

## ANALISA SCHEMATA DALAM MEMBANGUN NARATIF PADA FILM RUMAH DI SERIBU OMBAK

Wahyuddin Hasani Widodo

Program Studi Penciptaan Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author: [whasaniwidodo@gmail.com](mailto:whasaniwidodo@gmail.com)

### Abstrak

Schemata bekerja dengan mengatur informasi yang diberikan kepada penonton, memungkinkan mereka untuk menafsirkan apa yang akan terungkap dan memahami urutan informasi yang diberikan. Penelitian ini berfokus pada penerapan schemata dalam film Rumah di Seribu Ombak. Metodologi kualitatif dan dokumentasi digunakan untuk penelitian ini. Kerangka teoritis didasarkan pada teori schemata oleh David Bordwell. Temuan penelitian ini menyoroti bagaimana schemata digunakan secara efektif untuk menyampaikan informasi kepada penonton, termasuk penggambaran dunia karakter melalui adegan pembuka film, penggambaran hubungan kekuasaan antara anak dan orang tua, toleransi beragama dalam konteks tradisi, dan perwujudan trauma melalui representasi visual.

**Kata Kunci:** Schemata, Kajian Sinema, Naratif, Praktik Film, Film Rumah Di Seribu Ombak

### Abstract

*Schemata work by organizing information provided to the audience, allowing them to interpret what will unfold and make sense of the given sequence of information. This research focuses on the application of schemata in the film "Rumah di Seribu Ombak." A qualitative and documentary methodology was employed for this study. The theoretical framework is based on David Bordwell's schema theory. The findings of this research shed light on how schemata are effectively used to convey information to the audience, including the depiction of the character's world through the film's opening scene, the portrayal of power relations between children and parents, religious tolerance within traditional contexts, and the embodiment of trauma through visual representation.*

**Keywords:** Schemata, Cinema Studies, Narrative, Film Practice, Home Movies Across Thousand Waves

### Pendahuluan

Menurut (Bordwell, 1985) bahwa "Film adalah media baru. Lukisan, sastra, tari, dan teater telah ada selama ribuan tahun, tetapi film atau sinema baru ditemukan lebih dari se-abad yang lalu. Namun dalam rentang waktu yang relatif singkat, pendatang baru telah memantapkan dirinya sebagai seni yang energik dan kuat." Maka berangkat dari pendapat tersebut bisa dibilang bahwa film merupakan karya seni yang efektif untuk digunakan sebagai medium komunikasi antara pembuat film dengan publik. Oleh

#### History:

Received : 25 Februari 2023

Revised : 10 Oktober 2023

Accepted: 23 Oktober 2023

Published: 31 Oktober 2023

**Publisher:** LPPM Universitas Darma Agung

**Licensed:** This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



karena itu seorang pembuat film memerlukan penguasaan terkait bagaimana mengkomunikasikan suatu hal ke publik. Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan (Gaut, 2010) yang menyatakan "Film kemudian merupakan sebuah bentuk seni yang sebagian berdasarkan pada kapasitas representasionalnya: kapasitas nya untuk mengkomunikasikan pemikiran tentang pokok bahasannya."

Film yang merupakan hasil kerja kolaboratif tetap saja harus ada yang memimpin dan bertanggung jawab atas segala aspek kreatif yang menentukan pendekatan komunikasi dalam karya film yang akan dibuat nantinya. Oleh karena itu seorang sutradara diperlukan untuk bertanggung jawab pada segala aspek kreatif dalam film. Adapun pada sebuah film terdiri dari dua hal utama yakni film form dan film style (Bordwell, 1985) mengartikan film form sebagai "bagian-bagian dari sebuah film menciptakan bentuk keseluruhannya dan bagaimana bentuk itu melibatkan pemirsa. Sedangkan film style adalah eksplorasi dan pilihan dalam setiap bidang teknik dalam mise en scene." Jika seorang sutradara menguasai kedua hal tersebut maka seharusnya ia sudah memiliki landasan untuk bercerita kepada banyak orang melalui filmnya. Kemampuan sutradara dalam mengkomunikasikan gagasannya tidak hanya dilihat dari bagaimana cerita atau naratif itu dituturkan tapi juga dilihat dari bagaimana pertimbangan seorang sutradara dalam menentukan mise en scene. Mise en scene sendiri merupakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Seperti yang Anda harapkan, mise en scene mencakup aspek-aspek film seperti setting, pencahayaan, kostum dan tata rias, staging, dan performance (Bordwell, 1985).

