

ARTIKEL JURNAL

**ANALISIS EFEK KEJUTAN ATAS PENERAPAN
RESTRICTED NARRATION DALAM PLOT
FILM “*THE HANDMAIDEN*”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Anisa Wahyuningsih

NIM: 1710208132

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

2022

**ANALISIS EFEK KEJUTAN ATAS PENERAPAN
RESTRICTED NARRATION DALAM PLOT
FILM “*THE HANDMAIDEN*”**

Anisa Wahyuningsih

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl Parangtritis km. 6,5 Yogyakarta. Telp (0274) 381047

No Hp.: 085878807444, E-mail: anisapait@gmail.com

ABSTRAK

Pada penerapannya, *restricted narration* dapat menimbulkan efek kejutan. Kejutan sendiri diartikan sebagai perasaan yang timbul karena ketidaksiapan pada sesuatu hal. Film *The Handmaiden* dipilih sebagai bahan penelitian karena cukup dominan menerapkan *restricted narration* dalam plotnya yang kemudian menimbulkan efek kejutan dan tidak hanya muncul sekali. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji tentang pola plot dan bagaimana efek kejutan muncul atas penerapan teknik *restricted narration* dalam plot film *The Handmaiden*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data secara observasi/pengamatan. Tahap penelitian dimulai dengan menganalisis keseluruhan plot film *The Handmaiden*, dari analisis plot tersebut akan teridentifikasi *scene-scene* yang mengandung indikator efek kejutan yang kemudian dihubungkan dengan penerapan teknik *restricted narration*. Dari indentifikasi tersebut akan dianalisis seseuai dengan rumusan masalah, sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah efek kejutan yang muncul pada film *The Handmaiden* disebabkan karena film memanfaatkan tiga plot besar untuk membangun penerapan teknik *restricted narration*. Secara keseluruhan, teknik yang diterapkan adalah dengan menyajikan cerita fokus pada satu tokoh sekaligus penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif, mengelabui penonton dengan mata kamera, dan juga penerapan teknik *editing* kilas balik. Penggabungan teknik-teknik tersebut akhirnya berhasil menimbulkan efek kejutan yang bertingkat bagi penonton. Kejutan-kejutan tersebut di sisi lain juga berhasil mengubah narasi yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif.

Kata Kunci: Plot, Kejutan, *Restricted Narration*, Film *The Handmaiden*

**ANALYSIS OF SURPRISE ON RESTRICTED NARRATION APPLICATION
IN THE PLOT OF THE FILM "THE HANDMAIDEN"**

ABSTRACT

Restricted narration in its application can cause a surprise. Surprise is defined as a feeling that arises because of unpreparedness for something. The Handmaiden was chosen as research material because it is quite dominant in applying restricted narration in its plot which then causes a surprise and does not only appear once. This research was conducted to examine the plot pattern and how the surprise appears on the application of the restricted narration technique in the plot of The Handmaiden. This study uses a qualitative descriptive method by collecting data by observation. The research phase begins by analyzing the entire plot of The Handmaiden, from the plot analysis it will be identified scenes containing surprise indicators which are then linked to the application of the restricted narration technique. From the identification, it will be analyzed according to the problem formulation, so that conclusions can be drawn.

The result of this research is that surprise that appears in The Handmaiden is because the movie uses three major plots to develop the application of the restricted narration technique. Overall, the techniques applied are to present stories focusing on one character as well as applying depth of story information subjectively, tricking the audience with camera eyes, and also applying flashback editing techniques. The combination of these techniques finally succeeded in causing a multilevel surprise for the audience. The surprises, on the other hand, also succeeded in changing the previously subjective narrative into a completely objective one.

Keywords: Plot, Surprise, Restricted Narration, The Handmaiden

Pendahuluan

Film terbentuk atas dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah unsur yang berhubungan dengan aspek cerita film. Naratif sendiri bisa diartikan sebagai sebuah rangkaian kejadian/peristiwa yang saling berkaitan satu sama lain. Berhubungan dengan naratif, dalam sebuah film pasti terdapat informasi cerita. Seberapakah porsi penonton untuk tahu apa yang sedang terjadi dalam film, informasi apa yang didapatkan dan informasi apa yang tidak didapatkan, itulah yang disebut dengan batasan informasi cerita. Dalam hal ini seorang sineas memiliki kuasa penuh untuk mengelola seberapa besar informasi yang akan disampaikan dan juga kapan informasi cerita akan disampaikan.

Batasan informasi cerita dalam film dibagi menjadi dua, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*). Penceritaan terbatas (*restricted narration*) adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja (Pratista,

2017: 71). Dalam penerapannya, penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam sebuah film bisa menimbulkan dua efek, yaitu efek kejutan dan juga efek penasaran. Akan memberikan efek kejutan ketika penonton hanya dibiarkan untuk fokus mengikuti kisah/cerita dari satu tokoh saja, kemudian suatu peristiwa/kejadian yang diluar dugaan penonton muncul secara tiba-tiba. Sedangkan akan memberikan efek penasaran ketika cerita/kisah dalam film terlalu dibatasi dan penonton tidak diberi informasi dari tokoh lain mengenai penyebab dari sebuah kejadian/peristiwa yang menimpa pada suatu tokoh. Untuk menimbulkan efek kejutan, penceritaan terbatas (*restricted narration*) dapat dibangun dengan beberapa teknik seperti mengikuti/menyajikan cerita dari satu tokoh, mengelabui penonton dengan mata kamera, dan penerapan *editing* kilas balik. Untuk efek kejutan yang lebih besar, film juga dapat menerapkan kedalaman informasi cerita bersamaan dengan penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*).

