

**MEMPERKUAT EFEK *CURIOSITY* DENGAN MENGGUNAKAN
INTERAKSI SIMBOLIK PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK
FIKSI “A PAINT: GEMURAT DALAM SENYAP”**

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



Disusun oleh
Shaggil Mahara
NIM: 2011056032

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:

**MEMPERKUAT EFEK *CURIOSITY* DENGAN MENGGUNAKAN INTERAKSI
SIMBOLIK PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK FIKSI “A PAINT:
GEMURAT DALAM SENYAP”**

diajukan oleh **Shaggil Mahara**, NIM 2011056032, Program Studi S1 Film dan Televisi,
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(Kode Prodi: 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 04 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli

Dr. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

Ketua Program Studi Film dan Televisi

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

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini .

Nama : Shaggil Mahara

NIM : 2011056032

Judul Skripsi : Memperkuat Efek *Curiosity* Dengan Menggunakan Interaksi

Simbolik Pada Penyutradaraan Film Pendek Fiksi "A Pain Thing: Gemurat Dalam Senyap

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

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

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 8 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Shaggil Mahara

NIM 2011056032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Shaggil Mahara
NIM : 2011056032

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

**MEMPERKUAT EFEK *CURIOSITY* DENGAN MENGGUNAKAN
INTERAKSI SIMBOLIK PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK
FIKSI “A PAIN THING: GEMURAT DALAM SENYAP”**

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

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

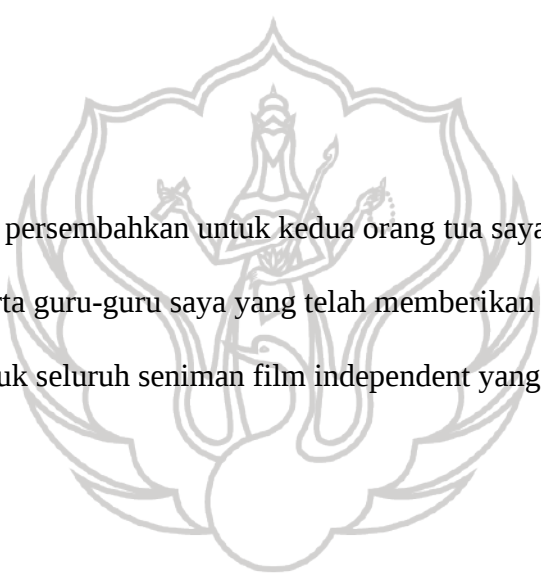
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 8 Mei 2025
Yang Menyatakan

Shaggil Mahara
NIM 2011056032



HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya dan keluarga saya di rumah beserta guru-guru saya yang telah memberikan dukungan ke saya
Serta untuk seluruh seniman film independent yang mencintai film

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME. Yang maha kuasa dan yang maha pemberi berkah atas berkah dan rahmat yang telah diberikan sehingga pembuatan tugas akhir penciptaan karya seni ini telah selesai dilaksanakan serta penelitian ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir penciptaan karya fiksi film pendek ini dibuat berdasarkan dengan skripsi yang berjudul “Memperkuat Efek *Curiosity* Dengan Menggunakan Interaksi Simbolik Pada Penyutradaraan Film Pendek Fiksi A Paint: Gemurat Dalam Senyap”. Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, hingga penulisan skripsi telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, bantuan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, Bapak Suprpto dan Ibu Endang Kurnianingsih
2. Adik saya tercinta Talenta Maharawi.
3. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
5. Ketua Jurusan Televisi, Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
6. Ketua program Studi Film dan Televisi dan dosen wali akademik, Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
7. Dosen pembimbing 1: Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.