Dalam penyampaianya film naratif sangat ditentukan oleh bagaimana kausalitas dalam cerita disampaikan dengan jelas sehingga menimbulkan pemahaman tertentu pada penonton, namun bukan berarti segala informasi harus dibuka pada awal film dimulai. Menyembunyikan penyebab cenderung memberikan dampak pada penonton untuk membayangkan apa yang mungkin menyebabkannya atau apa yang mungkin pada gilirannya menyebabkannya. (Bordwell, 1985) oleh karena itu penanaman motivasi kausalitas seringkali melibatkan penanaman informasi sebelum suatu adegan penting terjadi, hal tersebut berguna untuk membangun pemahaman penonton. Dalam keilmuan psikologi ada cabang ilmu pengetahuan psikologi yang membahas terkait proses mental seperti perhatian, gangguan, bahasa, daya ingat, persepsi, pemecahan masalah, kreativitas dan pola pikir. Berangkat dari teori tersebut (Bordwell, 1985) memperkenalkan konsep schemata, konsep terkait sistem pengorganisasian informasi ke dalam kategori-kategori yang akan dipergunakan kembali jika ingin menemukan situasi baru dengan informasi baru pula, agar proses pemaknaan terhadap situasi dan informasi baru tersebut menjadi lebih mudah dikenali (Gumilang Rifky Muhammad, 2023).

Dalam kaitannya memahami film, schemata berfungsi sebagai mekanisme psikologis yang berusaha menjelaskan penarikan kesimpulan dan komprehensi cerita dari film-film naratif, singkatnya makna apa yang dapat diperoleh penonton? (Sumarno, 2022). Dengan adanya memahami konsep schemata maka seorang pembuat film dapat

mengantisipasi bagaimana film mereka memberikan informasi secara bertahap dan memberikan ruang kepada penonton untuk menafsirkan dan menyimpulkan kumpulan informasi yang sudah ia terima dari awal film hingga akhir film. Kemudian berangkat dari konsep bagaimana schemata bekerja maka penelitian kali ini coba meneliti bagaimana schemata diterapkan untuk menyusun naratif dan teknik apa saja yang digunakan untuk menyusun schemata tersebut pada film Rumah di Seribu Ombak (2013) yang disutradarai oleh Erwin Arnada (Swadana, 2015).

Rumah di seribu ombak sendiri merupakan sebuah film yang bercerita tentang persahabatan seorang bocah muslim bernama Samihi, 11 tahun dan Wayan Manik (Yanik), 12 tahun seorang anak hindu di Singaraja. Mereka saling bertemu dan tumbuh bersama, mengikat persahabatan karena sama-sama punya ketakutan besar dan duka dalam hidupnya Samihi punya ketakutan terhadap air, laut dan alam bebas, karena sejak kecil ia dilarang orang tuanya mendekati air, sungai, laut dan alam yang bisa mengancam keselamatan dirinya. Sementara Wayan Manik, punya trauma terhadap kekerasan yang dialaminya sejak lama, ia menjadi korban pedofilia laki-laki asing bernama Andrew. Hidup Wayan Manik pun menjadi kelam. Ia menyimpan duka dan kemarahan. persahabatan dua anak yang sama-sama punya trauma dan rahasia besar pada masa lalu membuat mereka saling peduli dan saling bantu untuk bisa membalikkan trauma itu menjadi keberhasilan (Gaut, 2010).

Film Rumah di Seribu ombak ini juga berhasil memenangkan 4 piala citra dari 10 “nominasi Festival Film Indonesia” tahun 2012. keempat piala citra tersebut diperoleh pada kategori skenario terbaik, penyunting gambar terbaik, tata suara terbaik, dan aktor muda terbaik.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Observasi pada penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk menonton dan mengamati adegan demi adegan yang ada dalam film. Dalam prosesnya observasi dilakukan dengan berulang kali untuk memperoleh data yang lebih banyak terkait bagaimana schemata digunakan dalam menyusun naratif film Rumah di Seribu Ombak. Dokumentasi pada penelitian kali ini dilakukan dengan cara mengambil tangkapan layar beberapa adegan dalam film untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini. Selain itu dokumentasi juga dilakukan dengan cara pencatatan beberapa hal penting dalam film seperti adegan dan dialog yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

