

ANALISIS STRUKTUR FILM; NARRATIVE DAN NARRATION PADA FILM LAMUN SUMELANG

Dwi Putri Nugrahaning Widhi, S.Sn., M.Sn.¹,

¹ Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl Ring Road, Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127

e-mail: dwiputriwidhi@gmail.com

Received : September, 2022

Accepted : November, 2022

Published : Desember, 2022

Abstract

This study, "Film Structure Analysis: Narrative and Narration in the 'Lamun Sumelang' Film," investigates the film's structure by examining the structure of the story and the structure of the narration. Because the 'Lamun Sumelang' film has a three-act story structure with unlimited storytelling that demonstrates a creative process in filmmaking, this research is worthy of being raised and can contribute to the discourse on how the relationship of locality issues to society can be presented in films and see creative strategies in film creation in terms of plot and storytelling technique. The three-act film structure approach will be examined using a qualitative descriptive method in this study, and the storytelling will not be limited to the audio and visual medium. The film 'Lamun Sumelang' tells the story of the "pulung gantung" phenomenon, which is personal to the people of Gunung Kidul. The 'Lamun Sumelang' film provides another perspective on the truth of the "pulung gantung" myth by depicting the conditions of the Gunung Kidul residents. This film depicts a society's attachment to myths, social, economics, destiny, life, and death as aspects of human problems. The film's storytelling structure is oriented toward the main character's goal, and the filmmaker translates the story into visual language through his storytelling style. This study will concentrate on films as text with audio and visual elements. This study will present an audio and visual structure that describes a narrative story about the "pulung gantung" phenomenon. The findings of this study intend to describe narrative elements, specifically the causal relationship between characters, problems, and objectives, as well as narration in the film 'Lamun Sumelang', specifically how the filmmaker tells it through audio-visual means.

Keywords: Film Structure, Narrative, Narration, Pulung Gantung, Film, Lamun Sumelang.

Abstrak

Penelitian "Analisis Struktur Film: Narrative dan Narration pada film Lamun Sumelang" ini mengkaji tentang struktur film dengan melihat struktur cerita dan struktur penceritaannya. Film Lamun Sumelang memiliki struktur cerita tiga babak dengan penceritaan tak terbatas yang menunjukkan sebuah proses kreatif dalam penciptaan film dilihat dari sisi cerita dan gaya penceritaannya. Sehingga penelitian ini layak untuk diangkat dan dapat menambah wacana bagaimana hubungan isu-isu lokalitas pada masyarakat dapat disajikan dalam film. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melihat pendekatan struktur film tiga babak dan penceritaan tidak terbatas pada medium audio dan visual. Film Lamun Sumelang menghadirkan cerita yang relate dan dekat dengan masyarakat di Gunung Kidul atas fenomena "pulung gantung". Film Lamun Sumelang memberikan sudut pandang lain dalam menjawab kebenaran atas mitos "pulung gantung" dengan memperlihatkan kondisi masyarakat yang tinggal di daerah Gunung Kidul. Film ini menyajikan keterikatan sebuah budaya masyarakat dalam melihat mitos, sosial, ekonomi, nasib, kehidupan dan kematian yang menjadi bagian dari problematika manusia. Film secara penceritaan memiliki

bangunan cerita ke arah tujuan/goal dari karakter utama, sementara itu pembuat film menerjemahkan cerita tersebut ke dalam bahasa visual melalui gaya penceritaannya. Penelitian ini akan fokus dengan mengamati film sebagai teks yang terdapat dari unsur audio dan visual. Penelitian ini akan memperlihatkan bangunan audio dan visual yang menggambarkan sebuah narasi cerita pada fenomena “pulung gantung”. Hasil dari penelitian ini bertujuan dapat memaparkan unsur dari narrative; yaitu hubungan sebab akibat antara tokoh, masalah dan tujuan serta narration pada film Lamun Sumelang; yaitu bagaimana cara pembuat film menceritakannya melalui audio visual.

Kata Kunci: *Struktur Film, Narrative, Narration, Pulung Gantung, Film, Lamun Sumelang.*

1. PENDAHULUAN

Film merupakan medium audio visual yang menawarkan berbagai pengalaman bagi penontonnya. Pengalaman tersebut tidak lepas dari referensi tontonan ataupun pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Film dianggap menyuguhkan bagian gambaran atas realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Realitas tersebut akan dihadirkan dalam sebuah cerita film. Ide cerita film akan dituangkan dalam sebuah naskah film yang selanjutnya akan menjadi pijakan utama dan dirangkai ke dalam audio dan bahasa visual.

Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas dibandingkan jenis film lain seperti film dokumenter dan eksperimental. Film fiksi memiliki kekuatan cerita yang dihadirkan melalui tokoh atau karakter sebagai pengantar cerita. Film *Narrative* menyajikan atau menyampaikan sebuah cerita film fiksi atau film cerita. Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film* menyebut naratif sebagai suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu [1].

Struktur film diletakkan dan diatur agar sebuah cerita dapat dipahami oleh penontonnya. Blake Snyder menyebutkan "*the structure is the single most important element in writing and selling a screenplay*" [2]. Pemahaman tersebut dapat diartikan bahwa struktur merupakan salah satu yang penting dalam menulis dan menjual skenario. Pembuat film bertanggung jawab menarasikan apa yang ada pada skenario dalam bahasa audio visual, sehingga penonton dapat menangkap apa yang disampaikan dalam film. Struktur dalam film selanjutnya disusun oleh pembuat film melalui kerangka bertutur (*narrative*) dan dalam menentukan gaya penceritaan film (*Narration*). *Narration* bisa juga disebut sebagai tindakan/cara atau proses menceritakan sebuah cerita. Proses dalam menyampaikan cerita ini bisa dilakukan dengan cara yang misterius atau justru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada penonton. Gaya menceritakan sebuah cerita ini jelas akan mempengaruhi impresi bahkan tensi penonton dalam menonton film.

Film *Lamun Sumelang* merupakan film yang menarik sebagai obyek penelitian. Film ini menceritakan tentang sebuah mitos "pulung gantung" di daerah Gunung Kidul. "Pulung gantung" merupakan fenomena bunuh diri yang terjadi jika ada cahaya yang tiba-tiba jatuh mengenai atap rumah salah satu warga atau jatuh yang dekat dengan lokasi peristiwa bunuh diri. Ide cerita peristiwa gantung diri ini diambil dari sebuah fenomena yang terjadi di daerah Gunung Kidul Yogyakarta. Film *Lamun Sumelang* hadir dengan mengkonstruksi cerita melalui *setting* masyarakat daerah Gunung Kidul. Peristiwa yang terjadi pada Film *Lamun Sumelang* seolah menjadi bagian gambaran atas realitas yang terjadi di Gunung Kidul. Hal tersebut sejalan dengan Graeme Turner dalam buku *Film Ideologi dan Militer* bahwa film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas, seperti medium yang lain, ia mengkonstruksi dan "menghadirkan kembali" gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya [3]. Pernyataan lain Turner juga disebutkan dalam buku *A Companion to Film Theory* yang menyebutkan "*Film is a market of culture*" [4]. Pernyataan Turner memperkuat bahwa film *Lamun Sumelang* menghadirkan sebuah budaya yang dimunculkan melalui bagaimana cara hidup atau kebiasaan masyarakat Gunung Kidul.