8. Dosen pembimbing 2: Bapak Pius Rino Pungkiawan, S.Sn, M.Sn.
9. Seluruh kru produksi film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”.
10. Seluruh teman-teman film dan televisi angkatan 2020.
11. Penulis skenario “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”, Putu Bayuwestra, S.Sn.
12. Teman diskusi kreatif ide skenario “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”, Iqbal Keane Kembaren
13. Seseorang yang menemani dalam kehidupan saya, Yayuk Fidyyah Rahayu S.T
14. Seluruh kakak tingkat saya baik dari angkatan lama hingga angkatan saya yang telah membantu penulisan skripsi saya.
15. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis selama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik yang konstruktif dan saran yang membangun diharapkan dapat tersampaikan kepada penulis. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman dan semua orang yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang sinema untuk menciptakan karya yang lebih baik dan berarti.

Yogyakarta, 8 Mei 2025

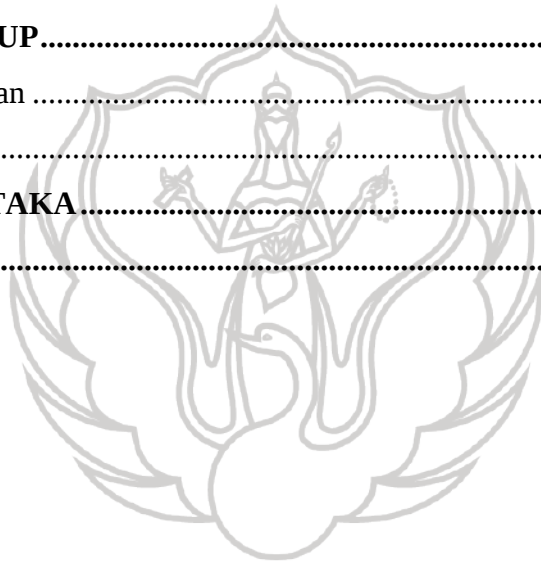


Shaggil Mahara

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Film Fiksi	6
2. Penyutradaraan	7
3. Interaksi Simbolik	10
4. Curiosity	15
5. Casting.....	16
6. Sinematografi	18
7. Tata Suara.....	19
8. Tata Artistik.....	21
9. Tata Cahaya	21
10. Editing.....	22
B. Tinjauan Karya.....	23
1. Pollock.....	23

2. Women From Rote Island	27
3. 27 Steps Of May	30
BAB III METODE PENCIPTAAN	32
A. Objek Penciptaan	32
B. Metode Penciptaan	33
1. Konsep Karya	33
2. Desain Produksi.....	79
BAB IV PEMBAHASAN.....	102
A. Ulasan Karya	102
B. Pembahasan Reflektif.....	139
BAB V PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Film "Pollock" (2000).....	23
Gambar 2. 2 Scene Adegan Trailer Film “Pollock”	24
Gambar 2. 3 Scene Adegan Trailer Film “Pollock”	25
Gambar 2. 4 Scene Adegan Trailer Film “Pollock”	26
Gambar 2. 5 Poster Film “Women From Rote Island” (2024)	27
Gambar 2. 6 Scene Adegan Trailer Film “Women From Rote Island”	28
Gambar 2. 7 Scene Adegan Trailer Film “Women From Rote Island”	28
Gambar 2. 8 Poster Film “27 Steps Of May” (2018)	30
Gambar 2. 9 Scene Adegan Trailer Film “27 Steps Of May”	31
Gambar 3. 1 Grafik Elizabeth Lutters 1	37
Gambar 3. 2 Grafik Elizabeth Lutters 1 (Pembagian Plot Adegan).....	42
Gambar 3. 3 Potongan Naskah Scene 1 Poin A-E	47
Gambar 3. 4 Potongan Naskah Scene 1 Poin A - E	47
Gambar 3. 5 Potongan Naskah Scene 1 Dialog Rendra dan Putri.....	51
Gambar 3. 6 Potongan Naskah Scene 1 Dialog Rendra dan Putri.....	52
Gambar 3. 7 Potongan Naskah Scene 1 Dialog Rendra dan Putri.....	52
Gambar 3. 8 Potongan Naskah Scene 1 Dialog Rendra dan Pak Indra	56
Gambar 3. 9 Potongan Naskah Scene 1 Dialog Rendra dan Pak Indra	57
Gambar 3. 10 Potongan Naskah Scene 4 Adegan Rendra di Dapur	60
Gambar 3. 11 Potongan Naskah Scene 4 Adegan Rendra di Dapur	60
Gambar 3. 12 Potongan Naskah Scene 5 Adegan Rendra bersama Putri	64
Gambar 3. 13 Potongan Naskah Scene 5 Adegan Rendra bersama Putri	65
Gambar 3. 14 Potongan Naskah Scene 7 Adegan Rendra Melukis	68
Gambar 3. 15 Potongan Naskah Scene 7 Adegan Rendra Melukis	68
Gambar 3. 16 Potongan Naskah Scene 7 Adegan Rendra Melukis	68
Gambar 3. 17 Potongan Naskah Scene 8 Adegan Rendra bertemu pak Indra.....	73
Gambar 3. 18 Potongan Naskah Scene 8 Adegan Rendra bertemu pak Indra.....	73
Gambar 3. 19 Potongan Naskah Scene 9 Adegan Ending	76
Gambar 3. 20 Rancangan “Production Design”	80
Gambar 3. 21 Penentuan Development Skenario	81
Gambar 3. 22 Penentuan Development Skenario	81
Gambar 3. 23 Desain Studio Lukis	82
Gambar 3. 24 Desain Studio Lukis	82
Gambar 3. 25 Desain Dapur Rumah	83
Gambar 3. 26 Desain Dapur Rumah	83
Gambar 3. 27 Desain Kamar Tidur	84
Gambar 3. 28 Desain Kamar Tidur	84
Gambar 3. 29 Desain Kamar Mandi.....	85
Gambar 3. 30 Desain Interior Mobil	86
Gambar 3. 31 Desain Interior Mobil	86
Gambar 3. 32 Desain Ruang tamu pak Indra	87

