

JURNAL

**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

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

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*.

PENDAHULUAN

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 menghindar dari ayahnya di dalam mimpi.

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 pengelihatian, 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.

PEMBAHASAN

Konsep penciptaan karya film fiksi “Pembawa Pesan”, sutradara akan menjelaskan mengenai konsep pembuatan karya film fiksi “Pembawa Pesan”. Pada setiap divisi, dalam proses pembuatan karya film. Narasi terbatas atau penceritaan terbatas akan menjadi unsur utama pada alur film dalam membangun efek *curiousty* atau rasa keingintahuan yang ditujukan pada penonton. Sehingga sutradara akan menelaah ulang pada naskah dengan memberikan informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu karakter saja, sehingga mendukung efek *curiosity* atau rasa keingintahuan serta dramatik pada setiap adegan-adegan tertentu.

Skenario “Pembawa Pesan” diproduksi menjadi karya *audio visual* atau film dengan *genre* drama yang menggunakan konsep penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton. Berikut ini penjelasan secara runtut perihal keterkaitan karya film dengan penerapan konsep yang digunakan oleh sutradara.

1. Penyutradaraan

Penerapan penceritaan terbatas pada film “Pembawa Pesan” dengan mengikuti alur tokoh utama Vian, di manakamera terus mengikuti Vian sehingga penonton hanya mendapatkan informasi yang terkandung dalam film hanya melalui tokoh utama yaitu Vian. Selain itu penerapan subjektif kamera yang dilakukan guna mendukung penerapan penceritaan terbatas walaupun tidak disebagian film teknis subjektif kamera diterapkan, namun konsep ini sangat membantu untuk memberi efek penasaran penonton atau *curiosity* yang di manapenonton seperti bertanya-tanya tentang alur film yang informasi nya kurang *general* dan dibantu dengan penerapan *character driven story* yang membuat alur sepenuhnya dibawa oleh tokoh utama Vian.

Film “Pembawa Pesan” yang secara garis besar menceritakan tentang Seorang ayah yang menyelamatkan anaknya dari kematian melalui sebuah mimpi, tetapi mengalami hambatan ketika anaknya menghindar karena merasa tidak mengenal sosok ayahnya dalam dunia alam bawa sadar, tetapi film ini menggunakan sudut pandang anaknya agar penerapan penceritaan terbatas lebih terasa apabila menggunakan sudut pandang anaknya yang tidak mengetahui sosok ayahnya didalam mimpi dengan didukung oleh teknis *editing discontinuity* yang didalamnya bertentangan dengan aturan *continuity*, dengan menerapkan alur linier dengan memadukan cuttingan *jump cut*, hal ini bertujuan untuk menciptakan efek yang akan tampak seperti seorang karakter atau obyek berpindah posisi atau berpindah lokasi secara mendadak dan tidak wajar sebagai informasi secara tersirat bahwa tokoh utama tengah berada dialam bawah sadarnya atau bisa disebut juga mimpi. Hal itu juga dibantu oleh penataan artistik seperti *property*, *wardrobe* dan *makeup* serta menggunakan *setting* realis, gaya yang di managaya itu mendekati hasil sebuah *setting* yang realistik atau menampilkan sebuah keadaan nyata yang mendekati keadaan sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk membangun kesan rasa ingin tahu ketika suasana mimpi digunakan *setting* realis. Pada akhir film akan dijelaskan keseluruhan informasi yang terbatas dengan sebab akibat yang muncul dari film tersebut.

