

## ANALISIS EFEK KEJUTAN ATAS PENERAPAN *RESTRICTED NARRATION* DALAM PLOT FILM *THE HANDMAIDEN*

Anisa Wahyuningsih<sup>1</sup>, Siti Maemunah<sup>2</sup>, Gregorius Arya Dhipayana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188

No. Hp.: 085878807444, E-mail: anisapait@gmail.com

### ABSTRAK

Dalam penerapannya, *restricted narration* dapat menimbulkan efek kejutan. Kejutan diartikan sebagai perasaan yang timbul karena ketidaksiapan atas sesuatu hal. Film *The Handmaiden* dipilih sebagai bahan penelitian karena cukup dominan menerapkan *restricted narration* dalam plotnya yang kemudian menimbulkan efek kejutan dan tidak hanya muncul sekali. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pola plot dan bagaimana efek kejutan muncul atas penerapan teknik *restricted narration* dalam plot film *The Handmaiden*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data secara observasi. Tahap penelitian dimulai dengan menganalisis keseluruhan plot film *The Handmaiden*. Dari analisis plot tersebut akan teridentifikasi *scene-scene* yang mengandung indikator efek kejutan yang kemudian dihubungkan dengan penerapan teknik *restricted narration*. Dari identifikasi tersebut akan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah sehingga dapat ditarik simpulan. Hasil dari penelitian ini adalah efek kejutan yang muncul pada film *The Handmaiden* disebabkan film memanfaatkan tiga plot besar untuk membangun penerapan teknik *restricted narration*. Secara keseluruhan, teknik yang diterapkan adalah dengan menyajikan cerita fokus pada satu tokoh sekaligus penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif, mengelabui penonton dengan mata kamera, dan juga penerapan teknik kilas balik. Penggabungan teknik-teknik tersebut akhirnya berhasil menimbulkan efek kejutan yang bertingkat bagi penonton. Kejutan-kejutan tersebut di sisi lain juga berhasil mengubah narasi yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif.

Kata kunci: plot, kejutan, *restricted narration*, film *The Handmaiden*

### ABSTRACT

***Analysis of Surprise on Restricted Narration Application in the Plot of the Film The Handmaiden.*** *Restricted narration in its application can cause a surprise. Surprise is defined as a feeling that arises because of unpreparedness for something. The Handmaiden was chosen as research material because it is quite dominant in applying restricted narration in its plot which then causes a surprise and does not only appear once. This research was conducted to examine the plot pattern and how the surprise appears on the application of the restricted narration technique in the plot of The Handmaiden. This study uses a qualitative descriptive method by collecting data by observation. The research phase begins by analyzing the entire plot of The Handmaiden, from the plot analysis it will be identified scenes containing surprise indicators which are then linked to the application of the restricted narration technique. From the identification, it will be analyzed according to the problem formulation, so that conclusions can be drawn. The result of this research is that surprise that appears in The Handmaiden is because the movie uses three major plots to develop the application of the restricted narration technique. Overall, the techniques applied are to present stories focusing on one character as well as applying depth of story information subjectively, tricking the audience with camera eyes, and also applying flashback techniques. The combination of these techniques finally succeeded in causing a multilevel surprise for the audience. The surprises, on the other hand, also succeeded in changing the previously subjective narrative into a completely objective one.*

Keywords: plot, surprise, *restricted narration*, *The Handmaiden*

## PENDAHULUAN

Film terbentuk atas dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah unsur yang berhubungan dengan aspek cerita film. Naratif bisa diartikan sebagai sebuah rangkaian kejadian/peristiwa yang saling berkaitan satu sama lain. Berhubungan dengan naratif, dalam sebuah film pasti terdapat informasi cerita. Seberapa porsi penonton untuk tahu apa yang sedang terjadi dalam film, informasi apa yang didapatkan, dan informasi apa yang tidak didapatkan, itulah yang disebut dengan batasan informasi cerita. Dalam hal ini seorang sineas memiliki kuasa penuh untuk mengelola seberapa besar informasi yang akan disampaikan dan juga kapan informasi cerita akan disampaikan.

