

**JURNAL**  
***NARRATIVE ELLIPSIS* SEBAGAI PENGUAT EMOSIONAL**  
**PADA TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN**  
**FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”**

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



Disusun oleh:  
**Rony Ramadhan**  
NIM. 1410724032

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

2018

**JURNAL**  
**NARRATIVE ELLIPSIS SEBAGAI PENGUAT EMOSIONAL**  
**PADA TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN**  
**FILM FIKSI “SASMITA NARENDRA”**

**ABSTRAK**

Suatu cerita mempunyai awal dan akhir, namun dalam skenario, awal dan akhir itu hanyalah dalam pengertian fisik, yakni bahwa ada halaman terakhir. Secara struktural, cerita tidak maju kemana – mana. Tepatnya, setiap kali maju ia melingkar dan seterusnya, sehingga ketika cerita berakhir, dari strukturnya terbentuk sebuah *elips*. Maka skenario, dan kemudian filmnya, disebut ellipsis. Skripsi karya seni audio visual berjudul ***Narrative Ellipsis Sebagai Penguat Emosional pada Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi “Sasmita Narendra”*** ini bertujuan memperkuat emosional dan tensi dramatik yang dialami tokoh utama. Penonton diajak untuk merasakan tingkatan emosional tokoh utama dan unsur dramatik dalam film tersebut.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film fiksi “Sasmita Narendra” yang menceritakan seorang suami yang diselingkuhi oleh istrinya dengan teman semasa kuliahnya. Beranjak dari ketertarikan dengan keris singo barong luk 7 sebagai simbol kekuasaan dalam filosofi budaya Jawa. Berusaha menciptakan sebuah film fiksi yang mengangkat budaya kearifan lokal. *Narrative Ellipsis* sebagai penguat emosional tokoh utama ditunjukkan pada adegan mimpi yang memperlihatkan proses tingkatan emosi dan ketegangan pada tokoh utama.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada emosional tokoh utama dalam setiap adegan pengulangan mimpi. Secara penceritaan, mimpi yang berulang-ulang hingga membentuk sebuah elips, menunjukkan agar penonton merasakan perbedaan tingkatan ketegangan yang dialami tokoh utama.

Kata Kunci: *Narrative Ellipsis*, Penyutradaraan, Film Fiksi

## PENDAHULUAN

Film berjudul “Sasmita Narendra” merupakan asal kata sansekerta yang mempunyai arti ungkapan atau sindiran secara halus terhadap seseorang. Film ini mengangkat isu keseharian dan perselingkuhan dalam keluarga antara hubungan suami dan istri. Suami merupakan sosok kepala rumah tangga dalam setiap keluarga, peran tersebut sangat penting dalam menafkahi istrinya secara lahir dan batin. Menafkahi secara lahir dikaitkan dengan persoalan materi, namun dalam peran kepala keluarga kurangnya perhatian dalam menafkahi secara batin yang dikaitkan dengan kepuasan, kejantanan dan hadirnya seorang anak, sangat berpengaruh dalam hubungan keluarga sehingga seorang istri menginginkan hal tersebut dapat menambah suasana dalam keluarga menjadi sangat bahagia. Berbagai aspek dalam kehidupan berkeluarga selalu terdapat gesekan-gesekan yang kadang menimbulkan konflik, salah satunya adalah rasa cinta ataupun rasa benci.

Film dirasa tepat untuk menceritakan tentang permasalahan kecemburuan, kerakusan, kekuasaan, dan kehidupan social dalam keluarga. Perselingkuhan menjadi jalan pintas untuk mendapatkan keinginan batin yang belum diberikan oleh suami. Terlebih sebuah kasus seorang teman dekat menjadi selingkuhan istrinya. Melalui film semua bentuk kehidupan dapat dikemas melalui simbol-simbol dan aktivitas imajinatif yang dapat menyampaikan realitas serta memberikan harmoni ataupun sekedar menghibur.

Penonton tidak hanya disajikan dengan berbagai macam teknik visual yang dapat memanjakan mata pada film “Sasmita Narendra” namun diberikan pengalaman penonton dengan penceritaan berbentuk bulat atau disebut *narrative ellipsis* yang ditampilkan sutradara sebagai penguat emosional pada tokoh utama. Penguat emosional tersebut merupakan bentuk tingkatan emosi yang dialami tokoh utama dalam setiap konflik dimimpinya. Sutradara terlebih dahulu merancang tingkatan emosional dengan *narrative ellipsis* yang bertujuan dan motivasi pada setiap pengulangan adegan mimpi yang dialami tokoh utama

sebagai nilai dalam film itu sendiri maupun berimbas kepada penonton yang ikut larut merasakan konflik dalam cerita.

Gagasan cerita film "Sasmita Narendra" berangkat dari pengalaman pribadi dalam keluarga yang menjalankan hubungan suami istri, yang dimana istri menginginkan seorang keturunan namun belum bisa terpenuhi oleh suaminya sehingga mencari dengan teman lamanya. Film ini akan menyajikan cerita yang unik, ringan dengan permasalahan tentang perselingkuhan namun dikemas dengan berbagai macam bentuk simbolisasi kebudayaan di Jawa, mengenai pemaknaan mimpi serta benda pusaka asli dari Indonesia yaitu keris, melalui medium tersebutlah cerita akan disampaikan sebagai penguat emosional tokoh utama. Film ini menceritakan tentang permasalahan keluarga yang dialami oleh sepasang suami istri bernama Sutrisno (Suami) dan Tini (Istri) yang sudah menikah beberapa tahun namun belum dikarunia keturunan. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi si istri yang menginginkan seorang anak untuk menghiasi kebahagiaan dalam rumah.

Salah satu tujuan dari penciptaan film ini antara lain memberikan alternatif tontonan kepada masyarakat dengan mencoba memberikan pengenalan tentang sebuah film yang mengangkat budaya lokal serta menciptakan film fiksi "Sasmita Narendra" yang diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin tahu penonton dengan cerita yang dikemas dengan *Narrative Ellipsis*. Dari tujuan tersebut diharapkan memberikan manfaat untuk dapat memahami lebih jauh tentang teknik penyajian cerita dengan *Narrative Ellipsis* dalam sebuah drama film fiksi dan juga menjadikan film sebagai media hiburan yang tetap mengandung nilai edukasi.

Pembuatan film fiksi "Sasmita Narendra" dengan penceritaan *Narrative Ellipsis* merupakan bagian refleksi dan inspirasi dari beberapa karya film yang sudah ada sebelumnya. Beberapa film tersebut yaitu : *Rahsomon*, *Mother!*, *Happy Death Day*, *Looper* dan *Ruah*.

