

## ESTETIKA SUREALISME DALAM FILM “SASMITA NARENDRA”

Rony Ramadhan

Penciptaan Seni  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: rony.ramadhan24@gmail.com

### ABSTRAK

Estetika ketidaksadaran yang dihadirkan dalam karya seni surealisme merupakan manifestasi dari mimpi, harapan, kecemasan (anxiety), ketakutan (phobia), dan fantasi dari dorongan libido sebagai energi psikis yang tidak mendapatkan tempat dalam dunia realitas eksternal. “Sasmita Narendra” adalah sebuah film fiksi bergenre thriller dengan latar belakang kehidupan sosial budaya dikerucutkan dalam polemik kehidupan sosial yang terjadi pada hubungan pernikahan. Cerita tersebut mengisyaratkan simbolik kekuasaan dan perselingkuhan yang dikemas dengan tiga pengulangan mimpi. Mimpi tersebut ditafsirkan dalam filosofi Jawa ada tiga jenis yaitu Titoni, Gondoyoni, Puspotajem.

**Kata kunci:** surealisme, film, Sasmita Narendra.

### ABSTRACT

*The unconscious aesthetic that is presented in surrealism artwork is a manifestation of dreams, hopes, anxieties, fears (phobias), and fantasies of the drive of libido as psychic energy that has no place in the world of external reality. “Sasmita Narendra” is a fictional film with a thriller genre with a background in socio-cultural life, which is shrouded in polemic of social life that occurs in marital relationships. The story hints at a symbolic power and affair which is packed with three dream repetitions. This dream is interpreted in Javanese philosophy, there are three types, namely Titoni, Gondoyoni, Puspotajem.*

**Keyword:** surrealism, film, Sasmita Narendra.

### PENDAHULUAN

Karya seni merupakan media berekspresi bebas dalam mengungkapkan segala dorongan psikis. Objek seni dalam karya merupakan bentuk nyata dari impian, imajinasi, dan fantasi yang tidak memperoleh ruang dalam dunia nyata sehingga dalam proses berkarya seni, seniman merasa sedang berkomunikasi dengan dunia luar dan berbicara sebebaskan-bebasnya dengan menggunakan simbolisasi media seni. Simbolisasi dalam karya seni mendapatkan kebebasan tak terbatas pada seni aliran Surealisme sebagaimana alam mimpi yang menampilkan simbol-simbol imajinatif dan fantastik sehingga perlu interpretasi mendalam atas simbol tersebut.

Film Surealisme menggambarkan tentang alam mimpi yang tidak mungkin dijangkau dalam dunia realitas. Film Surealisme merupakan fantasi dan imajinasi dari seniman dalam mengungkapkan dorongan naluriah untuk mencapai kepuasan dengan memunculkan harapan, impian, dan tekanan-tekanan psikis dalam bentuk objek yang imajinatif. Film Surealisme seringkali

menghadirkan sesuatu harapan dan keinginan yang tidak nyata yang mengadopsi dari objek nyata yang mengalami deformasi objek. Kelahiran sinema surealis di Perancis pada tahun 1920-an secara independen menjadi tolak ukur diterima baik oleh masyarakat Perancis dan secara tidak langsung telah memulihkan keadaan industri perfilman di Perancis sendiri. Film-film Perancis sebelumnya tidak mempunyai ciri khas atau gaya, dan masih terpengaruh akan film-film Hollywood. Setelah lahirnya surealisme, sebagian besar telah menggunakan gaya sinema ini dan lahir firma-firma yang aktif dalam penghasilan film-film yang berunsurkan surealisme.

“Sasmita Narendra” merupakan sebuah film bergenre *thriller* yang bercerita tentang kecemburuan, kerakusan, kekuasaan, dan kehidupan sosial dalam berumah tangga. Berangkat dari isu sosial masyarakat tentang kasus perselingkuhan, yang dimana seorang istri berselingkuh dengan orang lain karena suaminya lebih memperhatikan barang-barang antik. Film Sasmita Narendra yang berdurasi 20 menit, secara langsung menampilkan unsur surealisme melalui beberapa aspek dalam film, seperti aspek naratif

yaitu plot cerita dan karakter, dan dalam segi sinematik seperti penggunaan *angle* kamera dari segi sinematografi, dari segi *mise en scene* yaitu setting, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog.

