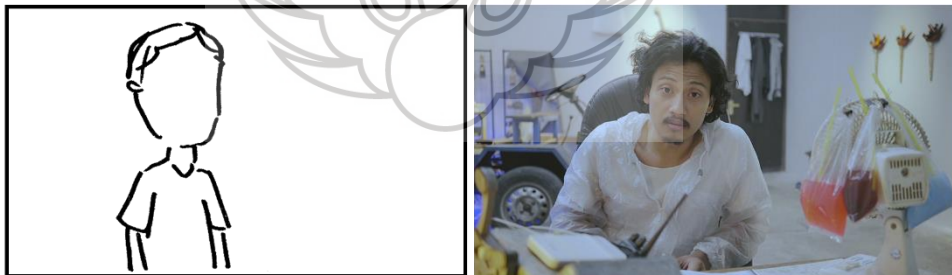




*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

Pembagian *shot* dibagi sesuai dengan nafas dari dialog di dalam skenario. *Long take* digunakan agar adegan dan dialog yang disalurkan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Pada setiap perpindahan *shot*, merupakan momentum Fajar untuk mencoba mendengarkan pertanyaan dari penonton. Tampak Fajar melihat dengan lama ke arah penonton dan mengangguk-anggukan kepalanya sembari memikirkan jawaban atas pertanyaan penonton.

Pada akhir *scene* 9 interaksi yang diciptakan antara Fajar dan penonton, hilang saat terjadi perubahan fokus yang awalnya jatuh di objek Fajar, berganti ke objek pintu yang ada dibelakangnya.



*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

#### d. *Scene* 14

*Scene* ini merupakan improvisasi yang dilakukan pada saat produksi di lapangan. Penggunaan *breaking the fourth wall* pada *scene* ini bertujuan untuk mempertemukan Fajar dengan penonton yang lebih spesifik. Dialog pada skenario ini mengarah kepada Presiden Indonesia. Presiden yang sering disapa dengan Pakdhe Jokowi tertulis pada teks dialog skenario film ini. Penggunaan *breaking the fourth wall* pada *scene* merupakan cita-cita sutradara agar film ini dapat ditonton oleh Presiden Indonesia.



*Adegan tokoh Fajar melakukan breaking the fourth wall*

Pemilihan sudut dari ketinggian menunjukkan strata sosial antara Fajar dengan Presiden Jokowi. Secara visual tampak Fajar yang mengalami kesulitan meminta tolong kepada pakdhe Jokowi agar dapat membantunya.

### **Kesimpulan**

Mengelola keterlibatan penonton dengan *breaking the fourth wall* pada penyutradaraan film “Untitled (working title)” merupakan proses pengalaman baru dalam membuat sebuah film. Proses tersebut diawali dengan melakukan pendalaman teori *breaking the fourth wall* itu sendiri dan hasil penafsiran naskah dari sutradara dan pemainnya yang kemudian dileburkan menjadi satu hingga mendapatkan metode yang tepat pada film ini. Hasil diskusi tersebut dicatat lalu diresapi oleh sutradara dan para pemain. Proses diskusi bertujuan untuk menyamakan visi dari proses produksi film ini.

Upaya untuk memberikan alternatif tontonan yang di dalamnya melibatkan penonton, merupakan tantangan tersendiri dalam pengerjaan film ini. Pertanyaan mengenai bagaimana penonton dapat terlibat saat melihat sajian gambar dari layar, menjadi fokus utama selama proses pengerjaan film “Untitled (working title)”. *Breaking the fourth wall* menjadi salah satu metode yang cukup unik dalam mempertegas hubungan antara film dan penonton. Keterhubungan penonton dan film terletak pada bagaimana cara film memperlihatkan kenyataan imajiner dengan penonton. Penggunaan *breaking the fourth wall* menjadi cara ekstirmitas dalam menciptakan keterlibatan penonton dengan film yang dilihatnya. Kesimpulan yang

dapat diambil dari temuan tersebut adalah, *breaking the fourth wall* merupakan salah satu kemungkinan yang dapat dilakukan film kepada penonton. Hasil kesimpulan tersebut menjadi sesuai dengan konsep sutradara maupun hasil kajian literatur yang sudah dilakukan.