Film *Lamun Sumelang* memiliki *value* atas sebuah fenomena yang terjadi di Indonesia khususnya di Gunung Kidul. Film *Lamun Sumelang* menghadirkan kembali fenomena "pulung gantung" dengan mengkonstruksi cerita melalui tokoh Agus. Agus adalah seorang ayah yang memiliki putri semata wayang yang mengidap penyakit. Segala cara dilakukan Agus agar putrinya sembuh. Seorang dukun yang dipercaya Agus mengatakan bahwa cara untuk menyembuhkan sakit anaknya dengan membunuh tujuh orang.

Film *Lamun Sumelang* merupakan salah satu cerita yang dikonstruksi kembali dengan melihat fenomena yang terjadi di masyarakat daerah Gunung Kidul. Pada beberapa penelitian mengatakan fenomena "pulung gantung" ini terjadi karena ada beberapa faktor lain yang menjadi pemicunya, antara lain yaitu

ekonomi, sakit yang tidak kunjung sembuh dan gangguan kejiwaan yang mendorong masyarakatnya melakukan gantung diri. I Wayan Suwena dalam penelitiannya terhadap fenomena “pulung gantung” mengatakan “bahwa bunuh diri di Gunung Kidul merupakan suatu tindakan simbolik dari proses komunikasi. Pelaku bunuh diri sebenarnya ingin menjalin komunikasi dengan orang lain untuk memecahkan permasalahan hidup yang tengah dihadapi” [5].

Film *Lamun Sumelang* ini sangat menarik untuk diteliti yaitu bagaimana pembuat film menyuguhkan realitas atas fenomena yang terjadi di masyarakat Gunung Kidul dengan mengkonstruksi ulang melalui medium film dari sisi penceritaan dan gaya penceritaannya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan sumber data primer yaitu film *Lamun Sumelang*. Sumber Pustaka juga diperlukan untuk mengidentifikasi struktur film melalui artikel, jurnal, tulisan yang berkaitan dengan struktur naratif dan gaya penceritaan film serta fenomena terkait “pulung gantung”. Tahap selanjutnya adalah tahapan pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu pengamatan, studi pustaka dan wawancara. Teknik pengamatan dokumen dilakukan untuk melihat penceritaan dalam film *Lamun Sumelang*. Pengamatan tersebut difokuskan pada unsur audio dan visual yang di dalamnya terdapat fenomena “pulung gantung” yang terjadi di masyarakat daerah Gunung Kidul. Selain itu juga mengamati dan mencermati informasi cerita yang disuguhkan dalam film baik audio dan visual. Tahap kedua dan ketiga yaitu studi pustaka dan wawancara digunakan sebagai referensi dalam membingkai pembahasan terkait dengan *narrative dan narration*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 SINOPSIS FILM LAMUN SUMELANG

Film *Lamun Sumelang* merupakan judul yang diambil dari bahasa Jawa. ‘Lamun’ diartikan sebagai lamunan, sedangkan ‘sumelang’ itu berarti kekhawatiran. Film *Lamun Sumelang* adalah kekhawatiran seorang Ayah atas sakit yang diderita anaknya. Bercerita tentang sosok Ayah yang melamunkan nasib sakit anaknya dengan perasaan gundah, was-was, serta khawatir. Film ini bercerita tentang seorang Ayah bernama Agus yang ingin menyelamatkan nyawa putri semata wayangnya dari sakit yang diderita. Agus dan istrinya melakukan berbagai upaya demi kesembuhan anaknya. Salah satu upaya yang dilakukan demi kesembuhannya yaitu Agus harus memenuhi syarat dari seorang dukun untuk membunuh tujuh orang sebagai tumbal. Syarat tersebut dipercaya mampu menyembuhkan anaknya, sehingga Agus harus melakukan pembunuhan dengan memanfaatkan kondisi orang lain yang berkeinginan untuk bunuh diri. Peristiwa atas fenomena “pulung gantung” dimanfaatkan Agus untuk mewujudkan persyaratan dari dukun tersebut. Sepanjang malam Agus selalu terjaga di hutan dekat rumahnya untuk menunggu peristiwa “pulung gantung”. Sebuah peristiwa jatuhnya bola api atau cahaya jatuh dari atas langit ke bawah/daratan yang menjadi pertanda akan terjadinya orang bunuh diri. Agus memanfaatkan situasi melalui orang-orang yang akan melakukan percobaan bunuh diri. Percobaan bunuh diri tersebut sebenarnya sudah ada di benak para korban, kemudian dipercepat oleh Agus dengan cara membunuhnya.

Lokasi peristiwa gantung diri berada di sebuah hutan yang tidak jauh dari rumah Agus. Para korban gantung diri tak lain adalah tetangga-tetangga dari Agus. Mereka saling mengenal dan mengetahui permasalahan masing-masing korban. Para korban mengetahui maksud dan tujuan aksi yang dilakukan Agus. Agus diceritakan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan roh/hantu dari para korban yang telah ia bunuh. Para korban tersebut selalu mencoba berkomunikasi dengan menyalahkan, memberikan komentar dan menasehati apa yang sudah dilakukan Agus.

Peristiwa pembunuhan yang dilakukan oleh Agus sudah sebanyak enam kali, sehingga untuk memenuhi syarat dari dukunnya masih tersisa satu orang lagi yang harus dibunuh untuk menyelamatkan nyawa putrinya. Marni adalah istri Agus, ia yang selalu mempertanyakan syarat dan jumlah orang yang dibunuh oleh Agus. Marni sebagai seorang ibu tidak tega melihat kondisi anak semata wayangnya, bahkan Marni

meminta Agus untuk berkata pada dukunnya agar memindahkan sakitnya kepada dirinya. Dorongan atas keinginan agar segera anaknya sembuh dilakukan Marni secara diam-diam dengan melakukan percobaan bunuh diri untuk melengkapi syarat dari dukun tersebut. Marni ingin memenuhi syarat yang ketujuh sebagai orang yang akan dibunuh oleh Agus. Marni mencoba melakukan tindakan bunuh diri tanpa sepengetahuan Agus. Marni berada di hutan dengan seutas tali untuk mengakhiri hidupnya. Pada saat bersamaan Agus termenung duduk di area persawahan melihat ke arah langit, kemudian tiba-tiba datang sebuah cahaya yang jatuh menuju hutan. Agus dengan semangat mengejar arah cahaya jatuh dengan masuk dalam hutan. Agus yang dibantu oleh para roh/hantu yang dibunuhnya diberikan informasi arah jatuhnya cahaya tersebut. Agus akhirnya menemukan seorang perempuan yang akan mencoba melakukan percobaan bunuh diri. Agus dengan cepat dari belakang mencoba mencekik perempuan tersebut. Ternyata perempuan yang akan dia bunuh adalah istrinya sendiri. Agus merasa dilematis untuk mengambil tindakan yaitu membunuh Marni atau menyelamatkan anaknya. Tetapi sesampai di rumah ternyata nyawa Ningsih tidak bisa diselamatkan. Agus menangisi kepergian Ningsih anak semata wayangnya tanpa terdengar suara tangisan Marni.