1. ***Rashomon*** menceritakan tentang berbagai macam persepsi tentang cerita pembunuhan yang terjadi oleh seorang Samurai di Jepang, sutradara Akira Kurozawa sangat pintar dalam merangkum setiap permasalahan cerita menjadi berbagai macam versi yang dikemas

dengan penceritaan *ellipsis*. Dari film *Rashomon* inilah menjadi salah satu acuan dalam mengemas film fiksi pendek “Sasmita Narendra”.

2. ***Mother !*** film besutan sutradara Daroon Arnofsky yang dibintangi oleh Jenifer Lawrence dan Javier Bardem sebagai pasangan suami ketika hubungannya tengah diuji. Hubungan mereka terganggu ketika ada tamu tak diundang yang datang ke rumah mereka dan mengganggu ketenangan mereka. Kehidupan dirumah terpencil terganggu oleh hadirnya pasangan misterius yang datang dan menginap dirumah mereka. Latar belakang cerita serta setiap permasalahan tersebut akan dikemas dalam satu tempat dengan beberapa kejadian yang aneh pada film fiksi “Sasmita Narendra”.
3. ***Happy Death Day*** menceritakan tentang kisah dari seorang mahasiswi bernama Tree Gelbman (Jessica Rothe) yang menghidupkan kembali hari pembunuhannya. Di mana terdapat berbagai detail yang janggal hingga pada akhir yang mengerikan, dengan dari semua itu adalah agar dapat menemukan identitas dari sang pembunuh. Semakin hebat dia melawan pembunuhnya, semakin tak masuk akal cara dia mati, lalu bangun lagi. Semua itu dilakukannya untuk mengetahui siapa wajah bertopeng yang membunuh dia sebenarnya.

## OBJEK PENCIPTAAN

### 1. Skenario “Sasmita Narendra”

Objek penciptaan tugas akhir ini adalah skenario yang diberi judul “Sasmita Narendra” bercerita tentang Sebuah keluarga kecil yaitu Sutrisno dan Tini mereka berdua sudah menikah 7 tahun, tapi belum dikarunia anak. Sutrisno seorang kolektor dan juragan barang-barang antik serta istrinya hanya seorang ibu rumah tangga. Suatu ketika datang Rudi teman semasa kuliahnya berkunjung dan memberikan sebuah keris. Dari situlah permasalahan dimulai hingga kejadian-kejadian misterius dialami oleh Sutrisno.

## 2. Mimpi

Menurut Freud, kehidupan jiwa memiliki tiga tingkat kesadaran, yakni sadar (*conscious*), prasadar (*preconscious*), dan tak sadar (*unconscious*). Topografi atau peta kesadaran ini dipakai untuk mendeskripsikan unsur cermati (*awreness*) dalam setiap *event* mental seperti berpfikir dan berfantasi. Sampai dengan tahun 1920an, teori tentang konflik kejiwaan hanya melibatkan ketiga unsur kesadaran itu. Baru pada tahun 1923 Freud mengenalkan tiga model struktural yang lain, yakni *id*, *ego* dan *superego*.

Pembahasan tersebut juga berkembang dalam 3 makna mimpi yang ada di Jawa, yaitu **Titiony**, **Gondoyoni**, **Puspotajem**, beberapa makna serta filosofi yang terkandung pada setiap mimpi yang dialami. Tiga mimpi tersebut memiliki arti masing-masing pada waktu tertentu. Seperti Titiony mimpi yang terjadi pada pukul 22.00 – 24.00 WIB, biasanya isi mimpi hanya berkaitan dengan peristiwa hidup yang terjadi pada siang hari atau sebelumnya atau sisa masalah ketika kita masih terjaga. Kemudian Gondoyoni waktu antara pukul 24.00 – 03.00 WIB menunjukkan pada kualitas kejiwaan kita dalam mengarungi kehidupan, menyingkapkan apa yang tersembunyi di dalam diri kita agar dapat diketahui, diterima, dan kemudian diolah. Jika diketahui sebagai gangguan dalam kehidupan anda sehari-hari hendaknya segera dapat disingkirkan. Namun sebaliknya jika dirasaka hal itu sebagai dukungan bagi kehidupan anda, sebaiknya diterapkan dalam kehidupan selanjutnya. Puspa Tajam waktu antara pukul 03.00 – 06.00 WIB diartikan dan diyakini mengungkapkan adanya keterlibatan Allah SWT, dan kita ditantang untuk dapat mengenal suara, ajakan dan pesan kehadiran -Nya. Intinya adalah semua mimpi-mimpi itu merupakan kunci untuk kita dapat memahami apa yang sedang kita hadapi dan kita rasakan ketika mimpi itu terjadi. Semua itu juga tergantung pada kedekatan kita kepada Tuhan kita untuk dapat memahami tentang mimpi yang kita rasakan. (Aminudin 2018)

Medium penceritaan melalui mimpi sangat tepat untuk pengaplikasian penceritaan *ellipsis* sebagai penguat emosional pada tokoh utama. Dari situlah cerita akan berkembang hingga berulang-berulang kembali dengan

memberitahukan sebuah isyarat tentang perselingkuhan yang dialami oleh istrinya Sutrisno.

## LANDASAN TEORI

### A. Film Fiksi

Keberadaan film sudah ada sejak dulu. Sejarah film dunia dimulai pada era 1890-an. Penemuan dalam dunia fotografi berupa kamera menjadi faktor utama yang kemudian menjadi awal perkembangan film di era tersebut. Kamera *obscure* menjadi kamera pertama yang ditemukan yang kemudian menjadi awal terbentuknya industri film bioskop dan sinema. Perkembangan kamera yang kini semakin maju dan canggih juga secara tidak langsung turut mempengaruhi kualitas film yang diproduksi. Seperti yang diketahui bahwa kualitas film semakin bagus dari tahun ke tahun, setidaknya dari segi kualitas gambar dan visual grafis.

Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Sineas menawarkan sebuah solusi melalui filmnya dengan harapan tentunya bisa diterima dengan baik oleh orang yang menonton. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman orang tersebut terhadap aspek naratif serta aspek sinematik sebuah film.

Film fiksi berbeda dengan film dokumenter, 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. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya.