Sutradara dalam proses penciptaannya, beberapa kali menemukan kesinambungan antara kajian teori yang dijadikan acuan, dengan perwujudan *breaking the fourth wall* di dalam film. Namun, capaian tersebut di sisi lain menunjukkan bahwa literasi terkait *breaking the fourth wall* masih sangat terbatas. Literasi yang didapatkan sejauh ini masih mengarah pada kajian tentang teater Brecht yang menggunakan metode *v-effect* atau *breaking the fourth wall* dalam setiap pementasan. Padahal sudah banyak sutradara film yang menggunakan *breaking the fourth wall* dalam penceritaan film. Secara umum keterbacaan *breaking the fourth wall* masih dianggap sebagai kesalahan yang terjadi dalam sebuah cerita film. Sementara pada wilayah teknis khususnya sinematografi, *angle* kamera menjadi sangat penting ketika tokoh sedang melakukan *breaking the fourth wall* karena berhubungan dengan bagaimana penonton menempatkan diri ketika sedang melihat adegan. Apabila penggunaan *breaking the fourth wall* tidak dilakukan secara tepat dapat mengakibatkan penonton merasa kebingungan. Penonton tidak mempunyai jeda waktu untuk berpikir dan menyesuaikan diri dalam setiap *shot* yang terlihat di layar.

Perwujudan film “Untitled (working title)” tidak jauh dari kekurangan secara teknis maupun nonteknis. Permasalahan mengenai waktu dalam proses produksi menjadi kendala yang cukup serius. Film merupakan kerja kolektif yang melibatkan kerja sama antara pihak-pihak yang bersangkutan dalam proses kreatif itu. Setiap divisi, berkaitan dengan pengambilan gambar, pencahayaan, artistik, tata suara, dan penyuntingan gambar harus saling terikat secara batin, sebelum menjajaki wilayah konsep apalagi teknis. Ikatan antar individu di dalamnya didasarkan pada kesamaan visi, kecocokan watak, dan cara komunikasi yang baik demi terwujudnya proses penciptaan karya yang diidealkan pembuatnya. Sebuah proses akan selalu dihadiri kendala dan halangan dalam perjalanan mewujudkannya.

## Daftar Pustaka

- Alwisol. Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press, 2009.
- Bazin, Andre. What is Cinema?. London : University of California Press, 1967.
- Biran, H. Misbach Yusa. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: Pustaka Jaya, 2006.
- Bordwell, David, dan Thompson, Kristin. 2008. Film Art: an Introduction. New York: Mcgraw-Hill
- Dimayati, Ipit S. Komunikasi Teater Indonesia. Bandung: Penerbit Kelir, 2012.
- Borg, James. Buku Pintar Memahami Bahasa Tubuh. Yogyakarta: Think Yogyakarta, 2009.
- Brown, Blain. Cinematography : Theory and Practice. Oxford: Focall Press, 2008.
- Dewojati, Cahyaningrum. Drama : Sejarah, Teori, dan Penerapannya. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Harymawan, RMA. Dramaturgi. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1986.
- Mascelli, Joseph V. The Five C's of Cinematography. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Fim. Yogyakarta: Homerian Industri
- Sitorus, Eka D. The Art Of Acting : Seni Peran untuk Teater, Film, & Tv. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sugiharto, Bambang. Untuk Apa Seni. Bandung: Matahari, 2013.

Suseno, Franz Magnis. *Pemikiran Karl Marx: Dari Sosialisme Utopis ke Perselisihan Revisionisme*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.

Suwarsono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.