#### **Penggambaran dunia karakter dalam adegan pembuka**



Gambar 1. Adegan pembuka film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Film dibuka dengan pengenalan karakter protagonis melalui teriakan seseorang anak laki-laki yang memanggil nama Samihi untuk mengajaknya bermain. Lalu film pun mulai menunjukkan seorang laki-laki berlari ke pantai membawa sebuah papan selancar dan menancapkannya ke pasir pantai di tengah *sunset* yang indah. Laki-laki itu berdiri menghadap lautan sembari memegang papan selancarnya, pandangannya lurus ke laut. Bersamaan dengan itu dapat didengar pula *voice over* dengan suara seorang laki-laki. Berikut isi dari *voice over* tersebut:

“Aku yakin dia ada di sana, dia masih menunggu. Hari ini aku berdiri di sini, di tempat pertama kali aku bertemu Wayan Manik 9 tahun lalu. Semua masih sama di pantai ini, kecuali suasana riang saat main bersama Yanik. Hari ini aku mengenang semua kegembiraan juga kepahitan yang kita alami bersama.” (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Setelah adegan ini selesai, film dilanjutkan dengan *dip to black* dan penceritaan pun berganti ke periode 9 tahun sebelum adegan *opening* ini terjadi.



Gambar 2. Adegan awal *flashback* film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Kemudian sepanjang film akan menceritakan periode 9 tahun sebelum adegan pembuka terjadi. Bisa dibayangkan film ini memiliki pendekatan bercerita non linier atau maju mundur. Adegan pembuka film kembali muncul pada bagian akhir film yang mana juga memunculkan kelanjutan dari adegan pembuka tersebut.



Gambar 3. Adegan akhir film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Pada bagian akhir ini penonton dapat menyaksikan laki-laki yang berdiri di tepi pantai pada adegan pembuka kini sedang bermain selancar di laut. Penonton juga akan mendengar *voice over* dari suara laki-laki yang sama yang ada pada adegan pembuka film. Isi *voice over* tersebut sebagai berikut:

“Yanik, Wayan Manik, aku yakin dia ada di sana. Aku yakin, dia masih menungguku.” (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Pada bagian awal dan akhir film ini dapat dilihat bagaimana seorang sutradara coba menanamkan informasi singkat pada awal film yang kemudian akan berpengaruh besar pada bagaimana film ini di akhiri. *Schemata* dalam film ini bekerja dengan memberikan ruang kepada penonton untuk menarik kesimpulan makna dan interpretasi yang mana kausalitasnya sudah terbangun dengan jelas pada plot setelah adegan pembuka selesai hingga menjelang adegan akhir film.

Adanya tanda-tanda ini terkait dengan gaya sinematik yang digunakan untuk menemani pengalaman estetis menonton. Namun tanda bukanlah keseluruhan cerita, karena ia menyisakan ruang kosong untuk ditafsirkan oleh penonton. Artinya ruang kosong ini memungkinkan penonton untuk menarik semacam kesimpulan makna. (Bordwell, 1985). Dalam film *Rumah di Seribu Ombak*, adegan awal berguna sebagai *planting information* yang memberikan pengenalan karakter akan karakterisasi karakter dan apa yang akan ia di hadapi dalam dunianya. Pada film ini juga kemunculan pertama kali karakter Samihi sebagai karakter protagonis dengan cara berlari menuju pantai dan gambar diambil dari belakang lalu perlahan berpindah dari samping dan tidak pernah langsung dari depan menimbulkan rasa penasaran akan siapa sebenarnya ia yang kemudian terjawab pada bagian akhir film (Sumarno, 2022).

Pada kasus ini *schemata* bekerja untuk mengorganisir informasi lewat plot yang disajikan secara tak berurutan namun tetap memunculkan kausalitas yang jelas sehingga dapat dipahami dengan baik. Selain itu *schemata* juga memberikan ruang kepada penonton untuk menginterpretasi sendiri. Pada film ini penonton memiliki ruang untuk memiliki interpretasi bahwa suara *voice over* yang didengar merupakan suara hati karakter manik tanpa harus dijelaskan secara tekstual (Sulistiyani, n.d.).

