

**Penceritaan Terbatas Untuk Membangun *Curiosity* Penonton  
Pada Penyutradaraan Film Fiksi “Pembawa Pesan”**

**SKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh:  
Zulian Ramadhana  
NIM: 1410096132

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

**2019**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

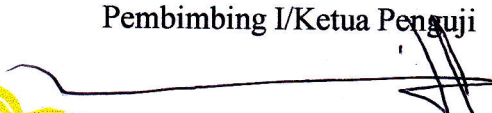
### **PENCERITAAN TERBATAS UNTUK MEMBANGUN *CURIOSITY* PENONTON PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “PEMBAWA PESAN”**

**Zulian Ramadhana**  
NIM 1410096132

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

08 JUL 2019

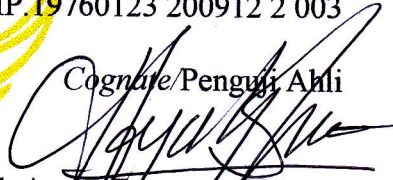
Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**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

Cognate/Penguji Ahli

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

Ketua Program Studi

  
**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 : Zulian Ramadhana

NIM : 1410096132

Judul Skripsi : PENCERITAAN TERBATAS UNTUK MEMBANGUN  
*CURIOSITY* PENONTON PADA PENYUTRADARAAN FILM  
FIKSI “PEMBAWA PESAN”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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 : 14 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



Zulian Ramadhana  
1410096132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zulian Ramadhana

NIM : 1410096132

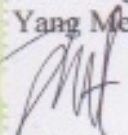
Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul PENCERITAAN TERBATAS UNTUK MEMBANGUN *CURIOSITY* PENONTON PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "PEMBAWA PESAN". 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 : 14 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



  
Zulian Ramadhana  
1410096132

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ini dipersembahkan untuk Ayah dan Mama yang terkasih dan tercinta dan keluarga yang selalu mendoakan, serta sahabat yang selalu mendukung juga teman-teman yang sudah mau menyumbangkan tenaga dan pikiran dan waktunya sehingga karya ini bisa tercipta*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya karena berhasil menyelesaikan laporan skripsi karya seni ini dengan judul **Penceritaan Terbatas Untuk Membangun *Curiosity* Penonton Pada Film “Pembawa Pesan”**. Laporan skripsi karya seni ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian gelar sarjana S-1, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. penyusunan laporan skripsi karya seni ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang di miliki.

Selama menciptakan karya seni dan penyusunan laporan skripsi karya ini mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan serta kejernihan pikiran dan hati dalam melaksanakan Tugas Akhir ini
2. Anik Indrawati dan Zulchaidir.
3. Hj. Fauziah, Hj. Fahriah, H. Asnawi, Firman Syahbana dan Rina Astianti.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi
6. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S selaku dosen pembimbing I
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I selaku dosen pembimbing II
8. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku dosen wali
9. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. dan Endang Mulyaningsih, SIP. Mhum. yang telah membimbing dalam penulisan Naskah.

10. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Yang selalu mendukung, Yuli Milatussani
12. Teman-teman televisi, terutama angkatan 2014 dan semua yang membantu dalam produksi film “Pembawa Pesaan”.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan laporan skripsi karya seni ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam hal penyutradaraan sebuah film.

Yogyakarta, 19 juli 2019

Penulis

Zulian Ramadhana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
 <b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Tinjauan Karya.....	4
 <b>BAB II    OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	10
B. Analisis Objek Penciptaa.....	15
 <b>BAB III    LANDASAN TEORI</b>	
A. Film Fiksi .....	17
B. Sutradara.....	17
1. Penyutradaraan.....	18
2. Menginterpretasikan Skenario.....	20
3. Menentukan <i>Casting</i> .....	20
4. Melatih pemain.....	21
5. Penceritaan Terbatas .....	21