Gaya penceritaan yang khas membuat film ini mampu meyakinkan penonton tentang hal-hal tak masuk akal atau absurd dengan penggambaran mudahnya seseorang dapat masuk ke dalam pikiran orang lain. Selain itu, beberapa unsur surealisme lainnya seperti gairah seksual, kekerasan, pengkhianatan, dan humor/komedi yang mendukung penggambaran absurd juga terdapat dalam film ini melalui tokoh dan permasalahan yang ada. Film ini pun mampu menggambarkan seakan-akan dunia realitas dan alam bawah sadar tidak mempunyai batas.

Film pendek ini mendapatkan beberapa penghargaan di *Vidsee Short Film* sebagai film yang paling dibicarakan bulan April pada tahun 2019. Dari beberapa *scene* yang ditampilkan dalam film pendek Sasmita Narendra merepresentasikan surealisme, kemudian dianalisis lebih lanjut dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Menurut Freud, kehidupan jiwa memiliki tiga tingkat kesadaran, yakni sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tak sadar (*unconscious*). Topografi atau peta kesadaran ini dipakai untuk mendeskripsikan unsur cermati (*awreness*) dalam setiap *event* mental seperti berfikir dan berfantasi. Sampai dengan tahun 1920an, teori tentang konflik kejiwaan hanya melibatkan ketiga unsur kesadaran itu. Baru pada tahun 1923 Freud mengenalkan tiga model struktural yang lain, yakni *id*, *ego* dan *superego*.

Berdasarkan latar belakang diatas, timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian dan merumuskan menjadi sebuah permasalahan yang berkaitan langsung dengan pembacaan makna dalam film pendek Sasmita Narendra. Judul yang sesuai untuk diangkat dalam penelitian ini adalah Estetika Surealisme dalam Film Pendek Sasmita Narendra”.

## METODE PENELITIAN

Proses kerja penelitian penulis untuk menyusun struktur cerita berdasarkan kisah pewayangan Ramayana. Mengingat bahwa sejarah wayang telah sedemikian panjang, tetapi hingga kini wayang dan pertunjukan wayang masih tetap menarik, menimbulkan masalah yang menggelitik tentang daya penyebabnya. Wayang pasti mengandung sesuatu yang luar biasa. Dilihat dari kandungan makna, cerita wayang penuh ajaran moral yang tinggi. Dilihat dari segi teknik pertunjukan, cerita wayang disusun menurut konvensi dramatik yang tidak pernah berubah. Dilihat dari segi manfaatnya, wayang pada hakikatnya merupakan simbol atau cermin dari

kehidupan kita sendiri sehingga menonton pertunjukan wayang tidak berbeda dengan melihat diri sendiri lewat cermin. Cerita wayang sarat pesan, tetapi berhubung semuanya disampaikan secara simbolistis. Simbolistis tersebut dikembangkan melalui visualisasi sebuah permasalahan yang terjadi saat ini. Berdasarkan beberapa pertimbangan maka metode yang digunakan adalah etnografi, dengan pendekatan cultural studies, yaitu pengumpulan data-data digali dari tokoh seperti, budayawan, ahli sejarah, geobudaya, filsafat dan sumber informasi lainnya yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Sehingga dapat menemukan makna dari pada objek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Sinopsis “Sasmita Narendra”

Objek penciptaan tugas akhir ini adalah skenario yang diberi judul “Sasmita Narendra” bercerita tentang Sebuah keluarga kecil yaitu Sutrisno dan Tini mereka berdua sudah menikah 7 tahun, tapi belum dikarunia anak. Sutrisno seorang kolektor dan juragan barang-barang antik serta istrinya hanya seorang ibu rumah tangga. Suatu ketika datang Rudi teman semasa kuliahnya berkunjung dan memberikan sebuah keris. Dari situlah permasalahan dimulai hingga kejadian-kejadian misterius dialami oleh Sutrisno.

### 2. Premis

Secara garis besar premis dari film “Sasmita Narendra” adalah Suami yang dikhianati atau diselingkuhi oleh istrinya.

### 3. Tema

Cerita ini memiliki tema tentang problematika kehidupan keluarga Jawa yang berlatar belakang sebagai juragan dan kolektor barang-barang antik setelah mendapatkan benda pusaka keris. Keris tersebutlah yang melatar belakangi terjadinya konflik internal dalam keluarga yang dikemas dalam bentuk film drama, *thriller* dan misterius.

### 4. Alur dan Plot

Skenario ini memiliki alur *elips* dan cerita berjalan sepenuhnya dibawa oleh tokoh utama. Dari bentuk cerita seperti ini akan dikemas dengan informasi penceritaan yang membentuk *elips* kepada penonton. Pada awal sampai akhir cerita penonton akan diajak untuk mengikuti alur cerita yang berputar.

