

***STORYTELLING* MENGGUNAKAN
METAFORA DAN INTERAKSI SIMBOLIK
PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “KEPRABON”**

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



Disusun oleh:
Gelora Yudhaswara
NIM 1210006432

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**STORYTELLING MENGGUNAKAN METAFORA DAN INTERAKSI SIMBOLIK
PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “KEPRABON”**

yang disusun oleh
Gelora Yudhaswara
NIM 1210006432

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

09 JUL 2018

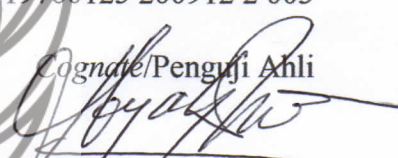
Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.
NIP 19580912 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani. M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

Cognitive/Penguji Ahli



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

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widiasmoro, 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 : Belora Yudhaswara
NIM : 1210006432
Judul Skripsi : Penceritaan (Storytelling) Mengorakakan
Metafora dan Interaksi Simbolik pada
Penjuradaraan Film Fiksi "Kepraban".

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 : 21 Juni 2018

Yang Menyatakan,



Nama Belora Yudhaswara
NIM 1210006432

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya dengan penuh cinta dan kisah kasih antara kehidupan dan manusia manusia yang menyederhanakan diri dengan apa yang di miliki, kolaborasi antara buah pikir dan hati nurani. Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selalu mendampingi dalam bercerita, berbagi dan menjalin kasih. Sekaligus persembahan untuk alam, dan segala makhluk ciptaan-Nya.

Terimakasih, Salam Budaya



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT sang pemilik alam semesta yang Maha Pemberi Kemudahan, Maha Pemberi Kekuatan serta Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Skripsi Karya Tulis ini.

Setelah melalui proses yang panjang, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

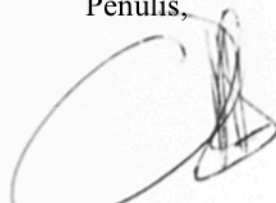
Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan laporan, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Pemilik Semesta Alam
2. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam
3. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A selaku ketua prodi film dan televisi
4. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R., M.S selaku dosen pembimbing I
5. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I selaku dosen pembimbing II
6. Ibu Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si selaku dosen wali
7. Cognate/penguji Ahli Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
8. Seluruh dosen Fakultas Seni Media Rekam Jurusan Televisi dan Film
9. Bapak Widodo (alm) dan Ibu Endang Susilowati dan Bapak Supardi
10. Saudara kandungku Ari Widiyanto Widodo
11. Keluarga tercinta Ibu Suratemi dan Ibu Nani Ruhaniati
12. Sahabat pejuang film Ponorogo Kang Mas Nur Aziz Widayanto
13. Semua Keluarga Keprabon dalam perjuangan film ponorogo
14. Semua anggota keluarga Komunitas Film Ponorogo Indie
15. Sahabat dalam hidup sampai akhir Neneng Fitri Widyaningrum
16. Untuk yang terkasih, seluruh keluarga dan Seluruh teman-teman ISI TV 2012

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam program film fiksi, juga sebagai acuan bahwa film adalah sebuah gambaran kehidupan manusia.

Yogyakarta, 22 Juni 2018

Penulis,



Gelora Yudhaswara



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya.....	4
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISI	
A. Objek Penciptaan.....	9
1. Rumah Keprabon.....	11
2. Desa.....	12
3. Pelukis.....	13
3. Macapat dan Gender	13
3. Wayang	15
B. Analisis Objek	16
1. Analisis Skenario “Keprabon”	18
2. Dramatika Cerita	19
4. Tokoh	21

BAB III LANDASAN TEORI

A. Film Cerita (Film Fiksi).....	24
B. Penyutradaraan	25
C. Metafora.....	25
D. Interaksi Simbolik	27
E. <i>Casting</i>	29
F. Penataan Artistik.....	30
G. Sinematografi.....	30
H. <i>Editing</i>	32
I. <i>Mise en Scene</i>	33

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik.....	35
1. Konsep Penyutradaraan	35
2. Konsep Sinematografi	36
3. Konsep Tata Artistik	37
4. Konsep <i>Editing</i>	44
5. Konsep Tata Suara	45
B. Desain Produksi	45
C. Konsep Teknis	46