Sebuah drama harus mempunyai senjata yang dapat memperkirakan apakah Film yang akan dibuat mampu merebut *audience*. Oleh karena itu kualitas drama film fiksi dipengaruhi elemen-elemen berikut :

- a. Konflik, dalam Film Fiksi konflik adalah hal yang penting. Setelah membangun karakter yang ada di dalam cerita maka harus dibuat permasalahan apa yang timbul. Semakin dekat permasalahan dengan keadaan realitas penonton maka semakin dekat pula ketelibatan penonton di dalamnya.
- b. Kesukaan, penonton akan memilih program yang menampilkan pemain utama yang memikat hati dalam artian memiliki kepribadian yang dapat mencuri perhatian penonton.
- c. Konsisten, Film harus mempunyai cerita yang konsisten antara karakter dan tokoh dalam cerita.
- d. Durasi, sebuah Film harus memiliki kestabilan waktu bila akan ditayangkan di jam yang sama walaupun berbeda tema dan cerita.
- e. Energi, Film fiksi harus memiliki energi yang mampu menahan audiens untuk tidak mengalihkan perhatiannya kepada hal-hal lain. Dalam hal ini menekankan pada kecepatan cerita dan semangat ke dalam cerita dengan menyajikan gambar-gambar yang tidak bisa ditinggalkan penonton (Morisson, 2008:323).

## **B. Sutradara**

Sutradara film adalah orang yang terlibat hampir pada setiap tahapan produksi. Sutradara dalam fungsi kreatif, dimana seorang sutradara adalah orang yang menerjemahkan cerita dari sebuah naskah yang dituangkan ke dalam gambar dan dapat dilihat serta suara yang dapat didengar pada hasil akhirnya (Livingstone 1969:2).

Sutradara memiliki peran sentral dalam menginterpretasikan sebuah naskah. Seorang sutradara memiliki fungsi estetis serta memiliki fungsi sebagai transformasi ide ke dalam bentuk audio visual. Seorang sutradara mempunyai andil yang sangat besar dari mulai pra produksi hingga pasca produksi. Sutradara adalah seorang yang menyutradarai program acara televisi atau film yang terlibat dalam proses kreatif dari praproduksi hingga pasca produksi, baik untuk drama

maupun non drama dengan lokasi di studio atau di luar dan menggunakan sistem produksi single dan atau multi kamera. (Naratama, 2004:15).

Dalam membuat sebuah film, sutradara tidak cukup hanya mengatur dan menuangkan naskah ke dalam bentuk visual. Sutradara harus memikirkan bagaimana cara menuturkan cerita agar terlihat utuh dan tidak dibuat-buat. Dalam mendukung hal ini, ada beberapa gaya yang dapat digunakan oleh sutradara, seperti gaya realisme, essai, ekspresionisme, surealisme dan sebagainya.

#### a. *Casting*

*Casting* adalah proses menentukan pemain berdasarkan analisis teks drama untuk pertunjukan. Hal ini akan berkaitan dengan bagaimana sebuah tokoh dalam skenario dapat di bawakan dengan baik oleh pemain.

Seorang sutradara harus mempunyai empat tujuan yang terpadu. Pertama, ia harus dapat memilih pemain yang cocok dengan peran yang dibawakannya. Kedua, dapat meyakinkan pemainnya untuk mengatasi situasi yang dihadapinya. Ketiga, dapat menumbuhkan keberanian bagi pemainnya. Keempat, mengatasi kemungkinan perubahan proyeksi, adanya laku yang berlebihan (Livingstone, 1969 : 109).

Adapun macam-macam *casting* adalah sebagai berikut:

1. *Casting by ability*: *casting* yang didasarkan pada kecakapan, pemain yang terampil dan terbaik dipilih untuk peran penting atau utama dan sukar.
2. *Casting to type*: pemilihan berdasarkan kecocokan fisik si pemain
3. *Antitype Casting*: pemilihan yang bertentangan dengan watak atau fisik si pemain, menentang keumuman jenis perwatakan manusia secara konvensional, sering disebut *educational casting*.
4. *Casting to Emotional Temperament*: memilih seseorang berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya (kesamaan emosi, temperamen, dan lain-lain).
5. *Therapeutic-casting*: menentukan seorang pelaku yang bertentangan dengan watak aslinya dengan maksud menyembuhkan atau mengurangi ketakseimbangan jiwanya. (Harymawan, 1988:80)

#### b. **Pemain dan pergerakannya**

Pemain merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Kalau pemain sedang akting untuk film,

seharusnya seperti sungguh-sungguh. Segala sesuatu yang terjadi dan terlihat dalam film mencerminkan emosional yang berasal dari jiwanya pemain.

Pertama, struktur permainan. Film menuntut dari pemain untuk ada sebelum mengungkapkan gagasannya. Tuntutan itu tidak selamanya mengikutkan penolakan aktor profesional, tetapi wajar bahwa ada kecenderungan untuk memilihnya dengan sembarang orang yang dipilih hanya karena perilakunya yang lazim, tetapi ketidaktahuan tentang teknik peran tidak merupakan syarat penting di dalamnya (Hidayat, 1996 : 269).

Hubungan antara sutradara dan pemain terdiri dari dua tahap. Yang pertama adalah, pemilihan pemain atau *casting*. Tahap kedua adalah membantu pemain menjiwai peran yang dibawanya. Baik melalui pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-harinya.

### C. *Narrative Ellipsis*

Suatu cerita mempunyai awal dan akhir, namun dalam skenario, Awal dan akhir itu hanyalah dalam pengertian fisik, yakni bahwa ada halaman terakhir. Secara struktural, cerita tidak maju kemana – mana. Tepatnya, setiap kali maju ia melingkar dan seterusnya, sehingga ketika cerita berakhir, dari strukturnya terbentuk sebuah *elips*. Maka skenario, dan kemudian filmnya, disebut elipsis. ( Ajidarma, 2000:25).

Terbentuknya karya audio visual khususnya program drama, selain unsur naratif juga terdapat unsur sinematik atau cara pengemasan. Jika naratif adalah rangkaian peristiwa maka sinematik adalah aspek teknis pembentuknya. Aspek sinematik meliputi *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara.

### D. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Menemukan dialektika sinematografi yang mampu menjembatani kontradiksi antara aksi tontonan dan peristiwa. Kamera mengikuti mereka langkah demi langkah, membawa kita untuk berperan serta dalam segala kesulitan yang mereka temui,

segala bahaya, tetapi dengan sengaja kamera memberikan perhatian yang sama kepada para tokoh (Hidayat, 1996 : 236)

Tetapi ada juga perhatian dari sinematografi sebagai hasil persembahan sebuah motif yang demikian mengesankan, sehingga sinematografi juga ikut berperan dalam mempengaruhi penonton dan mendorong penonton untuk ikut membantu memecahkan persoalan sosial yang ada. Dengan menahan diri, berkat dukungan teknik yang canggih, untuk memanfaatkan secara khusus realitas mentah, seperti dekor alami, pengambilan gambar di luar studio, pencahayaan matahari, pemain nonprofesional. (Hidayat, 1996 : 229)

*Framing* atau penempatan posisi kamera sangat penting dalam penceritaan *ellipsis*, karena kamera sendiri bisa sebagai peserta dalam sebuah adegan. Maka beberapa adegan dalam film fiksi “Sasmita Narendra”, kamera berperan penting untuk menyatukan persepsi penonton dengan tokoh utama. Salah satunya adalah pengambilan dengan sudut pandang subyektif.