Gambar 3. 33 Penentuan Talent Bersama Casting Director	92
Gambar 3. 34 Penentuan Talent Bersama Casting Director	92
Gambar 3. 35 Portrait Pemeran Rendra, Putri, dan pak Indra	93
Gambar 3. 36 Proses Hunting Lokasi.....	94
Gambar 3. 37 Proses Hunting Location	94
Gambar 3. 38 Proses Reading Talent	95
Gambar 3. 39 Proses Pre-Production Meeting	96
Gambar 3. 40 Proses Recce	97
Gambar 3. 41 Proses Rehearsal	97
Gambar 3. 42 Proses Produksi	98
Gambar 3. 43 Wrap Produksi.....	98
Gambar 3. 44 Editing RoughCut “A Paint”	100
Gambar 4. 1 Potongan scene 1 Rendra perubahan tingkah laku	105
Gambar 4. 2 Potongan scene 1 Rendra perubahan tingkah laku	105
Gambar 4. 3 Potongan scene 1 Rendra perubahan ekspresi	106
Gambar 4. 4 Potongan scene 1 Rendra perubahan gestur	106
Gambar 4. 5 Potongan scene 1 Rendra perubahan gestur	107
Gambar 4. 6 Potongan scene 1 Rendra perubahan tingkah laku	110
Gambar 4. 7 Potongan scene 1 Rendra perubahan ekspresi	110
Gambar 4. 8 Potongan scene 1 Rendra perubahan ekspresi	111
Gambar 4. 9 Potongan scene 1 Rendra perubahan gestur	111
Gambar 4. 10 Potongan scene 1 Rendra perubahan interaksi.....	112
Gambar 4. 11 Potongan scene 1 Rendra perubahan ekspresi	115
Gambar 4. 12 Potongan scene 1 Rendra perubahan gestur	116
Gambar 4. 13 Potongan scene 1 Rendra perubahan interaksi.....	116
Gambar 4. 14 Potongan scene 4 Rendra perubahan tingkah laku	120
Gambar 4. 15 Potongan scene 4 Rendra perubahan tingkah laku	120
Gambar 4. 16 Potongan scene 4 Rendra perubahan ekspresi	121
Gambar 4. 17 Potongan scene 4 Rendra perubahan gestur	121
Gambar 4. 18 Potongan scene 4 Rendra perubahan gestur	122
Gambar 4. 19 Potongan scene 5 Rendra perubahan ekspresi	124
Gambar 4. 20 Potongan scene 5 Rendra perubahan interaksi.....	125
Gambar 4. 21 Potongan scene 7 Rendra perubahan tingkah laku	129
Gambar 4. 22 Potongan scene 7 Rendra perubahan ekspresi	129
Gambar 4. 23 Potongan scene 7 Rendra perubahan gestur	130
Gambar 4. 24 Potongan scene 7 Rendra perubahan interaksi.....	131
Gambar 4. 25 Potongan scene 8 Rendra perubahan ekspresi	133
Gambar 4. 26 Potongan scene 8 Rendra perubahan interaksi.....	134
Gambar 4. 27 Potongan scene 9 Rendra perubahan ekspresi	137
Gambar 4. 28 Potongan scene 9 Rendra perubahan gestur	137
Gambar 4. 29 Potongan scene 9 Rendra perubahan interaksi.....	138
Gambar 4. 30 Potongan adegan film “A Paint”	140