Batasan informasi cerita dalam film dibagi menjadi dua, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*). Penceritaan terbatas (*restricted narration*) adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter (Pratista, 2017:71). Dalam penerapannya, penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam sebuah film bisa menimbulkan dua efek, yaitu efek kejutan dan juga efek penasaran. Akan memberikan efek kejutan ketika penonton hanya dibiarkan untuk fokus mengikuti kisah/cerita dari satu tokoh saja, kemudian suatu peristiwa/kejadian yang di luar dugaan penonton muncul secara tiba-tiba. Sementara itu, akan memberikan efek penasaran ketika cerita/kisah dalam film terlalu dibatasi dan penonton tidak diberi informasi dari tokoh lain mengenai penyebab dari sebuah kejadian/peristiwa yang menimpa pada suatu tokoh. Untuk menimbulkan efek kejutan, penceritaan terbatas (*restricted narration*) dapat dibangun dengan beberapa teknik seperti mengikuti/

menyajikan cerita dari satu tokoh, mengelabui penonton dengan mata kamera, dan penerapan teknik kilas balik. Untuk efek kejutan yang lebih besar, film juga dapat menerapkan kedalaman informasi cerita bersamaan dengan penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*).

Salah satu film yang menggunakan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan cukup dominan yang kemudian menimbulkan efek kejutan adalah film *The Handmaiden*. Film *The Handmaiden* adalah film dari Korea Selatan yang ditayangkan secara perdana di Festival Film Cannes pada tahun 2016 dengan genre *erotic thriller*. Film ini disutradarai oleh Park Chan-wook dan diproduksi oleh Park Chan-wook sendiri bersama dengan Syd Lim. Film ini ditulis oleh Park Chan-wook dan Jeong Seo-kyeong, merupakan adaptasi dari sebuah novel Inggris berjudul *Fingersmith* yang ditulis oleh Sarah Waters dan dirilis tahun 2002. Film ini memenangkan penghargaan British Academy Film Award untuk Film Berbahasa Asing Terbaik pada tahun 2018. British Academy Film Award merupakan penghargaan bertaraf internasional. Selain meraih penghargaan bertaraf internasional, film *The Handmaiden* juga meraih beberapa penghargaan di negaranya sendiri.

Berlatar belakang masa penjajahan Jepang di Korea tahun 1930-an, film ini menceritakan seorang penipu yang menyamar sebagai Tuan Fujiwara (Ha Jung-woo) mengajak seorang pencopet wanita yang bernama Sook-hee (Kim Tae-ri) untuk menipu dan merampas harta kekayaan seorang ahli waris Jepang bernama Lady Hideko (Kim Min-hee) yang tinggal bersama pamannya, yaitu Kouzuki (Cho Jin-woong). Kouzuki adalah seorang pria Korea yang berhasil dinaturalisasi

menjadi orang Jepang dan berencana untuk menikahi keponakannya sendiri, yaitu Lady Hideko. Tuan Fujiwara menugaskan Sook-hee menjadi pelayan pribadi Lady Hideko untuk membujuknya agar setuju menikah dengan Tuan Fujiwara. Kemudian setelah menikah, Lady Hideko akan dijebloskan ke rumah sakit jiwa dan akan dirampas harta kekayaannya.

Film ini memiliki tiga *part*/bagian dalam tahap penceritaan dan disajikan satu demi satu. *Part*/bagian satu menggunakan tokoh Sook-hee sebagai pengantar narasi dan penggerak plot, *part*/bagian dua menggunakan tokoh Lady Hideko, sedangkan pada *part*/bagian tiga tidak dominan pada tokoh tertentu sebagai penggerak plotnya. Digunakannya perbedaan *narator* pada tiap *part*/bagian film ini akan memberikan sudut pandang yang berbeda sesuai dengan tokoh di setiap *part*/bagiannya. Pada *part*/bagian pertama, cerita dimulai dan plot mengalir penonton akan cenderung percaya begitu saja tentang informasi yang diberikan menurut sudut pandang Sook-hee. Hingga sampai di akhir *part*/bagian satu cerita menjadi tidak terduga atau tidak seperti apa yang penonton sudah percayai dan perkiraan, dari sinilah efek kejutan mulai timbul. Setelah efek kejutan pertama timbul dan kemudian *part*/bagian kedua dan ketiga disajikan, fakta-fakta lain dari cerita dalam film ini mulai terungkap satu per satu dan menimbulkan beberapa efek kejutan lagi bagi penonton.