Sudut pandang subyektif memberikan pada kita tentang pandangan visual dan intensitas emosional yang dirasakan oleh suatu tokoh yang terlibat dalam suatu kejadian. Hal ini untuk menciptakan runtunan visual yang membuat kita berada dalam ketegangan dan memaksa kita untuk menjadi salah seorang tokoh dan menghayati emosi-emosi tokoh tersebut (Boggs, hal 118).

#### **E. *Setting* atau latar**

*Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Seorang sineas dapat menggunakan *setting* yang otentik (sama persis) dengan cerita dalam filmnya dan bisa pula tidak.

Film mendapat suatu makna melalui latar tempat, tetapi secara aposteriori, karena film itu memungkinkan bagi kesadaran kita untuk berpindah dari satu fakta ke fakta lain, dari satu fragmen realitas ke yang berikutnya, sedangkan arti diberikan secara apriori di dalam susunan artistik klasik sebagaimana realitas yang ada (Hidayat, 1996 : 302).

*Shot on Location* adalah produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau

mendekati lokasi cerita sesungguhnya. Selain mendekatkan realitas sesungguhnya hal ini bertujuan menangkap emosional pemain dengan lingkungan sekitarnya.

#### **F. Kostum dan rias**

Kostum dan rias adalah segala hal yang melekat pada pemain. Dalam sebuah film, kostum dan rias tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh dan pelengkap namun juga memiliki peranan penting.

Kita bisa juga mengenali mereka dari tanda-tanda lain, dan tentu saja tidak hanya dari wajah, cara berjalan, dari segala sesuatu yang menjadi kulit makhluk, tetapi terlebih lagi mungkin melalui berbagai petunjuk yang lebih luar, di perbatasan antara individu dan dunia, seperti rambut, kumis, pakaian, tata rias, properti, dan barang bawaan (Hidayat 1996 : 291).

#### **G. Pencahayaan**

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Cahaya membentuk obyek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah obyek. Cahaya membentuk dimensi ruang, suasana serta *mood* sebuah film.

Para sineas aliran *new wave* Perancis, neorealisme, Dogme '95, independen, serta dokumenter, biasanya lebih memanfaatkan pencahayaan alami serta cahaya lampu yang ada di sekitar mereka. Kualitas cahaya yang dihasilkan kadang kurang baik namun efek natural (realistik) sebuah adegan menjadi semakin tinggi (Pratista, 2008 : 78).

Sutradara harus tahu pencahayaan seperti apa yang ia perlukan untuk memperoleh keadaan jiwa dalam sebuah *shot*. Hal ini akan berhubungan erat dengan aspek teknis dan dampak *visual* dari film itu sendiri.

#### **H. Tata Suara**

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Penataan suara yang tepat mampu membentuk persepsi jarak serta kedalaman ruang. Penerapan *diegetic sound* menjadi pilihan tepat.

*Diegetic sound* adalah semua suara yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. *Diegetic sound* juga dipengaruhi oleh pembatasan *frame*. Suara yang di luar dan di dalam *frame* sangat berbeda karakteristiknya dan dapat dimanfaatkan oleh sineas sesuai tuntutan cerita (Pratista, 2008 : 160).

Sutradara menghendaki suara yang sebaik mungkin dan natural seperti aslinya. Untuk mencapai efek ini, lebih-lebih pada situasi yang intim sekali, pemain harus berbicara dengan suara yang lembut dan level suara yang rendah. Penataan suara yang demikian dilakukan untuk memperkuat realitas dari cerita yang ada.

### I. *Editing*

Difinisi *editing* adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan *shot-shot* dalam film-film mereka, baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal (Pratista, 2008:123).

Penerapan *editing* pada penceritaan *Ellipsis* yang bercerita tentang *time travel*, dan kejadian sebenarnya menggunakan aspek temporal dengan *editing diskontinu*. *Editing dikontinu* merupakan teknik kilas-balik dan kilas-depan yang biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun dan seterusnya. Teknik *editing* mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu. Sebuah *shot* berikutnya secara temporal dapat berupa waktu yang tak terputus (*edting kontinu*) dan dapat pula terjadi lompatan waktu (*editing diskontinu*). Penceritaan *Ellipsis* secara wajar menemukan kembali gaya dan sumber bagi abstraksi. Menghormati kenyataan sebenarnya melalui konsep *editing* yang menjadi salah satu cirinya.

## PEMBAHASAN

Semua proses produksi panjang berdasarkan konsep yang telah disusun diawal, dapat dilaksanakan dengan semaksimal mungkin dan akhirnya dapat diselesaikan dalam karya film fiksi “Sasmita Narendra”. Bercerita tentang perselingkuhan yang dikemas secara misterius dan disampaikan melalui audio visual, diupayakan mampu dipahami oleh penonton.

Seorang sutradara dalam pembuatan film mempunyai tugas utama salah satunya yaitu menginterpretasikan naskah ke dalam bentuk bahasa visual. Proses interpretasi naskah “Sasmita Narendra” yaitu menjalankan sebuah struktur cerita agar pesan tersampaikan kepada penonton dengan *narrative ellipsis* untuk memperkuat emosional tokoh utama. Penggunaan penceritaan *ellipsis* dalam penyutradaraan tentu membantu dalam proses kreatif. Salah satunya dapat mengembangkan konflik yang terjadi dalam cerita tentang perselingkuhan keluarga kecil yang dikemas secara misterius, disusun menggunakan penceritaan *ellipsis* ke dalam mimpi tokoh utama agar menggambarkan satu-kesatuan adegan yang berjalan berulang-ulang pada satu hari. Dalam cerita tersebut mengisyaratkan simbolik kekuasaan dan perselingkuhan yang dikemas dengan tiga pengulangan mimpi. Mimpi tersebut ditafsirkan dalam filosofi jawa ada tiga jenis mimpi yaitu Titioni, Gondoyoni, Puspotajem. Setiap filosofi mimpi tersebut mempunyai makna masing-masing yang diaplikasikan dalam setiap pengadeganan pada film fiksi “Sasmita Narendra”.