Salah satu film yang menggunakan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan cukup dominan yang kemudian menimbulkan efek kejutan adalah film *The Handmaiden*. Film *The Handmaiden* sendiri adalah film dari Korea Selatan yang ditayangkan secara perdana di *Festival Film Cannes* pada tahun 2016 dengan genre *erotic thriller*. Film ini disutradarai oleh Park Chan-wook dan diproduksi oleh Park Chan-wook sendiri bersama dengan Syd Lim. Film ini ditulis oleh Park Chan-wook dan Jeong Seo-kyeong, merupakan adaptasi dari sebuah novel Inggris berjudul *Fingersmith* yang ditulis oleh Sarah Waters dan dirilis tahun 2002. Film ini memenangkan penghargaan *British Academy Film Award* untuk Film Berbahasa Asing Terbaik pada tahun 2018. *British Academy Film Award* sendiri merupakan penghargaan bertaraf internasional. Selain meraih penghargaan bertaraf internasional, film *The Handmaiden* juga meraih beberapa penghargaan di negaranya sendiri.

Berlatar belakang masa penjajahan Jepang di Korea tahun 1930an, film ini menceritakan tentang seorang penipu yang menyamar sebagai Tuan Fujiwara (Ha Jung-woo) mengajak seorang pencopet wanita yang bernama Sook-hee (Kim Tae-ri) untuk menipu dan merampas harta kekayaan seorang ahli waris Jepang bernama Lady Hideko (Kim Min-hee) yang tinggal bersama pamannya, yaitu Kouzuki (Cho Jin-woong). Kouzuki adalah seorang pria Korea yang berhasil dinaturalisasi menjadi orang Jepang dan berencana untuk menikahi keponakannya sendiri yaitu Lady Hideko. Tuan Fujiwara menugaskan Sook-hee menjadi pelayan pribadi Lady Hideko untuk membujuknya agar setuju menikah dengan Tuan Fujiwara. Kemudian setelah menikah, Lady Hideko akan dijebloskan ke rumah sakit jiwa dan akan dirampas harta kekayaannya.

Film ini memiliki tiga *part*/bagian dalam tahap penceritaannya dan disajikan satu demi satu. *Part*/bagian satu menggunakan tokoh Sook-hee sebagai pengantar narasi dan penggerak plot,

part/bagian dua menggunakan tokoh Lady Hideko, sedangkan pada *part*/bagian tiga tidak dominan pada tokoh tertentu sebagai penggerak plotnya. Digunakannya perbedaan narator pada tiap *part*/bagian film ini akan memberikan sudut pandang yang berbeda sesuai dengan tokoh di setiap *part*/bagian -nya. Pada *part*/bagian pertama, cerita dimulai dan plot mengalir penonton akan cenderung percaya begitu saja tentang informasi yang diberikan menurut sudut pandang Sook-hee. Hingga sampai di akhir *part*/bagian satu cerita menjadi tidak terduga atau tidak seperti apa yang penonton sudah percayai dan perkiraan, dari sini lah efek kejutan mulai timbul. Setelah efek kejutan pertama timbul dan kemudian *part*/bagian kedua dan ketiga disajikan, fakta-fakta lain dari cerita dalam film ini mulai terungkap satu persatu dan menimbulkan beberapa efek kejutan lagi bagi penonton.

Berdasarkan fenomena yang sudah diuraikan diatas, film *The Handmaiden* dipilih sebagai bahan penelitian karena cukup dominan menerapkan penceritaan terbatas

(*restricted narration*) dalam plotnya yang kemudian menimbulkan efek kejutan dan tidak hanya muncul sekali. Film ini menarik untuk diteliti lebih dalam karena dalam penerapan penggunaan penceritaan terbatas (*restricted narration*), film *The Handmaiden* tidak hanya menggunakan teknik dengan menyajikan cerita dari satu sudut pandang tokoh saja, tetapi juga menggunakan teknik-teknik lain untuk membangun efek kejutan. Film ini menggunakan beberapa teknik pada plotnya agar efek kejutan lebih berhasil dirasakan oleh penonton. Ketertarikan ini akan diwujudkan dalam penelitian berjudul “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *“The Handmaiden”*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan pola plot dengan penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*), dan untuk mengkaji bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

Film *The Handmaiden* versi *extended* akan pilih sebagai bahan

penelitian ini dibandingkan dengan versi *edit*. Versi *extended* tentu saja akan lebih panjang dari versi *edit*. Alasan pemilihan versi *extended* adalah karena dari narasi yang lebih panjang tersebut, cerita menjadi dieksplorasi lebih dalam dan hal ini sangat berpengaruh terhadap penerapan kedalaman informasi cerita. Versi *extended* juga memiliki efek kejutan dan pola plot yang berbeda dibandingkan dengan versi *edit*, karena ada beberapa *scene* yang disajikan secara berbeda antara kedua versi tersebut. Selain itu versi *extended* memiliki *shot*/pengambilan gambar yang lebih banyak, dimana hal ini sangat berpengaruh terhadap bagaimana teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) diterapkan dalam film. Berdasarkan pernyataan yang sudah diuraikan diatas pemilihan film *The Handmaiden* versi *extended* akhirnya menjadi pilihan yang dirasa benar untuk penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan pola plot dengan penceritaan terbatas (*restricted*