#### **Relasi kuasa antara anak dan orang tua**



Gambar 4. Kemunculan awal Ayah Samihi dalam film *Rumah di Seribu Ombak*  
(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Ini adalah kali pertama kemunculan karakter Ayah Samihi muncul dalam film. Kedatangannya berjalan dari dapur menuju ruang tengah sembari membawa sekantong plastik kerang yang dikumpulkan Samihi ketika di pantai pada adegan sebelumnya.



Gambar 5. Samihi mencari kerang di pantai dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Dalam kemunculan pertama kali karakter Ayah Samihi dapat dilihat bagaimana relasi kuasa yang terjadi antara karakter ayah dan anak dalam keadaan sebenarnya yang diwakilkan oleh pengambilan gambar pada *eye level*. Posisi karakter Ayah Samihi berada lebih tinggi daripada Samihi, hal tersebut terlihat jelas bagaimana Ayah Samihi memandang Samihi. Lewat adegan tersebut penonton ditanamkan informasi awal terkait bagaimana Ayah Samihi memiliki kuasa atas tubuh Samihi. Hal tersebut juga diperkuat oleh dialog yang diucapkan oleh masing-masing karakter. Dialog antara Ayah Samihi dan Samihi adalah sebagai berikut:

Ayah Samihi: Mihi, ayah sudah bilang jangan main jauh-jauh. Ini kamu malah main ke pantai!

Samihi: Tapi kan mihi harus ngumpulin kerang buat tugas sekolah.

Ayah Samihi: MasyaAllah mi, kamu kan bisa minta tolong sama ayah. Ayah tuh ndak mau musibah yang menimpa abang kamu itu terjadi lagi. Mau kamu ditegur sama Allah? Udah lupa kamu sama pesan almh. Ibu kamu? Mau kamu nanti kualat?

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Mendengar dan melihat bagaimana adegan kemunculan karakter Ayah Samihi untuk pertama kalinya penonton sudah ditanamkan informasi bagaimana Ayah Samihi memiliki kuasa atas Samihi serta apa yang terjadi dengan karakter-karakter penambah dimensi yang ada di kehidupan Samihi (Hapsari, n.d.).



Gambar 6. Adegan Samihi merindukan ibunya dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Pada adegan ini Samihi sedang merindukan ibunya dengan memegang foto ibunya, tak lama Ayah Samihi masuk dan memeluk Samihi. Ini adalah titik awal perubahan karakter Ayah Samihi setelah ia mendapati ada yang tidak ia pahami selama ini. Yakni perihal bagaimana perasaan Samihi.



Gambar 7. Adegan Ayah Samihi memeluk Samihi dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Kedatangan Ayah Samihi yang mulanya didasari oleh rasa marah kemudian berganti dengan rasa haru yang mendalam atas apa yang dialami oleh Samihi. Hingga adegan ini muncul dalam film, penonton sudah diberi informasi baru terkait bagaimana relasi antara Ayah Samihi dan Samihi yang kemudian relasi baru itu diperkuat dengan ziarah di makam Ibu Samihi dan Kakak Samihi tepat setelah adegan ini berlangsung (Fitrahayunitisna, 2022).



Gambar 8. Adegan Ayah Samihi, Samihi dan Adiknya berziarah dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Adegan ziarah ini menjadi titik perubahan terkait relasi antara Ayah Samihi dan Samihi. Ayah Samihi kini mulai membuka pemikirannya dan melepaskan kontrol atas tubuh Samihi. Lepasnya kontrol Ayah Samihi atas samih juga diperkuat ketika Samihi pergi ke Kuta dan mengizinkan Samihi untuk belajar selancar.



Gambar 9. Adegan Samihi berkenalan dengan guru selancarnya dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Setelah lepas dari kuasa Ayah Samihi, Samihi kini memiliki kuasa penuh atas tubuhnya. Ia mulai menentukan apa yang ia kerjakan dan bagaimana kehidupannya setelah itu.



Gambar 10. Adegan Samihi belajar selancar dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Samihi pun memutuskan untuk belajar berselancar dan memutuskan meninggalkan Singaraja untuk mengejar karirnya sebagai peselancar profesional. Sedangkan Ayah Samihi kini harus menerima resiko dari keputusan yang sudah ia ambil, yakni kehilangan Samihi dalam hari-harinya.