- 1) Adegan Sutrisno bangun dari mimpi pertama setelah meletakkan keris di dalam lemari berkaca. Kemudian keris bergetar dengan sendiri dan Sutrisno terlihat kaget dan bingung. Sutrisno melihat jam menunjukkan pukul 11.54 WIB. Dalam pembangunan emosional tokoh Sutrisno masih tergambar hanya bingung dan tidak percaya dengan kejadian yang dialaminya. Hal-hal aneh terjadi disaat Sutrisno mencoba mencari sosok misterius yang berada di rumahnya.



Sutrisno terbangun dari tidurnya mendengar suara keris bergetar

Symbolisasi perselingkuhan yang dilakukan Rudi bersama Tini tanpa sepengetahuan Sutrisno, digambarkan dengan kejadian-kejadian aneh yang muncul diseluruh film “Sasmita Narendra”. Diawali dengan Rudi datang dengan tiba-tiba yang beralasan berkunjung dan ingin membuang keris peninggalan nenek moyang. Sutrisno seorang kolektor barang-barang antik yang kebetulan belum pernah memiliki pusaka keris, sehingga dia terpikat untuk memilikinya. Keris yang bergetar dengan sendirinya menjadi hal *magis* yang dialami Sutrinno, ketika benda pusaka tersebut berada didalam mesin cuci. Kemudian Sutrisno melihat Tini ditusuk matanya oleh sosok bayangan hitam.



Sutrisno bingung melihat keris bisa bergetar sendiri



Sutrisno membuka mesin cuci yang berisi keris.

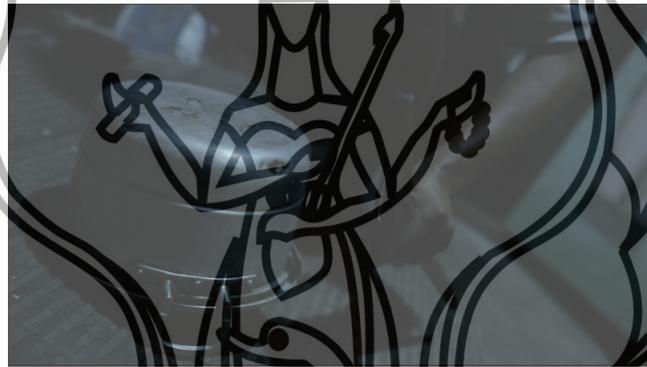


Sutrisno berada didepan radio yang berbunyi sendiri serta mendengar Tini dibungkam mulutnya

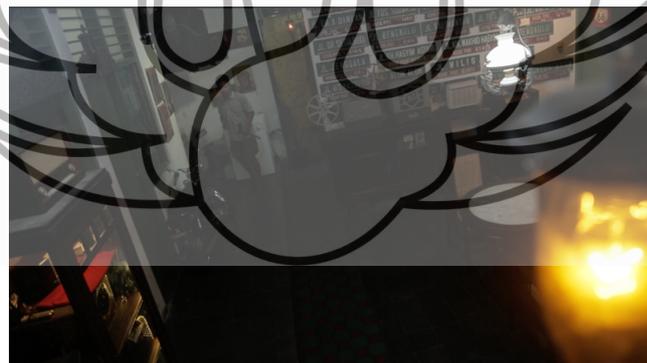
Beberapa kejadian mimpi pertama yang dialami oleh Sutrisno adalah gambaran simbol kekuasaan dari Rudi yang diwakilkan dengan keris. Pembangunan emosional Sutrisno yang semula masih penasaran menjadi meningkat ketika Tini dibungkam mulutnya oleh sosok misterius. Penggambaran karakter Sutrisno sebagai seorang suami yang memiliki tanggung jawab dan rela berkorban terhadap istrinya muncul, ketika Sutrisno melihat Tini ditusuk oleh sosok misterius tersebut. Pada *scene* awal, tokoh Sutrisno dibuat tidak menghiraukan perhatian kecil dari Tini, sehingga ditampilkan kesibukan Sutrisno dengan barang-barang antik yang dikoleksinya.

- 2) Adegan Sutrisno terbangun dari mimpi kedua pukul 00.55 WIB setelah melihat penusukkan yang terjadi terhadap Tini. Adegan dan *shot* masih sama seperti bangun di mimpi pertama. Ketakutan ketika dengan kejadian di luar nalar adalah hal yang wajar dan setiap orang pernah mengalaminya.

Hal ini dimunculkan dalam pembangunan adegan pada mimpi kedua Sutrisno, secara emosional semakin meningkat yang dimana mimpi pertama masih merasakan penasaran dengan kejadian dialami namun di mimpi kedua Sutrisno lebih merasakan takut ketika mengalami kejadian yang sama. Tidak hanya itu, ketika Sutrisno di dapur untuk mengecek panci yang jatuh ada sesosok bayangan hitam pergi melintas dibelakang dirinya. Secara tiba-tiba terdengar suara pintu tertutup dengan kencang dari arah kamar Rudi. Sutrisno mencoba mengecek kamar Rudi kemudian sebuah mainan judi berputar dengan sendiri. Pada akhirnya Sutrisno tertusuk dengan keris oleh sosok bayangan hitam tersebut.



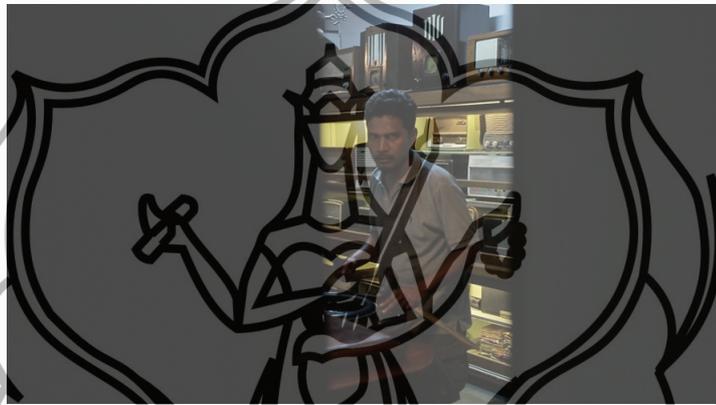
Sutrisno mengambil panci yang jatuh dan dibelakang ada sosok bayangan hitam