narration) dan kejutan, dan untuk mengkaji bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Dipilih sebagai metode pada penelitian ini dikarenakan sesuai dengan kajian penelitian, yaitu pengamatan film *The Handmaiden* yang memuat fenomena plot, efek kejutan, dan penceritaan terbatas (*restricted narration*), dimana hal ini hanya bisa dijelaskan dengan deskripsi kalimat yang rinci dan mendalam bukan dengan angka-angka.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi/pengamatan. Akan dilakukan pengamatan secara keseluruhan pada film *The Handmaiden* khususnya pada indikasi plot, efek kejutan, dan penceritaan terbatas (*restricted narration*). Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan 3 langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan

kesimpulan. Mereduksi data dalam penelitian ini berarti dilakukan dengan cara memilih tema pokok penelitian, yaitu mengenai plot, penceritaan terbatas (*restricted narration*), dan efek kejutan.

Setelah reduksi data, aktivitas selanjutnya adalah penyajian data. Pada penelitian ini penyajian data akan dilakukan segmentasi plot dan alur terlebih dahulu untuk memudahkan tahap selanjutnya dalam mengklasifikasi. Dari segmentasi tersebut akan dianalisis pola plotnya untuk menghubungkan pola plot tersebut dengan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan kejutan. Dari analisis tersebut akan dianalisis kembali semua *scene* pada plot yang terdapat pada film *The Handmaiden*. Analisis akan disisipkan ilustrasi, grafik, dan *capture* gambar dari film *The Handmaiden* untuk memperjelas deksripsi. Dari analisis tersebut akan terklasifikasi *scene* yang mengandung efek kejutan. Setelah terklasifikasi, akan dilakukan analisis kembali untuk menghubungkan bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted*

narration) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

Tahap selanjutnya adalah kesimpulan. Kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah dengan menghubungkan fenomena satu dengan fenomena lain. Pada penelitian ini, kesimpulan akan ditarik dengan menghubungkan fenomena-fenomena yang ada pada film *The Handmaiden* yaitu plot, efek kejutan, dan teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*).

Plot

Naratif dibangun dengan berbagai aspek. Salah satu aspek dari naratif adalah plot. Sebuah cerita terdiri atas kejadian-kejadian, rangkaian kejadian-kejadian inilah yang dinamakan dengan plot. Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita (Stanton, 2012: 26). Berbeda dengan cerita, plot adalah seluruh adegan/peristiwa yang hanya terlihat dan terdengar di dalam film. Alur (plot) adalah peristiwa yang secara eksplisit ditampilkan dalam suatu teks (Eriyanto, 2013: 16).

“From the viewer's perspective, the plot consists of the action visibly and audibly present in the film before us. The plot includes, most centrally, all the story events that are directly depicted” (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 76).

Seringkali plot disamakan dengan alur, tetapi kedua hal tersebut sebenarnya cukup berbeda. Plot merupakan alat cerita yang menggambarkan struktur suatu kisah dan menunjukkan susunan peristiwa. Susunan jalan cerita inilah yang dinamakan alur. Alur hanyalah susunan atau rangkaian peristiwa demi peristiwa dari awal sampai akhir. Susunan peristiwa demi peristiwa ini belum tentu merupakan plot. Karena plot adalah bagaimana cerita dalam film disampaikan yang berisi urutan kejadian, tetapi urutan kejadian tersebut tentu saja terdapat hubungan sebab akibat. Oleh karena itu sebuah plot akan dengan sendirinya membentuk alur. Alur bisa dikatakan sebagai badan cerita, dan plot adalah ruh yang menggerakkan cerita tersebut. Plot adalah kepingan-kepingan peristiwa yang akhirnya membangun keseluruhan cerita dalam

sebuah film. Adapun unsur-unsur yang digunakan sebagai pembentuk plot atau disebut sebagai pembabakan plot. Diantaranya adalah pembukaan, pertengahan/pengembangan, dan penutup. Pola plot sendiri memiliki berbagai ragam. Pola plot berdasarkan kompleksitas konfliknya terdapat dua jenis, yaitu plot tunggal dan multiplot/plot bercabang. Berdasarkan urutan waktunya plot terdapat dua jenis, yaitu linier dan nonlinier. Berdasarkan cara penceritaannya plot terdiri dari empat jenis, yaitu struktur tiga babak, naratif realistik, garis lurus, dan eliptis.

Penceritaan Terbatas (*Restricted Narration*)

Penceritaan terbatas (*restricted narration*) adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja (Pratista, 2017: 71). Pada penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) penonton hanya akan disuguhkan informasi cerita dengan sudut pandang satu tokoh saja dan tidak diizinkan untuk mendapatkan informasi cerita dari tokoh lain. Stuart Grenville-Price (2011) menyebutkan bahwa:

“This approach means that the viewer only has access to a limited amount of narrative events, and is aligned with the character in question. Restrictive narration therefore works as a barrier mechanism for the viewer. It is typically used in the detective genre as a way of increasing the mystery and impenetrability of the story.” (Stuart Grenville-Price, 2011).