BAB V PERWJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya	50
1. Praproduksi	51
2. Produksi	69
3. Pascaproduksi	70
B. Pembahasan Karya	72
1. Penyutradaraan	72
2. Metaforan dan Interaksi Simbolik dalam <i>scene</i>	82
3. Sinematografi	103

4. Tata Cahaya	104
5. Tata Suara	104

BAB V I PEENUTUP

A. Kesimpulan	105
B. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Poster Film Banyu Biru	5
Gambar 1.2	Poster Film Pollock	6
Gambar 1.3	Poster Film August Rush	7
Gambar 2.1	Foto rumah keprabon dari samping	5
Gambar 5.1	Foto Catur KK Sujatmiko pemeran Pramono	40
Gambar 5.2	Foto Umi Agustin pemeran Suminten	41
Gambar 5.3	Foto Basuki pemeran Narto	42
Gambar 5.4	Foto Sampan pemeran Mbah Bikan	43
Gambar 5.5	Foto Muchtar Ali Satrio pemeran Didi	43
Gambar 5.6	Foto Hindrat pemeran Katemi	44
Gambar 5.7	Foto Mahyaya Nafi pemeran Bandi	45
Gambar 5.8	Foto Ruang Tamu Rumah Katemi	47
Gambar 5.9	Foto Set Jalanan Gunung Kidul	47
Gambar 5.10	Foto Set Rumah Keprabon	48
Gambar 5.11	Foto Set Ruang Tamu Rumah Keprabon	48
Gambar 5.12	Foto Set Ruang Kamar Keprabon	49
Gambar 5.13	Foto Set Dapur Rumah Keprabon	49
Gambar 5.14	Foto Set Sumur Rumah Keprabon	50
Gambar 5.15	Foto Set Kamar Suminten	50
Gambar 5.16	Foto Set Halaman Rumah Suminten	51
Gambar 5.17	Foto Set Halaman Rumah Suminten	51
Gambar 5.18	Foto Set Dapur Suminten	52
Gambar 5.19	Foto Set Jalan Desa Berlatar Pohon Bambu	52
Gambar 5.20	Foto Set Jalan Desa Berlatar Rumah Ponoragan	52
Gambar 5.21	Foto Set Jalan Desa Berlatar Persawahan	53
Gambar 5.22	Foto Set Pemakaman	53
Gambar 5.23	<i>Screenshoot</i> Pramono di depan rumah keprabon	57
Gambar 5.24	<i>Screenshoot</i> Pramono berada di pemakaman	57
Gambar 5.25	<i>Screenshoot</i> Pramono melihat Suminten bertengkar	58