## 5. Konflik

Adegan pengenalan, penonton akan dibawa berimajinasi ke dalam mimpi tokoh utama yang mendapatkan isyarat melalui tidurnya, sebuah ulasan pembunuhan yang dilakukan pada masa mataram islam kepemimpinan Sunan Amangkurat 1 yang membunuh Dalang saat pertunjukkan wayang sedang berlangsung, pembunuhan tersebut dilatar belakangi keinginan raja untuk mempersunting Ratu Malang istrinya dari Dalang tersebut. Sutrisno terbangun dari tidurnya kemudian menceritakannya kembali kepada Tini yang sedang menjemur pakaian di teras rumah. Namun tanggapan dari Tini seolah-olah tidak memperdulikan isyarat mimpi yang dialami Sutrisno, sehingga dia berbalik memberikan sasmita atau ungkapan sindiran yang mengarah terhadap persoalan keturunan. Percakapan antara Sutrisno dan Tini terpecah dengan mendapatkan telpon dari teman semasa kuliahnya Rudi yang juga mantan pacar Tini. Rudi yang berkunjung ke Jogja untuk menyelesaikan pekerjaan serta ingin bertemu dengan keluarga Sutrisno. Dari terfon tersebut terjadi perselisihan kecil antara Sutrisno dengan Tini, yang dimana Tini mempermasalahkan kehadiran Rudi untuk berkunjung ke rumah, namun di sisi lain dia juga memendam rasa senang dengan kehadirannya sehingga membuat konflik kecil dihadapan Sutrisno.

Kedatangan Rudi membawa suasana yang negatif dalam rumah Sutrisno. Pandangan antara Rudi dengan Tini memberikan sebuah arti terselubung dalam pertemuan di ruang tamu, suasana bahagia ketika Tini tersipu malu dengan kehadiran sosok lama yang pernah menghiasi perasaannya. Rudi yang memiliki karakter *playboy* dan penggoda memberikan sebuah bingkisan favorit Tini serta kata-kata manis mendapatkan secangkir kopi buaatannya. Saat itu juga Rudi menceritakan kedatangannya dari Semarang ke Yogyakarta untuk membuang sebuah keris peninggalan nenek moyangnya, namun berbeda dengan Sutrisno yang merasa ingin merawat serta memiliki barang tersebut menjadi koleksi rumahnya. Cuaca hujan deras membuat Sutrisno menawarkan Rudi untuk menginap dan bermalam di rumahnya serta melanjutkan perjalanan pulang ke Semarang esok hari. Disisi lain Tini tampak menutupi kesenangan dengan emosional dihadapan Sutrisno. Perselisihan Tini dan Sutrisno didalam kamar tidak bisa dibendung lagi karena Sutrisno

tidak menanyakan terlebih dahulu tentang perasaan Tini ketika ada orang lain yang menginap di rumahnya, namun Rudi yang sedang bermain HP tak memperdulikan perselisihan di dalam kamar. Perselisihan tersebut membuat Sutrisno tidur berada di ruang tamu bersama dengan barang-barang antik yang dimilikinya.

Kejadian serta mimpi yang dialami Sutrisno dimulai ketika dirinya terbangun pada pukul 12.00 malam karena terdengar suara gemuruh di dalam almari. Keris yang bergetar membuat Sutrisno terlihat kebingungan, rasa penasaran serta misterius menghinggapi ketika beberapa hal aneh terjadi seperti barang jatuh di dapur, dalam gudang, keran menyala dengan sendirinya, hingga mesin cuci berputar sampai ketika dibuka terdapat keris di dalamnya setelah itu radio-radio lama Sutrisno memutar lagu Waldjajah – anoman obong, lalu kemudian rasa penasaran tersebut berubah menjadi rasa ketakutan ketika Sutrisno melihat Tini ditusuk matanya oleh sosok misterius yang menghantui dirinya. Sutrisno terbangun dengan raut wajah kaget dan *shock* dengan mimpi tersebut pada pukul 01.00 serta terdengar suara keris bergetar dalam almari. Suasana keadaan rumah Sutrisno semakin mencekam dan misterius, ketakutan yang terjadi terhadap penusukkan Tini sebelumnya membuat Sutrisno mencoba memberanikan diri dengan situasi tersebut. Namun pada mimpi kedua ini korban yang ditusuk berbeda melainkan tertuju kepada Sutrisno. Pengulangan mimpi tersebut terjadi kembali pada pukul 03.00 kepada Sutrisno dengan diawali keris bergetar sehingga rasa emosional berubah menjadi sangat ketakutan berlebih. Pada mimpi ketiga ini Sutrisno mulai mendapat titik temu dengan mimpi yang sudah terjadi, bahwa terdapat perselingkuhan antara Rudi dan Tini sampai ketika Sutrisno ditusuk dari belakang oleh Rudi sosok misterius yang menghantuinya .