Dengan dibatasinya informasi cerita, hal ini akhirnya akan menimbulkan efek penasaran dan kejutan. *Restricted narration tends to create greater curiosity and surprise for the viewer* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 89). Akan memberikan efek penasaran ketika cerita/kisah dalam film terlalu dibatasi dan penonton tidak diberi informasi cerita dari tokoh lain sama sekali. *Restricted narration is important to mystery films, since such films engage our interest by hiding important causes* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 88). Akan memberikan efek kejutan ketika penonton hanya dibiarkan untuk fokus mengikuti kisah/cerita dari satu tokoh saja, kemudian secara tiba-tiba

suatu peristiwa/kejadian yang diluar dugaan penonton muncul. Penceritaan terbatas (*restricted narration*) dapat dibangun dengan beberapa cara/teknik seperti, mengikuti kisah/cerita hanya dari satu tokoh, mengelabui penonton dengan penggunaan mata kamera, dan juga dengan penerapan *editing* kilas balik.

Kedalaman Informasi Cerita

Selain memiliki narasi terbatas dan tak terbatas, informasi cerita juga memiliki spektrum antara subjektif dan objektif. *A film's narration manipulates not only the range of knowledge but also the depth of our knowledge* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 90). Spektrum ini adalah berbicara mengenai seberapa dalam penonton terjun ke dalam narasi dan kondisi tokoh. Penceritaan dengan spektrum objektif adalah ketika film selalu membatasi penonton hanya pada apa yang dikatakan dan dilakukan oleh tokoh. Pada kasus ini penonton tidak diizinkan masuk ke dalam pemikiran atau perasaan si tokoh. Sedangkan spektrum subjektif sendiri menurut Bordwell ada dua jenis. Plot yang membiarkan penonton ikut melihat

dan mendengar apa yang dialami oleh si tokoh disebut sebagai subjektivitas perseptual.

Kedua adalah subjektivitas mental, yaitu ketika film membiarkan penonton masuk ke dalam kondisi psikologis si tokoh. Dalam hal ini biasanya penonton akan disajikan dengan suara batin dan pemikiran si tokoh, atau bisa juga menggambarkan halusinasi, mimpi, gambar batin, memori, bahkan khayalan dari si tokoh. *The filmmaker can go deeper, beyond the character's senses and into her or his mind* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 91). Penempatan narasi yang cenderung subjektif biasanya akan menimbulkan rasa simpati dan rasa memihak yang lebih kepada si tokoh. *Plunging into mental subjectivity can increase our sympathy for a character and can cue stable expectations about what the characters will later say or do* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 92).

Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang kamera atau bisa disebut dengan mata kamera adalah penempatan kamera pada suatu posisi. Sudut pandang kamera

biasanya mewakili sudut pandang penonton. Sudut pandang kamera terbagi menjadi tiga yaitu, objektif, subjektif, dan *point of view*.

1. Objektif

Sudut pandang kamera objektif adalah sudut pandang yang menempatkan penonton sebagai pengamat tersembunyi. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka angle dari kamera objektif tidak mewakili siapapun (Mascelli, terjemahan Misbach Yusa, 2010: 5).

2. Subjektif

Sudut pandang kamera subjektif adalah sudut pandang kamera yang menempatkan kamera dari suatu tokoh. Sudut pandang ini penonton ditempatkan kedalam film, penonton diajak berpartisipasi untuk merasakan persis seperti apa yang dirasakan oleh tokoh. *Shot-shot* subjektif yang secara mendadak disisipkan di antara gambar-gambar yang diambil secara objektif, bisa meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan penonton (Mascelli, terjemahan Misbach Yusa, 2010: 8).

3. *Point of View*

Point of view adalah sudut pandang yang merekam adegan dari titik pandang tokoh tertentu. *Point of view* adalah angle objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka angle ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberi pertimbangan khusus (Mascelli, terjemahan Misbach Yusa, 2010: 22). *Point of view* menempatkan penonton menyaksikan apa yang dilihat oleh suatu tokoh tersebut.

Editing Kilas Balik

Dalam penceritaan terbatas (*restricted narration*), teknik kilas balik bisa digunakan sebagai penunjang munculnya efek kejutan. Penerapan teknik *editing* kilas balik pada penceritaan terbatas (*restricted narration*) biasanya terjadi dalam sebuah film jika terdapat suatu adegan/peristiwa penting yang dipangkas dan disembunyikan untuk menahan informasi cerita tersebut dan mengecoh penonton. *A flashback will often be caused by some incident that triggers a character's recalling some event in the past* (David Bordwell and Kristin Thompson, 2008: 82).

A plot can create curiosity about a character's motives and then use some degree of subjectivity for example, inner commentary or subjective flashback-to explain the cause of the behavior (David Bordwell and Kristin Thompson, 2008: 91). Atau *flashback-flashback* bisa memberikan bahan bahwa mengenai latar belakang dengan memperlihatkan apa yang berlangsung beberapa tahun lalu yang menghasilkan situasi sekarang ini (Mascelli, terjemahan Misbach Yusa, 2010: 128). *Yet, once we are inside the flashback, events will typically be presented from a wholly objective standpoint* (David Bordwell and Kristin Thompson, 2008: 92).

Kejutan

Kejutan sendiri memiliki arti sebagai segala hal yang datang/muncul secara tiba-tiba dan tidak bisa diduga sebelumnya. Menurut KBBI kejutan berasal dari kata dasar kejut yang memiliki arti segala yang menimbulkan kaget; guncangan. Kejutan sendiri dapat muncul karena kondisi ketidaksiapan untuk menerima suatu hal yang di luar dugaan. Plot sebuah karya fiksi

dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang atau bahkan bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca (Abrams, 1981: 138). Perasaan terkejut akan terjadi ketika cerita tidak sesuai dengan dugaan penonton. Penonton harus dibuat terkecoh selangkah mungkin karena jika penonton sudah bisa menebak sebelumnya, penonton akan merasa dibodohi dan tidak *surprise* lagi (Lutters, 2004: 101-102).

