

**PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS PADA  
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “SASANALAYA”**

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



Disusun oleh  
Arbani Abdurohman Annas  
NIM : 1410100132

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

2018

**PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS PADA  
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “SASANALAYA”**

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



Disusun oleh  
Arbani Abdurohman Annas  
NIM : 1410100132

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

2018

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

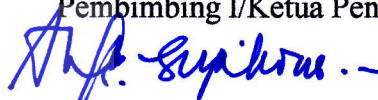
### **PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "SASANALAYA"**

yang disusun oleh  
**Arbani Abdurohman Annas**  
NIM 1410100132

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1  
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

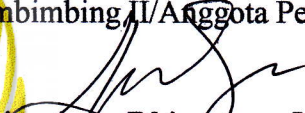
06 JUL 2018

Pembimbing I/Ketua Penguji



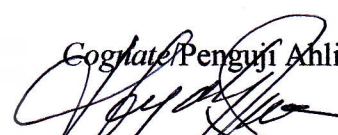
**Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.**  
NIP 19630513 198703 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIP 49820821 201012 1 003

Coglat/Penguji Ahli



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

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan  
Fakultas Seni Media Rekam



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arbani Abdurohman Annas

NIM : 1410100132

Judul Skripsi : Penerapan Penceritaan Terbatas pada Penyutradaraan Film Fiksi  
"Sasanalaya"

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 : 22 Juni 2018

Yang Menyatakan,



*di atas materai sesuai*

Arbani Abdurohman Annas  
1410100132



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arbani Abdurohman Annas

NIM : 1410100132

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 **Penerapan Penceritaan Terbatas pada Penyutradaraan Film Fiksi "Sasanalaya"** 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 : 22 Juni 2018  
Yang Menyatakan,



Arbani materai sesuai

Arbani Abdurohman Annas  
1410100132

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk kedua Orang Tua tercinta  
Alm. Bapak Sapardjo & Ibu Hartiyah  
Beserta Saudara Hari Pujiantara, Suryo Widiatmoko, Ratri Yuli Lestari*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan seni yang berjudul Penerapan Penceritaan Terbatas pada Penyutradaraan Film Fiksi “Sasanalaya”. Skripsi karya ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film. Penulis melaksanakan kegiatan

Dalam kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu berjalannya kegiatan praktik kerja profesi. Adapun secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

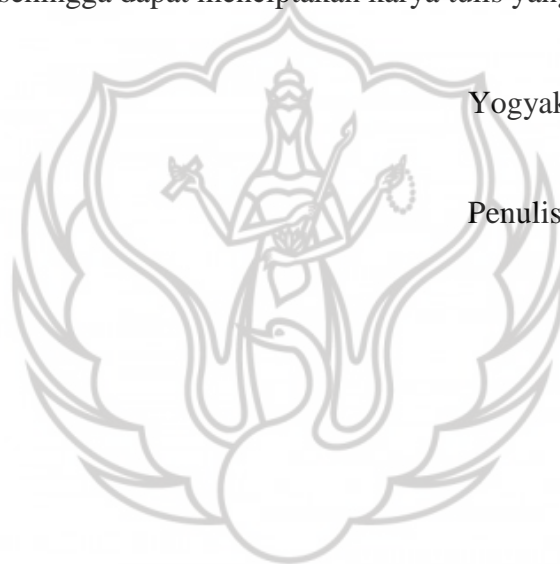
1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Ibu Hartiyah dan Alm. Ashari Sapardjo, Orang tua tercinta penulis yang selalu memberi dukungan dan do’a.
3. Marsudi, S. Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn.,M.A., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dra. Siti Maemunah, M.Si., dosen Wali.
6. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., dosen pembimbing I.
7. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn, dosen Pembimbing II.
8. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., yang telah membimbing dalam penulisan Naskah.
9. Para dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Ratri Yuli Lestari Produser Eksekutif film “Sasanalaya”.
11. Anggit Nugroho Produser film “Sasanalaya”.
12. Bagas Kusdiantoro, sahabat sejati dan penata kamera film “Sasanalaya” yang berdedikasi dan rela berkorban demi tervisualisasinya film “Sasanalaya”.
13. Sahabat dan teman-teman Komite Produksi Sasanalaya yang telah mewujudkan produksi film “Sasanalaya”.

14. Kerabat penulis yang selalu memberi dukungan dan do'a.
15. Teman-teman Fakultas Seni Media Rekam 2014
16. Teman-teman Jurusan Televisi 2014
17. Dan semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi Penciptaan Seni ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang dapat membangun sangat diharapkan oleh penulis. Sehingga laporan ini bisa bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan mampu memberi referensi bagi penulis lainnya sehingga dapat menciptakan karya tulis yang lebih baik.