3.2 DESKRIPSI FILM

Film *Lamun Sumelang* merupakan film hasil dari sebuah program pendanaan proposal Dana Istimewa Yogyakarta (DANAIS). Film ini dibuat oleh sebuah rumah produksi yang *booming* dengan film *Tilik*. Ravacana Films adalah sebuah rumah produksi berasal dari Yogyakarta dan telah memproduksi film-film dengan melahirkan cerita dari potongan-potongan kecil problematika yang ada di tengah masyarakat. Permasalahan yang diangkat dalam film-film hasil produksi Ravacana Films kemudian dianggap sangat dekat dan *relate* serta dapat mewakili masalah yang ada di lingkungan masyarakat, khususnya Yogyakarta. *Setting* film yang berlokasi di Yogyakarta dengan kultur, tradisi, mitos Jawa memiliki daya tarik tersendiri, salah satunya mitos “pulung gantung” pada Film *Lamun Sumelang*. Sebagian orang akan menilai film yang bagus jika penonton ikut mengalami dan merasakan apa yang ada dalam cerita film. Film ini juga menghadirkan pengalaman yang mewakili sebagian dari masyarakat Gunung Kidul yang kuat atas mitos “pulung gantung”. Film *Lamun Sumelang* mengajak penonton untuk ikut merasakan konflik yang terjadi pada keluarga Agus. Film *Lamun Sumelang* sangat menarik dari sisi cerita. Film *Lamun Sumelang* pada tahun 2020 menjadi film pendek terbaik pada ajang Festival Film Maya.

a. Data Teknis Film *Lamun Sumelang*

Genre	: Drama
Tahun	: 2019
Durasi	: 18 Menit
Bahasa	: Jawa
Lokasi	: Yogyakarta Indonesia
Produksi	: Ravacana Films dan Dana Istimewa Yogyakarta
Produser	: Egha Harismina dan Elena Rosmeisara
Sutradara	: Ludy Oji Prastama
Penulis naskah	: Ludy Oji Prastama

b. Poster Film *Lamun Sumelang*

Poster film pada umumnya akan memberikan informasi judul, aktor, pemain, rumah produksi, dan data para kru film. Film fiksi biasanya akan menampilkan para pemainnya pada poster untuk menarik penonton sekaligus untuk ajang promosi. Berbeda dengan film *Lamun Sumelang*, film ini justru menggunakan sebuah ilustrasi gambar sebuah keluarga yaitu seorang Ayah yang menyuapi anak dan seorang Ibu yang menyisir rambut. Pada poster ini juga menampilkan sebuah ilustrasi cahaya berwarna merah yang di atasnya terdapat 6 gambar kepala orang. Sebuah *setting* berlokasi di Jawa dimunculkan dengan deretan aksara Jawa, serta terdapat satu ilustrasi gambar belalang sebagai gambaran lokasi fenomena “pulung gantung”. Fenomena “pulung gantung” merupakan mitos yang sering terjadi di daerah Gunung Kidul dan belalang goreng merupakan salah satu makanan yang terkenal dan menjadi ciri khas dari Gunung Kidul.



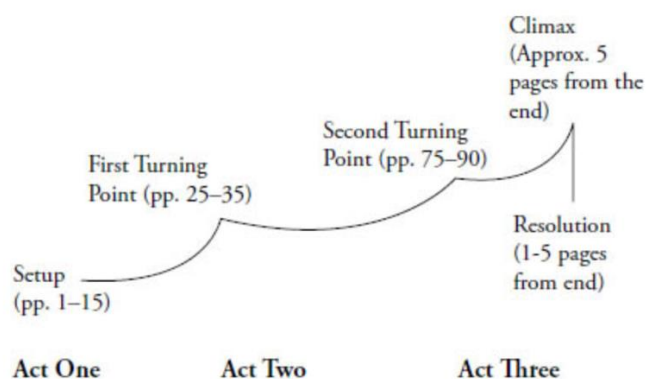
Gambar 1. Poster *Lamun Sumelang*
[Dok. Ravacana Films 2019]

3.3 NARRATIVE; STRUKTUR TIGA BABAK

Film naratif merupakan film yang menuturkan sebuah cerita. Pada umumnya film naratif digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita fiksi. Pada film cerita terdapat sebuah naratif yang melekat pada film. Naratif ini berkaitan dengan cerita, logika sebab akibat, perkembangan karakter. Pada buku yang berjudul *Film Art* dituliskan “a narrative to be a chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space” [6]. Menurut buku tersebut naratif merupakan rantai peristiwa yang dihubungkan melalui sebab akibat dalam ruang dan waktu. Sejalan dengan pemikiran tersebut Warren dalam buku *Film Studies* menyebut naratif merupakan peristiwa yang memiliki stuktur sehingga peristiwa yang dihadirkan dalam film disebabkan oleh rangkaian peristiwa sebelumnya. Pada film fiksi naratif disusun dalam rangkaian peristiwa sebab akibat. Film dibentuk dari konstruksi cerita melalui pengorganisasian sekuens dari kejadian ke kejadian.

Pengorganisasian dalam merangkai peristiwa dalam film cerita disebut sebagai stuktur film. Mc Key dalam bukunya yang berjudul *story* menyebutkan bahwa “Structure is a selection of events from the characters’ life stories that is composed into a strategic sequence to arouse specific emotions and to express a specific view of life” [7]. Struktur menurutnya diartikan sebagai pilihan peristiwa dari kisah hidup karakter yang disusun menjadi urutan strategis untuk membangkitkan emosi tertentu serta untuk memperlihatkan atau mengekspresikan pandangan tertentu. Pada buku *Making a Good Script Great*, struktur pada film cerita terdiri dari struktur tiga babak, diantaranya *Act 1, Act 2 dan Act 3*.