Berdasarkan fenomena yang sudah diuraikan di atas, film *The Handmaiden* dipilih sebagai bahan penelitian karena cukup dominan menerapkan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plotnya yang kemudian menimbulkan efek kejutan dan tidak hanya muncul sekali. Film ini menarik untuk diteliti lebih dalam karena dalam

penerapan penggunaan penceritaan terbatas (*restricted narration*). Film *The Handmaiden* tidak hanya menggunakan teknik dengan menyajikan cerita dari satu sudut pandang tokoh, tetapi juga menggunakan teknik-teknik lain untuk membangun efek kejutan. Film ini menggunakan beberapa teknik pada plotnya agar efek kejutan lebih berhasil dirasakan oleh penonton. Ketertarikan ini akan diwujudkan dalam penelitian berjudul “Analisis Efek Kejutan atas Penerapan *Restricted Narration* dalam Plot Film *The Handmaiden*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan pola plot dengan penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan untuk mengkaji bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

Film *The Handmaiden* versi *extended* akan dipilih sebagai bahan penelitian ini dibandingkan dengan versi *edit*. Versi *extended* tentu saja akan lebih panjang dari versi *edit*. Alasan pemilihan versi *extended* adalah karena dari narasi yang lebih panjang tersebut, cerita menjadi dieksplorasi lebih dalam dan hal ini sangat berpengaruh terhadap penerapan kedalaman informasi cerita. Versi *extended* juga memiliki efek kejutan dan pola plot yang berbeda dibandingkan dengan versi *edit* karena ada beberapa *scene* yang disajikan secara berbeda antara kedua versi tersebut. Selain itu, versi *extended* memiliki *shot*/pengambilan gambar yang lebih banyak karena hal ini sangat berpengaruh terhadap bagaimana teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) diterapkan dalam film. Berdasarkan pernyataan yang sudah diuraikan tersebut, pemilihan film *The Handmaiden* versi *extended* akhirnya menjadi pilihan yang dirasa benar untuk penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji hubungan pola plot dengan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan kejutan, dan untuk mengkaji bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini akan dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Dipilih sebagai metode dalam penelitian ini dikarenakan sesuai dengan kajian penelitian, yaitu pengamatan film *The Handmaiden* yang memuat fenomena plot, efek kejutan, dan penceritaan terbatas (*restricted narration*). Hal ini hanya bisa dijelaskan dengan deskripsi kalimat yang rinci dan mendalam bukan dengan angka-angka.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi/pengamatan. Akan dilakukan pengamatan secara keseluruhan dalam film *The Handmaiden* khususnya pada indikasi plot, efek kejutan, dan penceritaan terbatas (*restricted narration*). Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan simpulan. Mereduksi data dalam penelitian ini berarti dilakukan dengan cara memilih tema pokok penelitian, yaitu mengenai plot, penceritaan terbatas (*restricted narration*), dan efek kejutan.

Setelah reduksi data, aktivitas selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian ini penyajian data akan dilakukan segmentasi plot dan alur terlebih dahulu untuk memudahkan tahap selanjutnya dalam mengklasifikasi. Dari segmentasi tersebut akan dianalisis pola plotnya untuk menghubungkan pola plot tersebut dengan penceritaan terbatas

(*restricted narration*) dan kejutan. Dari analisis tersebut akan dianalisis kembali semua *scene* pada plot yang terdapat dalam film *The Handmaiden*. Analisis akan disisipkan ilustrasi, grafik, dan *capture* gambar dari film *The Handmaiden* untuk memperjelas deskripsi. Dari analisis tersebut akan terklasifikasi *scene* yang mengandung efek kejutan. Setelah terklasifikasi, akan dilakukan analisis kembali untuk menghubungkan bagaimana efek kejutan muncul atas teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yang diterapkan dalam plot film *The Handmaiden*.