Sutrisno berjalan menuju kamar Rudi setelah mendengar suara pintu tertutup



Sutrisno melihat foto-foto Rudi dengan Tini

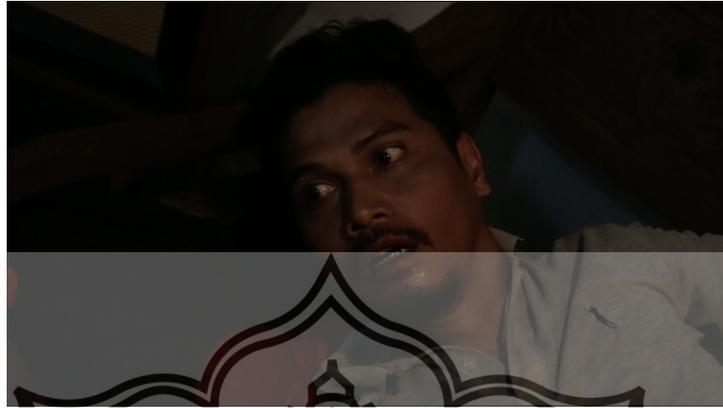


Dari pintu ruang piringan hitam terbuka dengan sendirinya

Pada mimpi kedua ini Sutrisno mulai mengetahui siapa sosok bayangan hitam yang menghantuinya. Sutrisno berusaha tenang ketika melihat HP milik Rudi berisi foto-foto perselingkuhannya dengan Tini. Puncak konflik mimpi kedua terjadi, ketika Sutrisno mengetahui sosok bayangan hitam saat menunggu dibalik pintu kamar Tini, namun dari belakang Sutrisno ditusuk oleh seseorang (Tini). Penusukan yang terjadi pada mimpi kedua, terhadap Sutrisno merupakan isyarat perselingkuhan yang dilakukan oleh Tini dengan Rudi.

- 3) Adegan Sutrisno terbangun dari mimpi ketiga menunjukkan pukul 03.00 WIB setelah penusukan yang dialami Sutrisno, gambaran kekuasaan dan perselingkuhan Rudi dan Tini terlihat dalam mimpi ketiga. Keris yang diberikan Rudi kepada Sutrisno adalah gambaran kekuasaan laki-laki untuk memiliki menguasai wanita maupun segalanya. Dalam mimpi ketiga ini,

rasa takut bercampur dendam ketika terbangun dari mimpi ketiga. Sutrisno mendengar dan melihat keris bergetar sendiri lagi.



Sutrisno terbangun dari mimpi ketiga

Emosional Sutrisno sudah tidak bisa terbendung ketika kejadian aneh menghantuinya seperti ketukan pintu ditengah malam, suara telpon berdering, suara radio di almari berbunyi sendiri dan suara mulut Tini dibungkam. Saat suara Tini dibungkam mulutnya Sutrisno masih ada rasa peduli dan iba setelah mengetahui perselingkuhan yang dilakukannya dengan Rudi. Layaknya hubungan suami istri dilakukan oleh Rudi dan Tini dikamar tersebut. Ketika masuk kedalam kamar terdapat genangan air yang menggenangi kamar, menjadi pertanda sebuah hubungan percintaan telah dilakukan oleh Rudi dan Tini.



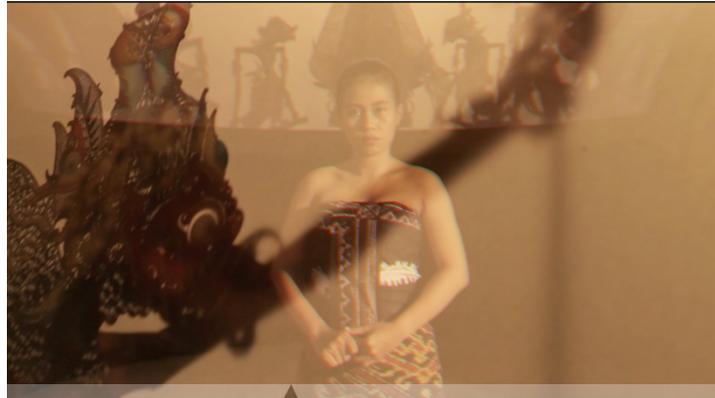
Sutrisno menginjak genangan air didalam kamar Tini



Sutrisno ditepuk dari belakang oleh Tini

Salah satu contoh adegan dimana Tini tidak bisa menjawab pertanyaan Sutrisno setelah berselingkuh dengan Rudi. Dari serangkaian tiga peristiwa mimpi tersebut yang dikemas secara *ellipsis* atau pengulangan kejadian cerita, namun dalam film “Sasmita Narendra” menekankan terhadap konflik batin yang dirasakan oleh Sutrisno.

Penggunaan jenis teknik *editing* nonlinier lebih tepat digunakan pada film “Sasmita Narendra” mengingat bahwa penggunaan *narrative ellipsis* membentuk cerita seperti elips. Kejadian yang digambarkan, harus tampil sebagai suatu rangkaian yang berkesinambungan, gerakan, posisi, dan arah pandang pada pemain harus klop pada seluruh *shot* yang dirangkum bersama. Penggunaan *editing diskontinu*, untuk menimbulkan kilas-balik dan kilas-depan yang biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun dan seterusnya karena karya ini berjalan dengan pengulangan ruang waktu yang sama. Kemudian untuk menimbulkan kesan ketegangan, disini juga menggunakan *fast cutting*, ketika Sutrisno sedang bermimpi, perpindahan gambar yang cepat akan mendukung dramatik suatu adegan. *Editing* pada film “Sasmita Narendra” akan menggunakan beberapa teknik *visual effect* yang diterapkan pada *scene 1*, dimana menjelaskan mimpi Sutrisno berada pada pagelaran wayang serta melihat dalang ditusuk oleh seseorang. Pengemasan pada *scene 1* ini akan meningkatkan emosi tokoh utama dan menjadi sebuah jawaban dari film “Sasmita Narendra”.



*Screenshot 5.27 Visual effect*

Penerapan *visual effect* pada *scene 1* digunakan untuk menunjukkan sebuah mimpi yang mengisyaratkan pesan terhadap Sutrisno. Kesan magis yang diciptakan pada *scene* mimpi ini akan menimbulkan kepanikan dan kecemasan Sutrisno. Pada tahapan editing, film “Sasmita Narendra” menggunakan teknik *cutting by ritme*, dan *cut to cut*. Penggunaan *L cutting* dan beberapa efek seperti *dib to black* digunakan untuk mengawali film dan akhir film serta mematikan emosi suatu konflik yang terjadi dan pergantian babak. Penerapan *fast cutting* pada saat Sutrisno bangun dari mimpi buruknya. Perpindahan gambar dari mimpi langsung masuk ke wajah Sutrisno yang kaget melihat mimpinya. Pengolahan *temporal* waktu dilakukan guna kebutuhan naratif yang membentuk *elips*. Cerita dengan adegan terulang-ulang hingga beberapa kali untuk memberikan kesan kebingungan dan kejanggalan pada isyarat kematian Sutrisno dan ada beberapa efek visual tertentu disaat *scene* mimpi. Proses pembuatan film fiksi “Sasmita Narendra” dapat terealisasikan melalui konsep yang kuat dari segi penyutradaraan, sinematografi, *mise en scene*, *editing*, serta penataan suara. Semua tahap tersebut membutuhkan ketelitian yang detail dan kerjasama antar tim yang solid.