Gambar 5.26 <i>Screenshoot</i> Pramono masuk ke dalam rumah keprabon ...	59
Gambar 5.27 <i>Screenshoot</i> Narto mengganggu Suminten.....	59
Gambar 5.28 <i>Screenshoot</i> Pramono dan Mbah Bikan menembang	59
Gambar 5.29 <i>Screenshoot</i> Pramono dan Mbah Bikan di kebun pisang ...	60
Gambar 5.30 <i>Screenshoot</i> Pendekatan asmara Pramono dan Suminten...	60
Gambar 5.31 <i>Screenshoot</i> Pertunjukkan wayang Pramono	61
Gambar 5.32 <i>Screenshoot</i> Kekecewaan Suminten kepada Pramono	61
Gambar 5.33 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan membawa foto pernikahan	62
Gambar 5.34 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan dan Pramono di ruang tamu	63
Gambar 5.35 <i>Screenshoot</i> Proses pencarian jati diri Pramono	64
Gambar 5.36 <i>Screenshoot</i> Pramono tidur menggunakan bantal kayu.....	64
Gambar 5.37 <i>Screenshoot</i> Pramono dan Suminten bertemu Narto.....	65
Gambar 5.38 <i>Screenshoot</i> Persiapan Suminten pergi ke kota.....	58
Gambar 5.39 <i>Screenshoot</i> Proses Pramono menggambar orang tuanya ..	59
Gambar 5.40 <i>Screenshoot</i> Pramono menggambar wajah orang tuanya ...	59
Gambar 5.41 <i>Screenshoot</i> Pramono memutuskan mencari Suminten.....	59
Gambar 5.42 <i>Screenshoot</i> Kesunyian rumah keprabon.....	60
Gambar 5.43 <i>Screenshoot</i> Dialog Pramono dan Bandi di <i>scene</i> 1.....	60
Gambar 5.44 <i>Screenshoot</i> Pramono dan Bandi membawa lukisan.....	61
Gambar 5.45 <i>Screenshoot</i> Dialog Pramono dan Katemi di <i>scene</i> 2.....	60
Gambar 5.46 <i>Screenshoot</i> Pramono dengan Katemi	61
Gambar 5.47 <i>Screenshoot</i> Kedatangan Pramono di rumah Keprabon	61
Gambar 5.48 <i>Screenshoot</i> Reog kertas dan kaos “ <i>I Love Malaysia</i> ”	61
Gambar 5.49 <i>Screenshoot</i> Pramono bertemu Mbah Bikan dan Suminten	62
Gambar 5.50 <i>Screenshoot</i> Metafora makam berdampingan.....	63
Gambar 5.51 <i>Screenshoot</i> Adegan sumur.....	64
Gambar 5.52 <i>Screenshoot</i> Metafora dialog Mbah Bikan di <i>scene</i> 5	64
Gambar 5.53 <i>Screenshoot</i> Preman membawa Televisi Suminten.....	65
Gambar 5.54 <i>Screenshoot</i> Dialog Mbah Bikan di <i>scene</i> 7	58
Gambar 5.55 <i>Screenshoot</i> Pramono mengamati wayang	59
Gambar 5.56 <i>Screenshoot</i> Pramono menggambar wayang	59

Gambar 5.57 <i>Screenshoot</i> Pramono memikirkan permasalahan Suminten	59
Gambar 5.58 <i>Screenshoot</i> Suminten menyelimuti Didi	60
Gambar 5.59 <i>Screenshoot</i> Pramono menggambar wayang	60
Gambar 5.60 <i>Screenshoot</i> Pramono dengan gambaran wayangnya.....	61
Gambar 5.61 <i>Screenshoot</i> Suminten mencium Didi	61
Gambar 5.62 <i>Screenshoot</i> Shot lampu teplok	62
Gambar 5.63 <i>Screenshoot</i> Pertunjukkan Wayang.....	63
Gambar 5.64 <i>Screenshoot</i> Pramono menari dengan Suminten.....	64
Gambar 5.65 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan bermain Gender	64
Gambar 5.66 <i>Screenshoot</i> Dialog Pramono di <i>scene</i> 41.....	65
Gambar 5.67 <i>Screenshoot</i> Pramono mendengarkan tembang macapat....	61
Gambar 5.68 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan menembang dan bermain gender	62
Gambar 5.69 <i>Screenshoot</i> Shot ruang tamu dan dapur rumah keprabon..	63
Gambar 5.70 <i>Screenshoot</i> Shot lampu teplok dan gender	64
Gambar 5.71 <i>Screenshoot</i> Shot Sumur	64
Gambar 5.72 <i>Screenshoot</i> Shot rumah Suminten dan rumah Keprabon ..	65
Gambar 5.73 <i>Screenshoot</i> Pramono bertemu dengan Suminten.....	64
Gambar 5.74 <i>Screenshoot</i> Pramono mencari parang dan di kebun pisang	64
Gambar 5.75 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan membawa album foto.....	65
Gambar 5.76 <i>Screenshoot</i> Didi meminta untuk mengajari menggambar.	64
Gambar 5.77 <i>Screenshoot</i> Didi membawa kabar gembira.....	64
Gambar 5.78 <i>Screenshoot</i> Pramono tidur menggunakan bantal kayu.....	65
Gambar 5.79 <i>Screenshoot</i> Mbah Bikan dan Pramono di kursi bambu.....	64
Gambar 5.80 <i>Screenshoot</i> Dialog Mbah Bikan di <i>scene</i> 40	64
Gambar 5.81 <i>Screenshoot</i> Minum kopi dan melinting rokok.....	65
Gambar 5.82 <i>Screenshoot</i> Contoh pergerakan kamera <i>Track in</i>	64
Gambar 5.83 <i>Screenshoot</i> Pencahayaan <i>low light</i> di rumah keprabon.....	64
Gambar 5.84 <i>Screenshoot</i> Gender yang dimainkan Mbah Bikan	64