Yogyakarta, 22 Juni 2018

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan Karya .....	5
<b>BAB II    OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISI OBJEK.....</b>	<b>11</b>
A. Objek Penciptaan .....	11
1. Naskah .....	11
2. Wasiat .....	14
3. Warisan .....	14
4. Wakaf.....	15
B. Analisis Objek .....	15
1. Alur dan Struktur Dramatik.....	15
2. Pelaku Cerita.....	19
<b>BAB III    LANDASAN TEORI .....</b>	<b>22</b>
A. Teori Penyutradaraan.....	23
B. Penceritaan Terbatas.....	23
C. Tokoh Utama (Protagonis) .....	24
D. <i>Casting</i> .....	24

E. <i>Turning Point</i> .....	24
F. Genre Drama.....	25
G. Sudut Kamera Subjektif.....	26
H. <i>Character Driven Story</i> .....	27
I. Tata Artistik.....	27
J. <i>Editing</i> .....	28
<b>BAB IV KONSEP KARYA .....</b>	<b>29</b>
A. Konsep Penciptaan .....	29
1. Konsep Penyutradaraan .....	29
2. Penceritaan Terbatas.....	32
3. Konsep Sinematografi .....	33
4. Konsep Artistik.....	34
5. Tata Suara .....	37
6. Konsep <i>Editing</i> .....	37
B. Disain Produksi.....	38
1. Ide Cerita .....	38
2. Judul.....	38
3. Premis .....	38
4. Durasi.....	38
5. Target <i>Audience</i> .....	39
6. Teknis Penyebaran.....	39
7. Sinopsis.....	39
8. Naskah .....	40
9. Perlengkapan Teknis.....	40
10. Kerabat Kerja.....	40
11. <i>Breakdown</i> Lokasi .....	41
12. <i>Breakdown Talent</i> .....	43
13. Alokasi Waktu .....	47
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>48</b>
A. Proses Perwujudan.....	48

1. Pra-Produksi .....	48
a. Analisis Ide Cerita dan Riset .....	48
b. Penulisan Naskah.....	48
c. Merekrut Kru .....	49
d. Rapat Kru.....	49
e. <i>Breakdown</i> Naskah, Menyusun Jadwal Produksi, dan <i>Budgeting</i> .....	50
f. <i>Fund Raising</i> .....	50
g. <i>Casting Talent</i> .....	50
h. <i>Hunting</i> Lokasi .....	51
i. <i>Reading</i> .....	52
j. <i>Recce</i> .....	53
k. Pengadaan Keperluan Teknis .....	53
l. <i>Building</i> .....	54
m. <i>Briefing</i> Produksi.....	54
2. Produksi .....	55
a. Hari Pertama.....	56
b. Hari Kedua .....	57
c. Hari Ketiga .....	59
d. Hari Keempat .....	59
3. Pasca-Produksi .....	60
a. <i>Loading</i> dan <i>Rush Preview</i> .....	60
b. <i>Assembly</i> .....	60
c. <i>Synchronize &amp; Rough Cut</i> .....	60
d. <i>Fine Cut &amp; Picture Lock</i> .....	61
e. <i>Sound Mixing &amp; Scoring</i> .....	61
f. <i>Online Editing</i> .....	61
g. <i>Color Grading</i> .....	62
h. <i>Rendering</i> .....	62
i. <i>Mastering</i> .....	62
B. Pembahasan Karya .....	62
1. Alur Cerita .....	63

2. Penerapan Penceritaan Terbatas .....	77
BAB VI PENUTUP .....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	88
LAMPIRAN	