## 6. Representasi Surealisme dalam Film Pendek Sasmita Narendra

Representasi erat kaitannya dengan ide dan nilai yang hendak disampaikan oleh pembuat film melalui aksi dan figur pemain. Pada bagian ini akan dipaparkan ide dan nilai surealisme yang terdapat dalam film berdasarkan pengamatan pada film pendek Sasmita Narendra. Salah satunya dapat mengembangkan konflik yang terjadi dalam cerita tentang perselingkuhan keluarga kecil yang dikemas secara misterius, disusun menggunakan

penceritaan *ellipsis* ke dalam mimpi tokoh utama agar menggambarkan satu-kesatuan adegan yang berjalan berulang-ulang pada satu hari. Dalam cerita tersebut mengisyaratkan simbolik kekuasaan dan perselingkuhan yang dikemas dengan tiga pengulangan mimpi. Mimpi tersebut ditafsirkan dalam filosofi jawa ada tiga jenis mimpi yaitu Titioni, Gondoyoni, Puspotajem. Tiga mimpi tersebut memiliki arti masing-masing pada waktu tertentu. Seperti *Titiony* mimpi yang terjadi pada pukul 22.00 – 24.00 WIB, biasanya isi mimpi hanya berkaitan dengan peristiwa hidup yang terjadi pada siang hari atau sebelumnya atau sisa masalah ketika kita masih terjaga. Kemudian **Gondoyoni waktu antara pukul 24.00 – 03.00 WIB** menunjukkan pada kualitas kejiwaan kita dalam mengarungi kehidupan, menyingkapkan apa yang tersembunyi di dalam diri kita agar dapat diketahui, diterima, dan kemudian diolah. Jika diketahui sebagai gangguan dalam kehidupan anda sehari-hari hendaknya segera dapat disingkirkan. Namun sebaliknya jika dirasakan hal itu sebagai dukungan bagi kehidupan anda, sebaiknya diterapkan dalam kehidupan selanjutnya. **Puspa Tajam waktu antara pukul 03.00 – 06.00 WIB** diartikan dan diyakini mengungkapkan adanya keterlibatan sang pencipta dan kita ditantang untuk dapat mengenal suara, ajakan dan pesan kehadiran-Nya. Intin dari semua mimpi-mimpi itu merupakan kunci untuk kita dapat memahami apa yang sedang kita hadapi dan kita rasakan ketika mimpi itu terjadi.

Setiap filosofi mimpi tersebut mempunyai makna masing-masing yang diaplikasikan dalam setiap pengadeganan pada film pendek “Sasmita Narendra”.

1) Adegan Sutrisno bangun dari mimpi pertama setelah meletakkan keris di dalam lemari berkaca. Kemudian keris bergetar dengan sendiri dan Sutrisno terlihat kaget dan bingung. Sutrisno melihat jam menunjukkan pukul 11.54 WIB. Dalam pembangunan emosional tokoh Sutrisno masih tergambar hanya bingung dan tidak percaya dengan kejadian yang dialaminya. Hal-hal aneh terjadi disaat Sutrisno mencoba mencari sosok misterius yang berada di rumahnya.



Gambar1. Sutrisno terbangun dari tidurnya mendengar suara keris bergetar

Simbolisasi perselingkuhan yang dilakukan Rudi bersama Tini tanpa sepengetahuan Sutrisno, digambarkan dengan kejadian-kejadian aneh yang muncul diseluruh film “Sasmita Narendra”. Diawali dengan Rudi datang dengan tiba-tiba yang beralasan berkunjung dan ingin membuang keris peninggalan nenek moyang. Sutrisno seorang kolektor barang-barang antik yang kebetulan belum pernah memiliki pusaka keris, sehingga dia terpikat untuk memilikinya. Keris yang bergetar dengan sendirinya menjadi hal *magis* yang dialami Sutrinno, ketika benda pusaka tersebut berada didalam mesin cuci. Kemudian Sutrisno melihat Tini ditusuk matanya oleh sosok bayangan hitam.