McKEE menyebutkan “An ACT is a series of sequences that peaks in a climactic scene which causes a major reversal of values, more powerful in its impact than any previous sequence or scene” [8]. Act diartikan sebagai serangkaian urutan yang memuncak dalam adegan menuju klimaks yang menyebabkan pembalikan nilai adegan yang lebih besar dan lebih kuat dampaknya dari pada adegan sebelumnya. Pada tahapan ini Act merupakan bagian dari tindakan tingkat perubahan adegan atau perubahan tindakan baik atau buruk karakter pada kehidupan batin, kehidupan pribadi, keadaan lingkungan atau kombinasi dari semuanya. Linda Seger membagi stuktur tiga babak dalam tahapan terstruktur ke dalam bagan di bawah ini;



Gambar 2. Struktur tiga babak Linda Seger
[Sumber: *Making a Good Script Great*, Hal 39)

Menurut Linda Seger “*the basic three-act structure: beginning, middle, and end—or the setup of the story in Act One, the development of the story in Act Two, and the build to a climax and a resolution in Act Three.*” [9]. Struktur tiga babak tersebut dapat terbagi atas *act* atau tindakan dalam 3 babak antara lain:

a. *Act One*

Act One berisi *Set Up* dan *first turning point*. Pada tahap *set up* merupakan tahap pengenalan karakter dan tahap pengembangan tindakan dalam peristiwa awal. Pada tahap ini diberikan informasi-informasi yang memperlihatkan dorongan awal akan suatu adegan pada peristiwa. *First turning point* merupakan tindakan pembalikan. Pada tahapan ini cerita bergerak maju dengan memperkenalkan perubahan atau peristiwa baru, mendorong cerita ke babak berikutnya.

b. *Act Two*

Second turning point yaitu pada tahap ini merupakan pembalikan tindakan kedua. Pada babak ini memperlihatkan aksi sentral/karakter utama dari cerita. Tahapan ini mulai mengembangkan konflik dari babak pertama, mengeksplorasi tema, membangun hubungan peristiwa sebelum menuju babak tiga. Babak kedua ini memberikan gambaran misi atau tujuan cerita. *Second turning point* merupakan tahap mengubah aksi dan memindahkan ke babak ketiga. Pada tahap ini merupakan tindakan pembalikan untuk mengubah aksi ke arah yang baru, membuat pertanyaan atau rasa penasaran penonton atas jawaban misi/aksi, membawa penonton fokus ke peristiwa atau tindakan baru, mempercepat aksi, memperlihatkan dorongan aksi yang lebih serius.

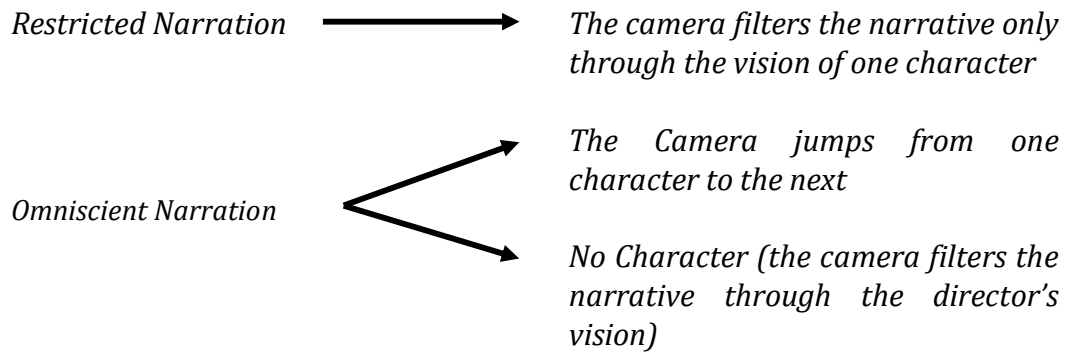
c. *Act 3*

Pada *Act tiga* berisi klimaks dan resolusi. Pada tahapan ini permasalahan dalam cerita mulai untuk dijawab. Pada bagian ini cerita film mulai berakhir tetapi perlu adanya resolusi. Resolusi ini merupakan bagian dari pemecahan masalah yang bertujuan untuk mengikat semua ujung cerita yang longgar dan menjawab semua pertanyaan cerita.

3.4 NARRATION

Film naratif sebagai film cerita memiliki cara dalam penyampaian cerita. Cara menyampaikan cerita ini disebut dengan istilah *narration*. Menurut Warren dalam bukunya *Film Studies* menyebut “*Narration refers to mechanism that determines how narrative information is conveyed to the film spectator*” [10]. Melalui pernyataan Warren tersebut dapat diartikan *narration* merupakan mekanisme yang menentukan bagaimana informasi cerita/naratif disampaikan kepada penonton.

Pada Buku *Film Studies*, *narration* terbagi menjadi dua yaitu *Resticted narration* dan *Omniscient narration*. *Omniscient Narration* yaitu *The spectator is implicated in fantasy of all-seeingness, can imagine seeing everything of importance in the narrative* [10]. Sementara itu *Resticted narration* adalah *the spectator in the narrative in different way* [10]. Perbedaan keduanya dapat dilihat bagaimana pembuat film meletakkan “kamera” sebagai alat untuk menceritakan melalui sudut pandangnya.



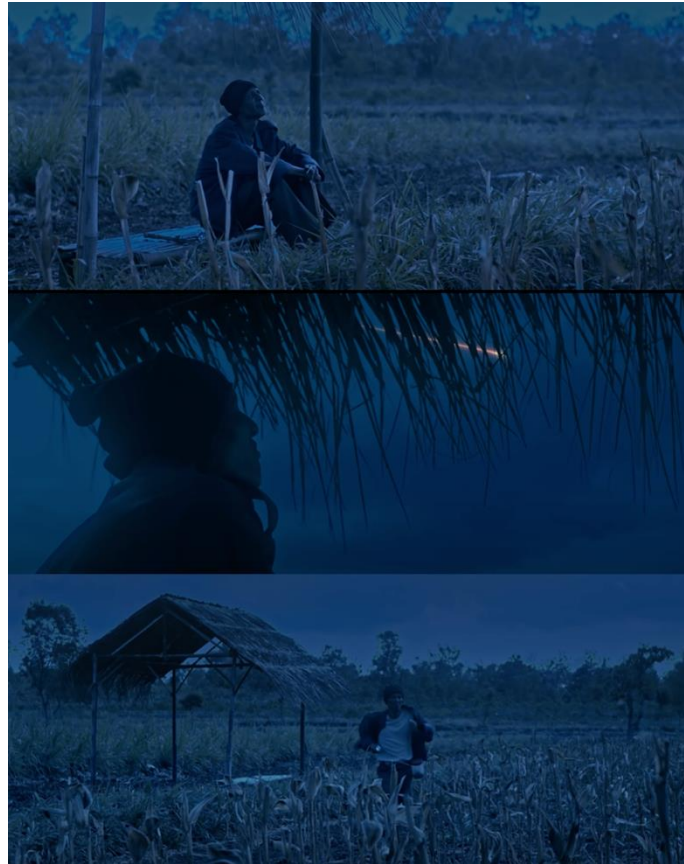
Pengertian tersebut dapat diartikan sebagai *restricted narration* yaitu penceritaan terbatas. Pada penceritaan terbatas, naratif disampaikan kepada penonton melalui satu orang karakter tanpa memperlihatkan adegan karakter lain. Penceritaan terbatas ini akan memberikan rasa penasaran atau peristiwa misterius kepada penonton. Sementara itu, *omniscient narration* merupakan penceritaan tak terbatas. Pola ini memberikan ruang kepada penonton yang ditempatkan sebagai maha tahu. Penonton mengetahui banyak sumber informasi cerita melalui *shot* dan karakter lainnya.