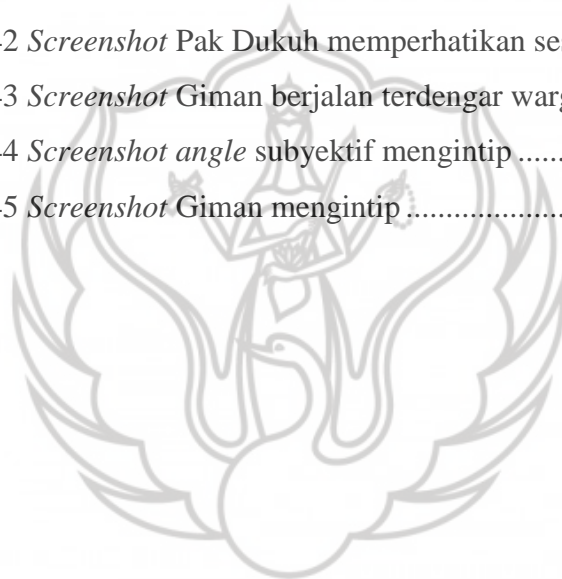
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Poster film “ <i>Son of Saul</i> ” .....	5
Gambar 1.2	Poster “ <i>One Room</i> ” .....	6
Gambar 1.3	Potongan adegan pada serial “ <i>One Room</i> ” .....	7
Gambar 1.4	Poster film “ <i>Happy Family</i> ” .....	8
Gambar 1.5	Poster film “ <i>Lady in the Lake</i> ” .....	9
Gambar 1.6	<i>Screenshot</i> salah satu adegan film “ <i>Lady in The Lake</i> ” .....	9
Gambar 1.7	Contoh interaksi dan penggunaan <i>angle</i> kamera subjektif pada film “ <i>Lady in The Lake</i> ” .....	10
Gambar 1.8	Poster film “ <i>The Bow</i> ” .....	10
Gambar 2.1	Disain Karakter “Sasanalaya” .....	19
Gambar 3.1	<i>Turning Point</i> .....	25
Gambar 4.1	Potongan naskah film “Sasanalaya” adegan di Rumah Duka (scene 15) .....	31
Gambar 4.2	Referensi penggunaan subyektif <i>shot</i> .....	34
Gambar 4.3	Referensi Interior Rumah Gimán .....	35
Gambar 4.4	Referensi Rumah Gimán .....	36
Gambar 4.5	Referensi Lahan Kosong .....	41
Gambar 4.6	Referensi Rumah Gimán .....	42
Gambar 4.7	Referensi Makam .....	42
Gambar 4.8	Fotot <i>talent</i> Gimán .....	43
Gambar 4.9	Foto <i>talent</i> Ummi .....	44
Gambar 4.10	Foto <i>talent</i> Ririn .....	44
Gambar 4.11	Foto <i>talent</i> Mbak Iyem .....	45
Gambar 4.12	Referensi <i>talent</i> Ridwan .....	45
Gambar 4.13	Foto <i>talent</i> Pak Dukuh .....	46
Gambar 4.10	<i>Timeline</i> pra-produksi dan produksi film “Sasanalaya” .....	47
Gambar 5.1	<i>Cast</i> Ridwan, Ririn, Gimán .....	51
Gambar 5.2	<i>Reading</i> dilakukan secara terpisah .....	52
Gambar 5.3	Acara Tumpengan dan <i>Briefing</i> .....	55



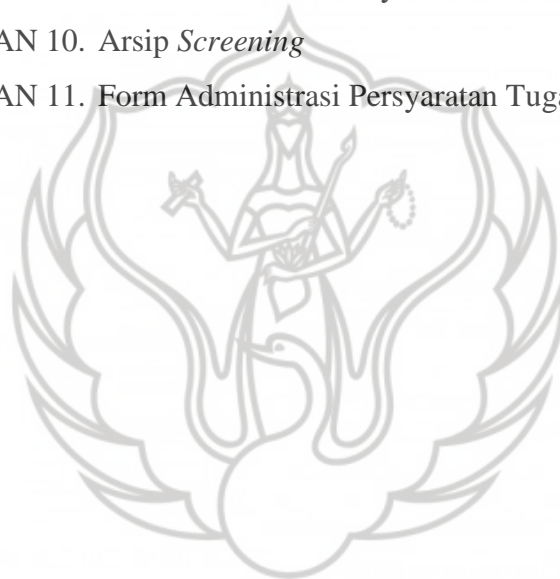
Gambar 5.4 Pengambilan Suara di Studio.....	61
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> adegan pertama.....	63
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> judul utama film “Sasanalaya” .....	63
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> seseorang mengintip.....	64
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> seseorang menemukan surat.....	64
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> Gimman menaruh rumput .....	65
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> Umami meminta Gimman menelepon Ririn .....	65
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> Gimman menggeleng.....	65
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> suasana Rumah Gimman malam .....	66
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> Umami berbicara dengan Gimman.....	67
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> suasana Rumah Gimman pagi .....	67
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> Mbak Iyem melihat keluar Jendela.....	67
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> Umami melihat sertifikat yang dibawa Gimman.....	68
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> berjalan di kuburan yang penuh.....	69
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> Ridwan dan Ririn mengobrol .....	69
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> Gimman berbaring .....	70
Gambar 5.20 <i>Screenshot</i> Gimman melihat keluar Jendela .....	70
Gambar 5.21 <i>Screenshot</i> Mbak Iyem melihat Gimman.....	71
Gambar 5.22 <i>Screenshot</i> Umami meminta Gimman untuk berbicara .....	71
Gambar 5.23 <i>Screenshot</i> Ririn mengira sertifikat tersebut hendak digadaikan.....	71
Gambar 5.24 <i>Screenshot</i> kendera putih malam hari .....	72
Gambar 5.25 <i>Screenshot</i> kamera melihat Sarno dan Karto mengobrol .....	72
Gambar 5.26 <i>Screenshot</i> Pak Dukuh berterima kasih .....	73
Gambar 2.27 <i>Screenshot</i> Gimman mengambil sepucuk surat .....	73
Gambar 5.28 <i>Screenshot</i> Ririn menasihati Gimman dan Umami.....	74
Gambar 5.29 <i>Screenshot</i> Gimman memberikan surat kepada Ririn .....	75
Gambar 5.30 <i>Screenshot</i> Gimman mengintip .....	75
Gambar 5.31 <i>Screenshot</i> Gimman membaca surat .....	75
Gambar 5.32 <i>Screenshot</i> Siluet Bapak, Gimman kecil, dan Ririn kecil melihat pemandangan .....	76