Gambar 11. Adegan Ayah Samihi membetulkan motornya yang mogok dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Dalam membicarakan relasi kuasa antara Ayah Samihi dan Samihi penonton diberikan informasi secara berkala yang perlahan kausalitas terkait motif-motif penyebab masing-masing karakter mengalami sesuatu menjadi jelas dan dapat dipahami. Dalam membicarakan ini, *schemata* berguna pada penonton untuk mengorganisir informasi secara bertahap terkait bagaimana relasi antar karakter ini bertumbuh, dan perlahan berubah setelah masing-masing karakter mempelajari sesuatu yang baru. Penonton memiliki ruang kosong untuk dapat melihat bagaimana perasaan Samihi ketika berada dalam kuasa Ayahnya atau bahkan perasaan Ayah Samihi setelah merelakan Anaknya tidak tinggal dengannya tanpa harus diucapkan secara langsung oleh masing-masing karakter. Dengan demikian, penonton yang secara rasional mengenali sistem tanda dalam film tidak akan mudah tersesat dalam memahami makna, walaupun tersesat maka akan melakukan koreksi-koreksi dalam pemahamannya (Sumarno, 2022).

### **Toleransi beragama dalam bingkai tradisi**



Gambar 12. Adegan pertama kalinya Samihi dan Yanik membicarakan agama dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Pada adegan tersebut untuk pertama kalinya narasi tentang keagamaan muncul dalam naratif film. Pada adegan tersebut penonton mulai ditanamkan informasi terkait perbedaan agama dari masing-masing karakter dan bagaimana Yanik dan Samihi merespon perbedaan tersebut dengan harmonis. Adapun dialog turut memperkuat penanaman informasi pada adegan tersebut. Berikut dialog adegan antara Samihi dan Yanik:

Samih: Yanik, nik. Nik... kamu lagi ngapain Nik?

Yanik: Mendewa

Samih: Apa itu mendewa?

Yanik: Oh mendewa, menulis surat ke dewa dengan memakai bambu. Nah nanti bambu itu ditaruh di atas air. Aku tau cara ini dari turis Yunani.

Samih: lalu?

Yanik: Lalu bambu ini akan di larung ke laut dan diterima oleh Dewa.

Samih: Kan setiap hari kau sudah berdoa di rumah?

Yanik: yee... berdoa di rumah itu kan cara Bali. Nah ini cara luar negeri, beda... Nih kamu harus coba.

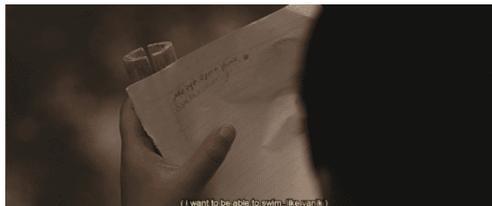
Samih: Nggak, nggak mau.

Yanik: kamu berenang gak bisa, Mendewa gak mau. Bukan anak Singaraja kamu nih, gak seru.

Samih: Iyaaa iyaaa...

Samih lantas coba mendewa, ia menuliskan harapannya ke kertas lalu dimasukkannya ke dalam bambu dan dilarung ke laut. Di sini penonton sudah ditanamkan *planting information* untuk mengetahui apa agama atau kepercayaan dari kedua karakter utama tersebut.

Harapan yang ditulis pada adegan ini pun tidak ditunjukkan kepada penonton. Adegan ini masih memberikan ruang untuk penonton menduga-duga apa yang sebenarnya di tulis oleh Samih.



Gambar 13. Adegan isi surat yang ditulis Samih dalam film *Rumah di Seribu Ombak*  
(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Ketika menjelang akhir film, penonton kembali diingatkan dengan informasi yang diperoleh dari adegan awal ketika film baru saja dimulai. Di mana pada adegan ini

ditunjukkan isi surat yang ditulis Samihi ketika Mendewa yakni “Aku ingin seperti Yanik, bisa berenang.”

Di sini *schemata* bekerja untuk memberikan jawaban atas ruang kosong yang diberikan kepada penonton untuk menduga-duga suatu informasi yang ada pada awal ketika film di mulai. Pada titik ini, penonton ditempatkan dalam dua kemungkinan, bisa jadi tebakannya benar atau bahkan penonton tidak menduga dan memberikan sebuah kejutan dalam naratif.