Tahap selanjutnya adalah simpulan. Simpulan dapat menjawab rumusan masalah dengan menghubungkan fenomena satu dengan fenomena lain. Dalam penelitian ini, simpulan akan ditarik dengan menghubungkan fenomena-fenomena yang ada dalam film *The Handmaiden*, yaitu plot, efek kejutan, dan teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penceritaan terbatas (*restricted narration*) dapat diartikan ketika sebuah film hanya menyajikan informasi cerita fokus terhadap satu tokoh saja dan tidak mengizinkan penonton untuk mendapatkan informasi cerita dari tokoh lain. “*Restricted narration tends to create greater curiosity and surprise for the viewer*” (Bordwell, Thompson, and Smith 2017:89). Kejutan diartikan sebagai perasaan yang timbul karena ketidaksiapan pada sesuatu yang muncul secara tiba-tiba atau tidak sesuai harapan dan dugaan. Plot sebuah karya fiksi dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang atau bahkan bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca (Abrams, 1981:138). Efek

kejutan dalam film dapat dibangun dengan beberapa teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) seperti menyajikan cerita hanya dari satu tokoh, mengelabui penonton dengan mata kamera, penerapan teknik kilas balik, dan ditambah dengan penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif. Dari penjelasan di atas ditemukan bahwa film *The Handmaiden* menerapkan kedua aspek tersebut, yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan kejutan. Penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plot pada film *The Handmaiden* menimbulkan efek kejutan yang tidak hanya muncul sekali. Ditemukan sebanyak 20 *scene* yang memiliki efek kejutan akibat dari penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dalam plotnya.

#### **Fokus Terhadap Satu Tokoh pada Plot Part/Bagian 1**

Salah satu teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) adalah dengan menyajikan informasi cerita fokus pada satu tokoh. Penonton hanya mengetahui dan mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh (Pratista, 2017:71). Dalam film *The Handmaiden* teknik ini diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 1. Diawali dengan kisah seorang gadis muda bernama Sook-hee yang pergi ke rumah bangsawan Jepang untuk menjadi pelayan pribadi Lady Hideko. Sook-hee bekerja dengan niat terselubung atas ajakan persekongkolan Tuan Fujiwara untuk menjebak dan menipu Lady Hideko agar mau menikahi Tuan Fujiwara. Kemudian, Lady Hideko akan dijebloskan ke rumah sakit jiwa sehingga harta kekayaannya bisa mereka kuasai. Tujuan dari tokoh di sini adalah untuk mencapai sesuatu, yaitu menjebloskan Lady Hideko ke rumah sakit jiwa dan menguasai harta kekayaannya. Dengan

demikian, tujuan dari tokoh di sini membuat penonton menciptakan harapan dan ekspektasi agar rencana Tuan Fujiwara dengan Sook-hee berjalan dengan lancar. Dari sini kemudian plot terus berkembang untuk menunjukkan usaha tokoh Sook-hee dan Tuan Fujiwara dalam menjalankan tujuan dan rencana mereka.

Penerapan teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan informasi cerita fokus pada satu tokoh ini biasanya cerita akan selalu mengikuti tokoh tersebut. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti ke mana pun ia pergi (Pratista, 2017:71). Dalam film *The Handmaiden* penerapan teknik ini terbukti ketika di sepanjang plot *part*/bagian 1 total selama 37 *scene* yang terjadi, tokoh Sook-hee selalu hadir di setiap adegan, tanpa pengecualian, tidak ada dalam satu *scene* pun tokoh Sook-hee tidak terlibat. Hal inilah yang menjadi bukti bahwa narasi pada plot *part*/bagian 1 terbatas pada tokoh Sook-hee. Dengan dibatasinya narasi pada jangkauan pengetahuan tokoh Sook-hee, penonton akhirnya dihalangi untuk mendapatkan informasi cerita di luar tokoh Sook-hee. Namun, pembatasan ini tidak disadari oleh penonton jika selama ini pengetahuan mereka sedang dibatasi. Pembatasan cerita baru disadari dan terasa ketika akhirnya kejutan muncul untuk pertama kalinya. Kejutan kali pertama terjadi pada *scene* 37 ketika secara tiba-tiba cerita menjadi berbalik arah tidak sesuai dengan apa yang penonton harapkan dan ekspektasikan. Adegan yang menimbulkan kejutan besar bagi penonton pada *scene* 37 adalah ketika Sook-hee ditangkap oleh para suster untuk dimasukkan ke rumah sakit jiwa, padahal yang seharusnya dimasukkan ke rumah sakit jiwa adalah Lady Hideko.