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perancangan <i>Wardrobe</i>	33
Tabel 4.2 Perlengkapan Tata Kamera.....	33
Tabel 4.3 Perlengkapan Pencahayaan.....	33
Tabel 5.1 Daftar kru film “Keprabon	37



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Timeline* Produksi
- Lampiran 2. Biaya Produksi
- Lampiran 3. *Shooting Schedule*
- Lampiran 4. Dokumentasi Produksi
- Lampiran 5. Skenario Film Keprabon
- Lampiran 6. Poster Film Keprabon dan Cover DVD
- Lampiran 7. Poster Publikasi Film “Keprabon” dan Undangan Pemutaran Karya
- Lampiran 8. Katalog Karya
- Lampiran 9. Dokumentasi Pemutaran Film “Keprabon”
- Lampiran 10. Bukti Publikasi
- Lampiran 11. Buku Tamu
- Lampiran 12. Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah
- Lampiran 13. Form I – VIII Syarat Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 14. Surat Keterangan telah melaksanakan Pemutaran Karya

ABSTRAK

Rumah adalah tempat dimana merajut segala kisah kehidupan manusia, merupakan identitas, jati diri yang memiliki berbagai filosofi hidup. Rumah keprabon adalah rumah warisan turun temurun, sedangkan rumah Ponoragan adalah rumah asli khas Ponorogo Jawa Timur, berbentuk limasan dengan khas bata merah berukuran besar. Hal inilah yang melatar belakangi pembuatan karya film fiksi “Keprabon”.

Film “Keprabon” bercerita tentang pencarian jati diri seorang pelukis melalui sebuah rumah keprabon, yang membawa menuju fase kekaryaan dan jati dirinya. Di dalam film ini terdapat unsur-unsur sosial masyarakat dan kultur budaya jawa yang dihadirkan melalui rumah.

Film “Keprabon” dikemas menggunakan teori metafora dan interaksi simbolik, metafora adalah pengalihan citra, makna. Melalui metafora pesan-pesan dalam film disampaikan menggunakan dialog, adegan, artistik, tata suara dan lainnya. Sedangkan interaksi simbolik merupakan konsep interaksi antar individu yang dapat mengembangkan konsep diri, seseorang dan memberikan motif terhadap perilaku. Melalui interaksi simbolik struktur penceritaan film “Keprabon” bisa dikemas dengan menarik dan logis.

Kata Kunci : Rumah Keprabon, Metafora, Interaksi Simbolik



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan film di tengah kehidupan masyarakat memberikan beberapa nilai fungsi tertentu. Film dibuat dengan latar belakang produksi yang sangat rumit. Dari proses *preproduction* sampai kepada *postproduction* melibatkan banyak orang dengan fungsi yang berbeda. Film dikonsepsi sedemikian rupa, dengan pemilihan pemain, lokasi, kostum, musik dan unsur lainnya. Film berfungsi untuk mentransmisikan suatu pesan dari si pembuat film kepada khalayak luas. Dengan fungsi mentransmisikan pesan, menempatkan film dalam sebuah proses komunikasi. Ada banyak persoalan yang bisa dikomunikasikan lewat medium film, salah satu persoalan yang patut untuk diangkat ke dalam medium film adalah sosial, budaya dan kisah-kisah asmara. Kehidupan asmara di desa tentu berbeda dengan kehidupan asmara di kota, melalui medium film juga, kisah asmara di desa mencoba direalisasikan dalam bentuk konflik-konflik sosial didalam kemasyarakatan.