Gambar 5.33 <i>Screenshot</i> prosesi pemakaman.....	76
Gambar 5.34 <i>Screenshot</i> adegan Gimán memandangi Ummi .....	77
Gambar 5.35 <i>Screenshot</i> Gimán dan Ummi gelisah kemudian Ririn tiba-tiba muncul. ....	78
Gambar 5.36 <i>Screenshot</i> Gimán terkejut .....	79
Gambar 5.37 <i>Screenshot angle</i> subyektif tangan membuka lemari.....	79
Gambar 5.38 <i>Screenshot angle</i> subyektif berjalan di antara batu nisan .....	80
Gambar 5.39 <i>Screenshot</i> perubahan dari sudut subyektif menjadi obyektif..	81
Gambar 5.40 <i>Screenshot</i> Mbak Iyem melihat Gimán heran.....	81
Gambar 5.41 <i>Screenshot</i> kamera melihat Pak Dukuh dari jauh .....	82
Gambar 5.42 <i>Screenshot</i> Pak Dukuh memperhatikan sesuatu.....	83
Gambar 5.43 <i>Screenshot</i> Gimán berjalan terdengar warga yang mengobrol	83
Gambar 5.44 <i>Screenshot angle</i> subyektif mengintip .....	84
Gambar 5.45 <i>Screenshot</i> Gimán mengintip .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1. Naskah “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 2. *Shotlist* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 3. *Storyboard* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 4. Keperluan Teknis
- LAMPIRAN 5. Jadwal *Shooting* “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 6. Laporan Keuangan “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 7. Foto Dokumentasi
- LAMPIRAN 8. Proposal Kerja Sama “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 9. Poster Film “Sasanalaya”
- LAMPIRAN 10. Arsip *Screening*
- LAMPIRAN 11. Form Administrasi Persyaratan Tugas Akhir



## ABSTRAK

Skripsi karya seni berjudul **Penerapan Penceritaan Terbatas pada Penyutradaraan Film Fiksi “Sasanalaya”** menggunakan teknik tersebut untuk menciptakan efek kejutan dan membuat penonton menduga-duga adegan dalam film tersebut. Objek penciptaan karya seni ini adalah film fiksi berjudul "Sasanalaya" yang menceritakan tentang Gimán dan Ummi yang sedang mencoba meyakinkan Ririn untuk membicarakan tentang wasiat Bapak yang ingin mewakafkan tanahnya.

Penerapan penceritaan terbatas dilakukan dengan menyembunyikan informasi bahwa tanah yang sedang diurus akan diwakafkan. Informasi yang diberikan kepada penonton akan disembunyikan dan dipaparkan sedikit demi sedikit. Sehingga penonton akan menduga-duga adegan setelahnya. Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada penerapan penceritaan terbatas dimana kamera tidak pernah lepas dari tokoh utama. Penonton akan mengikuti alur cerita melalui tokoh bernama Gimán. Dengan begitu informasi yang didapatkan oleh penonton akan terbatas pada informasi yang juga diketahui oleh Gimán. Dengan menyembunyikan informasi tersebut penonton akan dibuat penasaran dan memberikan efek kejutan ketika informasi tersebut diberikan.

Kata Kunci : Penceritaan Terbatas, Film Fiksi, Penyutradaraan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permasalahan ekonomi sudah menjadi hal klasik. Mulai dari kalangan *grassroot* sampai urusan negara sudah pasti memiliki permasalahannya sendiri. Permasalahan itu terkadang bisa dikesampingkan. Dalam kehidupan sosial, manusia dapat saling bantu satu sama lain. Setiap orang akan mati dan harta kekayaannya tidak akan dibawanya, namun akan ditinggalkan kepada ahli warisnya. Hal itu menjadi ide cerita dalam sebuah film fiksi dengan judul “Sasanalaya”.