Pembahasan

Penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plot pada film *The Handmaiden* menimbulkan efek kejutan yang tidak hanya muncul sekali. Ditemukan sebanyak 20 *scene* yang memiliki efek kejutan akibat dari penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plotnya.

Fokus Terhadap Satu Tokoh pada Plot Part/Bagian 1

Pada film *The Handmaiden* penerapan teknik ini terbukti ketika di sepanjang plot *part*/bagian 1 total selama 37 *scene* yang terjadi, tokoh

Sook-hee selalu hadir di setiap adegan, tanpa pengecualian, tidak ada dalam satu *scene* pun tokoh Sook-hee tidak terlibat. Hal inilah yang menjadi bukti bahwa narasi pada plot *part*/bagian 1 terbatas pada tokoh Sook-hee. Dengan dibatasinya narasi pada jangkauan pengetahuan tokoh Sook-hee, penonton akhirnya dihalangi untuk mendapatkan informasi cerita di luar tokoh Sook-hee. Namun, pembatasan ini tidak disadari oleh penonton jika selama ini pengetahuan mereka sedang dibatasi. Pembatasan cerita baru disadari dan terasa ketika akhirnya kejutan muncul untuk pertama kalinya.

Kejutan pertama kali terjadi pada *scene* 37 ketika secara tiba-tiba cerita menjadi berbalik arah tidak sesuai dengan apa yang penonton harapkan dan ekspektasikan. Adegan yang menimbulkan kejutan besar bagi penonton pada *scene* 37 adalah ketika Sook-hee ditangkap oleh para suster untuk dimasukkan ke rumah sakit jiwa, padahal yang seharusnya dimasukkan ke rumah sakit jiwa adalah Lady Hideko. Tokoh Sook-hee disini juga terkejut dengan apa yang sebenarnya terjadi ditambah tingkah

laku Tuan Fujiwara yang berbanding terbalik dari tingkah sebelumnya. Keterkejutan dan kebingungan semakin bertambah ketika saat Sook-hee menangis dan memanggil Lady Hideko, tingkah laku Lady Hideko juga berbanding terbalik.

Penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) di sepanjang plot *part/bagian* satu film *The Handmaiden* akhirnya membuat penonton tidak mendapatkan informasi cerita di luar tokoh Sook-hee. Penonton tidak diberi satu celah pun untuk lengah dan curiga bahwa rencana Sook-hee dengan Tuan Fujiwara akan menjadi berbalik arah dan tidak sesuai dugaan. Sehingga ketika pada ending *part/bagian* satu, adegan yang terjadi justru tokoh Sook-hee lah yang diseret masuk ke rumah sakit jiwa dan bukan Lady Hideko, akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton dan juga tokoh Sook-hee itu sendiri. Memunculkan efek kejutan karena adegan tersebut tidak sesuai dengan apa yang sudah penonton dan tokoh Sook-hee harapkan/ekspektasikan. Pada titik inilah harapan penonton menjadi ditipu dan dimanipulasi.

Kedalaman Informasi Cerita pada Plot *Part/Bagian* 1

Pada film *The Handmaiden* narasi subjektif terlihat diterapkan di sepanjang plot *part/bagian* 1. Subjektivitas yang dimaksud di sini adalah narasi yang subjektif terhadap tokoh Sook-hee. Dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental. Subjektivitas perseptual pada plot *part/bagian* 1 dibangun dengan mengajak penonton melihat apa yang tokoh Sook-hee lihat melalui pemilihan mata kamera subjektif. Hampir diterapkan di semua *scene* pada *part/bagian* satu, yaitu pada *scene* 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 16, 17, 18, 20, 22, 24, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, dan 37. Sedangkan subjektivitas mental yang diterapkan di sepanjang plot *part/bagian* 1 dibangun dengan mengajak penonton mendengar dan mengetahui suara internal tokoh Sook-hee. Dimunculkannya suara internal tokoh Sook-hee akhirnya membuat penonton mengetahui isi kepala dan pemikiran tokoh Sook-hee. Subjektivitas mental pada plot *part/bagian* 1 muncul pada *scene* 13,

16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 30, 34, dan 37.

Penerapan narasi subjektif yang diterapkan bersamaan dengan narasi terbatas pada film *The Handmaiden* khususnya pada plot *part/bagian* 1 ini dimaksudkan untuk memanipulasi penonton agar harapan mereka terbangun menjadi lebih besar sehingga dapat membuat cerita menjadi berada di level ketidaktertembusan. Karena penonton akhirnya tidak mampu menduga bahwa yang akan terjadi pada akhir *part/bagian* 1 (*scene* 37) ternyata diluar harapan dan ekpektasi mereka. Hal inilah yang membuat penonton termanipulasi dan terkecoh selama berlangsungnya *part/bagian* satu dan merasakan efek kejutan di akhir *part/bagian* satu (*scene* 37).