2. Pembahasan Naratif dan Sinematik Film

Hasil penggabungan shot film “Pembawa Pesan”, hingga menjadi sebuah susunan film yang kasar atau *rough cut* mencapai 26 menit. Setelah mengalami berkali-kali pemotongan dan pembungan adegan serta dialog yang dianggap menurunkan tensi film akhirnya film diputuskan durasi film mencapai kurang lebih 24 menit pada tahap *fine cut*. *Picture lock* pada tahap ini proses merapikan atau memeriksa seluruh susunan *shot* hingga menjadi sebuah film yang sudah disepakati antara sutradara dan penyunting gambar hingga melalui proses *mixing audio*, *scoring* dan *online editing*. Susunan shot dan beberapa elemen yang masuk dalam proses pascaproduksi sudah terselaikan menjadi sebuah film secara utuh yang sesuai dengan kesepakatan bersama.

film “Pembawa Pesan” akan dijabarkan melalui dua unsur yaitu secara naratif dan sinematik. Unsur naratif menjelaskan sebab akibat dalam suatu peristiwa yang terkandung dalam cerita secara detail dan informasi apa yang terkandung didalam film sedangkan unsur sinematik menjelaskan tentang bagaimana cerita itu dibuat. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana konsep penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton diterapkan sutradara dalam film “Pembawa Pesan”.

a. *Scene* 1 INT. STASIUN KERETA - ruang tunggu. day (MIMPI)

Film fiksi “Pembawa Pesan” pada awal film yaitu pada *scene* 1 dibuka dengan sebuah tangan kecil sedang memegang mainan *action figure* thor dan diperjelas dengan *Visual* Vian (11) yang sedang duduk diam disebuah stasiun. Pada *scene* 1 menjadi pengenalan tokoh utama yang tidak diinformasikan secara utuh dan juga menjadi awalan konflik ketika Vian (11) dipertemukan oleh pria misterius yang ternyata ayahnya tetapi Vian merasa terganggu dan takut akan kehadiran ayahnya karena Vian tidak mengenalinya didalam mimpi. pada awalan *scene*, sebab akibat yang mulai dibangun dengan kurangnya informasi yang didapat penonton membuat penonton penasaran karena hanya menerima informasi yang terkandung dalam film hanya melalui tokoh utama.



Gambar 5.43 *Screenshot scene 1*
adegan Vian sedang duduk terdiam di stasiun kereta api



Gambar 5.44 *Screenshot scene 1*
adegan Vian terdiam di stasiun



Gambar 5.45 *Screenshot scene 1*
adegan Vian Sedang memainkan mainannya dan kaget ada sesuatu tepat di kirinya

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosity penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius.

Curiosity: Siapa sosok pria misterius?

Perwujudan Tokoh: Gerak tubuh Vian yang mencoba mengidentifikasi sosok pria misterius.

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera tidak akan meninggalkan tokoh utama.

Artistik: konsep artistik juga mendukung pada setiap elemen-elemen artistik seperti *handprop*, *property*, *wardrobe*, dan *makeup* yang realistis dan terkesan natural serta tidak memunculkan hal-hal yang menginformasikan bahwa Vian sedang bermimpi hal ini di terapkan bertujuan agar penonton merasa penasaran secara informasi perihal setting lokasi yang realistis tetapi suasana yang dibangun tidak mencerminkan lokasi stasiun pada umumnya.

Penataan Cahaya: konsep cahaya yang terkesan pictorial light agar lebih memberi kesan mimpi dengan intensitas cahaya yang tinggi.

b. *Scene 2* INT. Stasiun Kereta Api – Kamar Mandi. Day (MIMPI)

Scene 2 menunjukkan Vian yang sedang ketakutan dengan pria misterius itu dan mencoba menenangkan diri dengan berbicara oleh mainannya yaitu thor. *Scene 2* menerapkan *character driven story* untuk mendukung konsep penceritaan terbatas dengan alur yang dibawa oleh tokoh utama makin mempersempit informasi yang didapat penonton lebih terkerucut. Karena pada *scene* ini hanya menjelaskan dampak yang terjadi pada *scene* sebelumnya membuat penonton secara naratif masih menimbulkan rasa penasaran dengan masih menyembunyikan informasi yang terkandung dalam film.



Gambar 5. 46 *Screenshot scene 2*
adegan Vian ketakutan



Gambar 5.47 *Screenshot scene 2*
adegan Vian ketakutan dan mencoba menenangkan diri



Gambar 5.48 *Screenshot scene 2*
adegan Vian berbicara dengan thor

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosiy penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius.