Film “Sasanalaya” menceritakan Gimán dan keluarganya memiliki permasalahan ekonomi. Setelah Gimán dan saudaranya dikumpulkan oleh Ummi untuk membicarakan tanah peninggalan terakhir Bapak. Bapak memiliki wasiat untuk tanahnya. Ummi dan Gimán berusaha untuk meyakinkan Ririn agar menyetujui jika tanah peninggalan Bapak diwakafkan menjadi makam. Karena terjadi isu tentang penuhnya lahan makam di kampung Gimán. Hingga akhirnya ada warga meninggal dan benar-benar tidak memiliki lahan lagi. Dalam cerita ini terjadi kontradiksi antara permasalahan pribadi Gimán dengan kepentingan publik. Konflik batin juga terjadi pada keluarga Gimán karena keluarga mereka juga memiliki permasalahan ekonomi namun memiliki wasiat dari mendiang Bapak. Pada akhirnya mereka setuju untuk mewakafkan tanah itu.

Naskah yang digunakan merupakan *character driven story*, sehingga konflik dan alur cerita akan dibawakan oleh seorang tokoh. Penonton akan mengikuti alur cerita melalui sudut pandang tokoh utama bernama Gimán. Sehingga penonton akan mendapatkan pengalaman seperti apa yang dirasakan Gimán. Untuk itu akan diterapkan penceritaan terbatas di mana cerita hanya mengikuti satu tokoh cerita. Informasi kepada penonton akan disembunyikan untuk memberi efek penasaran. Meskipun pada akhir cerita informasinya akan dimunculkan. Film “Sasanalaya” merupakan film dengan genre drama yang dikemas secara natural melalui kehidupan sehari-hari. Sehingga meskipun isu



cerita yang diambil cukup berat tapi pembawaan cerita dibuat dengan sederhana melalui kehidupan sehari-hari tokoh Gimán.

Film ini mengangkat permasalahan tentang semakin meningkatnya populasi dunia maka kedepannya orang mati juga akan semakin banyak. Semakin penuhnya kuburan bisa jadi tidak ada ruang lagi untuk generasi berikutnya. Kecuali diadakan pembebasan lahan untuk membuat kuburan baru. Kembali kepada permasalahan awal, faktor ekonomi membuat pemilik tanah enggan melepas tanahnya untuk dijadikan kuburan.

Rencana pengadaan lahan pemakaman yang sudah sejak tahun 2015, hingga tahun ini ternyata belum menjadi prioritas. Dalam APBD 2017, alokasi anggaran tersebut sama sekali belum muncul. Padahal kebutuhan lahan pemakaman baru sudah cukup mendesak. (Kedaulatan Rakyat, 26 Januari 2017)

Bahkan di kalangan pemerintah wacana untuk membuat makam baru belum menjadi prioritas, sehingga warga miskin kesusahan untuk mendapat makam karena setiap tahun harga bedah bumi semakin meningkat. Warga kota selama ini beralih ke pemakaman umum atau pemakaman keluarga di pedesaan. Hal di atas menjadi dasar ide cerita pada film “Sasanalaya”.

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter yang bersangkutan. (Pratista, 2008:39-40) Mata kamera tidak pernah lepas dari tokoh utama. Pembatasan narasi memberi efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Penceritaan terbatas sering digunakan pada cerita misteri seperti cerita detektif, horor, atau petualangan. Penceritaan terbatas sangat jarang digunakan secara terus menerus pada keseluruhan film. Penceritaan terbatas bisa dominan pada sebuah film namun sesekali kamera akan menunjukkan sesuatu yang belum pernah dilihat karakter utamanya. Penceritaan terbatas dapat memiliki derajat informasi cerita tertinggi melalui teknik subjektif kamera.

Melalui penceritaan terbatas informasi kepada penonton akan dibatasi. Informasi yang diketahui penonton akan lebih sedikit atau sama dengan tokoh

utama. Dalam film ini penonton hanya akan mengetahui informasi dari sudut pandang Gimán. Melalui sudut pandang Gimán informasi naratif akan diberikan secara bertahap dan disembunyikan. Sehingga penonton akan merasa penasaran dan ingin mengetahui jawaban dari informasi tersembunyi sampai akhir film.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Berawal dari isu yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari masyarakat umum muncul ide tentang film berjudul “Sasanalaya”. Film “Sasanalaya” menunjukkan persoalan tentang keluarga yang hendak membicarakan tanah peninggalan Bapak. Selain itu film ini akan mengikuti alur tokoh Gimán, sehingga penonton diajak untuk melihat dari sudut pandang Gimán. Diterapkan teknik narasi terbatas agar memberi efek penasaran dan membuat penonton ingin melihat film sampai akhir. Karena penonton hanya mengetahui informasi sama seperti Gimán atau lebih sedikit.