Gambar 2. Sutrisno bingung melihat keris bisa bergetar sendiri



Gambar 3. Sutrisno berada didepan radio yang berbunyi sendiri serta mendengar Tini dibungkam mulutnya

Beberapa kejadian mimpi pertama yang dialami oleh Sutrisno adalah gambaran simbol kekuasaan dari Rudi yang diwakilkan dengan keris. Pembangunan emosional Sutrisno yang semula masih penasaran menjadi meningkat ketika Tini dibungkam mulutnya oleh sosok misterius. Penggambaran karakter Sutrisno sebagai seorang suami yang memiliki tanggung jawab dan rela berkorban terhadap istrinya muncul, ketika Sutrisno melihat Tini ditusuk oleh sosok misterius tersebut. Pada *scene* awal, tokoh Sutrisno dibuat tidak menghiraukan perhatian kecil dari Tini, sehingga ditampilkan kesibukan Sutrisno dengan barang-barang antik yang dikoleksinya.

2) Adegan Sutrisno terbangun dari mimpi kedua pukul 00.55 WIB setelah melihat penusukkan yang terjadi terhadap Tini. Adegan dan *shot* masih sama seperti bangun di mimpi pertama. Ketakutan ketika dengan kejadian di luar nalar adalah hal yang wajar dan setiap orang pernah mengalaminya. Hal ini dimunculkan dalam pembangunan adegan pada mimpi kedua Sutrisno, secara emosional semakin meningkat yang dimana mimpi pertama masih merasakan penasaran dengan kejadian dialami namun di mimpi kedua Sutrisno lebih merasakan takut ketika mengalami kejadian yang sama. Tidak hanya itu, ketika Sutrisno di dapur untuk mengecek panci yang jatuh ada sesosok bayangan hitam pergi melintas dibelakang dirinya. Secara tiba-tiba terdengar suara pintu tertutup dengan kencang dari arah kamar Rudi. Sutrisno mencoba mengecek kamar Rudi kemudian sebuah mainan judi berputar dengan sendiri. Pada akhirnya Sutrisno tertusuk dengan keris oleh sosok bayangan hitam tersebut.



Gambar 4. Sutrisno mengambil panci yang jatuh dan dibelakang ada sosok bayangan hitam



Gambar 5. Sutrisno berjalan menuju kamar Rudi setelah mendengar suara pintu tertutup



Gambar 6. Sutrisno melihat foto-foto Rudi dengan Tini



Gambar 7. Dari pintu ruang piringan hitam terbuka dengan sendirinya

Pada mimpi kedua ini Sutrisno mulai mengetahui siapa sosok bayangan hitam yang menghantuinya. Sutrisno berusaha tenang ketika melihat HP milik Rudi berisi foto-foto perselingkuhannya dengan Tini. Puncak konflik mimpi kedua terjadi, ketika Sutrisno mengetahui sosok bayangan hitam saat menunggu dibalik pintu kamar Tini, namun dari belakang Sutrisno ditusuk oleh seseorang (Tini). Penusukan yang terjadi pada mimpi kedua, terhadap Sutrisno merupakan isyarat perselingkuhan yang dilakukan oleh Tini dengan Rudi.

3) Adegan Sutrisno terbangun dari mimpi ketiga menunjukkan pukul 03.00 WIB setelah penusukan yang dialami Sutrisno, gambaran kekuasaan dan perselingkuhan Rudi dan Tini terlihat dalam mimpi ketiga. Keris yang diberikan Rudi kepada Sutrisno adalah gambaran kekuasaan laki-

laki untuk memiliki menguasai wanita maupun segalanya. Dalam mimpi ketiga ini, rasa takut bercampur dendam ketika terbangun dari mimpi ketiga. Sutrisno mendengar dan melihat keris bergetar sendiri lagi.



Gambar 8. Sutrisno terbangun dari mimpi ketiga

Emosional Sutrisno sudah tidak bisa terbendung ketika kejadian aneh menghantuinya seperti ketukan pintu ditengah malam, suara telpon berdering, suara radio di almari berbunyi sendiri dan suara mulut Tini dibungkam. Saat suara Tini dibungkam mulutnya Sutrisno masih ada rasa peduli dan iba setelah mengetahui perselingkuhan yang dilakukannya dengan Rudi. Layaknya hubungan suami istri dilakukan oleh Rudi dan Tini dikamar tersebut. Ketika masuk kedalam kamar terdapat genangan air yang menggenangi kamar, menjadi pertanda sebuah hubungan percintaan telah dilakukan oleh Rudi dan Tini.