Curiosity: Siapa sosok pria misterius dan Vian ketakutan dengan pria misterius.

Perwujudan Tokoh: Gerak tubuh Vian yang ketakutan dan mencoba menenangkan diri dan berbicara dengan Thor.

Penyuntingan gambar: konsep penyuntingan gambar dengan teknik *discontinuity* yang menggunakan *cutting jump cut* dengan alur linier. Hal ini bertujuan untuk membangun kesan mimpi melalui konsep penyuntingan gambar dengan informasi disampaikan secara tersirat, diharapkan pada penerapan konsep tersebut bisa memberi petunjuk kepada penonton dengan informasi yang ditahan sampai akhir film.

c. *Scene 3 EXT. Padang Pasir. Day. (MIMPI)*

Scene 3 menunjukkan Vian yang membuka pintu dengan tetap waspada dan memeriksa keadaan disekitarnya dan dengan tiba-tiba ia terkaget ketika melihat sosok pria misterius tengah berdiri dihadapannya, sontak Vian langsung berlari sekencang-kencang sampai akhirnya ia terjatuh. Vian menyuruh pria misterius itu untuk pergi tetapi pria misterius itu tetap mendekat, Akhirnya Vian menyerah dan meringkuk ketakutan. Pada scene ini meninformasikan bahwa Vian tengah tidak berada didalam dunia nyata terlihat pada pintu yang ada ditengah-tengah padang pasir dan menekan kepada tokoh Vian bahwa sosok pria misterius bukan orang baik-baik dan menakutkan dari sudut pandang Vian. Hal ini bertujuan agar pemahaman penonton sama dengan Vian bahwa sosok pria misterius bukan orang baik-baik dan harus dihindari oleh Vian.



Gambar 5.49 *Screenshot scene 3.*
adegan Vian membuka pintu



Gambar 5.50 *Screenshot scene 3*
adegan Vian melihat pria misterius.



Gambar 5.51 *Screenshot scene 3.*
adegan Vian menyuruh pria misterius pergi.



Gambar 5.52 Screenshot scene 3 adegan Vian ketakutan.

Scene ini didukung dengan penerapan teknis subjektif kamera di mana ditekanankan pada setiap *shot* kamera yang akan menginformasikan perihwal sebab akibat melalui perubahan ekspresi Vian. Didukung dengan Hal ini diterapkan tanpa mengurangi konsep untuk mendukung penceritaan terbatas serta rasa ingin tahu atau *curiosty* penonton terhadap film “Pembawa Pesan”.

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosiy penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius.

Curiosity: kenapa pria misterius mengejar Vian?

Perwujudan Tokoh: mencoba lari dan menyuruh pria misterius untuk pergi.

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera tidak akan meninggalkan tokoh utama.

Artistik: konsep artistik yang menginformasikan dan memberi petunjuk secara setting dan *property*, bahwa dasarnya Vian tengah tidak berada didunia nyata dengan sangat jelas terlihat pada peletakkan pintu yang sangat tidak logis, di mana pintu diletakkan ditengah tengah padang pasir.

d. *Scene* 4 EXT. Taman Bermain. Day. (MIMPI)

Scene 4 menunjukkan secara untuh bahwa *scene* 1, 2, dan 3 adalah mimpi hal itu dijelaskan pada *scene* 4. Di mana Vian mengenakan piyama rumah sakit tengah meringkuk disebuah taman bermain yang di mana banyak anak-anak bermain dan mengenakan piyama ruamah sakit lalu Yudis menggoyangkan

pundak Vian. Dengan bingungnya Vian menjelaskan hal yang dialaminya tadi, namun hal tersebut dibantah oleh Yudis dengan menekankan kepada Vian bahwa itu hanyalah mimpi lalu Yudis mengajak Vian untuk bermain dengan teman-teman yang lainnya dan samapi akhirnya Vian merasa kelelahan dan tidur direrumputan taman bermain. Hal ini bertujuan untuk membingungkan penonton dan rasa penasaran penonton tentang *scene* sebelumnya sudah dijelaskan pada *scene* 4.