Keberagaman budaya Jawa memiliki sisi menarik untuk dibahas, salah satunya keterkaitan tentang budaya dengan rumah Jawa itu sendiri. Budaya Jawa terletak pada posisi yang paradoks karena mencakupi budaya istana yang sentris, sekaligus juga budaya rakyat jelata. Harus disadari, keberagaman budaya Jawa, berdasarkan luasnya area Jawa yang terbentang dari Jawa Tengah hingga Jawa Timur. Rumah merupakan entitas pertama yang menjadi bagian terpenting dari kehidupan manusia. Rumah bahkan seringkali diartikan sebagai pengganti 'rahim' yang merupakan tempat tinggal manusia yang pertama kali. Rumah bukan hanya bangunan fisik, tetapi merupakan kumpulan berbagai variasi kelompok sosial. Rumah merupakan kategori budaya dari kepentingan yang fundamental, oleh sebab itu, rumah memiliki kapasitas untuk menumbuhkan kontinuitas kehidupan sosial sekaligus dapat mewakili kehidupan seorang manusia.

Rumah dalam masyarakat Jawa merupakan cerminan diri orang Jawa yang masih terikat dengan konsep berhuni, yakni memiliki keseimbangan antara hak dan

kewajiban yang berlangsung dalam ruang, waktu, makna dan pesan. Tema-tema tentang persoalan kebudayaan tidak jarang dijadikan bahan untuk membuat film, namun tidak banyak yang mengemasnya secara spesifik.

Karya Film berjudul “Keprabon” rumah keprabon sebagai objek dan Pramono seorang pelukis merupakan metafora dan interaksi simbolik dalam membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun, maka apa yang ada di sekitar Pramono adalah bagian dari proses membentuk makna dalam metafora cerita dan interaksi secara simbolik dalam cerita film “Keprabon”. Selain itu dibutuhkan konstuksi interpretif di antara orang-orang yang menciptakan makna dengan tanda semata-mata yaitu bagaimana Pramono sebagai tokoh utama berperilaku dan memproses emosional dalam cerita yang dibangun. Pada film “Keprabon” digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu, cara berpikir dan bertindak Pramono, dialog-dialog Pramono dengan rumah keprabon orang tuanya, dan semua benda-benda perabotan yang ada di dalam rumah keprabon. Film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan.

B. Ide Penciptaan Karya

Film berjudul “Keprabon” ini terinspirasi dari masalah sosial yang terjadi yaitu tentang rumah keprabon yang banyak ditinggalkan penghuninya di desa-desa, dan mengalami perubahan secara fisologis dan sosiologis. Nama Tokoh Utama Pramono diambil dari penggalan nama kota di Jawa timur yaitu “Pramono Rogo” (Ponorogo) Pramana Raga Sebutan Pramana Raga terdiri dari dua kata (Pramana : Daya kekuatan, rasa hidup, permono, wadi), (Raga : Badan, Jasmani, Jati Diri). Dari hal tersebut bisa ditafsirkan bahwa setiap manusia harus punya jati diri. Melarung kerinduan di dalam sebuah rumah ketika kita tidak pernah berada disitu, tapi kenyamanan dan kedamaian yang benar-benar khusuk membawa kita untuk pulang kembali. Film “Keprabon” nantinya berupaya mengisahkan kontruksi sosial budaya lewat subyek rumah keprabon sebagai wujud jati diri keberagaman budaya yang membentuk kehidupan sosiologi dan psikologi masyarakat. Persoalan dalam

skenario film “Keprabon” merupakan representasi dari keadaan sekitar, tergerusnya keberagaman budaya di era globalisasi ini, film berusaha memahami makna dari rumah keprabon bahkan rumah seringkali diartikan sebagai pengganti ‘rahim’ yang merupakan tempat tinggal manusia yang pertama kali. Rumah bukan hanya bangunan fisik, tetapi merupakan kumpulan berbagai variasi kelompok sosial.