Fokus Terhadap Satu Tokoh pada Plot Part/Bagian 2

Teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan informasi cerita fokus pada satu tokoh juga diterapkan pada plot *part/bagian* 2 dalam film *The Handmaiden*, yaitu dengan fokus terhadap tokoh Lady Hideko. Hal ini akhirnya menimbulkan terjadinya

perubahan sudut pandang penceritaan pada *part/bagian* dua. Jika pada *part/bagian* satu penceritaan digerakkan oleh tokoh Sook-hee, maka pada *part/bagian* dua ini berubah menjadi digerakkan oleh tokoh Lady Hideko. Total sebanyak 39 *scene* yang terjadi pada *part/bagian* dua, tokoh Lady Hideko selalu hadir di setiap adegan, tanpa pengecualian, tidak ada dalam satu *scene* pun tokoh Lady Hideko tidak terlibat. Perubahan sudut pandang penceritaan inilah yang akhirnya membuat harapan penonton yang ditipu dan dimanipulasi pada *scene* 37 terbongkar secara satu per satu yang kemudian juga menimbulkan efek kejutan bagi penonton. Karena menyebabkan terjadinya pengungkapan informasi baru yang tidak pernah diungkapkan pada plot *part/bagian* 1. Informasi baru tersebut terdapat pada *scene* 49, 51, 55, 71, dan 72.

Penerapan narasi yang hanya fokus terhadap tokoh Lady Hideko pada plot *part/bagian* 2 bukan dimaksudkan untuk membatasi atau menahan informasi cerita, tetapi untuk mengungkap informasi cerita

yang sudah dibatasi pada plot *part*/bagian 1 karena menggunakan sudut pandang Sook-hee sebagai penceritaan.

Kedalaman Informasi Cerita pada Plot *Part*/Bagian 2

Penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif juga terlihat diterapkan pada plot *part*/bagian 2 bersamaan dengan penerapan narasi yang fokus terhadap satu tokoh. Subjektivitas yang dimaksud di sini adalah narasi yang subjektif terhadap tokoh Lady Hideko. Dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental. Subjektivitas perseptual pada plot *part*/bagian 2 dibangun dengan mengajak penonton melihat apa yang tokoh Lady Hideko lihat melalui pemilihan mata kamera subjektif. Hampir diterapkan di semua *scene* pada *part*/bagian dua, yaitu pada *scene* 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 61, 64, 67, 68, dan 69. Subjektivitas mental yang diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 2 dibangun dengan mengajak penonton mendengar dan mengetahui suara internal tokoh Lady Hideko. Suara internal tokoh Lady

Hideko pertama kali muncul yaitu pada *scene* 41. Setelah itu beberapa kali muncul kembali pada *scene* 43, 45, 46, 52, 62, 64, 70, 71, dan 74.

Pada akhirnya, kedalaman informasi cerita yang diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 2 dengan spektrum narasi subjektif ini hanyalah sebagai penunjang penerapan narasi yang fokus terhadap satu tokoh yaitu Lady Hideko, untuk memunculkan kejutan-kejutan yang terjadi pada plot *part*/bagian 2.

Teknik *Editing* Kilas Balik

Pada film *The Handmaiden* teknik *editing* kilas balik terlihat diterapkan ketika peralihan berakhirnya plot *part*/bagian 1 menuju dimulainya plot *part*/bagian 2. Teknik yang dipakai di sini adalah *cut to cut* untuk menunjukkan terjadinya lompatan waktu dengan rentang waktu yang cukup lama sehingga membawa cerita menjadi kembali ke awal. Dari sinilah kilas balik ini nantinya terjadi secara berkepanjangan dan menyebabkan terjadinya frekuensi temporal (pengulangan adegan) dari *part*/bagian satu. Dan seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa

sudut pandang penceritaan pada plot *part/bagian* 2 berubah menjadi tokoh Lady Hideko. Pengulangan adegan dengan sudut pandang tokoh berbeda inilah yang akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton, karena memberikan perspektif/fakta baru. Terjadi pada *scene* 52, 53, 54, 57, 58, 65, 68, 69, 70, 75, dan 76.

Selain muncul pada plot *part/bagian* 2, teknik kilas balik yang akhirnya menimbulkan efek kejutan juga muncul satu kali pada plot *part/bagian* 3. Kilas balik di sini muncul disebabkan karena tokoh Tuan Fujiwara mengingat peristiwa di masa lampau. Kejutan yang muncul dengan teknik *editing* kilas balik pada akhirnya memiliki dua cara, pertama adalah kilas balik yang muncul untuk membawa cerita kembali ke awal dan kedua adalah kilas balik yang muncul karena dipicu oleh suatu tokoh yang mengingat kembali peristiwa/kejadian di masa lampau.

Penerapan Sudut Pandang Kamera

Kejutan-kejutan yang terjadi disebabkan oleh pengulangan adegan dengan sudut pandang tokoh yang berbeda, akhirnya juga menimbulkan terjadinya perbedaan penerapan sudut

pandang kamera antara plot *part/bagian* 1 dan plot *part/bagian* 2. Perbedaan penerapan sudut pandang kamera inilah yang akhirnya juga digunakan sebagai penunjang untuk membangun efek kejutan. Terjadi pada *scene* 52, 53, 54, 57, 58, 65, 68, 69, 70, 75, dan 76. Selain muncul pada plot *part/bagian* 2, teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera pada pengulangan adegan tetapi dengan sudut pandang tokoh yang berbeda juga terjadi pada plot *part/bagian* 3 dengan plot *part/bagian* 1.