Gambar 14. Adegan Yanik mengantar Samihi belajar kidung dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Kemudian narasi keagamaan yang harmonis juga dimunculkan dalam beberapa adegan lain. Menariknya pada film ini narasi tentang keagamaan tidak dibenturkan dengan kebudayaan masyarakat Indonesia terlebih kebudayaan di Bali. Namun keagamaan dan kebudayaan pada film ini dibingkai dengan harmonis. Salah satu bentuk penerapannya adalah ketika Yanik mengantar Samihi untuk belajar “Mekidung” pada seorang ibu beragama Hindu. Hal tersebut dilakukan Yanik untuk membantu Samihi mengikuti perlombaan *Qiro’atul Qur’an*.



Gambar 15. Adegan Samihi dan Yanik bersama Adik Samihi bermain petasan dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Selain itu harmonisasi antar agama dengan kebudayaan juga terlihat ketika malam takbiran Samihi dan adiknya sedang dalam suasana suka cita Yanik juga nampak turut memeriahkan dengan bermain kembang api dan petasan bambu sebagaimana diketahui hal tersebut menjadi budaya dalam perayaan malam takbiran yang ada di Indonesia. Hal tersebut juga diperkuat dengan dialog pada adegan tersebut. Berikut adalah isi dialog tersebut:

Adik Samihi: Yah, sayang ya kak. Kak Yanik gak ada. Kalo ada pasti lebih seru.

Samihi: Dia merasa mungkin ini event orang muslim.

Adik Samihi: Emang kalo anak Hindu gak boleh ikutan ya kak?

Samih: Ya, kalo main petasan sih gak ada larangannya.

Yanik: Kalo main bedug?

Yanik yang tiba-tiba muncul saat itu pun mengejutkan Samih dan adiknya. Mereka bertiga pun akhirnya merasakan suka cita malam takbiran bersama. Pada adegan ini pula tidak ada teks yang menjelaskan bahwa suasana saat adegan tersebut adalah malam takbiran, namun penonton tetap dapat memahami kondisi tersebut lantaran didukung oleh beberapa informasi yang ditanamkan yakni suara gema takbir dan pakaian-pakaian yang digunakan oleh para karakter. Pada adegan inilah dapat dilihat bagaimana *schemata* tidak hanya berkaitan dengan naratif cerita tapi juga memberikan ruang pada penonton untuk menyimpulkan sesuatu dari kumpulan tanda-tanda yang dimunculkan dalam film.



Gambar 16. Adegan Samih memenangkan lomba *Qiro'atul Qur'an* dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Setelah penonton ditanamkan informasi beberapa kali terkait relasi hubungan antar agama daengan kebudayaan yang harmonis pada adegan ketika Samih memenangkan lomba *Qiro'atul Qur'an* ini dapat dilihat apa yang dihasilkan dari suatu hubungan yang harmonis dari suatu perbedaan.

### **Perwujudan trauma dalam visual**



Gambar 17. Adegan Samih takut pada ombak dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Dalam film *Rumah di Seribu Ombak*, dua karakter utamanya memiliki kesamaan yakni mereka sama-sama memiliki trauma. Samih, sebagai karakter protagonis yang menggerakkan cerita pertama kali ditunjukkan bahwa ia memiliki trauma ketika ia sedang mengumpulkan kerang untuk tugas sekolahnya. Samih yang nampak berlari menjauh ketika ombak mendekat ke arahnya menanamkan informasi kepada penonton bahwa Samih memiliki ketakutan tersendiri pada ombak tersebut.



Gambar 18. Adegan Yanik trauma dengan Andrew dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Sedangkan karakter Yanik Dalam film *Rumah di Seribu Ombak* justru traumanya baru muncul di pertengahan film, Yanik mulanya dikenalkan kepada penonton sebagai anak yang tangguh namun trauma pada dirinya baru ditanamkan informasinya kepada penonton ketika Andrew muncul dalam film. Pada saat itu, nampak Yanik sedang berusaha bersembunyi dari Andrew. Tapi walaupun demikian, saat itu Yanik masih belum mau mengaku kepada Samihi terkait apa yang sebenarnya terjadi pada dirinya dan Andrew.