Film berjudul “Keprabon” berkisah tentang seorang pelukis, lukisannya selalu tentang rumah tua, memang tidak selalu rumah, kadang hanya jendela, pintu, sebuah pojok rumah atau teras. Pramono sendiri tidak tau mengapa dia selalu melukis rumah. Naluri itu yang selalu menjadi Jawabanya. Sampai suatu hari Pramono membawa lukisannya pulang kerumahnya di Gunung Kidul, Katemi ibu angkatnya melihat sebuah lukisan Pramono yang berbentuk rumah, sang ibu kaget terdiam melihat lukisan itu karena lukisan rumah yang dilihat ibunya adalah rumah orang tua kandungnya di Ponorogo, sebelumnya orang tua kandung Pramono telah meninggal dunia, dari sinilah akhirnya Pramono bertolak pulang ke Ponorogo. Ada semacam kerinduan ketika Pramono menginjakkan kaki pertama kali di halaman rumah keprabonya. Pramono seperti mengalami rindu yang sangat dalam. Pramono bertemu dengan orang-orang baru dengan sosial masyarakat yang berbeda, ketertarikan Pramono terhadap segala persoalan yang terjadi di desa membawa Pramono menemukan jati diri, orang tua dan belahan jiwanya yaitu Suminten.

Skenario ini merespon bagaimana persoalan sosial budaya yang muncul di kehidupan sehari-hari dan juga tidak terlepas dari kehidupan sosial masyarakat, mulai dari Pramono bertemu seorang janda muda Suminten dan Mbah Bikan dengan berbagai permasalahan yang terjadi yang memancing kepedulian Pramono terhadap kehidupan janda Suminten dan anaknya. Yang paling penting dalam film ini rumah sebagai keberagaman budaya yang diharapkan menjadi kritik sekaligus pengetahuan keberagaman budaya khususnya di Ponorogo.

Karya seni membutuhkan pencapaian yang konkrit agar pesan-pesan yang ada di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik, setiap pemikiran dan gagasan pun tidak serta-merta dituangkan secara gamblang. Interaksi simbolik dan metafora

visual bisa memberikan tafsiran yang berbeda-beda , tergantung cara pandang penikmatnya .

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penyutradaraan karya Film “Keprabon” antara lain sebagai berikut :

- a. Menyampaikan pesan sosial melalui film “Keprabon” menggunakan metafora dan interaksi simbolik,
- b. Memberikan informasi permasalahan sosial yang terjadi terhadap rumah keprabon saat ini di Ponorogo,
- c. Menyajikan cerita tentang permasalahan dan kondisi desa-desa di Ponorogo saat ini.

Manfaat dari penyutradaraan karya Film “Keprabon ” antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan wawasan kepada khalayak tentang keberagaman budaya Ponoragan melalui visualisasi film “Keprabon” ,
- b. Penonton dapat mengetahui kehidupan sosial masyarakat desa khususnya di Ponorogo,
- c. Memberikan pengetahuan budaya Ponorogo kepada penonton.
- d. Penonton memahami permasalahan sosial di desa-desa khususnya Ponorogo

D. Tinjauan Karya

Berikut adalah beberapa tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi dalam penciptaan film “Keprabon”:

1. *Banyu Biru*

Film “Banyu Biru” berkisah tentang Banyu yang diperankan oleh Tora Sudiro. Anak muda yang bekerja sebagai pegawai layanan konsumen sebuah *Hypermarket*. Dia tenggelam dalam rutinitasnya. Kejadian di suatu hari yang ganjil menginspirasi Banyu untuk melakukan perjalanan, mencari jalan keluar atas masa lalunya yang selalu dibayangi peristiwa masa kecilnya.

Perjalanan ini membawa Banyu bertemu dengan karakter-karakter yang berwarna, yang tidak sengaja akan menuntunnya menuju jawaban yang selama ini dia cari.



Gambar 1.1 Poster film Banyu Biru
(Sumber : <https://filmindonesia.or.id>)

Sutradara : Teddy Soeriaatmaja
Penulis Naskah : Rayya Makarim, Prima Rusdi

Pada film “Banyu Biru” karya Teddy Soeriatmadja ini banyak menampilkan visual-visual yang simbolis tentang cerita yang terdapat di dalam film tersebut. Beberapa adegan dalam film ini seperti ketika tokoh Banyu berada di perahu pada sebuah laut, merupakan bentuk simbolis dari kesadaran seorang Banyu yang berada pada masa lalunya. Film ini menjadi referensi dalam sinematografi dengan menekankan unsur metafora dan interaksi simbolik, variasi *shot* yang unik dengan sudut pengambilan gambar yang sempit dan *landscape* yang mempunyai makna cerita dan berfungsi sebagai semiotik film, selain itu karakterisasi tokoh yaitu Banyu menjadi tokoh dengan latar belakang yang kuat. Banyu menjadi tokoh yang berpengaruh terhadap lingkungan sekitar.