Gambar 5.53 Screenshot scene 4
adegan Vian melihat sekitar.



Gambar 5.54 Screenshot scene 4
Adegan Vian berdialog dengan Yudis.



Gambar 5.55 *Screenshot scene 4*
Adegan Vian sedang bermain.



Gambar 5.56 *Screenshot scene 4*
adegan Vian tertidur.

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosiy penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius,
Tidak menjelaskan siapa anak-anak berseragam rumah sakit.

Curiosity: Siapa anak-anak yang ada disekitar Vian?

Perwujudan Tokoh: Vian sedang bermain mencoba melupakan hal tentang
pria misterius.

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera
tidak akan meninggalkan tokoh utama.

Penyuntingan gambar: teknis penyuntingan gambar dengan teknik
discontinuity menggunakan *cutting jump cut* dengan alur yang linier dijelaskan
pada *shot 1* ketika *scene* sebelumnya Vian sedang ketakutan ketika dihampiri

oleh pria misterius hal itu tersebut bertujuan untuk menjelaskan secara tersirat bahwa Vian masih mengalami proses mimpi.

Artistik: konsep artistik realistik dibangun sangat baik mulai dari *property*, *handprop*, *wardrobe* serta *make up* didalam *setting scene* 4. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan nyata agar penonton mengira-ngira bahwa Vian sudah kembali dunia nyata tanpa mengetahui bahwa Vian masih mengalami proses mimpi.

e. *Scene* 5 INT. Rumah Sakit - Ruang Anak. Day. (MIMPI)

Scene 5 menunjukkan bahwa Vian mendengar suara wanita yang membangunkannya dan mulai terbangun dikarenakan suara Yudis yang sangat keras membangunkan Vian, setelah Vian bangun ditengah-tengah keramaian anak-anak bermain mainannya di ruang rumah sakit. Ekspresi wajah Vian terlihat serius lalu ia mulai sadar bahwa mainan *action figure* thornya hilang. Vian mulai mencari mainan thornya dan menanyakan kepada seluruh anak-anak didalam ruangan. Akhirnya Vian menemukan mainan yang dipegang oleh pria misterius diluar jendela kaca ruangan rumah sakit. Hal ini bertujuan untuk memunculkan rasa penasaran kembali kepada penonton ketika mainan Vian hilang dimana. Karena pada *scene* sebelumnya yaitu *scene* 4 tanpa disadari Vian sudah tidak memegang mainannya.



Gambar 5.57 Screenshot *scene* 5 adegan Vian terbangun.



Gambar 5.58 *Screenshot scene 5*
adegan Vian memandangi salah satu anak.



Gambar 5.59 *Screenshot scene 5*
adegan Vian memandangi sesuatu.



Gambar 5.60 *Screenshot scene 5.*
adegan pria misterius memegang thor

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosity penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius,

Tidak menjelaskan siapa anak-anak berseragam rumah sakit.

Curiosity: mainan Vian hilang dimana?

Perwujudan Tokoh: Vian sedang mencari thornnya yang hilang, dan akhirnya menemukan thornnya yang hilang.

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera tidak akan meninggalkan tokoh utama.

Penyuntingan gambar: teknis penyuntingan gambar dengan teknik *discontinuity* menggunakan *cutting jump cut* dengan alur yang linier dijelaskan pada *shot* 1 ketika *scene* sebelumnya Vian sedang ketakutan ketika dihampiri oleh pria misterius hal itu tersebut bertujuan untuk menjelaskan secara tersirat bahwa Vian masih mengalami proses mimpi.