3.5 NARRATIVE FILM LAMUN SUMELANG

Struktur naratif tiga babak Linda Seger dapat digunakan dalam membedah film *Lamun Sumelang*. Film *Lamun Sumelang* merupakan film yang bergenre fiksi yang memiliki unsur naratif dalam penceritaannya. Struktur naratif film *Lamun Sumelang* dapat dilihat dengan struktur tiga babak Linda Seger sebagai berikut:

a. Act 1

Pada tahapan ini *set up* atau pengenalan karakter divisualkan dengan sosok Agus yang menjadi karakter utama. Agus diperlihatkan sedang duduk termenung di sebuah hamparan ladang dengan melihat ke langit. Selanjutnya divisualkan sebuah cahaya yang melintasi langit dan Agus terburu-buru berlari mengikuti jatuhnya cahaya tersebut.



Gambar 3: Rangkaian gambar cahaya dari langit, Agus berlari dan orang akan melakukan bunuh diri
[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

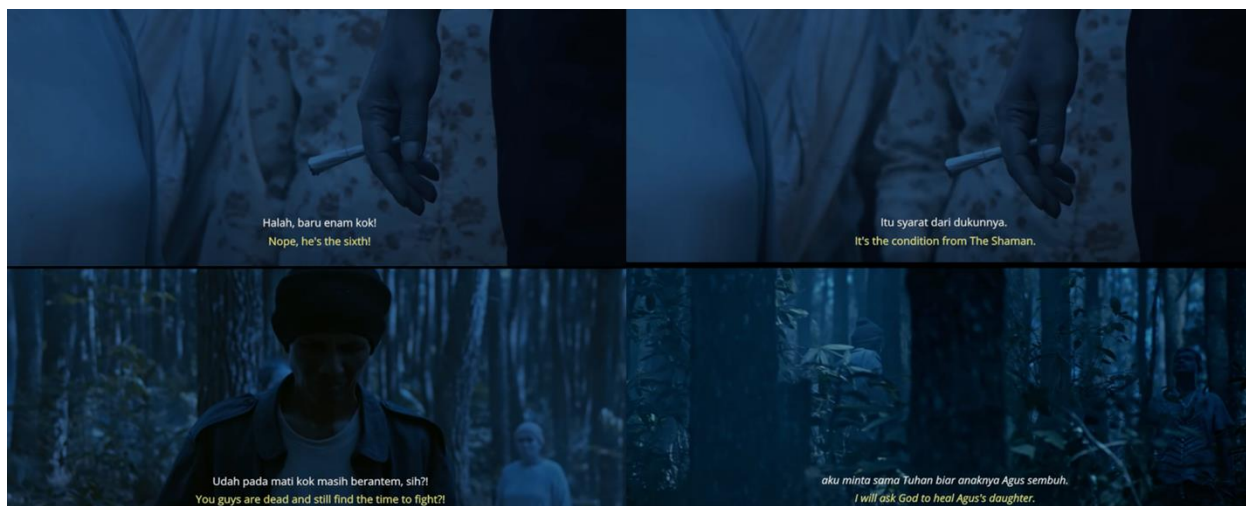
Pada gambar di atas diperlihatkan sebuah fenomena yang terjadi khususnya di daerah Gunung Kidul terhadap mitos “pulung gantung”. Masyarakat mempercayai mitos jika ada cahaya yang melewati maka akan terjadi peristiwa bunuh diri. Fenomena “pulung gantung” ini diperkenalkan di awal film dibuka, sehingga penonton memiliki persepsi yang sama atas peristiwa-peristiwa dalam film. *Setting* pada film juga diperlihatkan sebuah hamparan ladang yang luas dan sebuah hutan yang dipenuhi dengan pohon-pohon yang lebat. Penggunaan *grading* warna biru gelap menjadi pertanda bahwa kejadian ini tidak terjadi pada sore hari melainkan larut malam/tengah malam.

Peristiwa selanjutnya diperlihatkan bahwa orang yang akan melakukan bunuh diri justru dibunuh terlebih dahulu oleh Agus. Pada gambar 4 Agus menyerang Parmin yang akan melakukan bunuh diri dengan menerkam dari belakang menggunakan tali, selanjutnya Parmin diletakkan ke kolong tali dadung yang digunakan untuk bunuh diri. Pada adegan ini diberikan informasi bahwa kematian Parmin bukan karena bunuh diri tetapi ada motif lain yang dilakukan oleh Agus.



Gambar 4: Tindakan agus membunuh Parmin dan memanipulasi dengan menyematkan rokok di jari Parmin
[Dok. Film Lamun Sumelang]

Gambar 5 merupakan rangkaian yang memberikan informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada Agus. Digambarkan salah satu hantu/arwah yang sudah dibunuh mengatakan bahwa ada syarat dari dukun yang harus dipenuhi oleh Agus. Para hantu berdebat persoalan jumlah orang yang sudah dibunuh Agus yaitu berjumlah antara 6 (enam) atau 7 (tujuh) orang. Adegan ini memperlihatkan bahwa mereka sesama hantu bisa saling berkomunikasi atau berdialog. Para hantu diwujudkan dengan sosok warna putih dengan muka putih pucat. Pada rangkaian gambar tersebut juga ditunjukkan yang menjadi alasan kenapa Agus harus membunuh mereka. Pada dialog disebutkan Agus melakukan aksi harus membunuh 7 (tujuh) orang yaitu sebagai syarat dari dukun demi kesembuhan anaknya. Dialog tersebut memberikan informasi bahwa anak Agus sedang sakit.



Gambar 5: Rangkaian informasi pada *set up* film
[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

Sementara itu gambar 6 menunjukkan bahwa Agus dapat berkomunikasi dengan para hantu yang dibunuhnya. Agus menengok ke arah belakang ketika Parmin yang baru saja dibunuhnya memanggil dan bertanya kenapa Agus membunuhnya.