Pemanfaatan unsur *mise en scene* seperti *setting*, lokasi, *property*, kostum dan tata rias, akting dan pergerakan pemain adalah untuk menunjukkan latar belakang karakter tokoh dan sosiologis, khususnya dengan penceritaan *ellipsis* untuk memperkuat emosional tokoh utama pada film fiksi “Sasmita Narendra”. *Setting* lokasi yang merupakan bagian dari *mise en scene* juga dijadikan sebagai perwujudan cerita. Tidak sekedar menyangkut factor cerita dan waktu atau tempat dimana film diambil. Melainkan menyangkut faktor sosial, ekonomi yang berhubungan dengan tempat dan waktu dalam film. Dalam *setting* atau latar pada film fiksi “Sasmita Narendra” pada tahun sekarang berlatar Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi yang digunakan dalam karya ini menggunakan satu rumah atau permasalahannya hanya ada di dalam rumah yaitu rumah Sutrisno dan Tini. Rumah yang ditempati Sutrisno dengan bangunan tua dengan perabotan-perabotan antik atau lama memperlihatkan kondisi Sutrisno yang memiliki latar belakang keluarga penggemar barang-barang klasik, serta terlihat karakter Sutrisno yang tenang dan kalem. Penggunaan *partikel lamp* disetiap sudut rumah diperlihatkan sebagai sumber cahaya dalam ruang yang begitu padat dengan barang-barang antik kesan yang hangat.

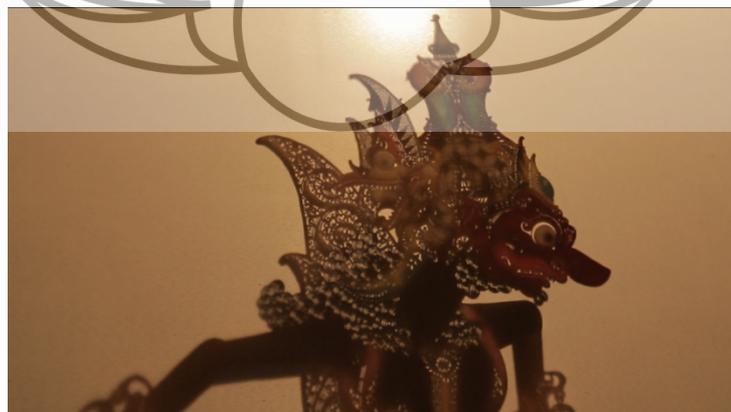


Screenshot 5.28 Ruang tamu rumah Sutrisno



Screenshot 5.29 Ruang depan rumah Sutrisno

Penempatan *property* yang ada di lokasi rumah ditata dengan rapi untuk menunjukkan Sutrisno yang sangat mencintai barang-barang antik miliknya. Hal ini menjelaskan bahwa Sutrisno lebih peduli dengan barang-barangnya daripada istrinya sehingga terjadi perselingkuhan Tini dengan Rudi. Penggunaan *property* lukisan wayang Dasamuka kemudian ada Sinta ditengah dan disebalah kanan Rama yang diterpajang di dinding ruang depan sebagai penguat latar belakang cerita yang menyajikan tentang kecemburuan, kerakusan serta kekuasaan Dasamuka ingin mempersunting Sinta. Hal ini juga menunjukkan kesamaan yang terjadi ketika Sutrisno memimpikan ketika melihat pagelaran wayang saat dalang ditusuk oleh seseorang saat pertunjukkan. Kilasan mimpi pada *scene* pertama dalang sedang memainkan wayang dengan lakon anoman obong.



Screenshot 5.30 Wayang Rahwana sedang di mainkan oleh dalang *Hand Property* yang sangat berpengaruh dalam setiap kejadian dan runtutan

peristiwa mimpi adalah keris. Keris disini perwujudan simbolisasi atau

perwakilan sebuah kekuasaan, kepemimpinan untuk mendapatkan Tini. Hal itu menjadi sangat penting pada setiap *scene* mimpi yang dimana keris tersebut selalu menjadi daya magis terhadap Sutrisno, seperti bergetar sendiri didalam lemari, berada didalam mesin cuci, hingga hal-hal aneh dalam cerita seakan-akan keris pemberian Rudi adalah pembawa isyarat kepada Sutrisno.



Keris bergetar didalam lemari

Begitu juga penambahan *make up* efek pada film fiksi “Sasmita Narendra” penggunaan *special effect* untuk memberikan rasa sakit dan konflik batin yang dirasakan oleh Sutrisno ketika Tini berselingkuh dengan Rudi namun hanya penonton yang tahu semua kejadian tersebut. Informasi tersebut digunakan untuk memberi efek jera kepada atau refleksi terhadap orang-orang yang iri serta kecemburuan dengan kesenangan orang lain. Disitu juga menjadi penunjang tingkat dramatis dalam setiap *scene* penusukan yang dilakukan oleh sosok misterius. Seperti pada adegan Sutrisno ditusuk oleh sosok misterius yang membuntutinya.



Adegan Sutrisno ketika ditusuk oleh sosok misterius

Dalam pembangunan *mise en scene* pencahayaan sangat penting dalam membangun *look* dan *mood* begitu juga dalam film fiksi “Sasmita Narendra” yang menggunakan konsep cahaya *low key lighting* untuk menciptakan batasan tegas antara area gelap dan terang. Penggunaan *low key lighting* terdapat disetiap *scene* dalam ruangan dan adegan yang bersifat intim serta mengandung misteri. Pada adegan ketika Rudi datang di rumah Sutrisno terdapat sambaran petir yang dibuat untuk memberikan kesan dramatis serta pertanda keburukan datang.