“Sasanalaya” merupakan sebuah film drama yang akan mengikuti alur seorang tokoh bernama Gimán. Kamera akan diposisikan sedemikian rupa sehingga mengesankan sudut pandang Gimán. Sebagai protagonis Gimán tidak akan memiliki dialog, penonton dapat memperkirakan dialog Gimán melalui adegan pada *scene* berikutnya beserta dialog milik karakter lain. Gimán akan berinteraksi dengan berbagai karakter lain dalam cerita melalui gestur. Digunakan untuk membuat penonton merasa terlibat ke dalam film. *Mood* yang hendak dihasilkan dengan melibatkan penonton ialah agar penonton merasa bahwa ia juga sedang ikut berperan dalam adegan. Dalam teori film psikoanalisis, baik keadaan menonton (*viewing states*) maupun teks film itu sendiri dianggap dapat menggerakkan fantasi alam bawah sadar penonton (*unconscious fantasy*) (Jowett dan Linton, 1980:100). Sehingga dengan menerapkan teknik di atas penonton diharapkan seolah akan terlibat dalam adegan film.

Permasalahan utama pada film “Sasanalaya” yaitu tentang Gimán beserta keluarganya mewakafkan tanah untuk kuburan akan disembunyikan. Penonton hanya diberi informasi bahwa keluarga Gimán memiliki sebidang tanah peninggalan Bapak. Ummi dan Gimán terlihat memiliki rencana kemudian ketika mereka hendak berbicara dengan Ririn, Ummi memulai pembicaraan

dengan membicarakan soal hutang-hutangnya. Pada puncak cerita ditunjukkan Gimán mengusulkan untuk mewakafkan tanahnya melalui pembicaraan dengan Pak Dukuh. Ririn tentu saja menolaknya. Ummi menunjukkan sebuah surat wasiat dan Gimán mencoba meyakinkan Ririn dengan mengingatkan kenangan mereka dengan mendiang Bapak. Informasi yang diberikan kepada penonton akan diberikan sedikit demi sedikit dan disembunyikan. Penonton akan dibuat penasaran karena ada informasi yang tidak diketahui penonton.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan karya ini ialah :

1. Menciptakan sebuah film fiksi di mana penonton merasa terlibat atau bersimpati terhadap tokoh-tokoh dalam film melalui sudut pandang tokoh utama.
2. Memberi efek penasaran kepada penonton melalui teknik penceritaan terbatas.

Adapun manfaat yang diharapkan ialah :

1. Memberi sebuah sudut pandang baru dalam sebuah film kepada penonton.
2. Membuat penonton mendapat hiburan dan pesan moral dari film.
3. Menunjukkan kearifan lokal melalui latar dan bahasa yang digunakan dalam film.

## D. Tinjauan Karya

### 1. *Son of Saul* / *Saul fia* (2015)



Gambar 1.1 Poster film “*Son of Saul*”

“*Son of Saul*” adalah film drama Hungaria 2015 yang disutradarai oleh László Nemes dan ditulis oleh Nemes dan Clara Royer. Film ini berlatar belakang kamp konsentrasi Auschwitz pada Perang Dunia II, dan mengisahkan satu setengah hari dalam kehidupan Saul Ausländer (diperankan oleh Géza Röhrig), seorang anggota *Sonderkommando* Hungaria.

Pada film ini kamera tak pernah lepas dari tokoh yang bernama Saul. Di mana ia memperjuangkan untuk menguburkan anaknya secara layak dengan mencari seorang Rabbi, untuk mendoakan anaknya. Film ini menggunakan penceritaan terbatas, sehingga penonton tidak pernah tahu apa yang akan dilakukan Saul sebelum ia melakukannya. Pemberian Informasi kepada penonton juga sangat minim. Penonton hanya mengetahui informasi sama seperti apa yang didapatkan oleh Saul.

Subyektifitas sudut pandang tokoh pada film *Saul Fia* mirip seperti pada film “*Sasanalaya*” dimana penonton terus mengikuti tokoh Gimán. Penonton akan melihat permasalahan yang muncul pada film “*Sasanalaya*” melalui sudut pandang Gimán. Informasi yang didapat penonton hanya sebatas apa yang didapat oleh tokoh utama.

## 2. *One Room* (2017)



Gambar 1.2 Poster “*One Room*”

*A P.O.V. anime where you are the protagonist. A new project in virtual anime that revolves around 3 stories that develop in your (one) room. (animenewsnetwork.com. 2017)*

“*One Room*” adalah serial animasi pendek Jepang oleh SMIRAL dan diproduksi oleh Typhoon Graphics. Cerita *original* ditulis ditulis oleh Eiji Mano sedangkan Aose Shimoi menulis naskahnya. Dengan desain karakter *original* oleh Kantoku.