Gambar 6. Agus menengok ketika hantu Parmin memanggil
[dok. Film *Lamun Sumelang*]

First turning point pada tahap *Act 1* ini diperlihatkan karakter baru yaitu istrinya Agus pada gambar 7. *Scene* dibuka dengan memperlihatkan *setting* rumah Agus. Pada adegan tersebut terdapat seorang perempuan yaitu Marni yang merupakan istri dari Agus. Terjadi obrolan di antara keduanya mengenai aksi pembunuhan yang dilakukan Agus. *Scene* sebelumnya terdapat perdebatan para hantu mengenai jumlah orang yang dibunuh oleh Agus. Pada *scene* ini seolah menjawab pertanyaan yang sebelumnya, yaitu informasi kebenaran jumlah orang yang sudah dibunuh. Agus memberi informasi Marni bahwa sudah 6 (enam) orang yang dibunuhnya dan masih kurang satu lagi.

Gambar selanjutnya diperlihatkan sosok Ningsih yaitu anak Agus. Ningsih diperlihatkan sedang sakit dan mengalami kejang-kejang. Agus segera menghampiri anaknya yang tengah sakit dan disusul oleh Marni dari belakang melihat kondisi Ningsih. Empat rangkaian adegan pada gambar 7 menjadi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan alasan Agus melakukan pembunuhan. Tahapan *first turning point* ini merupakan sebuah adegan yang mendorong adanya tindakan adegan pada babak 2 atau *Act 2*. Pada *act 2* nantinya akan terdapat tindakan yang menjawab atas kegelisahan Marni sebagai seorang Ibu.



Gambar 7. Rangkaian gambar yang memperlihatkan dorongan peristiwa lebih besar pada adegan di Act 2 [dok. Film *Lamun Sumelang*]

b. Act 2

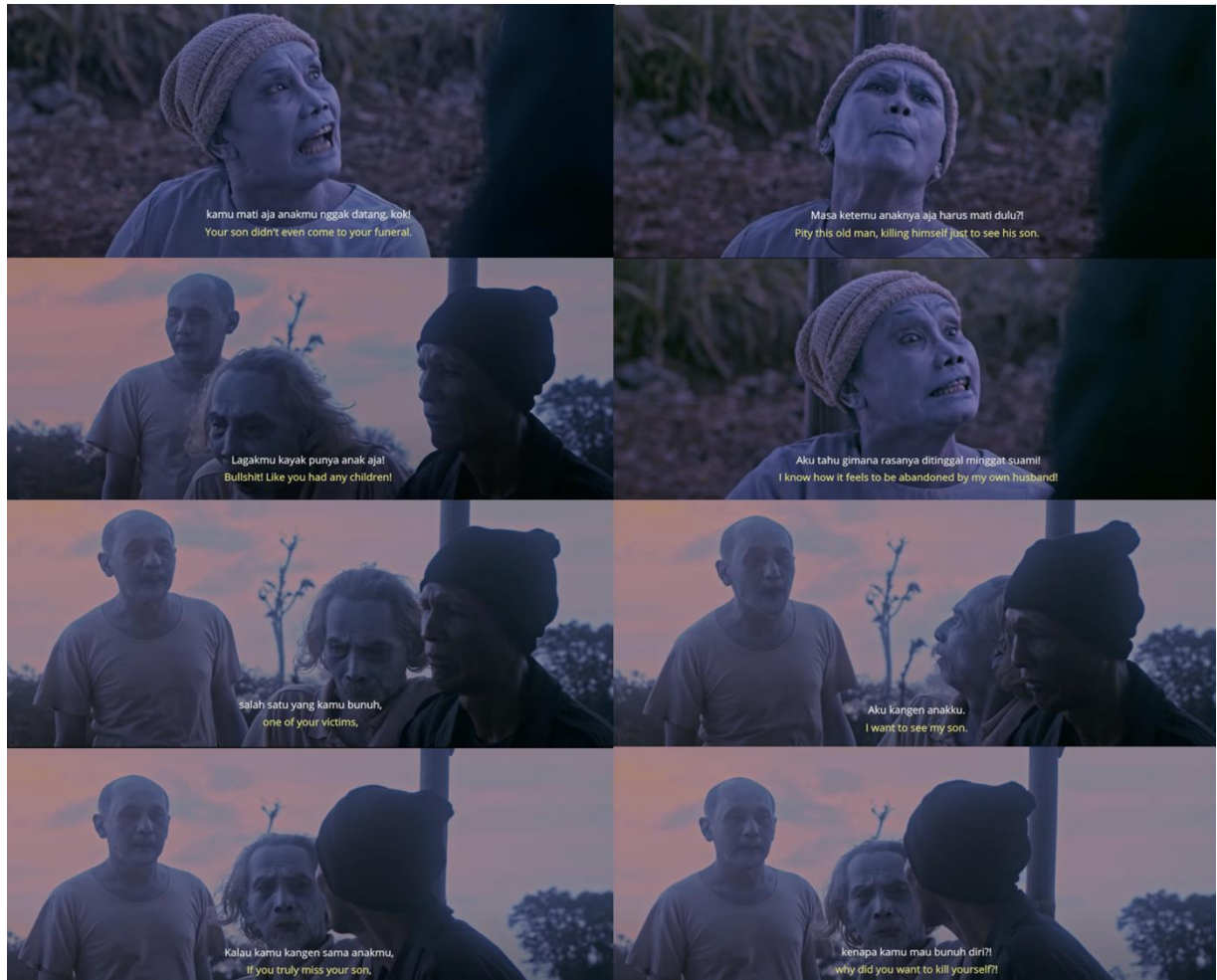
Pada babak 2 ini ditunjukkan informasi baru pada gambar 8 bahwa sering terjadi kasus bunuh diri di daerah tersebut, seperti pada dialog “Gantung lagi?”. Informasi selanjutnya yaitu dialog-dialog antara Agus dan pada hantu, adegan ini menunjukkan bahwa Agus memang bisa berkomunikasi dengan mereka. Informasi yang paling tergambar adalah membicarakan pekerjaan Agus sebagai pencari belalang. Belalang tersebut ketika tidak laku akan dimakan sendiri oleh Agus dan keluarganya.



Gambar 8. Rangkaian gambar informasi peristiwa “pulung gantung” dan ciri khas belalang dari Gunung Kidul [Dok. Film *Lamun Sumelang*]

Selanjutnya pada gambar 9 menunjukkan informasi alasan yang menjadi dasar fenomena “pulung gantung”. Pada *scene* tersebut pembicaraan terfokus kepada alasan Parmin mencoba mengakhiri