6. Sudut Kamera Subjektif .....	22
7. Penyutingan Gambar.....	23
8. Tata Cahaya.....	24
9. Tata Artistik.....	24
10. Tata Suara.....	25
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Penciptaan.....	26
1. Konsep Penyutradaraan .....	26
2. Konsep <i>Sinematography</i> .....	27
3. Konsep Artistik .....	28
4. Konsep Pencahayaan .....	34
5. Konsep Penataan Suara.....	34
6. Konsep <i>Editing</i> .....	35
B. Desain Produksi.....	36
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Perwujudan Karya.....	41
1. Pra produksi .....	41
2. Produksi .....	52
3. Pasca produksi .....	61
B. Pembahasan Karya .....	64
1. Penyutradaraan.....	65
2. Pembahasan Naratif dan Sinematik Film.....	66
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “ <i>Little Boy</i> ” .....	5
Gambar 1.2 Potongan adegan little boy “ <i>Little Boy</i> ” .....	6
Gambar 1.3 Poster film “ <i>MR No Body</i> ” .....	6
Gambar 1.4 Potongan adegan film “ <i>MR No Body</i> ” .....	7
Gambar 1.5 Poster film “ <i>Son Of Saul</i> ” .....	8
Gambar 1.6 Potongan adegan film “ <i>Son Of Saul</i> ” .....	9
Gambar 1.7 Potongan adegan videoklip Radioheadband “ <i>DayDreaming</i> ” .....	9
Gambar 4.8 Potongan naskah film “Pembawa Pesan” <i>scene 1</i> adegan Vian memainkan mainannya .....	26
Gambar 4.9 Potongan naskah film “Pembawa Pesan” <i>scene 3</i> adegan Vian berada di padang pasir .....	28
Gambar 4.10 Referensi foto stasiun ( <i>mimpi</i> ) .....	29
Gambar 4.11 Referensi foto toilet umum ( <i>mimpi</i> ) .....	29
Gambar 4.12 Referensi Foto Gumuk Pasir ( <i>mimpi</i> ) .....	30
Gambar 4.13 Referensi Foto Taman Bermain .....	31
Gambar 4.14 Referensi Foto Ruang Rumah Sakit .....	31
Gambar 4.15 Referensi Foto Lorong Rumah Sakit ( <i>mimpi</i> ) .....	32
Gambar 4.16 Referensi Foto Ruangan Rumah Sakit .....	33
Gambar 4.17 Referensi Foto Masjid .....	33
Gambar 4.18 Potongan naskah film “Pembawa Pesan” <i>scene 5</i> Vian.....	35
Gambar 4.19 Potongan naskah film “Pembawa Pesan” <i>scene 5</i> adegan Vian berada di rumah sakit .....	36
Gambar 5.20 Foto tokoh utama Vian .....	44
Gambar 5.21 Foto tokoh pendukung pria misteriusa atau ayah Vian .....	45
Gambar 5.22 Foto tokoh pendukung Yudis .....	46
Gambar 5.23 Foto tokoh pendukung Dokter .....	47
Gambar 5.24 Foto tokoh pendukung ibu Vian .....	47
Gambar 5.25 Foto tokoh pendukung Suster 2 .....	48
Gambar 5.26 Foto tokoh pendukung Suster 1 .....	48