Adegan Sutrisno ketika mendengar suara kesakitan Tini

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Film telah berkembang dari narasi menjadi sebuah cerita yang didramatisir dalam menangkap sebuah potret kehidupan, di mana seni bercerita adalah *point* utama dan menjadi perhatian khusus pada sebuah film. Namun para pembuat film juga mengembangkan kekuatan cerita yang menggoda dan manipulatif melalui perlawanan yang menyenangkan terhadap konvensi naratif atau dengan mengeksplorasi unsur-unsur medium lainnya, antara lain interaksi antara gambar dengan suara, irama dan gerak tubuh, bukannya bergantung pada mekanika alur atau psikologi karakter. Alur dan psikologi karakter merupakan penguat dalam setiap unsur cerita, dari hal tersebut menjadi, cara bercerita (*storytelling*) yang mengedepankan pesan dalam film. Daya tarik *storytelling* sebagai bentuk komunikasi dan hiburan sangat tepat untuk menggairahkan kemampuan bercerita, kemudian menyelesaikan ketegangan dan mengembalikan keseimbangan cerita dengan cara yang rapi dan memuaskan dalam penggunaan *narrative ellipsis* pada film fiksi “Sasmita Narendra”.

*Narrative ellipsis* merupakan cara bercerita yang mempunyai awal dan akhir, namun dalam film ini awal dan akhir itu hanyalah dalam bentuk pengertian fisik, yakni bahwa ada halaman terakhir dalam cerita tersebut. Secara struktural, cerita tidak maju kemana – mana. Tepatnya setiap kali maju ia melingkar – dan seterusnya, sehingga ketika cerita berakhir, dari strukturnya terbentuk sebuah elips. *Narrative Ellipsis* juga sebagai alat naratif dan ide paling dasar dalam bentuk cerita pada karya ini. Ellipsis yang menyangkut pengulangan dan penghilangan informasi dari cerita yang cukup jelas bagi publik untuk diisi atau disembunyikan untuk tujuan naratif, seperti ketegangan atau misteri.

*Narrative Ellipsis* sudah waktunya diberi bingkai baru dan diangkat sebagai wacana dalam dunia penciptaan, dan barangkali dijadikan salah satu model penceritaan untuk memberdayakan film nasional. Ciri pokoknya terlihat pada cara bercerita yang awalnya linier dapat dikembangkan menjadi nonlinier, agar struktur cerita yang diinginkan tidak langsung ditebak oleh penonton. Pemakaian

*narrative ellipsis* sebagai penguat tokoh utama merupakan salah satu cara bercerita untuk menaikkan tensi dramatik. membuat cerita tidak langsung kedalam intinya, dengan demikian penonton menjadi penasaran sehingga mengikuti alur cerita dengan seksama karena informasi yang diberikan diawal hanya sedikit.

Konsep ini sangat tepat diaplikasikan dalam penggambaran tentang permasalahan masyarakat dengan problem yang dihadapi, terlebih masalah perselingkuhan dalam rumah tangga. Lebih dari itu, karya ini juga berangkat dari kisah nyata dan dikemas secara misterius dengan penceritaan ellipsis, agar memberikan ruang kepada penonton untuk memproyeksikan kehidupan nyata dan mengemasnya kembali dalam bentuk audio visual yang bercerita dan memiliki pesan di dalamnya tentang permasalahan yang sering dialami dalam masyarakat mengenai persoalan harta, tahta, dan wanita, dibalut dengan unsur-unsur kebudayaan jawa.. Hal ini sengaja di terapkan agar penonton tidak memiliki jarak dengan film yang dibuat. Baik secara konflik, latar cerita, dan realita nyata.

Selain itu dalam cerita tersebut mengisyaratkan simbolik kekuasaan dan perselingkuhan yang dikemas dengan tiga pengulangan mimpi. Mimpi tersebut ditafsirkan dalam filosofi jawa ada tiga jenis yaitu Titoni, Gondoyoni, Puspotajem. Setiap filosofi mimpi tersebut mempunyai makna masing-masing yang diaplikasikan dalam setiap pengadeganan pada film fiksi “Sasmita Narendra”.

## **B. Saran**

Sebuah film fiksi memiliki unsur naratif dan unsur sinematik yang memiliki kekuatan masing-masing dalam membangun tangga dramatik. Kedua unsur pembangun ini harus diperhatikan dengan baik ketika akan melakukan eksekusi ke dalam bentuk audio visual. Bagaimana cerita tersebut akan dirangkai dan penempatan *point* dramatiknya. Diharapkan untuk proses pembuatan sebuah karya drama atau film fiksi seorang sineas mampu mengkombinasikan unsur naratif dan unsur sinematik ke dalam bentuk audio visual dengan baik. Caranya adalah dengan memahami berbagai tahap perancangan, unsur yang terkandung dalam

sebuah film, aspek pendukung terciptanya sebuah karya film fiksi pendek, serta bermacam hal yang berkaitan dengan teknis penciptaan film fiksi pendek.

Saran yang kedua adalah tentang proses produksi. Proses produksi hendaknya diperhitungkan dengan sangat matang sehingga segala hambatan dapat diantisipasi sebelumnya, walaupun situasi di lapangan dapat berubah setiap saat. Namun dengan perencanaan yang matang dan detail semua permasalahan dapat diminimalisir. Hal ini mengingat proses produksi film fiksi pendek merupakan kerja kreatif dan kerja tim yang memerlukan persiapan, komunikasi, dan kesadaran penuh untuk setiap divisi masing-masing.



## DAFTAR PUSTAKA

- De Graaf, H.J., 1987. *Desintegrasi Mataram Di Bawah Mangkurat I*. Jakarta : Grafiti Press.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *DRAMA Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Don Livingstone. 1969. *Film and Director*. Newyork : Capricorn Book.
- Eriyanto, 2013. *ANALISIS NARATIF Dasar-dasar dan penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Gumira Ajidarma, Seno. 2000. *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973 – 1992*. Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya.
- Hariwijaya, M. 2013. *Semiotika Jawa : Kajian Makna Falsafah Tradisi*. Yogyakarta : Paradigma Indonesia.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurusan Sinematografi*. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ
- Morisson. 2008. *Manajemen Media Penyiaran; Strategi Mengelola dan Televisi*. Jakarta : Media Grafika.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi camera*. Jakarta : Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Spradley P, James. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada

**WEBSITE**

<https://duniakeris.com/mengenal-keris-dan-sejarah-asal-usul-nya/>(diakses 27 Oktober 2017)

<https://m.imdb.com> ( diakses 19 Januari 2018)

(Aminudin. 2018. <http://palembang.tribunnews.com/2016/03/16/tiga-macam-mimpi-dan-artinya-menurut-orang-jawa>, 14 Maret 2018)

[www.itjehar.com/mode/1301/lurik-sekarang-dilirik/](http://www.itjehar.com/mode/1301/lurik-sekarang-dilirik/) ( 10 April 2018 )

<https://kerisku.id/dhapur-singo-barong-luk-7> (diakses 15 April 2018 )