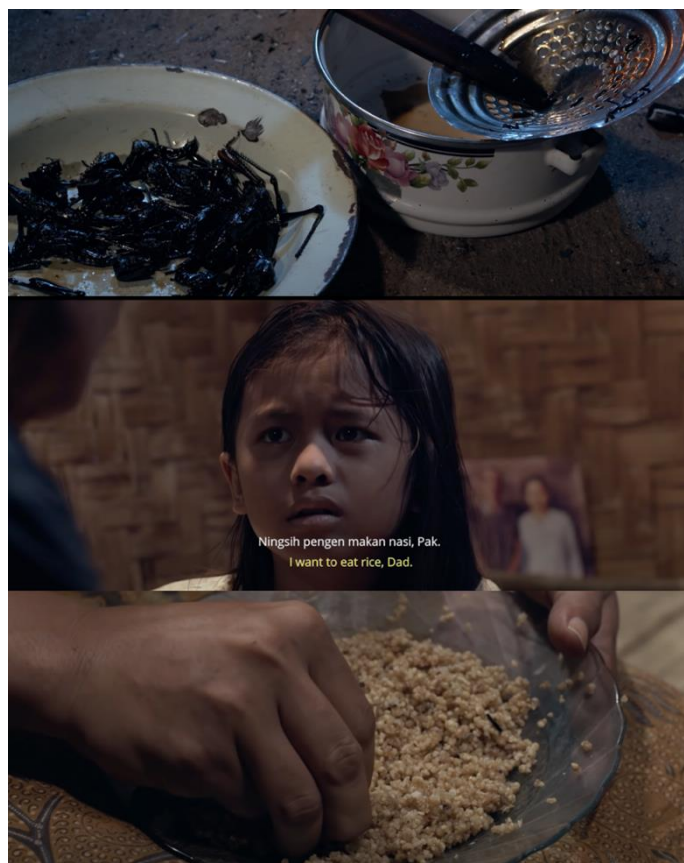
hidupnya. Parmin merasa kangen dengan anak-anaknya dan berharap ketika dia meninggal anaknya mau mengunjunginya, tetapi harapan tersebut tidak terwujud. Salah satu obrolannya menunjukkan ketika Parmin mati, anaknya juga tidak mengunjunginya. Alasan hantu lain yaitu dari hantu perempuan yang tidak memiliki anak dan melakukan aksi gantung diri karena ditinggal pergi oleh suaminya. Pembicaraan rangkaian gambar di bawah ini cukup mewakili bagaimana kondisi dan alasan orang-orang yang melakukan aksi mengakhiri hidup dengan gantung diri.



Gambar 9. Rangkaian gambar obrolan yang menunjukkan alasan-alasan mereka mencoba melakukan aksi bunuh diri.

[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

Second turning point pada babak 2 pada gambar 10 ini memperlihatkan status ekonomi Agus yang serba kekurangan. Agus kesehariannya mencari belalang untuk dijual dan dimakan. Belalang ini juga sering keluar dalam babak berikutnya untuk memperkuat lokasi Gunung Kidul. Adegan selanjutnya diperlihatkan dialog Ningsih yang mempunyai keinginan untuk makan nasi. Agus hanya mampu memberikan makan tiwul untuk keluarganya. Dorongan tindakan ke babak berikutnya terlihat pada gambar 11 yaitu Marni meminta Agus untuk mengatakan ke dukunnya agar penyakit Ningsih bisa dipindahkan ke dirinya. Adegan di *second turning point* inilah yang nantinya akan ada titik balik yang lebih besar dengan adegan yang lebih kuat pada babak 3.



Gambar 10. Status ekonomi Agus yang kekurangan dengan hanya bisa memberikan tiwul dan lauk belalang ke keluarganya.

[Dok. Film *Lamun Sumelang*]



Gambar 11. Marni meminta Agus untuk memindahkan penyakitnya ke dirinya

[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

c. Act 3

Pada babak 3 dibuka dengan Agus melihat hasil belalang tangkapannya. Pada kejadian yang sama Agus melihat ada sinar cahaya melintasi langit. Agus segera menyusul arah cahaya tersebut. Agus berlari menuju hutan dan mengetahui ada orang yang ingin melakukan bunuh diri. Agus dari belakang mencoba mencekik leher perempuan tersebut sampai menyadari bahwa itu adalah istrinya. Adegan ini merupakan dorongan atas adegan di babak 2 yaitu aksi Marni ingin menyelesaikan masalahnya dengan menjadi orang ketujuh yang akan dibunuh Agus. Marni sudah tidak kuat melihat anaknya sakit dan memilih mengorbankan nyawanya untuk anaknya (gambar 12).

Pada rangkaian gambar 13 menunjukkan tahap klimaks yaitu sikap dilematis Agus antara harus membunuh Marni demi kesembuhan anaknya atau mengorbankan anaknya dengan menunggu satu orang lagi untuk dibunuh. Sementara itu kondisi Ningsih sudah mulai menurun kesehatannya. Pada *scene* tersebut terdapat dialog pro dan kontra antar hantu yaitu memberikan masukan untuk tidak membunuh

Marni, tetapi hantu Parmin justru mendorong Agus untuk membunuh Istrinya. Tahap klimaks ini terjadi perdebatan dan pergolakan dalam diri Agus untuk menentukan keputusannya.



Gambar 12. Rangkaian gambar yang menjadi dorongan menyelesaikan masalah dalam klimaks
[Dok. Film *Lamun Sumelang*]



Gambar 13. Dilematis Agus dalam memutuskan antara membunuh Marni atau tidak
[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

Pada Act 3 rangkaian gambar 14 merupakan tahap resolusi. Tahap ini bertujuan untuk 'menjahit' semua permasalahan Agus. Adegan dibuka dengan Agus yang menangis di dalam rumahnya. Pada tahap ini diperlihatkan Parmin mempertanyakan kembali soal syarat kebenaran tumbal 7 (tujuh) orang. Kemudian para hantu menunjukkan kekecewaan karena sudah dibunuh oleh Agus. Mereka berdebat atas apa yang dilakukan Agus. Mereka merasa harus ada yang bertanggung jawab atas perbuatan Agus. Di antara perdebatan para hantu kemudian terdengar suara tangisan menyebut nama Ningsih. Tangisan tersebut berasal dari suara Agus. Tahap resolusi ini diperlihatkan sosok Ningsih yang terlihat oleh para hantu. Film ini ditutup dengan *ending* yang menunjukkan bahwa Ningsih akhirnya meninggal dunia.



Gambar 14. Resolusi dari semua permasalahan Agus
[Dok. Film *Lamun Sumelang*]

A. NARRATION FILM LAMUN SUMELANG

Narration memiliki beberapa fungsi, menurut Warren dalam buku *narrative and narration* membagi menjadi 3 yaitu “reorganize narrative actions, to control spectators access to those action and filter those actions through characters and narrators [13]. Melalui film *Lamun Sumelang* ada beberapa hal yang menunjukkan bahwa film ini menggunakan penceritaan terbuka atau tak terbatas yaitu *Omniscient Narration*. Hal tersebut terbukti dalam beberapa hal yang dimunculkan dalam audio visual melalui *narrative*-nya seperti penggunaan naratif dengan kausalitas (hubungan antara sebab akibat) yang jelas dan runtut. Penonton disuguhkan informasi dari *act 1, act 2 dan act 3* secara runtut.