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Pembabakan penceritaan	38
Tabel 3. 2 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	49
Tabel 3. 3 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	54
Tabel 3. 4 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	58
Tabel 3. 5 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	62
Tabel 3. 6 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	67
Tabel 3. 7 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	71
Tabel 3. 8 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	75
Tabel 3. 9 Tabel Penerapan Interaksi Simbolik	78
Tabel 3. 10 Tabel Struktur Kru Produksi	91
Tabel 4. 1 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	104
Tabel 4. 2 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	109
Tabel 4. 3 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	115
Tabel 4. 4 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	119
Tabel 4. 5 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	124
Tabel 4. 6 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	128
Tabel 4. 7 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	133
Tabel 4. 8 Tabel Perwujudan Penerapan Capaian Teori.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Formulir Persyaratan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Skenario Film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”
- Lampiran 3. Desain Produksi
- Lampiran 4. Foto Produksi “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”
- Lampiran 5. *Grabstill Film*
- Lampiran 6. Desain Poster Film
- Lampiran 7. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 8. Keterangan Revisi Dalam Hasil Sidang Ujian Skripsi
- Lampiran 9. Surat Keterangan *Screening*
- Lampiran 10. Undangan *Screening*
- Lampiran 11. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 12. Tangkapan Layar Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 13. Tangkapan Layar Publikasi Sosial Media
- Lampiran 14. Daftar Hadir *Screening*
- Lampiran 15. *Resume Screening*
- Lampiran 16. Biodata Penulis



ABSTRAK

Penguatan efek *curiosity* dengan menggunakan interaksi simbolik pada penyutradaraan film pendek fiksi “*A Paint: Gemurat Dalam Senyap*”. Penceritaan berfokus pada Rendra, merupakan seorang pekerja lukis yang mendapatkan orderan lukisan keluarga dan tanpa sengaja orderan lukisan itu menyinggung perasaannya, setelah berbincang dengan Putri, kekasihnya Rendra memperoleh keyakinan untuk bukan hanya menyelesaikan lukisan pesanan yang menggagunya selama ini, namun juga masalah dengan keluarganya.

Bentuk interaksi simbolik, seperti tingkah laku, ekspresi, gestur, dan interaksi dalam pengadeganan karakter utama, baik dalam bentuk penciptaan kedalaman emosional yang kuat pada psikologis karakter utama tanpa tergantung dengan dialog-dialog *eksplisit* yang kemudian digunakan untuk mengkomunikasikan tentang permasalahan apa yang terjadi oleh Rendra sehingga memperkuat rasa ingin tahu penonton.

Hasilnya menunjukkan bahwa interaksi simbolik yang dibangun Rendra dapat menggambarkan mengenai emosional perasaan yang dialaminya. Temuan ini menegaskan bahwa pentingnya penyutradaraan yang cermat dalam memvisualisasikan interaksi simbolik dalam memperkuat efek *curiosity*, sehingga menciptakan pengadeganan yang mendalam untuk memperkuat rasa ingin tahu bagi penonton.