Gambar 19. Adegan pengakuan Yanik atas traumanya dalam film *Rumah di Seribu Ombak* (Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Setelah cukup lama penonton ditetapkan pada sudut pandang yang sama dengan Samihi terkait apa yang sebenarnya terjadi pada Yanik dan Andrew, adegan ini adalah adegan yang menjadi jawaban dari semua informasi yang ditanamkan sebelumnya. Pada adegan ini Yanik mulai mengakui bahwa dirinya pernah mengalami pelecehan yang dilakukan oleh Andrew dan menciptakan trauma tersendiri pada Yanik.



Gambar 20. Adegan Andrew melakukan pelecehan kepada Yanik dalam film *Rumah di Seribu Ombak*

(Sumber: Film *Rumah di Seribu Ombak*, 2012, produksi Tabia Films & Winwark Pictures)

Dalam film *Rumah di Seribu Ombak* ini, informasi latar belakang dan kondisi psikologis karakter dijelaskan secara bertahap. Adapun gerak tubuh menjadi bagian penting untuk membicarakan trauma tersebut tanpa harus menggunakan dialog. Hal tersebut dapat dilihat bagaimana Samihi dan Yanik nampak berusaha menghindari dari penyebab trauma mereka masing-masing. Pada hal ini, *schemata* bekerja dengan menanamkan informasi secara bertahap dan tidak dilakukan secara linier, penonton

dibawa untuk mengikuti plot naratif lain dan akan dimunculkan kembali pada beberapa saat guna memunculkan kembali memori yang sempat ditanamkan beberapa waktu sebelumnya. Dalam hal ini penonton memiliki kontribusi tersendiri untuk menyusun informasi-informasi yang tersebar dalam film sehingga menjadi satu rangkaian kejadian yang utuh.

## **SIMPULAN**

Film Rumah di Seribu Ombak yang disutradarai oleh Erwin Arnada ini yang menerapkan alur non linier namun penanaman informasi dapat dilakukan dengan tepat sehingga memberikan pemahaman yang jelas. Penanaman informasi pada film ini juga dilakukan secara bergantian dan bertahap sehingga naratif yang disusun akan konflik tiap-tiap karakternya bersamaan terselesaikan pada akhir film. Pengorganisasian informasi yang berkaitan dengan schemata dalam film Rumah di Seribu Ombak ini juga bekerja untuk beberapa informasi penting dalam plot bukan hanya pada bagaimana tiga babak film ini berjalan namun juga pada sub plot naratif yang turut dibahas dalam film. Salah satu contohnya adalah bagaimana plot terkait relasi kuasa dan perubahannya terjadi antara karakter Samihi dan Ayahnya, lalu juga bagaimana harmonisasi agama turut menjadi hal penting yang dapat dimaknai oleh penonton. Selain itu pada film ini schemata juga membantu memberikan informasi yang tidak bersifat tekstual dalam skenario yang diwujudkan dalam dialog tapi juga hal-hal yang berkaitan dengan mise en scene salah satu penerapannya adalah bagaimana trauma yang sifatnya internal dalam perasaan dapat diwujudkan dalam visual yang dapat dipahami oleh penonton.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bordwell, D. (1985). *Narration in film*. University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin.
- Fitrahayunitisna, F. (2022). Dewi Sri Sebagai Figur Ibu Mitologis: Tinjauan Narasi Dan Visual Folklor Jawa Timur. *BASA Journal of Language & Literature*, 2(1), 48–55.
- Gaut, B. (2010). *A philosophy of cinematic art*. Cambridge University Press.
- Gumilang Rifky Muhammad, G. (2023). *PENERAPAN SKEMA NARATIF POST-APOCALYPTIC PADA FILM "BLADE RUNNER 2049."* Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hapsari, D. (n.d.). *Buku Monograf Narasi Perempuan di Dalam Film: Sebagai Ibu, Teman dan Perempuan Pesanan*.
- Sulistiyani, H. D. (n.d.). *Narasi Perempuan Di Dalam Film*.
- Sumarno, M. (2022). *Andre Bazin dan Kepingarangan Film Digital*. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- Swadana, A. (2015). Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Rumah Di Seribu Ombak Karya Erwin Arnada Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas X SMA. *SURYA BAHTERA*, 3(32).