Selain kejutan muncul karena terdapat perbedaan penerapan antara dua *scene*, terdapat pula dua *scene* yang menimbulkan kejutan karena mengecoh penonton dengan penerapan sudut pandang kamera. Satu *scene* pada plot *part/bagian* 2 dan satu *scene* pada plot *part/bagian* 3, yaitu *scene* 71 dan *scene* 83. Teknik dengan penerapan sudut pandang kamera pada akhirnya memiliki dua cara, pertama adalah dengan perbedaan penerapan sudut pandang kamera antara dua *scene* dari adegan yang sama dengan informasi yang berbeda. Sedangkan yang kedua

adalah dengan menerapkan sudut pandang kamera guna mengecoh dan mengelabui penonton, dan teknik ini menghasilkan 2 *scene* yang menimbulkan efek kejutan. Dibangun oleh penerapan shot yang hanya fokus untuk menghalangi penonton terhadap beberapa informasi cerita, sehingga ketika muncul suatu shot yang tidak penonton duga akhirnya menimbulkan efek kejutan.

Naratif Film *The Handmaiden*

Naratif pada film *The Handmaiden* dimulai dengan subjektif pada tokoh Sook-hee dan terjadi selama berlangsungnya plot *part/bagian* 1. Subjektivitas di sini dimaksudkan untuk membatasi narasi dan juga untuk mengecoh penonton agar bersimpati dan percaya sepenuhnya terhadap tokoh Sook-hee. Sehingga menyebabkan terjadinya efek kejutan pada ending plot *part/bagian* 1. Setelah plot *part/bagian* 1 berakhir dan plot *part/bagian* 2 dimulai, naratif film *The Handmaiden* di sini masih berlangsung secara subjektif. Namun, berubah menjadi subjektif terhadap tokoh Lady Hideko bukan terhadap tokoh Sook-hee lagi. Pada akhirnya,

walaupun plot *part/bagian* 2 menyajikan narasi secara subjektif terhadap tokoh Lady Hideko, subjektivitas tersebut mampu mengubah beberapa narasi yang subjektif terhadap tokoh Sook-hee pada plot *part/bagian* 1 menjadi objektif. Berubah menjadi objektif karena akhirnya dapat membongkar sedikit demi sedikit melalui kejutan yang dapat menjawab keterkejutan penonton pada ending plot *part/bagian* 1. Namun, perubahan tersebut masih belum mampu merubah narasi secara keseluruhan pada film *The Handmaiden* menjadi objektif, karena masih ada beberapa informasi cerita yang ditahan pada plot *part/bagian* 2. Baru diungkap pada plot *part/bagian* 3 ketika naratif sudah benar-benar berubah menjadi objektif, karena tidak digerakkan oleh tokoh tertentu. Pengungkapan ini juga menimbulkan beberapa efek kejutan bagi penonton. Dan keterkejutan tersebutlah yang akhirnya berhasil merubah narasi keseluruhan film *The Handmaiden* yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif. Berubah menjadi sepenuhnya objektif karena semua

pertanyaan yang timbul atas keterkejutan penonton pada ending plot *part*/bagian 1 akhirnya terjawab.

Kesimpulan

Dari identifikasi dan analisis pada film *The Handmaiden*, ditemukan terdapat 1 scene pada plot *part*/bagian 1 dimana efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan kisah fokus pada satu tokoh, yaitu Sook-hee. Hal ini juga diterapkan bersamaan dengan penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif yang dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental. Penggabungan dua teknik tersebut pada akhirnya dimaksudkan untuk memanipulasi penonton agar harapan mereka terbangun menjadi lebih besar sehingga dapat membuat cerita menjadi berada di level ketidaktertembusan. Penonton tidak mampu menduga bahwa yang akan terjadi pada akhir *part*/bagian 1 (*scene* 37) ternyata diluar perkiraan mereka dan juga karena harapan mereka tidak terpenuhi dengan berbaliknya arah cerita.

Selanjutnya ditemukan 5 scene pada plot *part*/bagian 2 dimana efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan kisah fokus pada satu tokoh, yaitu Lady Hideko. Hal ini juga diterapkan bersamaan dengan penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif yang dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental sebagai penunjang munculnya kejutan-kejutan yang terjadi. Penggabungan teknik tersebut diterapkan bukan untuk membatasi atau menahan informasi cerita, tetapi untuk mengungkap informasi cerita yang sudah dibatasi pada plot *part*/bagian 1 karena menggunakan sudut pandang Sook-hee sebagai penceritaan. Efek kejutan di sini muncul karena perubahan sudut pandang penceritaan dari tokoh Sook-hee ke tokoh Lady Hideko dapat mengungkap informasi cerita yang benar-benar baru yang belum pernah tersaji sebelumnya.

Selanjutnya ditemukan 11 scene pada plot *part*/bagian 2 dimana efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik *editing* kilas

balik. Teknik tersebut diterapkan untuk membawa cerita kembali ke awal dan terjadi secara berkepanjangan yang akhirnya menyebabkan terjadinya pengulangan adegan yang sama dari adegan plot *part*/bagian 1. Pengulangan adegan di sini juga bukanlah pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengulang informasi yang sama, tetapi pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengungkapkan informasi baru. Pengulangan adegan untuk mengungkapkan informasi baru ini juga diterapkan bersamaan dengan teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera dan perbedaan tokoh sebagai penggerak cerita antara plot *part*/bagian 1 dan plot *part*/bagian 2. Hal inilah yang akhirnya membuat penonton terkecoh pada *part*/bagian 1 dan terkejut pada *part*/bagian 2.