Artistik: Konsep artistik yang yang realis sangat mendukung dalam hal menyembunyikan informasi bahwa Vian masih mengalami proses mimpi.

f. *Scene* 6 - 6aINT. Rumah Sakit - Lorong. Day (MIMPI)

Scene 6 dan 6a menunjukkan kekesalan Vian terhadap sosok pria misterius yang telah mengambil mainannya dan Vian menyuruh pria misterius untuk mengembalikan mainannya. Namun pria misterius hanya diam mematung dengan tatapan dingin memandangi Vian, lalu Vian mulai ketakutan, tiba-tiba pria misterius langsung menggendong Vian, Vian langsung berontak dan berteriak minta tolong. Pria misterius itu berhenti dan menurunkan Vian bebarengan dengan suara anak-anak mengajak Vian. Vian pun langsung meneriaki anak-anak yang hanya diam saja salah satu anak menyuruh Vian untuk ikut dengan mereka lalu Vian berteriak marah menyuruh pria misterius untuk mengembalikan mainannya, pria itu berjalan menghampiri Vian dan memberikan mainannya. Wajah pria misterius yang terlihat sedih ketika ia mengelus kepala Vian dengan lembut Vian yang hanya diam menunduk ketakutan sambil memeluk mainannya, lalu pria misterius langsung pergi meninggalkan Vian. Vian pun membalikkan badanya berjalan menuju anak-anak ditengah-tengah ia berjalan Vian kaget melihat Yudis

dengan wajah memelas menggelengkan kepalanya, Vian terdiam sejenak dan melanjutkan langkahnya lalu Vian mendengar suara seorang wanita dan seorang pria yang sedang membangunkan Vian. Vian terkaget lagi ketika Yudis memperlihatkan gelang ditangan kananya langsung Vian melihat gelang yang ada ditangan kananya. Dengan wajah sedih Vian langsung berlari mengejar pria misterius, dari kejauhan pria misterius berjalan didalam lorong menuju sebuah pintu. Vian langsung berlari menghampiri pria misterius itu dan menggandeng tangannya lalu mereka berdua menuju pintu yang setelah dibuka cahaya yang berlebih berasal dari dalam pintu itu. Pada *scene 5* menjadi sebuah puncak dari konflik yang dibangun dari awal *scene 1* dan berbagai informasi yang sengaja disembunyikan pada awal *scene 1* sampai *scene 5*. Informasi tidak ditunjukkan dan dijelaskan secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk membuat penonton merasa penasaran dengan siapa pria misterius itu dan siapa yudis dan kenapa Vian harus berlari menghampiri pria misterius itu informasi itu akan ditahan sampai akhir film.



Gambar 5.61 Screenshot scene 6
adegan Vian meminta thor



Gambar 5.62 *Screenshot scene 6*
adegan Vian dibopong pria misterius.



Gambar 5.63 *Screenshot scene 6*
adegan Yudis memperlihatkan
gelangnya.



Gambar 5.64 *Screenshot scene 6*
adegan Vian terlihat kaget.



Gambar 5.65 *Screenshot scene 6a*
adegan Vian berlari mengejar pria misterius.



Gambar 5.66 *Screenshot scene 6a*
adegan pria misterius membuka pintu.

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosiy penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius,
Tidak menjelaskan siapa anak-anak berseragam rumah sakit.

Curiosity: Apa tujuan pria misterius itu?

Kenapa Vian mengejar pria misterius?

Siapa Yudis sebenarnya?

Perwujudan Tokoh: Vian berhati-hati dan mulai tersadar ada keganjilan pada dirinya dan anak-anak.

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera tidak akan meninggalkan tokoh utama.

Artistik: Pada setting artistik lorong yang terlihat suram dengan didukung oleh pengerjaan penata cahaya yang menggambarkan suasana yang suram tetapi ketika pria misterius membuka pintunya terlihat ada cahaya berlebih yang berasal dari dalam pintu itu. Hal itu bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa Vian benar benar sedang mengalami sebuah mimpi dan memberikan rasa ingin tahu penonton ketika membuka pintu terlihat cahaya yang berlebih menyinari wajah Vian.