Gambar 5.27 Foto proses latihan pemain .....	50
Gambar 5.28 Foto <i>Recce scene 5</i> .....	51
Gambar 5.29 Foto <i>Recce scene 6</i> .....	51
Gambar 5.30 Foto tumpengan .....	52
Gambar 5.31 Foto proses <i>shooting scene 4</i> .....	53
Gambar 5.32 Foto proses <i>shooting scene 5</i> .....	54
Gambar 5.33 Foto proses <i>shooting scene 6</i> .....	55
Gambar 5.34 Foto proses <i>shooting scene 1</i> .....	56
Gambar 5.35 Foto proses <i>shooting scene 2</i> .....	57
Gambar 5.36 Foto proses <i>shooting scene 8</i> .....	58
Gambar 5.37 Foto proses <i>shooting scene 6a</i> .....	59
Gambar 5.38 Foto proses <i>shooting scene 6</i> .....	59
Gambar 5.39 Foto proses <i>shooting scene 3</i> .....	60
Gambar 5.40 Manajemen data .....	61
Gambar 5.41 Foto proses penyuntingan gambar .....	63
Gambar 5.42 Foto proses <i>mixing dan dubbing audio</i> .....	64
Gambar 5.43 <i>Screenshot scene 1</i> adegan Vian sedang duduk terdiam di stasiun kereta api .....	67
Gambar 5.44 <i>Screenshot scene 1</i> adegan Vian terdiam di stasiun .....	67
Gambar 5.45 <i>Screenshot scene 1</i> adegan Vian Sedang memainkan mainannya dan kaget ada sesuatu tepat di kirinya .....	68
Gambar 5. 46 <i>Screenshot scene 2</i> adegan Vian ketakutan .....	69
Gambar 5. 47 <i>Screenshot scene 2</i> adegan Vian ketakutan dan mencoba .....	69
Gambar 5.48 <i>Screenshot scene 2</i> adegan Vian berbicara dengan thor .....	70
Gambar 5.49 <i>Screenshot scene 3</i> adegan Vian membuka pintu .....	71
Gambar 5.50 <i>Screenshot scene 3</i> adegan Vian melihat pria misterius .....	71
Gambar 5.51 <i>Screenshot scene 3</i> adegan Vian menyuruh pria misterius pergi .....	72
Gambar 5.52 <i>Screenshot scene 3</i> adegan Vian ketakutan .....	72
Gambar 5.53 <i>Screenshot scene 4</i> adegan Vian melihat sekitar .....	73

Gambar 5.54 Screenshot <i>scene</i> 4 adegan Vian berdialog dengan Yudis ....	74
Gambar 5.55 Screenshot <i>scene</i> 4 adegan Vian sedang bermain .....	74
Gambar 5.56 Screenshot <i>scene</i> 4 adegan Vian tertidur .....	74
Gambar 5.57 Screenshot <i>scene</i> 5 adegan Vian terbangun .....	76
Gambar 5.58 Screenshot <i>scene</i> 5 adegan Vian memandangi salah satu anak .....	76
Gambar 5.59 Screenshot <i>scene</i> 5 adegan Vian memandangi sesuatu .....	76
Gambar 5.60 Screenshot <i>scene</i> 5 adegan pria misterius memegang thor ...	77
Gambar 5.61 Screenshot <i>scene</i> 6 adegan Vian meminta thor .....	79
Gambar 5.62 Screenshot <i>scene</i> 6 adegan Vian dibopong pria misterius ....	79
Gambar 5.63 Screenshot <i>scene</i> 6 adegan Yudis memperlihatkan gelangya .....	79
Gambar 5.64 Screenshot <i>scene</i> 6 adegan Vian terlihat kaget .....	80
Gambar 5.65 Screenshot <i>scene</i> 6a adegan Vian berlari mengejar pria misterius .....	80
Gambar 5.66 Screenshot <i>scene</i> 6a adegan pria misterius membuka pintu .	80
Gambar 5.67 Screenshot <i>scene</i> 7 adegan Vian terbangun dari koma .....	82
Gambar 5.68 Screenshot <i>scene</i> 7 adegan Vian memandangi sesuatu .....	82
Gambar 5.69 Screenshot <i>scene</i> 7 adegan ekspresi Yudis sedang koma ....	83
Gambar 5.70 Screenshot <i>scene</i> 8 adegan ayah Vian menerima kabar bahwa Vian sadar dari koma .....	84
Gambar 5.71 Screenshot <i>scene</i> 8 adegan ayah Vian memandangi thor .....	84

**Daftar Tabel**

Tabel 4.1 <i>Timeline</i> pra-produksi sampai distribusi film.....	39
Tabel 4.2 <i>Timeline</i> pra-produksi sampai distribusi film .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Naskah Film “Pembawa Pesan”
- Lampiran 2. *Shot list*
- Lampiran 3. Desain poster karya film
- Lampiran 4. Desain sampul wadah cakram dvd film
- Lampiran 5. Desain label cakram dvd film
- Lampiran 6. Desain poster pemutaran karya
- Lampiran 7. Desain undangan pemutaran karya
- Lampiran 8. Foto kegiatan pemutaran karya
- Lampiran 9. Kelengkapan administrasi

## ABSTRAK

Skripsi Karya seni berjudul Penceritaan Terbatas untuk Membangun *Curiosity* Penonton Pada Penyutradaraan Film Fiksi “Pembawa Pesan”, menceritakan tentang kasih sayang orangtua terhadap anaknya yang sedang koma. Pada saat koma Vian mengalami sebuah mimpi panjang. Di dalam mimpinya ia di ikuti oleh sosok pria misterius hingga akhirnya ia tersadar bahwa sosok pria misterius adalah ayahnya. Kemudian Vian tersadar dalam komanya.