Kata Kunci: Interaksi simbolik, *curiosity*, penyutradaraan, film pendek.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni sering dianggap menjadi sebuah bidang yang sangat berseberangan dengan kehidupan normatif atau kehidupan yang fase-fasenya sudah ditentukan, dan dianggap sepele oleh sebagian orang. Seni terbagi menjadi beberapa bidang didalamnya, salah satunya bidang seni rupa lukis. Seni rupa lukis merupakan bentuk kesenian dimana seniman memvisualisasikan pikiran dan perasaan melalui media apapun, salah satunya yaitu media kanvas. Umumnya seorang pelukis membuat atau menciptakan sebuah karya lukisan dengan mencurahkan perasaan atau peristiwa yang sedang atau pernah dialaminya, oleh sebab itu karya lukisan disebut sebagai medium kehidupan oleh seniman lukis. Bentuk interaksi kepada karya lukisan dan peristiwa permasalahan kehidupan yang dialaminya menjadi bentuk analogi penceritaan yang akan dibangun di dalam skenario film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”.

Penyusunan skenario film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” berdasar dari pengalaman sutradara, dimana melihat suatu peristiwa yang sempat viral beberapa tahun terakhir ini mengenai video tiktok berisikan tentang seorang bapak yang menghadiri acara wisuda anaknya yang telah meninggal untuk mewakili wisuda anaknya sambil membawa sebuah foto anaknya dan keluarganya. Berangkat dari peristiwa tersebut, sutradara mencoba untuk melihat sisi lain dari peristiwa tersebut kemudian dirancang dalam *point of view* pembuat foto wisuda keluarganya. Naskah ini

menceritakan sudut pandang pembuat karya foto yang dialihkan ke bentuk media lukisan, serta menceritakan kondisi seorang pelukis yang tersinggung akibat pesanan lukisan yang diterimanya.

Skenario film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” secara garis besar membahas tentang seorang pria bernama Rendra, Rendra merupakan seorang pelukis yang sedang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan salah satu pesanan lukisan keluarga. Dengan penambahan bentuk polemik permasalahan kecil lain yang dialami oleh Rendra akan membuat rasa emosional Rendra semakin tinggi. Penyelesaian permasalahan yang dialami Rendra yaitu dengan mencoba merenungkan perasaannya melalui bentuk interaksi-interaksi yang dibangun berdasarkan permasalahan yang dialami oleh Rendra dengan keluarga dan kekasih yang tinggal di Rumahnya. Kemudian Rendra mampu untuk menyelesaikan pesanan lukisan keluarga tersebut. Eksplorasi Rendra sebagai karakter utama meliputi tingkah laku, ekspresi, gestur, dan interaksi untuk merepresentasikan bagaimana konflik yang terjadi didalam diri karakter Rendra. Interaksi simbolik digunakan untuk memperkuat efek *curiosity* pada film pendek fiksi “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” dikarenakan dapat memunculkan bagian-bagian kecil informasi serta menjadi penyelesaian dari konflik utama dalam cerita itu sendiri melalui tingkah laku, ekspresi, gestur, dan interaksi yang dibuat oleh karakter utama.

Berdasarkan skenario “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” interaksi simbolik dipilih sebagai bentuk penguatan efek *curiosity* dalam penceritaan

skenario ini. *Curiosity* dalam film “A Paint” menjadi poin penting sebagai pemicu utama di dalam film ini, dimana karakter utama Rendra akan mencari sebuah penyelesaian permasalahan tentang jati dirinya sendiri. Karakter utama akan berperan aktif dalam menggerakkan konflik dan alur di dalam cerita film ini melalui tingkah laku serta ekspresi yang dibuat. Interaksi simbolik menjadi pengaruh untuk karakter utama dalam pembatasan penyampain pesan yang ada di dalam film. Hal itu menjadikan pemilihan konsep yang diambil dalam penyutradaraan adalah dengan penggunaan interaksi simbolik untuk memperkuat efek *curiosity* yang sudah dibangun di dalam skenario cerita “A Paint: Gemurat Dalam Senyap”.