Penataan suara: Dengan menerapkan *inkternal diegetic sound* suara wanita yang terdengar pada saat adegan Vian berjalan menuju anak-anak hal itu bertujuan untuk menunjang kesan rasa penasaran penonton terhadap suara yang tidak terlihat sumbernya.

g. *Scene 7* INT. Rumah Sakit - Kamar Rawat. Day

Scene 7 merupakan jawaban dari semua pertanyaan yang terkandung dalam *scene* sebelumnya, di mana Vian yang mengalami mimpi pada saat ia sedang kritis dirumah sakit. Vian yang dibantu dokter menggunakan alat pacu jantung dan akhirnya Vian sadar, setelah Vian sadar ia menoleh ke sebelah kiri ekspresi berubah seperti ada sesuatu yang janggal pada arah kiri Vian, Ia melihat Yudis yang tidak sadarkan diri tergeletak dirumah sakit yang sama denganya. Vian mulai tertegun akhirnya ibu Vian mencoba berbicara dengan Vian perihal kabar ia sembuh sampai di telinga ayahnya, ayahnya pasti senang mendengar kabar itu.



Gambar 5.67 Screenshot *scene 7* adegan Vian terbangun dari koma.



Gambar 5.68 *Screenshot scene 7*
Adegan Vian memandangi sesuatu.



Gambar 5.69 *Screenshot scene 7*
adegan ekspresi Yudis sedang koma.

Penceritaan Terbatas untuk membangun Curiosiy penonton:

Penceritaan Terbatas: Tidak menjelaskan identitas Sosok pria misterius,

Curiosity: siapa sosok pria misterius?

Perwujudan Tokoh: Vian terbangun dalam kondisi kritisnya

Sinematography: konsep *sinematography* subjektif kamera di mana kamera tidak akan meninggalkan tokoh utama.

h. *Scene 8* EXT. Depan Masjid. Day

Scene 8 menjadi sebuah akhiran film menjawab semua informasi yang belum terjawabkan, mengenai siapa pria misterius yang ada didalam mimpi Vian. Ayah Vian sedang duduk ditangga masjid dan menerima telpon dari istri atau ibu Vian mengenai kesembuhan Vian. Ayah Vian yang senang bercampur rasa haru ketika menerima kabar tersebut. Setelah ayah Vian menutup telpon ia mengambil mainan thor yang akan diberikan kepada Vian ketika ia sembuh, mainan itu langsung dipeluk aya Vian dengan ekspresi haru.



Gambar 5.70 *Screenshot scene 8*
adegan ayah Vian menerima kabar bahwa Vian sadar dari koma.



Gambar 5.71 *Screenshot scene 8*.
adegan ayah Vian memandangi thor.

scene 8 semua informasi yang dibatasi akhirnya dijelaskan dengan detail siapa tokoh pria misterius dan kenapa thor jadi mainan kesayangan Vian.

Penerapan penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton dapat dilakukan dalam berbagai teknik melalui unsur naratif dan sinematik. Hal yang penting dalam Pembatasan informasi atau bisa disebut penceritaan terbatas adalah di mana penonton mengetahui melalui tokoh utama atau informasi yang sama dengan tokoh utama serta penonton tidak lepas dari tokoh utama. Sehingga penonton mendapatkan informasi hanya melalui alur dan sudut pandang dari tokoh utama. Dalam keseluruhan film “Pembawa Pesan” Ada beberapa adegan dan dialog yang terpaksa dihilangkan, hal tersebut disepakati oleh sutradara, penyunting gambar yang bertujuan untuk menjaga keutuhan alur secara naratif dan sinematik. Beberapa adegan dan dialog yang terpaksa dihilangkan tidak mengurangi konsep yang diterapkan sutradara pada film “Pembawa Pesan”.