Pada plot *part*/bagian 2 juga ditemukan 1 scene dimana efek kejutan timbul dengan teknik penerapan sudut pandang kamera guna mengecoh dan mengelabui penonton. Dibangun oleh penerapan shot yang hanya fokus untuk menghalangi penonton terhadap

beberapa informasi cerita, sehingga ketika muncul suatu shot yang tidak penonton duga akhirnya menimbulkan efek kejutan. Teknik yang sama juga terlihat diterapkan pada 1 scene dalam plot *part*/bagian 3 yang kemudian juga menimbulkan efek kejutan.

Selanjutnya ditemukan 1 scene pada pada plot *part*/bagian 3 dimana efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik *editing* kilas balik. Kilas balik tersebut muncul karena dipicu oleh suatu tokoh yang mengingat kembali peristiwa/kejadian di masa lampau. Kilas balik ini akhirnya juga menyebabkan terjadinya pengulangan adegan yang sama dari adegan plot *part*/bagian 1. Pengulangan adegan di sini juga bukanlah pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengulang informasi yang sama, tetapi pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengungkapkan informasi baru. Pengulangan adegan untuk mengungkapkan informasi baru ini juga diterapkan bersamaan dengan teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera dan perbedaan tokoh sebagai penggerak cerita antara

scene pada plot *part*/bagian 1 dan scene pada plot *part*/bagian 3. Hal inilah yang akhirnya membuat penonton terkecoh di 1 scene pada plot *part*/bagian 1 dan terkejut di 1 scene pada plot *part*/bagian 3.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa film *The Handmaiden* memanfaatkan tiga plot besar dengan menyajikan cerita yang terbagi menjadi tiga *part*/bagian sekaligus memanfaatkan unsur waktu untuk membangun penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) pada naratifnya dan menimbulkan efek kejutan. Secara keseluruhan semua efek kejutan yang timbul pada film *The Handmaiden* disebabkan oleh beberapa teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yaitu, dengan menyajikan cerita fokus pada satu tokoh sekaligus penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif, mengelabui penonton dengan mata kamera/sudut pandang kamera, dan juga penerapan teknik *editing* kilas balik. Penggabungan teknik-teknik tersebut dalam membangun penceritaan terbatas (*restricted narration*) pada film *The Handmaiden* akhirnya

berhasil menimbulkan efek kejutan yang bertingkat bagi penonton. Kejutan-kejutan tersebut di sisi lain akhirnya berhasil mengubah narasi yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif. Berubah menjadi sepenuhnya objektif karena semua pertanyaan yang timbul atas keterkejutan penonton pada ending plot *part*/bagian 1 akhirnya terjawab.

Penelitian mengenai plot, penceritaan terbatas (*restricted narration*), dan kejutan masih sangat memungkinkan untuk dikaji dan dieksplorasi lebih detil dan lebih dalam lagi. Pada indikator plot bisa lebih dianalisis kembali mengenai detail hubungan kausalitas dan sebab akibat antar satu *scene* dengan *scene* yang lain. Indikator mengenai penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dapat dianalisis lebih dalam lagi mengenai motivasi penerapannya. Dari penelitian yang sudah dilakukan ini, diharapkan dapat menjadi referensi para sineas dalam membuat film yang memanfaatkan indikator plot dan penceritaan terbatas (*restricted narration*) untuk menimbulkan efek kejutan, bahkan jika memungkinkan dapat

menambahkan indikator lain sebagai penunjang munculnya efek kejutan yang lebih besar. Bagi pihak yang akan melakukan penelitian dengan indikator yang sama, diharapkan dapat meneliti secara sedetail-detailnya serta menemukan tolak ukur/parameter agar penelitian yang dihasilkan lebih bersifat obyektif.

Kepustakaan

Buku:

- Abrams. 1981. *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita Graha Wida.
- Ajidarma, Seno Gumira. 2000. *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Pemenang Citra, Festival Film Indonesia, 1973-1992*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Boggs, Joseph M. 2008. *Cara Menilai Sebuah Film* (terjemahan Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art An Introduction 11th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bordwell, David dkk. 2017. *Film Art An Introduction 8th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Branigan, Edward. 2013. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- H.B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret Press.
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mangunhardjana, A. Margija. 1976. *Mengenal Film*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi* (terjemahan Misbach Yusa Biran). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi Robert Stanton* (terjemahan oleh Sugihastuti dan Rossi Abi Al Irsyad). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Jurnal:**
 Esta, Syavira Aurastri Nucifera. 2019. "Analisis Pola Plot dalam Membangun Ketegangan pada Film "Vantage Point"". Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
- Nugroho, Bagus Satrio. 2019. "Analisis Unsur Dramatik pada Film "Need for Speed" Melalui Sudut Pandang Kamera dari Adegan Berkendara". Skripsi. Fakultas Seni Media Rekan, ISI Yogyakarta.
- Nurjamila, Annisa. 2017. "Analisis Fungsi Restricted Narration sebagai Pembangun Dramatik pada Film Comic 8". Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
- Stuart Grenville-Price. 2011. "Omniscient and Restricted Narration". <http://issuu.com/stuartgrenvilleprice/docs/omniscient-and-restricted-narration> (diakses pada 15 Oktober 2021)
- Zahra, Fina. 2013. "Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa Terhadap Surprise (Kejutan) pada Program Komedi "Sketsa" Trans TV". Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.