“*Restrictive narration therefore works as a barrier mechanism for the viewer*” (Stuart Grenville-Price, 2011). Penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) di sepanjang plot *part*/bagian satu film *The Handmaiden* akhirnya membuat penonton tidak mendapatkan informasi cerita di luar tokoh Sook-hee. Penonton tidak diberi satu celah pun untuk lengah dan curiga bahwa rencana Sook-hee dengan Tuan Fujiwara akan menjadi berbalik arah dan tidak sesuai dugaan. Dengan demikian, ketika pada *ending part*/bagian satu, adegan yang terjadi justru tokoh Sook-hee yang diseret masuk ke rumah sakit jiwa dan bukan Lady Hideko, akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton dan juga tokoh Sook-hee itu sendiri. Memunculkan efek kejutan karena adegan tersebut tidak sesuai dengan apa yang sudah penonton dan tokoh Sook-hee harapkan/ekspektasikan. Pada titik inilah harapan penonton menjadi ditipu dan dimanipulasi.

Dalam film *The Handmaiden* khususnya pada plot *part*/bagian 1, penerapan narasi terbatas dengan menyajikan kisah fokus pada satu tokoh bukan ditujukan untuk menyembunyikan suatu penyebab seperti film misteri, tetapi ditujukan untuk memanipulasi harapan penonton. Dengan demikian, kejutan yang timbul pada *scene 37* muncul karena memberikan akhir yang tidak sesuai dengan perkiraan penonton dan juga karena harapan penonton tidak terpenuhi dengan berbaliknya arah cerita.

### **Kedalaman Informasi Cerita pada Plot *Part*/Bagian 1**

“*A film’s narration manipulates not only the range of knowledge but also the depth of our knowledge*” (Bordwell, Thompson, and Smith 2017:90). Selain memiliki narasi terbatas dan tak terbatas, informasi cerita juga memiliki

spektrum antara subjektif dan objektif. Spektrum ini adalah berbicara mengenai seberapa dalam penonton terjun ke dalam narasi dan kondisi tokoh. Penceritaan dengan spektrum objektif adalah ketika film selalu membatasi penonton hanya pada apa yang dikatakan dan dilakukan oleh tokoh. Dalam kasus ini penonton tidak diizinkan masuk ke dalam pemikiran atau perasaan si tokoh. Sementara itu, spektrum subjektif menurut Bordwell dibangun dengan dua cara, yaitu subjektivitas perseptual dan mental. Pada film *The Handmaiden* narasi subjektif juga terlihat diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 1. Subjektivitas yang dimaksud di sini adalah narasi yang subjektif terhadap tokoh Sook-hee. Dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental.

#### **1. Subjektivitas Perseptual**

Plot yang membiarkan penonton ikut melihat dan mendengar apa yang dialami oleh si tokoh disebut sebagai subjektivitas perseptual. “*In short, through either sight or sound, the filmmaker gives us what we might call perceptual subjectivity*” (Bordwell, Thompson, and Smith 2017:91). Ketika membiarkan penonton ikut melihat apa yang dilihat oleh si tokoh, biasanya akan dibangun dengan penerapan sudut pandang kamera subjektif atau *POV* dengan *shot* subjektif. Sudut pandang kamera subjektif sendiri adalah sudut pandang kamera yang menempatkan kamera dari suatu tokoh. Penonton ditempatkan ke dalam film, penonton diajak berpartisipasi untuk merasakan persis seperti apa yang dirasakan oleh tokoh. *Shot-shot* subjektif yang secara mendadak disisipkan di antara gambar-gambar yang diambil secara objektif, bisa meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan penonton (Mascelli, terjemahan Misbach Yusa, 2010:8). Subjektivitas perseptual pada plot *part*/bagian 1 dibangun

dengan mengajak penonton melihat apa yang tokoh Sook-hee lihat melalui pemilihan mata kamera subjektif. Hampir diterapkan di semua *scene* pada *part*/bagian satu, yaitu pada *scene* 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 16, 17, 18, 20, 22, 24, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, dan 37.