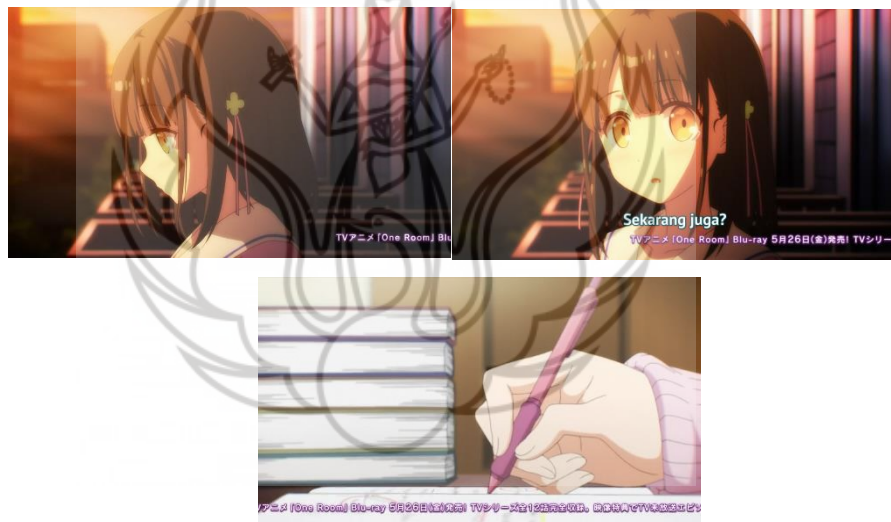
Konsep dari *One Room* adalah *Point of View* di mana penonton sebagai protagonis. Melalui dialog dan interaksi seorang tokoh perempuan dengan tokoh yang tidak pernah terlihat di kamera, penonton menjadi protagonis dalam cerita. Seorang tokoh perempuan itu akan menghampiri kamera kemudian berinteraksi. Tokoh perempuan berinteraksi dengan kamera melalui adegan dan dialog. Ia seolah berbicara sendiri namun ketika menanyakan sesuatu ia melihat ke arah kamera dan diam sejenak kemudian ia terlihat mengerti jawabannya. Meski begitu alur cerita selalu diambil dari sudut pandang di mana kamera berada yaitu tokoh protagonis. Animasi ini berisi 3 alur dengan tiga gadis berbeda yang terbagi dalam 12 episode dengan durasi sekitar 4 menit setiap episodinya. Mengudara perdana di stasiun TV Tokyo MX pada bulan Januari 2017 – Maret 2017.



Musim kedua dari serial ini juga mengudara mulai bulan Juli 2018 dengan tokoh yang sama.

Pada serial animasi “*One Room*” menggunakan *angle* subjektif di mana seorang tokoh akan berinteraksi dengan protagonis. Namun protagonis tidak pernah memiliki dialog. Kesan yang hendak disampaikan adalah penonton merasa sedang berada satu ruangan dengan tokoh dalam cerita atau lebih tepatnya sedang berduaan dengan tokoh itu.

Penonton akan mengerti perkataan protagonis setelah mendengar dialog dari tokoh yang berbicara padanya. Cerita yang dibawakan juga disampaikan melalui scene dan dialog tokoh pendukungnya. Dengan melihat lokasi, adegan, dan dialog penonton dapat memahami cerita pada serial animasi tersebut.

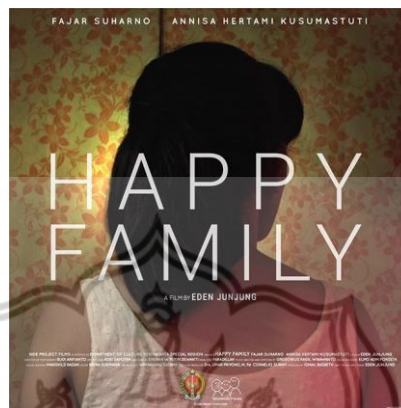


Gambar 1.3 Potongan adegan pada serial “*One Room*”

Seperti pada gambar di atas menunjukkan seorang tokoh yang sedang bersedih karena gagal dalam ujian masuk universitas. Kemudian ia menoleh dan mengatakan “Sekarang juga?”. Pada adegan berikutnya ditunjukkan seseorang menulis dengan pulpen dan terlihat buku yang ditumpuk. Meskipun pada adegan di atas protagonis tidak berbicara namun penonton dapat mengetahui bahwa protagonis mengajak tokoh itu untuk belajar lagi.

Teknik penyutradaraan dengan memposisikan penonton berperan sebagai protagonis menjadi referensi pada film “Sasanalaya”. Di mana pada film ini penonton akan diposisikan untuk mengikuti alur Gimana. Gimana tidak memiliki dialog dengan asumsi penonton bisa mengetahui apa yang dimaksud Gimana melalui dialog tokoh pendukungnya.

### 3. *Happy Family* (2016)



Gambar 1.4 Poster film “*Happy Family*”

“*Happy Family*” merupakan film pendek yang disutradarai oleh Eden Junjung. Film ini menceritakan seorang orang tua yang merindukan anaknya. Setelah berulang kali menelepon dan mencari kabar tanpa mendapatkan jawaban yang pasti, Ahmad (65), seorang penjaga masjid yang hidup sendiri di pinggiran kampung di Indramayu, Jawa Barat, memutuskan pergi ke Yogyakarta untuk mencari anak perempuannya, Kusuma (27), bermodal alamat yang didapat dari agen penyalur tenaga kerja yang telah mengirimkan anaknya 4 tahun lalu.