Gambar 9. Sutrisno menginjak genangan air didalam kamar Tini



Gambar 10. Sutrisno ditepuk dari belakang oleh Tini

Salah satu contoh adegan dimana Tini tidak bisa menjawab pertanyaan Sutrisno setelah

berselingkuh dengan Rudi. Dari serangkaian tiga peristiwa mimpi tersebut yang dikemas secara *ellipsis* atau pengulangan kejadian cerita, namun dalam film "Sasmita Narendra" menekankan terhadap konflik batin yang dirasakan oleh Sutrisno.

## PENUTUP

Ketidaksadaran adalah bentuk perilaku manusia yang terlepas dari kontrol kesadaran. Ketidaksadaran merupakan dorongan psikis murni dan naluriah yang kemudian dalam psikoanalisis disebut sebagai libido yang membentuk energi psikis. Energi psikis merupakan faktor utama dalam pembentukan perilaku individu se-jak manusia hadir di dunia. Ketidaksadaran dalam perilaku muncul berupa kelupaan, kesalahan perilaku, keseleo lidah, imajinasi, lamunan, fantasi, dan mimpi.

Estetika ketidaksadaran yang dihadirkan dalam karya seni Surealisme merupakan manifestasi dari mimpi, harapan, kecemasan (anxiety), ketakutan (phobia), dan fantasi dari dorongan *libido* sebagai energi psikis yang tidak mendapatkan tempat dalam dunia realitas eksternal. Estetika ketidaksadaran muncul berupa simbol-simbol dari kesadaran yang direduksi dan dideformasi dengan sintaksis tanda yang arbitrer sehingga tercipta karya seni Surealisme.

Surealisme merupakan otomatisme murni dari perilaku individu dengan proses pemikiran yang sebenarnya dan diekspresikan secara verbal, tertulis, ataupun dengan cara lain yang tidak terkontrol oleh kesadaran hingga masuk dalam dunia bebas norma dan etika. Surealisme berdasarkan pada realitas yang superior menuju kebebasan asosiasi dan mencapai keserbabisaan mimpi dalam permainan alam pikiran yang fantastik.

Surealisme dalam film menggambarkan alam mimpi yang tidak mungkin dijangkau dalam dunia realitas. Film Surealis merupakan fantasi dan imajinasi dari seniman dalam mengungkapkan dorongan naluriah untuk mencapai kepuasan dengan memunculkan harapan, impian, dan tekanan-tekanan psikis dalam bentuk objek yang imajinatif. Film Surealisme seringkali menghadirkan sesuatu harapan dan keinginan yang tidak nyata yang mengadopsi dari objek nyata yang mengalami deformasi objek, misalnya harapan manusia untuk bisa terbang tanpa alat, seperti dalam film Superman; harapan manusia untuk menjadi kuat, seperti dalam film Hulk dan lain sebagainya. Selain itu dalam cerita tersebut mengisyaratkan simbolik kekuasaan dan perselingkuhan yang dikemas dengan tiga pengulangan mimpi. Mimpi tersebut ditafsirkan dalam filosofi jawa ada tiga jenis yaitu Titoni,

Gondoyoni, Puspotajem. Setiap filosofi mimpi tersebut mempunyai makna masing-masing yang diaplikasikan dalam setiap pengadeganan pada film fiksi "Sasmita Narendra".

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Dawn. 1993. "Surrealism as Art" dalam *Surrealism: Revolution by Night*. Canberra National Art Gallery.
- Ariansah, M. 2014. *Gerakan Sinema Dunia – Bentuk Gaya dan Pengaruh*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Intitus Kesenian Jakarta – Koperasi Sinema
- Don Livingstone. 1969. *Film and Director*. Newyork : Capricorn Book.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Freud, Sigmund. 1983. *Sekelumit Sejarah Psikoanalisis*, diterjemahkan oleh K. Bartens. Jakarta: PT. Gramedia.
- \_\_\_\_\_. 2001. Sigmund Freud: *TafsirMimpi*, diterjemahkan oleh Apri Danarto, Ekandari Sulistyaningsih, Evita. Yogyakarta: Jendela.
- Febryani, Irma. *Feminisme Dalam Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Jurnal Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.
- Zaenuri, Ahmad. *Estetika Ketidaksadaran: Konsep Seni menurut Psikoanalisis Sigmund Freud (1856-1939)*. Program Studi Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang