

JURNAL

***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

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

ABSTRAK

Skripsi Karya Seni berjudul *Storytelling Menggunakan Metafora dan Interaksi Simbolik Pada Penyutradaraan Film Fiksi “Keprabon”* adalah bagaimana menerapkan segala aspek yang ada di dalam sebuah film fiksi menggunakan teori metafora dan interaksi simbolik. Film “Keprabon” bercerita tentang pencarian jati diri seorang pelukis melalui sebuah rumah keprabon, yang membawa menuju fase kekaryaannya dan jati dirinya. Di dalam film ini terdapat unsur-unsur sosial masyarakat dan kultur budaya Jawa. Rumah adalah tempat merajut kisah kehidupan, identitas, jati diri yang memiliki filosofi hidup. Rumah keprabon adalah rumah warisan turun temurun, sedangkan rumah Ponoragan adalah rumah asli khas Ponorogo Jawa Timur.

Metafora adalah pengalihan citra makna, Sedangkan interaksi simbolik merupakan konsep interaksi antar individu yang dapat mengembangkan konsep diri seseorang dan memberikan motif terhadap perilaku manusia lainnya. Penerapan metafora dan interaksi simbolik dalam film “Keprabon” melalui dialog, adegan, artistik, tata suara dan unsur lainnya, hal ini bertujuan agar struktur penceritaan yang dikemas menjadi menarik dan logis, selain itu penonton dapat memiliki kedekatan pada cerita yang disampaikan.

Kata Kunci : Rumah Keprabon, Metafora, Interaksi Simbolik

PENDAHULUAN

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. Rumah merupakan entitas pertama yang menjadi bagian terpenting dari kehidupan manusia. 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 keprabon adalah rumah warisan turun temurun, dalam film “Keprabon” rumah keprabon Ponoragan menjadi objek. Rumah Ponoragan sendiri adalah rumah asli khas Ponorogo Jawa Timur, berbentuk limasan dengan khas bata merah persegi berukuran besar (jumbo) dengan perekat tanah liat yang unik. Lantai-lantai di rumah keprabon pun menggunakan bata merah.

Memiliki rumah dalam kehidupan masyarakat modern menjadi satu cita-cita suci. Faktanya, banyak rumah dibangun namun banyak rumah yang kemudian ditinggalkan. Tidak semua rumah menjadi tempat pulang. Tidak semua rumah menjadi tempat pencarian sejarah kehadiran bagi anak-anak yang lahir kemudian. Rumah-rumah di desa pun mengalami pergeseran nilai yang besar. Salah satu hal tersebut yang disikapi dan ingin disampaikan dalam film “Keprabon” yaitu nilai-nilai desa yang penuh guyub rukun tidak lagi menarik bagi penduduknya. Rumah keprabon dimaknai sebagai rumah asal dimana semua cinta berawal, dimana kisah-kisah tumbuh secara turun temurun dan berkelanjutan dari interaksi yang ada didalam rumah keprabon. Hal inilah yang menjadi latar belakang dari pembuatan karya film berjudul “Keprabon”.

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. Menggunakan Metafora dan Simbol dalam menceritakan sebuah film untuk membuat kekuatan emosional. Membuat bahasa yang unik dari metafora dan simbol melalui visual. Dari gambar simbolik itu membantu untuk memahami konsep-konsep yang tidak selalu dapat diterjemahkan ke dalam kata-kata. metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain (Classe: 2000: 941).

Film “Keprabon” menjelaskan bagaimana kisah kisah istimewa dan penuh kenangan sekaligus kesedihan hingga kebahagiaan bagi pemiliknya, merepresentasikan kenangan-kenangan dan harapan bagi Pramono untuk mencari jati dirinya. Rumah Suminten dan segala permasalahan yang dihadapi Suminten menjadikan salah satu contoh bagaimana rumah Keprabon akan menjadi kekosongan dan kesunyian hingga ditinggalkan..

Dalam film “Keprabon” banyak hal menjadi objek penciptaan, dari rumah keprabon itu sendiri, kehidupan masyarakat desa, kultur budaya jawa khususnya kota Ponorogo dan media penciptaan karya seni yaitu lukisan yang membangun penceritaan kultur budaya dalam cerita film “Keprabon”. Rumah keprabon tidak lepas dari sebuah kehidupan sosial masyarakat desa. Ciri-ciri kehidupan desa di era modern ini mengalami pergeseran, masyarakat desa semakin berkembang mengikuti kehidupan orang kota. Prof.Drs. H. R. Bintarto seorang pakar geografi Indonesia dalam bukunya yang berjudul *Dalam Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya* memiliki pendapat bahwa Desa adalah perwujudan geografis yang ditimbulkan oleh unsur-unsur fisiografis, sosial, ekonomis politik, kultural setempat dalam hubungan dan pengaruh timbal balik dengan daerah lain.

Kultur budaya jawa dituangkan melalui sebuah kesenian yan tebentuk dari buah pikir masyarakat, tentang bagaimana perjalanan hidup manusia, wayang dan

tembang menjadi metafora dalam penceritaan film “Keprabon”. Yang mendasari dari inti cerita yang penuh pesan sosial dalam kehidupan masyarakat desa, karena wayang dan macapat memiliki kedekatan secara personal terhadap pribadi masyarakat desa khususnya. Wayang merupakan sebuah seni pertunjukan yang berupa drama yang khas. Sebenarnya pertunjukan wayang bukan hanya sekedar kesenian semata, akan tetapi mengandung lambang-lambang simbolik yang ada di dalamnya karena wayang adalah wahana yang dapat memberikan pengetahuan bagi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Wayang dalam prespektif budaya merupakan sinkretisme dan mozaikisme dari berbagai budaya yang mempengaruhinya. Hal itu menunjukkan bahwa budaya pewayangan bersifat pluralistik dan eklektik, sebagai akibat budaya Jawa yang terbuka dan bertoleransi terhadap berbagai budaya lain (Mulyono, 1989).

Sedangkan Macapat adalah sebuah kesenian yang mendasari banyak kesenian Jawa yang lain. Bagian yang dihadirkan dalam film “Keprabon” dalam urutan macapat adalah *dhandanggulo* yang berarti kecocokan antara dua insan manusia. Tembang macapat memiliki urutan yang menggambarkan perjalanan manusia sejak masih dalam kandungan hingga meninggal yaitu dimulai dari *Maskumambang* hingga *Pucung* (Hascarya, 1979).

Tembang macapat *dhandanggulo* memiliki makna harapan yang indah, kata *dhandanggulo* sendiri dipercaya berasal dari kata *gegadhangan* yang berarti cita-cita, angan-angan atau harapan, dan dari kata *gula* yang berarti manis, indah ataupun bahagia. Selain mempunyai arti harapan yang indah, beberapa kalangan juga ada yang menafsirkan *dhandanggulo* berasal dari kata *dhandang* yang berarti burung gagak yang melambangkan duka, dan dari kata *gulo* yang terasa manis sebagai lambang suka. Tembang macapat tidak lengkap bila rasanya tanpa diiringi dengan musik gamela, pemakaian gender (gamelan) menjadi penghubung antara makna dari tembang macapat kedalam jiwa pendengarnya. Gender sebagai alat pengiring dan pengisi yang notasi notasinya menyentuh hati, selain itu dipandang memiliki daya magis. Gender tercipta dari budaya kehidupan sosial masyarakat yang guyup dan rukun, berkelompok dan saling mengisi. Alunan nada yang dihasilkan memberi emosional bagi pendengarnya. Macapat *dhandanggulo* dan

gender dalam film “Keprabon” mempunyai unsur penting dalam menceritakan kisah-kisah dari tokoh beserta permasalahan yang dihadapi, peran tembang macapat dan gamelan sebagai media penggambaran perasaan, gejolak jiwa dan perjalanan hidup yang dialami para tokoh khususnya tokoh Pramono, sekaligus menjadi pengenalan budaya Jawa dalam sebuah cerita film.

Syair tembang macapat *dhandanggulo* dalam film “Keprabon” :

“Yen kelingan lelakon kawuri, urip ijen tanpo roang”

(Ketika teringat, semua hal yang sudah terjadi, hidup sendiri tanpa siapapun)

“ananing mung katon sepi, wanci dalu nglamun”

(Yang ada hanya rasa kesepian, ketika malam datang hanya melamun)

Dalam film “Keprabon” diceritakan Pramono seorang pelukis mengalami sebuah fase kekaryaan menuju pencarian jati dirinya. Proses penciptaan karya seni seorang pelukis yaitu melalui cipta, rasa dan karsa dalam dirinya.. Seorang seniman membuat suatu barang kesenian, maka sebenarnya buah kesenian tidak lain dari jiwanya sendiri yang kelihatan. Kesenian adalah jiwa ketok. Jadi kesenian adalah jiwa. Jika seorang pelukis menggambarkan bunga, ikan, burung, atau awan saja, sebenarnya gambar yang dilukiskan adalah jiwa seorang seniman. (Sudjojono, 2000: 92).

Film “Keprabon” dikemas dengan *genre* drama, karena drama secara umum lebih bisa diterima siapa saja. Drama bisa dikemas secara sederhana dan logis, dekat dengan kehidupan masyarakat sekitar. “Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita bisanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas.” (Himawan, 2008:6).

Dalam film “Keprabon” tokoh utama yang mendominasi cerita dalam film adalah Pramono dan Suminten sekaligus menjadi fokus utama. Bagaimana Pramono yang seorang pelukis harus menjadi sejatinya pelukis, dari kebiasaan, cara berbicara dan terutama cara melukis, sedangkan Suminten pendalaman karakter

sebagai janda muda beranak satu dan hidup sendiri. Skenario dibuat menggunakan dialog bahasa Jawa, untuk menceritakan pola kehidupan bermasyarakat kultur Jawa sesuai pembangunan cerita dalam skenario, sekaligus pesan dan kritik yang disampaikan. Dalam film “Keprabon” dialog menjadi unsur utama dalam metafora terhadap apa yang terjadi. Selain itu mencakup simbol, motif, dan warna. Bentuk-bentuk representasi visual atau suara dari tindakan mencerminkan kekuatan karakter untuk menyampaikan sebuah cerita yang mewakili konsep cerita, bahasa Jawa juga merupakan identitas yang yang mudah diingat, bukan sekedar logat namun dari setiap kalimat yang diucapkan penuh perasaan dan emosional, sehingga terlihat jelas bahwa film “Keprabon” gambaran dari kultur budaya yang disajikan melalui film.

Film “Keprabon” menempatkan situasi para tokohnya berada pada latar belakang tempat yang beridentitas Jawa Timur terutama Ponorogo, set lokasi cerita yang berada di Ponorogo seperti pemilihan rumah dengan memilih rumah asli Ponoragan yang masih utuh, desa yang benar berada di pinggiran kota Ponorogo, dengan kondisi sesuai aslinya. Penataan artistik dibuat khusus sesuai aslinya untuk mendukung penuh jalannya cerita dalam film “Keprabon”. Skenario “Keprabon” menjabarkan rumah keprabon Pramono ke dalam beberapa set diantaranya, halaman depan, ruang tamu, kamar, sumur dan dapur. Dalam pemilihan properti yang mendukung cerita dan sebagai metafora terdapat sepasang wayang Nakulo dan Sadewo terpajang di tembok, beberapa poster tua. Tujuannya adalah untuk menekankan karakterisasi dan latar belakang tokoh.



Gambar 51 Foto Set Rumah Keprabon

Dramatika dalam film “Keprabon” diceritakan secara kronologis dan beruntun. Josep V Mascelli menjelaskan jenis *editing*. *Editing* kontinuiti dimana

penuturan cerita tergantung pada peng-klop-an *scene-scene* yang berurutan dan *editing* kompilasi dimana penuturan cerita tergantung pada narasi (Mascelli, 2010: 285). Pada cerita Film “Keprabon” ini *editing* menempatkan sebuah eksplorasi potongan gambar (*cutting*) yaitu dengan menggunakan teknik *Editing Montage*, yang mana digunakan sebagai pendukung dalam film “Keprabon”. Dengan teknik *editing montage* ini, diharapkan penonton dapat merasakan dramatika cerita. Hal ini di terapkan ketika *scene* Pramono mengalami gejolak jiwa dan kembimbangan saat menjalani kehidupan di Ponorogo.

Penataan suara dan pemilihan konsep suara yang mendukung cerita sekaligus sebagai metafora dalam film “Keprabon”, secara keseluruhan menggunakan alat musik gender (gamelan) dengan tembang macapat. Tujuannya dalam konsistensi cerita dan makna yang terkandung dalam tembang macapat serta alunan gender (gamelan) yang berkaitan dengan cerita. Seperti kegelisahan Pramono, kisah asmara antara Suminten dan Pramono. Di tengah cerita ketika Pramono ingin menghibur Didi dan Suminten, terdapat adegan Pramono mengadakan pertunjukan wayang petilan dengan nyanyian tembang macapat *Dhandanggulo* dengan tokoh Nakulo Sadewo yang digunakan untuk bercerita. Aspek suara di adegan ini dilakukan secara *live* ketika pengambilan adegan pada gender (gamelan) dimainkan dan vokal Pramono ketika menyanyi tembang macapat.

Visulisasi atau pengambilan gambar adalah hal terpenting dalam film ini, pencahayaan dalam Film “Keprabon” mengambil konsep *lowlight*, karena mengacu pada sumber cahaya yang banyak bersumber dari lampu teplok dan lampu-lampu kecil sesuai kondisi dalam cerita untuk menambah efek kesunyian di saat malam hari dan menekankan kondisi sosial menengah ke bawah, selain itu juga untuk menekankan situasi ketenangan dan kedamaian dalam diri tokoh. Penataan kamera dalam *frame* dibuat dan disesuaikan dengan konsep pengadeganan dari sutradara. Dengan pemilihan *shot size* atau ukuran subjek sutradara berusaha mengenalkan masing masing karakter, seperti *close up* dan *medium shot*. Pengenalan *setting* tempat sutradara menggunakan *full shot* dan *long shot*. Sinematografi dalam film ini lebih menggunakan aspek komposisi untuk menciptakan pendekatan visual

dengan kondisi tokoh. Pemilihan kamera dan lensa menjadi hal penting untuk menciptakan kebutuhan komposisi yang baik. Pembuatan film “Keprabon” ini menggunakan kamera tunggal dan *master scene*, berkesinambungan atas seluruh kejadian yang berlangsung pada suatu *setting* tunggal.

PEMBAHASAN

Semua proses produksi yang panjang berdasarkan konsep yang telah disusun diawal dapat dilaksanakan dengan semaksimal mungkin dan akhirnya dapat diselesaikan karya film fiksi “Keprabon” ini. Cerita tentang pencarian jati diri seorang pelukis melalui rumah Keprabonnya hingga menuju fase kekaryaannya dalam kehidupan yang disampaikan melalui gambar bergerak diupayakan agar mampu bercerita sehingga pesan yang ada di dalam film dapat tersampaikan kepada penonton. Konsep penyutradaraan film “Keprabon” dengan menggunakan metafora dan interaksi simbolik melalui setiap apa yang dilakukan dan diucapkan tokoh serta konsep visualisasi dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kehidupan sosial dan keragaman kultur budaya.

1. Penyutradaraan

Cerita berawal dari Pramono yang pulang ke rumah ibunya yaitu Katemi dengan membawa lukisan-lukisannya. Katemi yang tidak sengaja melihat lukisan Pramono tentang sebuah rumah, merasa tidak asing dengan lukisan rumah itu yang kemudian membawa Pramono ke Ponorogo dimana terdapat rumah keprabon kedua orang tuanya dan membawa cerita film “Keprabon” kedalam proses pencarian jati diri Pramono. Kemudian situasi dibawa ke dalam sebuah kenyataan pahit yang dihadapi Pramono, kedua orang tuanya telah meninggal.



Gambar 2 *Screenshot* Pramono dan Mbah Bikan

Selanjutnya Pramono dihadapkan dengan salah satu masalah yang terjadi di desa, Suminten seorang janda beranak satu yang mempunyai masalah ekonomi dengan hutang-hutang peninggalan mantan suaminya. Sikap Pramono di sini akan menentukan bagaimana perjalanan pencarian jati dirinya dalam cerita film “Keprabon”. Proses pencarian jati diri Pramono berlanjut ketika Pramono pertama kali masuk kedalam rumah keprabon, Kemudian Pramono melihat sepasang wayang kembar yaitu Nakulo dan Sadewo di tembok. Pramono mencoba mengamati sepasang wayang kembar ini, selanjutnya proses pencarian jati diri dan kisah tentang kedua orang tuanya tergambar dalam adegan ini.



Gambar 3 *Screenshot* Adegan Pertengkaran dan Wayang

Pengenalan karakter Narto dihadirkan pada *scene* malam hari ketika Suminten ingin membawakan kopi untuk Pramono, Narto yang mengganggu Suminten terus menerus, seolah menguji Pramono untuk terus merasa peduli dan penasaran terhadap kehidupan Suminten.



Gambar 4 *Screenshot* Narto mengganggu Suminten

Berikutnya dibawa kedalam situasi pendekatan asmara ala desa antara Pramono dan Suminten di depan rumah keprabon. Bentuk-bentuk berseminya asmara antara dua insan manusia di hadapan di depan rumah keprabon, untuk mengisahkan salah satu kisah rumah keprabon yang juga penuh cinta.



Gambar 5 *Screenshot* Pendekatan asmara Pramono dan Suminten

Kemudian dihadirkan pertunjukkan wayang untuk merespon benda peninggalan kedua orang tua Pramono yaitu wayang Nakulo dan Sadewo sekaligus wujud kepedulian Pramono terhadap Didi dan Suminten sertas situasi desa agar ramai kembali.



Gambar 6 *Screenshot* Pertunjukkan wayang Pramono

Pada *scene* selanjutnya Pramono memutuskan untuk kembali ke Yogyakarta, hingga muncul kekecewaan Suminten yang menaruh harapan pada Pramono, namun Mbah Bikan datang dengan bentuk pencegahan membawa foto album kedua orang tua Pramono, situasi dalam cerita dibawa kembali ke proses pencarian jati diri Pramono, bertambahnya informasi baru tentang foto kedua orang tuanya yang ternyata semua sudah rusak membuat Pramono mengurungkan niatnya kembali ke Yogyakarta dan muncul rasa penasaran Pramono terhadap wajah kedua orang tua Pramono.



Gambar 7 *Screenshot* Kekecewaan Suminten dan album foto

Proses pencarian jati diri Pramono terus berlanjut dengan berdialog dengan rumah keprabon orang tuanya, dan membawa menuju fase kekaryaan selanjutntnya. Kisah asamara Pramono dan Suminten terus berlanjut, Pramono mengajari Didi menggambar, hingga sampai kehadiran Narto mantan suami Suminten yang membuat masalah terus menerus, pada akhirnya Suminten merasa kecewa lagi terhadap Pramono yang hanya diam ketika Narto mengganggu kehidupan Suminten.



Gambar 8 *Screenshot* Pramono dan Suminten bertemu Narto

Selanjutnya Suminten memutuskan pergi untuk meninggalkan desa dan rumah keprabonnya bersama Didi, Pramono merasa kehilangan, dia menyadari tentang perasaan cintanya terhadap Suminten. Kepergian Suminten membuat kedekatan Pramono dengan rumah keprabon semakin bertambah, Pramono berusaha menuangkan apa yang dirasakan dan di pikirkannya dengan menggambar.



Gambar 9 *Screenshot* Proses Pramono menggambar

Pada akhirnya Pramono meninggalkan rumah keprabon untuk mencari Suminten ke kota, rumah keprabon kembali sepi dan menunggu untuk di isi kembali yang kelak oleh Pramono dan Suminten.



Gambar 10 *Screenshot* Kesunyian rumah keprabon

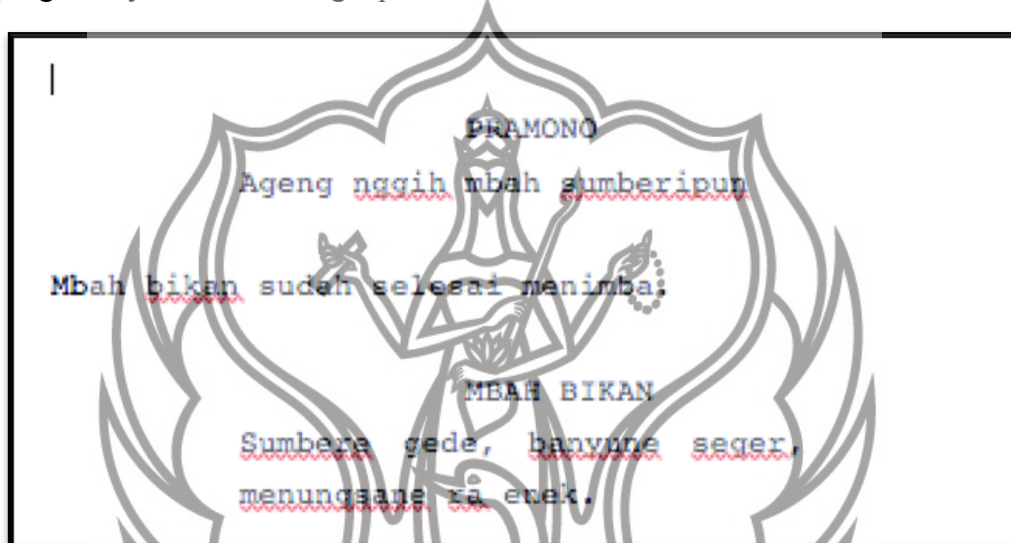
2. Metafora dan Interaksi Simbolik dalam *scene*

Film “Keprabon” dikemas dengan menggunakan metafora dan interaksi simbolik melalui dialog-dialog, adegan, set artistik, *property*, *wardrobe* dan unsur lainnya serta visualisasi sederhana.

a. Dialog

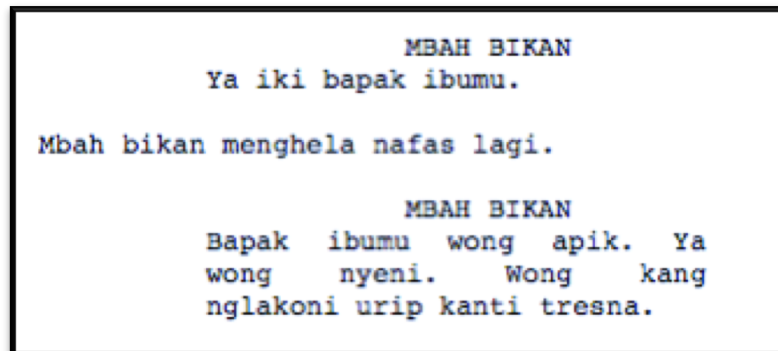
Penceritaan film “Keprabon” dalam penerapannya, Mbah Bikan tokoh kunci pencari jati diri Pramono, apa yang diucapkan dan dilakukan adalah simbol serta

penyuh nasehat, mengenalkan situasi desa saat ini, kehidupan desa yang menjenuhkan dan tentang perilaku masyarakat desa saat ini. Mbah Bikan yang menjelaskan bahwa sumber air sumur melimpah namun masyarakatnya tidak ada, bertujuan untuk menempatkan metafora atas kondisi desa-desa yang saat ini sepi penghuni, sumber air menjadi metafora kehidupan desa yang seharusnya guyup rukun dan penuh keramaian. Adegan ini sekaligus menunjukkan struktur bercerita yang nantinya menjadi sebab akibat banyak muncul rumah keprabon yang ditinggal penghuninya karena berbagai persoalan.



Gambar 11. Screenshot Dialog Mbah Bikan tentang kondisi desa

Kemudian sebagai penutup film yang merupakan petunjuk dan jalan bagi Pramono untuk menemukan akhir pencarian jati diri sekaligus belahan jiwanya. Dialog Mbah Bikan menanyakan tentang apakah sudah bertemu dengan kedua orang tuanya, kemudian Pramono memberikan sebuah gambar wajah kedua orang tuanya. Nasehat Mbah Bikan “*wong kang nglakoni urip kanthi tresno*” berarti hal yang dilakukan segalanya dengan rasa cinta dan kasih sayang, menggambarkan tentang keromantisan kedua orang tuanya membuat Pramono berpikir tentang Suminten yang nantinya membuat Pramono mengambil keputusan untuk pergi mencari Suminten.



Gambar 12 *Screenshot* Dialog Mbah Bikan tentang keromantisan orang tua Pramono

b. Artistik

Diperlihatkan Pramono sedang tidur menggunakan bantal kayu peninggalan kedua orang tuanya. Bantal kayu adalah simbol keromantisan kedua orang tuanya, bertuliskan “*Tresno Lilo*” yang berarti cinta adalah rela. Makna dalam tulisan bantal kayu ini sebagai metafora keindahan cinta kasih kedua orang tua Pramono, sedangkan Pramono yang tidur menggunakan bantal kayu tersebut sebagai interaksi Pramono yang ingin merasakan bagaimana keromantisan kedua orang tuanya dan menjadi bagian dari proses pencarian jati diri Pramono.



Gambar 13 *Screenshot* Pramono tidur menggunakan bantal kayu

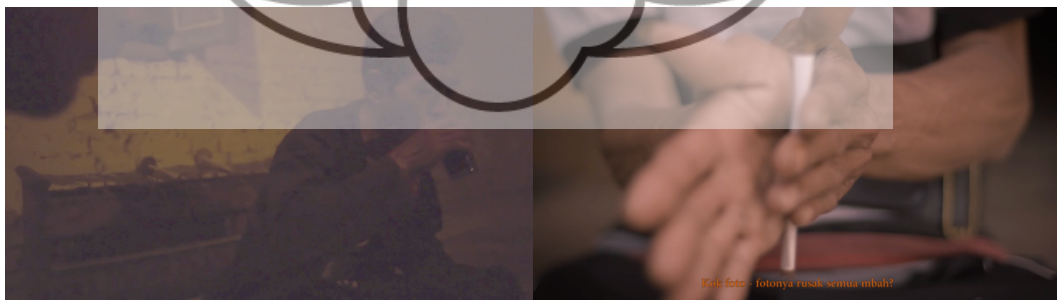
Wayang juga menjadi gambaran tentang kultur budaya jawa yang kaya. Tokoh Nakula dan Sadewa menjadi gambaran metafora secara sifat dan karakter yang ada di dalam diri Pramono, Wayang juga menjadi metafora penyeimbang antara tokoh Upin Ipin dan Nakulo Sadewo , namun juga dimaksudkan untuk memberi pengetahuan terhadap penonton bahwa kultur budaya jawa juga memiliki sosok yang baik dan bisa di contoh seperti tokoh Upin Ipin.



Gambar 14 *Screenshot* Pramono mengamati wayang

c. Adegan

Pada film “Keprabon” terdapat banyak adegan, dialog yang berhubungan dengan kopi dan rokok, kopi adalah sebuah bentuk simbolik atas sikap dan karakter seseorang, bagaimana cara menyeruput kopi merupakan bentuk emosional dari tokoh, seperti misalnya Mbah Bikan secara karakter adalah orang yang santai dan pendiam, sedikit bicara, tapi ketika Mbah Bikan menyeruput kopi selalu dengan cepat, hal ini adalah sebuah bentuk harapan dan keinginan Mbah Bikan agar semua masalah yang terjadi cepat terselesaikan, sedangkan rokok adalah bagian dari interaksi Mbah Bikan dan Pramono untuk menggambarkan cara berpikir dan bertindak. Sebagai contoh Mbah Bikan adalah perokok, ketika Mbah Bikan melinting rokok pergerakannya selalu pelan, menunjukkan kesabaran diri Mbah Bikan ketika menghadapi situasi dan permasalahan.



Gambar 5.81 *Screenshot* Minum kopi dan melinting rokok

d. *Wardrobe*

Kedatangan Pramono pertama kali di rumah keprabonnya disambut Didi anak Suminten yang memakai topeng Reog kertas dan memakai kaos bertuliskan

“*I Love Malaysia*”, hal ini untuk menunjukkan ke penonton bahwa Pramono telah berada di Ponorogo. Topeng Reog disini sebagai bentuk identitas kota Ponorogo yang identik dengan kota Reog, sedangkan kaos bertulisan “*I Love Malaysia*” memberikan metafora melalui set *wardrobe* dan properti yang dikenakan tokoh Didi seorang anak kecil dengan kepolosannya, menggambarkan tentang pergesekan budaya antara Ponorogo dan Malaysia yang terjadi di desa Ponorogo yang tanpa disadari oleh masyarakat.



Gambar 5.48 Screenshot Reog kertas dan kaos “*I Love Malaysia*”

e. Macapat dan Gender (gamelan)

Perpaduan visualisasi tembang macapat *dhandanggulo* dan nasib rumah keprabon di akhir cerita film “Keprabon”

“*Yen kelingan lelakonku iki, urip ijen tanpo roang*”

(Ketika teringat, semua hal yang sudah terjadi, hidup sendiri tanpa siapapun)

Bermakna sebagai perenungan Pramono atas kepergian Suminten, Kesepian yang sangat dalam dirasakan Pramono melalui lirik tembang macapat

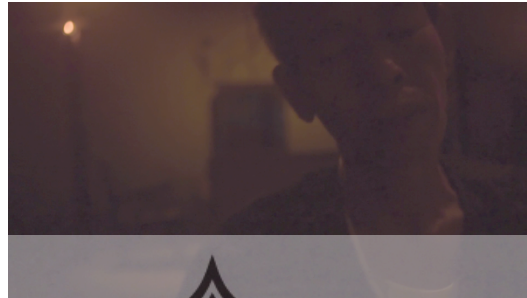


Gambar 5.67 Screenshot Pramono mendengarkan tembang macapat

“*Ananing mung katon sepi, wanci dalu nglamun*”

(Yang ada hanya rasa kesepian, ketika malam datang hanya melamun)

Bermakna sebagai setiap malam yang dilalui Pramono terasa sepi setelah kepergian Suminten, dipadukan dengan *shot* Mbah Bikan yang sedang bermain gender untuk memunculkan peran Mbah Bikan sebagai pemberi nasihat.



Gambar 5.68 *Screenshot* Mbah Bikan menembang dan bermain gender

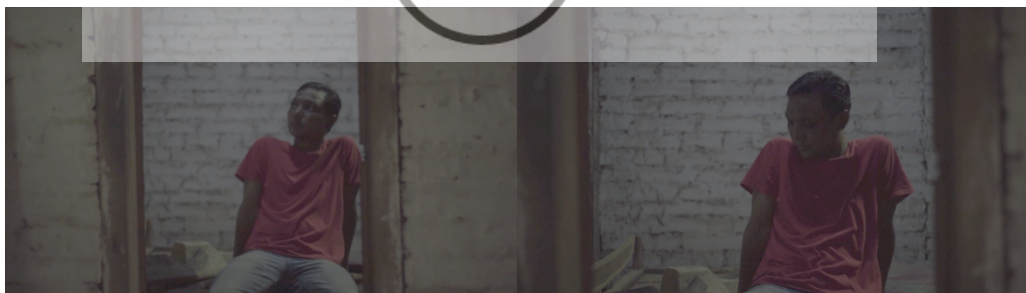
“Pikiran soyo bingung, anelongso rasaning ati”

(Pikiran semakin bingung, nelangsa di dalam hati)

Visualisasi ruang tamu dan dapur rumah keprabon menjadi bentuk pusat aktivitas kehidupan dalam cerita film “Keprabon”

3. Sinematografi

Konsep videografi ini dimunculkan dengan mengutamakan aspek komposisi dan pergerakan kamera untuk memvisualkan perjalanan kehidupan tokoh dalam pencarian jati diri melalui rumah Keprabon. Pergerakan kamera yang banyak diterapkan dalam setiap *scene* hanya untuk visualisasi konflik batin dan situasi yang dihadapi tokoh.



Gambar 5.82 *Screenshot* Contoh pergerakan kamera *Track in*

4. Tata Cahaya

Konsep pencahayaan dalam film fiksi “Keprabon” ini cenderung ke arah *lowlight* untuk menguatkan suasana konflik batin yang dialami oleh tokoh. Konflik batin yang cenderung pada suasana kebingungan dan kekacauan. Terlihat pada sumber-sumber cahaya menggunakan lampu *teplok* yang terdapat di rumah keprabon Pramono.



Gambar 5.83 Screenshot Pencahayaan *low light* di rumah keprabon

5. Tata Suara

Musik Merupakan jiwa dari sebuah film, tanpa musik sebuah film akan terasa hambar. Untuk menguatkan karakter dari film ini, musik yang digunakan adalah musik dengan tema jawa, salah satunya penggunaan tembang Macapat dan gender (gamelan) sebagai pengiring. Di dalam cerita film “Keprabon terdapat *property* berupa gender (gamelan) yang dipakai juga oleh Mbah Bikan untuk mengungkapkan suasana hati dan situasi yang ada dalam film. Mbah bikan juga menyanyikan tembang *dhandanggula* dengan lirik yang menggambarkan apa yang dialami Pramono dan Suminten. Hal tersebut agar cerita dalam film ini saling berkaitan dan menjadi lebih hidup.