Pada film ini tokoh utama tidak memiliki dialog. Keseluruhan cerita diutamakan melalui adegan. Namun tetap ada tokoh yang berbicara. Dialog yang dilakukan antara orang tua dan anaknya merupakan dialog tidak langsung melalui SMS.

#### 4. *Lady in the Lake* (1947)



Gambar 1.5 Poster film “*Lady in the Lake*”

“*Lady in the Lake*” merupakan film misteri karya Robert Montgomery. Film ini mengisahkan seorang detektif swasta Philipp Marlowe yang bertemu seorang klien untuk menyelidiki hilangnya seorang istri dari presiden perusahaan sebuah majalah.



Gambar 1.6 Screenshot salah satu adegan film “*Lady in the Lake*”

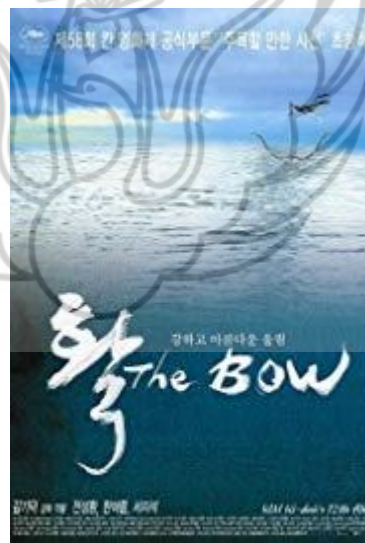
Pada film ini menggunakan teknik penceritaan terbatas di mana penonton tidak lebih tahu dari tokoh utamanya. Semua kejadian yang terjadi selalu mengikuti tokoh utamanya. Dengan teknik pengambilan gambar melalui sudut kamera subjektif. Di mana kamera berperan sebagai mata tokoh utama. Bahkan untuk beberapa kasus penonton baru tahu suatu kejadian setelah tokoh utama menceritakannya.



Gambar 1.7 Contoh interaksi dan penggunaan *angle* kamera subjektif pada film “*Lady in The Lake*”

Penggunaan teknik di atas mirip dengan film “*Sasanalaya*”. Di mana pada film “*Sasanalaya*” alur akan terus mengikuti tokoh utama yaitu Gimán, sehingga dapat menjadi referensi dalam penciptaan karya ini. Namun untuk keperluan konsep estetis *shot* tidak akan selalu menjadi mata Gimán. Namun tetap akan menjadi sudut pandang (*Point of View*) dari Gimán.

#### 5. *The Bow* (2005)



Gambar 1.8 Poster film “*The Bow*”

“*The Bow*” atau “*Hwal*” adalah film Korea Selatan produksi tahun 2005 bergenre roman yang ditulis dan disutradarai oleh Kim Ki-duk. *The Bow* dibintangi oleh Han Yeo-reum, Jeon Seong-hwang, dan Seo Ji-seok. Menceritakan seorang pria tua dan seorang anak yang tinggal di sebuah kapal. Orang tua itu membawa pemancing dari daratan untuk memancing di kapalnya sebagai pekerjaannya. Anak yang tinggal bersama

orang tua itu ternyata adalah anak hilang yang ia temukan sepuluh tahun yang lalu.

Tokoh Orang Tua dan anak pada keseluruhan film *“The Bow”* sama sekali tidak memiliki dialog. Mereka hanya berbisik ketika berbicara atau menggunakan ekspresi dan tindakan untuk berkomunikasi. Meskipun kedua tokoh itu tidak bisu tapi pada film ini diatur agar tidak berdialog. Kedua tokoh itu hanya melakukan aksi tanpa mengeluarkan sepatah kata. Hal ini digunakan untuk menambah efek misterius pada tokoh. Tokoh lain selain kedua tokoh itu tetap berdialog. Hal ini menjadi referensi pengadeganan pada film *“Sasanalaya”* di mana tokoh utama juga tidak memiliki dialog. Gimana sebagai tokoh utama dalam film *“Sasanalaya”* tidak pernah berbicara, sehingga Gimana melakukan interaksi melalui adegan dan ekspresi seperti pada film *“The Bow”*. Film *“The Bow”* terdapat adegan dan dialog yang menunjukkan bahwa tokoh tidak bisu. Seorang tokoh menanyakan kepada temannya apakah mereka bisu atau tidak. Sedangkan pada film *“Sasanalaya”* karakter memang tidak bisa berbicara atau tidak mau berbicara, penyebab tokoh utama tidak berdialog tidak dijelaskan dalam film.