Penceritaan terbatas menjadi konsep utama penyutradaraan, dimana berfokus pada tokoh utama terkait tingkah laku (nonverbal) dan dialog (verbal) dalam menyampaikan sebuah informasi. konsep tersebut didukung oleh elemen-elemen secara naratif dan sinematik untuk membangun unsur dramatik yaitu *curiosity* atau rasa ingin tahu penonton.

Kata kunci: Film Fiksi, Penyutradaraan, Penceritaan Terbatas, *Curiosity*.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Mimpi merupakan bunga dari tidur, sebagian orang percaya bahwa kejadian yang mereka alami merupakan sebuah arti dari mimpinya semalam. Mimpi tidak diragukan lagi misterius dan banyak upaya telah dilakukan untuk memahami arti mimpi. Sementara banyak teoretikus telah berusaha menjelaskan mengapa orang bermimpi, Meskipun demikian, menafsirkan mimpi adalah sangat populer dan banyak ahli percaya bahwa mereka memiliki makna. Namun, orang-orang yang tertarik dalam psikoanalisis juga harus mencari tahu apa yang dipikirkan. Sigmund Freud. Freud adalah ayah dari psikoanalisis dan jika ada yang bisa menjelaskan arti mimpi, itu adalah psikoanalisis. Menurut Freud, subyek dan inti dari mimpi dihubungkan dengan pemenuhan sebuah keinginan. Setidaknya ini adalah apa yang ia tulis dalam bukunya yang berjudul “The Interpretation of Dream”. Freud percaya bahwa gambar dan peristiwa yang terjadi dalam mimpi adalah keinginan bawah sadar orang yang bermimpi. Mimpi Freud menjelaskan proses bermimpi dan ia mengatakan bahwa proses memiliki empat unsur, yang adalah sebagai berikut:

1. Kondensasi: Banyak ide-ide dan materi datang dalam satu mimpi dan sebagai akibatnya mereka bisa diringkas menjadi satu gambar.
2. Perpindahan: Di sini mimpi menyembunyikan makna emosional pikiran bawah sadar oleh membingungkan yang penting dan tidak penting bagian dari mimpi.
3. Simbolisasi: Di sini ide-ide direpresi dalam mimpi yang disensor dan mewakili sebagai objek yang melambangkan pikiran bawah sadar dari mimpi.
4. Sekunder Revision: Ini adalah tahap terakhir dari proses bermimpi dan semua aneh aneh dan peristiwa-peristiwa dalam mimpi yang tersusun kembali sehingga mereka tampak masuk akal dan dengan demikian memberikan arti mimpi terbuka.



Terkait alam mimpi dan magis seperti tempat, peristiwa dan karakter yang tidak nyata. Film fiksi merupakan sebuah jenis film yang berisi narasi, yang terikat dengan plot dari sisi cerita. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, sebab dan akibat, penutupan serta pengembangan cerita yang jelas. Pola demikian dapat diterapkan dalam berbagai jenis *genre* film, salah satunya adalah drama, drama pada umumnya berhubungan dengan tema, *setting*, karakter, serta suasana yang mengacu kepada kehidupan dunia nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya seringkali dramatik dan mampu menggugah emosi para penontonya (Pratista 2008, 6).