Gambar 5.84 Screenshot Gender yang dimainkan Mbah Bikan

KESIMPULAN

Film cerita atau film fiksi adalah salah satu jenis karya *audio visual* yang dibuat berdasarkan representasi kehidupan nyata. Film “Keprabon” dibuat dan dikerjakan dengan kosep drama sosial magis. Tujuan pembuatan film ini untuk memberi pengetahuan terhadap penonton tentang keragaman budaya dan khususnya budaya Jawa. Mengajak penonton untuk mendiskusikan permasalahan yang terjadi pada film ini . Film “Keprabon dikemas dengan penceritaan menggunakan metafora dan interaksi simbolik, bagaimana sebuah film tidak harus di sajikan secara verbal, namun banyak hal yang bisa di hadirkan, dari visualisasi, adegan, dialog hingga properti dan set artistik.

Metafora sebagai simbol pemaknaan cerita dalam film itu sendiri. Sebuah adegan dalam film tentunya memiliki banyak fungsi, dalam film “Keprabon” interaksi simbolik dikemas dalam setiap adegan yang memicu dari sebab akibat dan konflik, sebuah interaksi mempengaruhi perilaku manusia lainnya. Dari metafora dan interaksi simbolik film “Keprabon” menjadi gambaran perilaku yang terjadi di kehidupan masyarakat desa saat ini.

Serangkaian cerita dari pengalaman spiritual Pramono terhadap kekaryaannya, yaitu lukisan yang membawanya menemukan jati dirinya, perilaku masyarakat desa yang unik bagi pramono, dan belahan jiwa yang ditemukan melalui rumah keprabon. Film “Keprabon” mengkritik banyak hal tentang kehidupan di desa, banyaknya janda-janda muda di kota Ponorogo terutama disebabkan karena perilaku masyarakat desa yang mayoritas menjadi tenaga kerja Indonesia, bagaimana rumah keprabon menjadi identitas budaya masyarakat desa yang luhur dan penuh guyup rukun, namun tak lagi terjalin di kehidupan sekarang ini. Tokoh yang dimunculkan mewakili setiap karakter yang ada desa saat ini, premanisme tergambar dalam tokoh Narto, kondisi sosial ekonomi di desa tergambar pada tokoh Suminten, dan Didi sebagai menjadi makna pergeseran budaya dengan tergesernya wayang dengan produk luar negri. Pada akhirnya film “Keprabon” dibuat dan dikerjakan dengan penuh tanggung jawab atas permasalahan budaya saat ini. Mengedepankan konteks budaya Ponorogan kota Ponorogo bias mewakili budaya di seluruh Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Classe, Oliver (Ed.). 2000. *Encyclopedia of Literary Translation into English*. (Vol. 2). London: Fitzroy Dearborn Publishers.
- Elizabeth Lutters. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta. Gramedia.
- Halliday, M.A.K. 1978. *Language as a Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Hascarya, Sri Gunawan. 1979. *Buku Macapat*. Surakarta: Proyek pengembangan ASKI 1979-1980.
- King, Geoff. 2002. *New Hollywood Cinema*. London dan New York: I.B. Tauris Publishers. Lakoff, George. and Mark Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*. IL: University of Chicago.
- Kurniawan 2001, *Semiologi Roland Barthes*. Yayasan Indonesiatara, Magelang.
- Levinson, Stephen. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press
Marschack, Mark, Albert N Katz, Christina Cacciari, Raymond W. Gibbs, Jr, dan Mark.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Picken, Jonathan D. 2007. *Literature, Metaphor, and the Foreign Language Learner*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Pranajaya, Adi. 1993. *Film dan Masyarakat*. Jakarta: BP SDM CITRA.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ronald, A. 1988. *Manusia dan Rumah Jawa*. Yogyakarta: Penerbit JUTA UGM.
- Rosidi, Ajib. 1982. *Pelukis S. Sudjojono*. Pustaka Jaya, Bandung, Indonesia.
- Siregar, Aminudin TH. *Sang Ahli Gambar: Sketsa, Gambar, dan Pemikiran Sudjojono*. Tangerang dan Jakarta: Sudjojono Center dan Galeri Canna-Indonesia, 2010.
- Sobur, Alex 2003, *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosydakarya, Bandung.
- Suwandono, Dhaniswara, dan Mujiyono. 1993. *Ensiklopedi Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suyanto, M. 2013. *The Secret of Screenplay*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

SUMBER ONLINE

Afandi. *Seni dan Pelukis*. <http://www.affandi.org>. 18 Juli 2018.

Fajeros. 2014. *Ciri, Jenis Desa*. <http://pengertianahli.id/2015/03/pengertian-ciri-jenis-desa.html>.

Susilo Adi, Gatot. *Joglo Ponoragan*. <http://jogloponoragan.com> 15 Juli 2018.