KESIMPULAN

Penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton pada film “Pembawa Pesan” diwujudkan dengan melakukan proses mulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi dengan berbagai hambatan-hambatannya. Proses tersebut diawali dengan melakukan diskusi dengan seluruh tim baik dari para tokoh dan seluruh kru yang terlibat dalam proses penciptaan film “Pembawa Pesan”. Sutradara memberi arahan serta berdiskusi dengan seluruh kru film “Pembawa Pesan” dengan mengacu pada skenario. Hasil arahan dan diskusi kemudian menghasilkan sebuah elemen-elemen secara naratif dan sinematik dalam mewujudkan film “Pembawa Pesan”. Sutradara memberi arahan pemain yang mengacu pada skenario guna melakukan pendalaman karakter tokoh, hasil dari penafisiran antara sutradara dan pemainnya akan disatukan hingga sutradara merasa konsep penyutradaraan sudah seluruhnya dimengerti oleh para pemainnya. Sutradara mulai melakukan latihan pemain dan diskusi-diskusi terkait capaian di setiap latihan. Penceritaan terbatas akhirnya berhasil diterapkan sutradara melalui pendalaman karakter tokoh dengan baik dengan sesuai pencapaian dan kesepakatan

selama proses penciptaan karya film “Pembawa Pesan”, hal tersebut juga didukung oleh elemen-elemen secara naratif dan sinematik untuk membangun unsur dramatik yaitu rasa ingin tahu atau *curiosity* penonton.

Penerapan Penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton berhasil tersampaikan melalui penekanan sebab dan akibat yang dimunculkan oleh karakter tokoh utama, yang digambarkan pada serangkaian adegan di dalam film “Pembawa pesan”. Penerapan tersebut mampu menggambarkan di awal *scene* di mana pengenalan Vian selaku tokoh utama diinformasikan tidak secara detail dengan tingkah laku Vian dan dialog yang minim serta elemen-elemen sinematik yang mendukung, hal tersebut mampu menimbulkan rasa keingintahuan penonton terhadap Vian selaku tokoh utama. Informasi yang ditahan mampu menimbulkan rasa ingin tahu penonton terkait apa yang sedang dilakukan tokoh utama di setiap *scene* yang ada di dalam film “Pembawa Pesan”.

Pada akhirnya sutradara menjadi seorang intrepetator dan kreator ternyata begitu penting untuk kelancaran dan kelangsungan proses penciptaan karya film. di dimana begitu banyak hambatan-hambatan pada proses penciptaann film. memberi arahan dan berdiskusi dengan baik kepada seluruh tim adalah salah satu cara untuk membangun sebuah visi dan misi untuk keberhasilan dalam proses penciptaan film “Pembawa Pesan”.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, M. Widagdo & Gora, Winastyawan S. (2004). *Bikin Sendiri Film Kamu: Panduan Produksi Film Indonesia*. Yogyakarta.
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film* (Diterjemahkan oleh Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David, dan Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*. Wisconsin: University of Wisconsin, 2013.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiarsana Indonesia, 2004.
- Mascelli, Joseph V, terj. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: IKJ Fakultas Film dan Televisi. 2010.
- Morissan, M.A. 2011. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana
- Naratama, *Menjadi Sutradara televisi: Dengan Single dan Multi Kamera*, Jakarta: Grasindo. 2004.
- Nurdin, Masfil. 1984. *Film and The Director*. Jakarta: yayasan Citra.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythme: Shaping the Film Edit*. Elsevier.Inc, 2009.
- Prastista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing: Film Techniques and Aesthetics*. Oxford: Elinor Actipis.
- Saroengallo, tino. 2008. *Sebuah dongeng produksi film*. Jakarta: PT Intisari Mediatama.
- Sitorus, Eka D. *The Art Of Actin : Seni Peran untuk Teater, Film, & Tv*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Subroto, Darwanto S, 1994, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press

Suwarsono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.

Yusa Biran, Misbach. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya. 2006.

DAFTAR WEBSITE

<https://www.dosenpsikologi/> Psikologi Keluarga - Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Penjelasan.

[https://www.wartaandalas.com/Ayah Ibu Biologis, Ayah Ibu Sosiologis.](https://www.wartaandalas.com/Ayah%20Ibu%20Biologis,%20Ayah%20Ibu%20Sosiologis)

www.latarbelakang.com > Seni Teater

<http://scdc.binus.ac.id/himpsiko/2017/04/analisis-mimpi-sigmund-freud/>