Beberapa film fiksi terfokus pada tingkah laku dan dialog dari salah satu tokoh yaitu tokoh utama, tokoh utama akan berperan aktif dalam menggerakkan sebuah alur dan konflik pada cerita. Hubungan sebab akibat yang ada pada sebuah film akan sangat mempengaruhi, bagaimana informasi cerita dapat tersampaikan kepada penonton. Informasi cerita terbagi menjadi dua yaitu penceritaan terbatas dan penceritaan tak terbatas. Penceritaan terbatas akan membatasi informasi yang tersampaikan kepada penonton dimana penonton hanya mendapatkan informasi melalui tokoh utama.

Garis besar film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang sedang koma di rumah sakit mengalami sebuah mimpi panjang di mana ia bertemu dengan ayahnya tetapi mengalami hambatan ketika anak laki-laki itu tidak mengenali dan menghidar dari ayahnya di dalam mimpi.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Muncul ide dari pengalaman empiris tentang keluarga terkait kasih sayang orang tua terhadap anaknya. Hal ini menjadi suatu landasan untuk menciptakan sebuah pembuatan karya audio visual atau film terkait peanyampaian informasi kepada penonton melalui tokoh utama. Pada penciptaan karya film “Pembawa Pesan” adalah sebuah film yang mengikuti alur tokoh utama. Tokoh utama dalam cerita merupakan penggambaran dari sebuah ikatan keluarga, di mana pada peristiwa tersebut menceritakan Vian yang sedang koma di rumah sakit mengalami mimpi panjang. Vian dipertemukan oleh ayahnya di dalam mimpi

namun Vian menghindar karena Vian tidak mengenal sosok ayahnya sampai akhirnya Vian tersadar bahwa sosok pria misterius itu adalah ayahnya dan Vian langsung tersadar dalam komanya.

Ketertarikan terhadap pengalaman alam bawah sadar yang melibatkan pengelihatan, pendengaran, pikiran, perasaan atau indra lainnya dalam keadaan tidur, memberikan sebuah pandangan terkait ide penciptaan karya, dimana berfokus pada karakter utama / tokoh utama .

Tokoh utama Vian akan memiliki penekanan tersendiri dalam proses pembetulan karakter terkait tingkah laku dan dialog. Hal ini akan memberikan sebab akibat yang akan dibuat oleh tokoh utama ditunjukkan pada setiap adegan Vian di dalam film, sehingga rasa ingin tahu penonton terhadap tokoh utama makin besar.

Film drama menjadi bentuk yang sesuai untuk membawakan cerita tersebut. Film adalah sebuah wadah yang bersifat informatif secara tersirat maupun tersurat melalui audio dan visual. Sifat demikian akan mampu menunjukkan karakter tokoh-tokoh di dalamnya melalui tingkah laku (visual) dan dialog (audio) dalam memahami isi yang terkandung dalam film.

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

Secara umum tujuan dari pembuatan Film “Pembawa Pesan” sebagai berikut:

1. Membangun tokoh utama dengan menitik beratkan Bahasa tubuh dalam menyampaikan sebuah informasi dalam Film “pembawa pesan”.
2. Menciptakan sebuah film dengan memberikan penceritaan terbatas atau informasi yang terbatas di dalam sebab akibat yang terkandung pada film.
3. Menciptakan *Curiosity* Penonton dengan menggunakan penceritaan terbatas melalui tokoh utama pada film “Pembawa Pesan”.

Manfaat dari hasil karya film “Pembawa Pesan” sebagai berikut

1. Melalui penceritaan terbatas menjadi salah satu bentuk informasi yang penting dalam membentuk sebuah dramatik pada sebuah film.
2. Memberikan pengertian secara tersirat tentang sesuatu hal mengenai takdir manusia yang hanya bisa ditentukan oleh Tuhan YME.

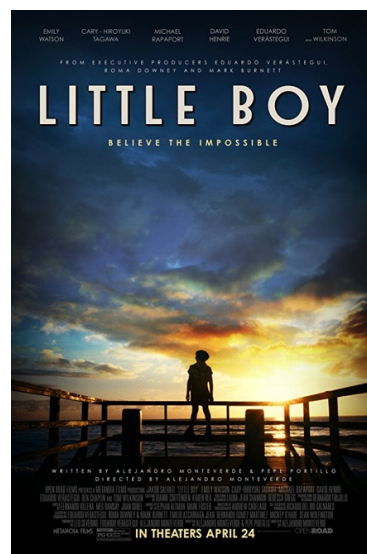
#### **D. Tinjauan Karya**

Pada tinjauan karya film “Pembawa Pesan” ada beberapa karya audiovisual atau film yang menjadi referensi dan kedekatan-kedekatan baik secara konsep maupun teknis. Karya yang dipilih akan menerangkan dan menjelaskan unsur-unsur mana yang akan diadaptasi serta pengembangannya.