Subjektivitas perseptual diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 1 ini dimaksudkan untuk membangun subjektivitas penonton karena mereka diposisikan seolah-olah menjadi tokoh Sook-hee. Penerapan subjektivitas perseptual ini akhirnya memandu penonton untuk terjun lebih dalam terhadap kondisi tokoh Sook-hee dan membuat rasa simpati dan keberpihakan kepada tokoh Sook-hee dibangun lebih besar. Karena penonton diajak terlibat untuk melihat dan merasakan apa yang tokoh Sook-hee saksikan dan rasakan.

## 2. Subjektivitas Mental

Subjektivitas mental adalah ketika film membiarkan penonton masuk ke dalam kondisi psikologis si tokoh. Dalam hal ini biasanya penonton akan disajikan dengan suara batin dan pikiran si tokoh, atau bisa juga menggambarkan halusinasi, mimpi, gambar batin, memori, bahkan khayalan dari si tokoh. “*The filmmaker can go deeper, beyond the character’s senses and into her or his mind*” (Bordwell, Thompson, and Smith 2017:91). Subjektivitas mental yang diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 1 dibangun dengan mengajak penonton mendengar dan mengetahui suara internal tokoh Sook-hee. Dimunculkannya suara internal tokoh Sook-hee akhirnya membuat penonton mengetahui isi kepala dan pemikiran tokoh Sook-hee. Subjektivitas mental pada plot *part*/bagian 1 muncul pada *scene* 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 30, 34, dan 37.

Penerapan subjektivitas mental di sepanjang *part*/bagian 1 dengan memunculkan

suara internal tokoh Sook-hee ini digunakan untuk membangun subjektivitas penonton karena penonton diajak masuk ke dalam kondisi psikologis tokoh Sook-hee. Penonton dibiarkan tahu apa yang Sook-hee alami, apa yang Sook-hee rasakan, dan apa yang Sook-hee terus harapkan. Setelah terjadi penetapan tujuan dan penonton didorong untuk membuat harapan dan ekspektasi tertentu, yaitu agar tokoh Sook-hee dan Tuan Fujiwara berhasil mencapai tujuan mereka. Harapan dan ekspektasi inilah kemudian terus dibangun dengan subjektivitas mental yang terus memunculkan suara internal tokoh Sook-hee, dan hampir keseluruhan suara internal yang muncul selalu menggambarkan rasa optimisme tokoh Sook-hee akan keberhasilan rencananya dengan Tuan Fujiwara.

Penerapan subjektivitas mental jenis ini biasanya akan menimbulkan rasa simpati dan rasa memihak yang lebih kepada si tokoh. “*Plunging into mental subjectivity can increase our sympathy for a character and can cue stable expectations about what the characters will later say or do*” (Bordwell, Thompson, and Smith 2017:92). Hal ini terjadi pada plot *part*/bagian 1 ketika penonton terus didorong masuk ke dalam kondisi psikologis tokoh Sook-hee sehingga penonton menjadi berpihak, bersimpati, dan percaya sepenuhnya kepada tokoh Sook-hee yang juga percaya bahwa rencananya dengan Tuan Fujiwara akan berhasil. Dengan demikian, ketika pada *ending part*/bagian satu, adegan yang terjadi justru tokoh Sook-hee yang diseret masuk ke rumah sakit jiwa dan bukan Lady Hideko, akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton dan juga tokoh Sook-hee itu sendiri.

Pada akhirnya, kedalaman informasi cerita yang diterapkan di sepanjang plot *part*/

bagian 1 bukan dengan spektrum narasi objektif yang dapat membatasi penonton terhadap beberapa informasi cerita, melainkan dengan spektrum narasi subjektif. Penerapan narasi subjektif yang diterapkan bersamaan dengan narasi terbatas pada film *The Handmaiden* khususnya pada plot *part*/bagian 1 ini dimaksudkan untuk memanipulasi penonton agar harapan mereka terbangun menjadi lebih besar sehingga dapat membuat cerita menjadi berada di level ketidaktembusan. Hal ini karena penonton akhirnya tidak mampu menduga bahwa yang akan terjadi pada akhir *part*/bagian 1 (*scene* 37) ternyata di luar harapan dan ekspektasi mereka. Hal inilah yang membuat penonton termanipulasi dan terkecoh selama berlangsungnya *part*/bagian satu dan merasakan efek kejutan di akhir *part*/bagian satu (*scene* 37).