2. Pollock

Film Pollock adalah film biografi yang menceritakan kisah hidup pelukis Amerika Jackson Pollock. Dibintangi Ed Harris, Marcia Gay Harden, Jennifer Connelly, Robert Knott, Bud Cort, Molly Regan dan Sada Thompson. Film ini berkisah tentang seorang pelukis ekspresionis Jackson Pollock, seorang pecandu alkohol, dia melukis tidak seperti orang biasanya, akan tetap dengan teknik melempar cat ke kanvas besar di lantai hingga menjadi sebuah lukisan. Dia tidak pernah menyadari apa yang dia lakukan.



Gambar 1.2 Poster film Pollock
(Sumber : <https://imdb.com>)

Sutradara : Ed Harris
Penulis Naskah : Barbara Turner, Susan Emshwiller

Film “Pollock” merupakan film biografi yang cukup berhasil, terutama dalam pengadeganan atau *mise en scene* menjadikan cerita film ini mengalir, bagaimana seorang pelukis memperjuangkan hidupnya. Menciptakan karakterisasi tokoh yang kuat yaitu sebagai pelukis ekspresionis, sehingga penonton mempunyai banyak wawasan tentang bagaimana seorang pelukis mengekspresikan sebuah karya. Dalam Film “Keprabon”, tokoh Pramono juga seorang pelukis, dia tidak pernah mengerti apa yang dia lukiskan, semua hanya naluri dan pengalaman spiritual.

Proses karya tokoh Pollock dalam kisahnya, bagaimana setiap adegan disusun secara detail, ekspresi dan perasaan emosional ketika Jackson Pollock melukis adalah hal yang digunakan untuk menjadi referensi dalam penyusunan adegan di film “Keprabon”. Ed Harris sebagai sutradara yang sekaligus berperan sebagai pollock mampu menjadikan dirinya sebagai seorang Jackson Pollock dengan karakterisasi yang kuat.

3. *August Rush*

Film ini berkisah tentang seorang anak bernama Evan Taylor (Freddie Highmore) yang percaya dengan musik. Evan memiliki bakat bermain musik luar biasa dari orang tuanya. Dia bisa mendengar musik dari desauan angin, gemericik air, bahkan kilau cahaya. Seluruh alam ini adalah musik baginya. Sejak kecil Evan tinggal di panti asuhan. Dan dia percaya, jika ia mengikuti musik itu, ia akan menemukan orang tuanya.



Gambar 1.3 Poster film Agust Rush

(Sumber : <https://imdb.com>)

Sutradara : Kristen Sheridan
 Penulis Naskah : Nick Castle, James V. Hart, Paul Castro

Film ini sebagai referensi bentuk struktur gaya bercerita dan karakter tokoh, dalam August Rush tokoh utama mempunyai kemampuan bermusik yang istimewa, menangkap suara-suara yang tidak biasa. Dari situ Evan menunjukkan kekaryanya, dalam film “Keprabon” tokoh utama mencoba mencari jati diri kekaryaan lewat pengalaman spiritual dan dialog-dialog dengan subyek yang digambarkan melalui struktur cerita, latar belakang kedua orang Evan yang saling jatuh cinta karena musik sehingga Evan memiliki bakat musik turunan. Hal ini seperti yang dialami Pramono dalam film “Keprabon”, Bakat melukisnya dan karakter didapat dari kedua orang tuanya yang juga seorang seniman dengan cinta kasih romantis. Struktur cerita yang menuturkan saling keterlibatan dan keterkaitan dengan unsur pendukung cerita, konflik dan *Falling Action* (klimaks menuju kesimpulan cerita) membuat cerita dalam film “August rush” terfokus bagaimana Evan akan menemukan kedua orang tuanya melalui musik. Dalam film “Keprabon” dituturkan Pramono menemui kedua orang tuanya melalui lukisan dan membawanya menuju proses siapa sebenarnya kedua orang tuanya.