##### **1. *Little Boy* (2015)**

Film drama komedi berjudul “*Little Boy*” yang disutradarai Alejandro Monteverde bergenre Drama, komedi ini merupakan film yang bercerita tentang tokoh seorang anak kecil berumur 8 tahun bernama Pepper. Pepper yang setiap harinya dipenuhi rasa tidak percaya diri karena anak-anak seumurannya memiliki tinggi yang diatas rata-rata sedangkan Pepper malah sebaliknya pendek. Ia sangat percaya diri ketika bersama ayahnya dan bermain bersama ayahnya. Namun pada hari itu Pepper yang sangat sedih ketika di tinggal ayahnya untuk pergi berperang. Pepper yang hidup pinggir O’hare California yang berhadapan dengan gunung yang megah. Ia hidup dengan ibu dan 1 orang kakak nya, setiap harinya Papper menunggu kehadiran ayahnya. Sampai ada hal yang mengalihkan Papper yaitu suatu tokoh pesulap terkenal pada masa itu, Papper yang sangat mengidolakan tokoh pesulap itu sewaktu ayahnya masih ada menemani Papper. Dalam suatu pertunjukkan pesulap itu menunnjuk Papper untuk naik ke panggung, Papper di perintahkan untuk menggeser botol tersebut dihadapan para penonton yang kebanyakan teman –teman yang tidak menyukai Papper. Akhirnya ia menutup matanya dan menggerakkan tanganya botol pun bergeser, penonton dengan kaget langsung bertepuk tangan. Setelah keajaiban itu Papper mulai percaya diri bahwa

ia bisa membawa ayahnya pulang. Sampai ditelinga Papper bahwa ada cara untuk menghentikan perang yaitu menggeser gunung besar yang ada di hadapan kotanya itu. Papper dengan percaya diri menjulurkan tanganya dan mencoba untuk kosentrasi untuk menggeser gunung tersebut, dan akhirnya gunung itu tergeser dengan suara riuh dan gempa di kota Papper tinggal. Dan akhirnya ayah nya kembali pulang dan perang berhenti.



Gambar 1.1 Poster Film “Little Boy”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1810683/mediaviewer/rm3953849088>

Penciptaan karya seni berupa film fiksi berjudul “Pembawa Pesan” akan menggunakan anak kecil sebagai tokoh utamanya. Referensi tokoh Papper menjadi suatu daya tarik disepanjang film Papper berperan aktif dalam segala sebab akibat, bahasa tubuh yang diciptakan Papper memiliki ciri khas tersendiri dalam menyampaikan suatu informasi dalam film. tokoh utama Vian akan dibuat demikian dengan bahasa tubuh yang khas karakter yang dominan.

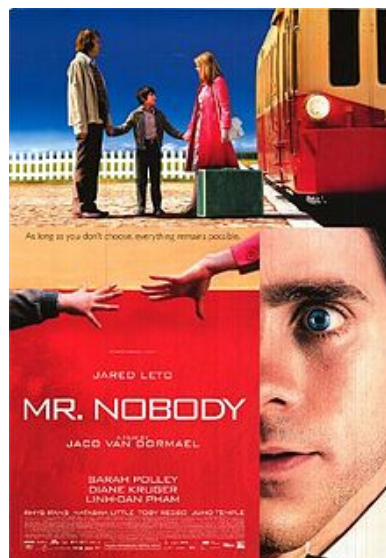


Gambar 1.2 Potongan adegan *little boy* “*Little Boy*”