Banyak juga film fiksi yang terfokus pada tingkah laku, interaksi dan dialog dari salah satu tokoh yaitu tokoh utama, di dalam cerita film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” tokoh utama akan berperan aktif dalam menggerakkan sebuah alur dan konflik pada cerita melalui bentuk interaksi-interaksi simbolik yang akan dibangun. Interaksi simbolik yang merupakan bagian dari segala hal yang saling berhubungan dengan pembentukan sebuah makna, melalui proses komunikasi verbal maupun perilaku non-verbal. Hubungan sebab akibat yang ada dalam setiap adegan film ini, akan sangat mempengaruhi bagaimana informasi cerita dapat tersampaikan kepada penonton.

Melalui penceritaan ini penggunaan interaksi-interaksi simbolik akan dibangun oleh tokoh utama dengan cara menyampaikan pesan dari interaksi sosial dengan permasalahan yang dialami oleh tokoh utama dengan

lawan mainnya. Dalam sebuah film, penonton mendapatkan informasi cerita dari interaksi yang dibangun oleh tokoh utama. Bentuk interaksi sosial dan tingkah laku yang dibangun tokoh utama dalam menyikapi permasalahannya, ini juga menjadi poin penting untuk memberikan sedikit informasi dalam guna penguatan efek *curiosity* dari awal hingga akhir film. Interaksi simbolik merupakan sebuah pilihan yang tepat dalam karya film pendek ini, selain untuk memperkuat efek *curiosity*, interaksi simbolik menjadi sebuah penekanan emosi dan peristiwa yang dialami oleh karakter utama sehingga dapat memperkuat rasa ingin tahu penonton terhadap kehidupan Rendra sebagai karakter utama dalam film ini.

B. Rumusan Penciptaan

Penyutradaraan film pendek fiksi “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” berfokus pada pembangunan tingkah laku, ekspresi, gestur, dan interaksi pada setiap adegan di dalam film. Dalam perancangan tersebut melalui penerapan teori interaksi simbolik dapat digunakan untuk memperkuat efek *curiosity* dalam penceritaan film ini. Seniman lukis menjadi pekerjaan yang sering dianggap sepele oleh sebagian orang, Rendra merupakan salah satu seniman lukis dengan kepribadian yang sulit dalam mencari tempat untuk mencurahkan perasaan dalam setiap permasalahan yang dialaminya. Dengan pengalaman seni yang dimilikinya, Rendra mampu menciptakan sebuah karya seni sebagai bentuk penyaluran sebuah rasa. Latar belakang permasalahan yang dialami Rendra sebagai tokoh utama yaitu dikuatkan dengan tingkah laku, ekspresi, gestur dan

interaksi yang dibangun serta dimaksimalkan sebagai bentuk penyampaian pesan dan makna dalam penguatan rasa keingintahuan atau *curiosity*, maka tercipta rumusan penciptaan sebagai berikut. Bagaimana penggunaan interaksi simbolik di dalam sebuah film pendek fiksi dapat memperkuat *curiosity* atau rasa keingintahuan?.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penyutradaraan karya film “A Paint: Gemurat Dalam Senyap” sebagai berikut:

1. Menciptakan film pendek fiksi dengan menggunakan interaksi simbolik sebagai penyaluran informasi yang penting untuk memperkuat efek *curiosity* dalam membentuk cerita pada sebuah film.
2. Menciptakan film pendek fiksi tentang permasalahan utama pada diri sendiri yang dialami oleh seorang seniman, kemudian melalui karya senilah penyaluran sebuah rasa dapat tersampaikan..

Manfaat dari penyutradaraan karya film “A Paint” sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman mengenai penggunaan interaksi simbolik dalam memperkuat efek *curiosity* di sebuah film pendek fiksi.
2. Memberikan pengertian dan pengalaman secara penuh dalam menanggapi permasalahan yang terjadi pada diri sendiri.