Pada film tersebut informasi juga dibuka seluas-luasnya atas permasalahan yang menimpa Agus. Informasi diawali dengan pengenalan karakter Agus, lokasi Gunung Kidul, fenomena “pulung gantung”, adegan pembunuhan, informasi anak Agus sakit, tumbal dari seorang dukun, dan kondisi ekonomi. Penonton juga diberikan akses informasi tidak hanya melalui karakter Agus melainkan juga melalui karakter lain yaitu para hantu, Marni, Ningsih dan masyarakat melalui dialog bahwa kejadian “pulung gantung” sering terjadi. Selanjutnya karakter-karakter dalam film *Lamun Sumelang* memiliki peran masing-masing dalam menyampaikan informasi ke arah tujuan film. Penonton diajak berpetualang menuju adegan-adegan berikutnya untuk menjawab pertanyaannya dari awal hingga mendapat jawaban di akhir filmnya. *Omniscient narration* atau penceritaan tak terbatas ini merupakan cara menyampaikan informasi cerita yang dilakukan pembuat film dalam menyampaikan filmnya kepada penonton. Film *Lamun Sumelang* menempatkan penonton sebagai orang yang maha tahu. Penonton bisa melihat sosok hantu, mengetahui bahwa Marni merupakan sosok yang akan dibunuh Agus di tumbal berikutnya dan melihat sosok Ningsih yang meninggal. Film *Lamun Sumelang* mempertanyakan tentang persyaratan dari dukun soal 7 (tujuh) tumbal dan dijawab melalui *ending* film dengan karakter Ningsih yang meninggal. Pada gambar 15 diperlihatkan beberapa rangkaian informasi yang menempatkan penonton mengetahui segala informasi dari beberapa karakter.



Gambar 15. *Omniscient Narration*, rangkaian gambar informasi yang dibuka seluas-luasnya kepada penonton [Dok. Film *Lamun Sumelang*]

4. KESIMPULAN

Pada film fiksi terdapat naratif atau cerita yang dituturkan. Film *Lamun Sumelang* mengkonstruksi cerita atas realitas fenomena “pulung gantung” melalui unsur audio visual. Fenomena “pulung gantung” dihadirkan dengan sudut pandang yang berbeda melalui cerita keluarga Agus. Permasalahan yang terjadi pada film *Lamun Sumelang* seolah menjadi representasi bahwa ada banyak alasan orang untuk mengakhiri hidup dengan menghubungkan dengan peristiwa “pulung gantung”. Film ini memberikan gambaran tentang bagaimana sebuah budaya hadir dan masih dipercaya untuk menjawab persoalan manusia melalui mitos-mitos yang ada dalam masyarakat setempat. Film *Lamun Sumelang* juga

menghadirkan cerita kematian yang cukup satir dengan memasukkan permasalahan manusia yang berkaitan dengan mitos, sosial, ekonomi, nasib, kehidupan dan kematian itu sendiri.

Film *Lamun Sumelang* secara naratif dapat dilihat melalui rangkaian ceritanya. Naratif ini yang nantinya akan membawa penonton untuk mengikuti cerita dari adegan satu ke adegan berikutnya. Pada umumnya cerita film fiksi disampaikan dengan penceritaan struktur tiga babak dalam menyampaikan ceritanya. Struktur ini dianggap ideal karena memiliki tahapan yang jelas dari mulai pengenalan atau *set up* sampai pada resolusi. Film *Lamun Sumelang* merupakan film yang menggunakan struktur tiga babak. Pada film ini diperlihatkan pengenalan karakter Agus dan permasalahannya dari awal hingga akhir. Secara ringkas film *Lamun Sumelang* terbagi dalam tiga babak antara lain; pengenalan karakter Agus dan pengembangan konflik pada babak 1 yaitu informasi jumlah tumbal dan informasi anaknya Agus sakit. Pada babak 2 yaitu adanya dorongan masalah yaitu tentang ekonomi yang sulit dan dorongan Marni untuk anaknya segera sembuh dengan meminta dukunnya memindah penyakitnya. Pada babak 3 yaitu klimaks dan resolusi. Pada babak ini dorongan untuk penyelesaian masalah yang dihadapi, yaitu Marni memilih untuk dibunuh demi anaknya. Pada tahap ini juga diperlihatkan resolusi dan *ending film* dengan mempertanyakan kebenaran permintaan dukun akan 7 (tujuh) tumbal demi kesembuhan Ningsih. Film *Lamun Sumelang* memilih *ending film* dengan memperlihatkan Ningsih meninggal dan menjadi hantu.

Film *Lamun Sumelang* memiliki cara penyampaian cerita yang runtut. *Narration* atau cara penyampaian Film *Lamun Sumelang* menggunakan penceritaan tak terbatas atau *omniscient narration*. Penonton diberikan akses seluas-luasnya dalam mendapatkan informasi cerita dalam film melalui karakter Agus, para hantu, belalang, tiwul, mitos dan kondisi masyarakat sekitar. Permasalahan atau konflik yang dihadapi Agus diinformasikan melalui karakter-karakter hantu yang sudah dibunuh oleh Agus. Penceritaan ini juga memperlihatkan bagaimana penonton ditempatkan sebagai karakter Agus yang juga dapat melihat sosok hantu. Para hantu juga merupakan bagian dari penggerak cerita film dengan memberikan informasi seluas-luasnya kepada penonton. Penonton mengikuti masalah yang terjadi pada Agus dan menunggu jawaban atas kebenaran tumbal dari dukunnya. Para hantu yang juga mempertanyakan hal tersebut akhirnya terjawab pada *ending film*. *Ending film* disampaikan dengan jelas bahwa permasalahan Agus terjawab dengan meninggalnya Ningsih. Pada *ending film* ini juga menjawab keputusan yang diambil oleh Agus yaitu tidak terdengar suara tangisan Marni ketika Ningsih meninggal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Pratista, Memahami Film, Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- [2] B. Snyder, Save the Cat, Los Angeles: Michael Wiese Productions, 2005.
- [3] B. Irawanto, Film dan Ideologi, Yogyakarta : Warning books, Jalan baru, Insist Press, 2017.
- [4] T. M. a. R. Stam, A Companion to Film Theory, Australia: Blackwell publishing, 2004.
- [5] 2. <https://www.ugm.ac.id/id/berita/12077-mengungkap-makna-simbolik-pulung-gantung>).
- [6] K. T. J. S. David Brodwell, Film ART; An Introduction, New York: McGraw-Hill, 2020.
- [7] R. McKEE, Story; Subtance, Structure, Style, and the Priciples of Screening, New York: Regan books, 1977.
- [8] R. McKEE, Story; Subtance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting, New York: Regan books, 1977.
- [9] L. Seger, Making a Good Script Great, United States of America: Silman James Press, 2010.
- [10] W. Buckland, Film Studies, London: Typeset by Cenveo, 2015.
- [13] W. Buckland, Narrative and Narration; Analizing Cinemac Story Telling, New York: Columbia University Press, 2021.