Sumber: <https://indoxxi.bz/movie/little-boy-2015-subtitle-indonesia-5i9u/play>

## 2. *Mr Nobody* (2009)

Film yang di sutradarai oleh Jaco Van Dormael dengan genre drama, fantasi, romance yang bercerita Pada tahun 2092, tokoh utama Nemo yang berumur 118 tahun yang menceritakan hidupnya dengan reporter terkait Ingatan yang kurang jelas, membuat ia berpikir bahwa umurnya masih 34 tahun. Nemo yang menceritakan tentang kisah hidupnya yang sering berubah-ubah karena ingatan yang kurang jelas membuat ia terjebak dalam cerita dan ingatannya, di dalam ingatan memiliki beberapa alur yang sangat absurd dimana ia bercerita tentang kedua orangtuanya yang bercerai disaat ia masih kecil dan ia sedang terjerumus dengan pengalaman hidup yang pelik.



Gambar 1.3 Poster film “*MR No Body*”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0485947/>

Penciptaan karya seni berupa film fiksi “Pembawa Pesan” akan menggunakan teknik pengambilan gambar yang dominan dinamis yang sama seperti film “*Mr Nobody*”. Serta *mood and look* pada film “*Mr Nobody*” akan digunakan pada sebagian scene pada film “Pembawa Pesan” dan Melalui teknik subjektif kamera dengan pengambilan gambar yang dinamis membuat film menjadi lebih dekat dengan tokoh utama, dimana tokoh utama tidak lepas dari kamera yang akan memberikan kedekatan penonton terhadap tokoh utama dan penonton lebih fokus pada tokoh utama terkait sebab akibat yang terjadi dalam film.



Gambar 1.4 Potongan adegan film “*MR No Body*”

Sumber: <https://indoxxi.bz/movie/mr-nobody-2009-subtitle->

### 3. *Son Of Saul* (2015)

“*Son of Saul*” adalah film drama, *War* 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 Geza Rohrig), seorang anggota *sonderkomando* Hungaria.



Gambar 1.5 Poster film "*Son Of Saul*"  
 Sumber: <http://www.cineman.ch/en/movie/2015/SaulFia/>

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. Ekspresi wajah serta gestur yang dilakukan oleh Saul memberikan informasi secara nonverbal dengan dialog yang minim membuat rasa ingin tahu penonton terhadap sebab akibat yang dilakukan oleh Saul.

Sudut pandang tokoh utama pada film "*Son of Saul*" menjadi referensi tokoh utama "Pembawa Pesan" di mana penonton akan mengikuti tokoh utama di sepanjang film, dan memberi kesan rasa ingin tahu dan penasaran terhadap penonton karena penonton hanya mengetahui informasi sebatas melalui tokoh utama, agar penonton terlihat lebih mengikuti alur cerita, karena setiap alur cerita memiliki motivasi di setiap adegannya.



Gambar 1.6 Potongan adegan film "Son Of Saul"

Sumber: <https://indoxxi.bz/movie/son-of-saul-2015-subtitle-indonesia-77aq>

#### 4. *Daydreaming* (Radiohead)

Lagu dari band asal Inggris, lagu ini dirilis tanggal 6 Mei 2016 dan dijadikan sebuah karya *audio visual* di mana menceritakan tentang seorang pria yang tengah berjalan menuju tempat yang dituju, ia melewati beberapa tempat seperti lorong, rumah sakit, tempat umum lainnya melalui sebuah pintu dan sampai akhirnya ia sampai di tempat yang ia tuju yaitu sebuah gua dikelilingi gunung bersalju, pria itu langsung tidur di tengah api unggun itu.



Gambar 1.7 Potongan adegan videoklip Radioheadband "DayDreaming"

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TTAU7ILDZYU>

Alur cerita yang linear dengan teknik *editing jump cut* pada karya audio visual dari lagu yang berjudul *daydreaming* ini akan digunakan pada film "Pembawa Pesan" bertujuan untuk membuat kesan *setting* mimpi tanpa harus menginformasikan dengan verbal bahwa sebagian cerita menggunakan *setting* mimpi dari tokoh utama, serta membantu dalam membangun *curiosity*/rasa ingin tahu penonton terhadap film "Pembawa Pesan"