### **Fokus Terhadap Satu Tokoh pada Plot *Part*/Bagian 2**

Teknik penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan informasi cerita fokus pada satu tokoh juga diterapkan pada plot *part*/bagian 2 dalam film *The Handmaiden*, yaitu dengan fokus terhadap tokoh Lady Hideko. Hal ini akhirnya menimbulkan terjadinya perubahan sudut pandang penceritaan pada *part*/bagian dua. Jika pada *part*/bagian 1 penceritaan digerakkan oleh tokoh Sook-hee, pada *part*/bagian 2 ini berubah menjadi digerakkan oleh tokoh Lady Hideko. Total sebanyak 39 *scene* yang terjadi pada *part*/bagian dua, tokoh Lady Hideko selalu hadir di setiap adegan, tanpa pengecualian, tidak ada dalam satu *scene* pun tokoh Lady Hideko tidak terlibat. Perubahan sudut pandang penceritaan inilah yang akhirnya membuat harapan penonton yang ditipu dan dimanipulasi pada *scene* 37 terbongkar secara satu per satu yang kemudian

juga menimbulkan efek kejutan bagi penonton. *Part*/bagian 2 dimulai dengan kilas balik, dan kilas balik ini terjadi secara berkepanjangan sehingga menyebabkan terjadinya frekuensi temporal (pengulangan adegan) dari *part*/bagian satu, tetapi dengan sudut pandang tokoh yang berbeda, yaitu Lady Hideko. Selain menyebabkan terjadinya frekuensi temporal (pengulangan adegan), juga menyebabkan terjadinya pengungkapan informasi baru yang tidak pernah diungkapkan pada plot *part*/bagian 1. Hal inilah yang akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton karena memberikan perspektif/fakta baru. Informasi baru tersebut terdapat pada *scene* 49, 51, 55, 71, dan 72.

Kejutan-kejutan tersebut akhirnya dapat mengungkapkan beberapa fakta. Salah satunya adalah bahwa ternyata selama ini Sook-hee telah ditipu oleh Tuan Fujiwara dan Lady Hideko. Tuan Fujiwara lebih dulu bersekongkol dengan Lady Hideko daripada dengan Sook-hee. Persekongkolan Tuan Fujiwara dengan Sook-hee ternyata hanyalah usaha Tuan Fujiwara dalam menjalankan rencananya dengan Lady Hideko. Tuan Fujiwara mengajak Sook-hee bersekongkol karena merupakan syarat dari Lady Hideko untuk dibawakan pelayan yang polos dan bodoh agar bisa dijebloskan ke rumah sakit jiwa dan identitasnya akan Lady Hideko gunakan untuk kabur. Kejutan yang lainnya adalah ketika terungkap bahwa ternyata justru Tuan Fujiwaralah yang pada akhirnya ditipu oleh Sook-hee dan Lady Hideko. Sook-hee dan Lady Hideko memutuskan bekerja sama menipu Tuan Fujiwara karena rasa cinta telah timbul di antara keduanya dan keduanya berencana kabur untuk hidup bersama. Penjeblosan Sook-hee ke rumah sakit jiwa memang tetap dijalankan oleh Sook-hee dan Lady Hideko sesuai dengan rencana yang telah dirancang Tuan Fujiwara



adalah karena untuk menipu dan manipulasi Tuan Fujiwara agar Tuan Fujiwara tidak mencurigai persekongkolan Sook-hee dengan Lady Hideko.

Kejutan-kejutan tersebut muncul disebabkan adegan-adegan ini tidak pernah muncul pada *part*/bagian 1. Pada *part*/bagian 1 cerita digerakkan oleh tokoh Sook-hee, sedangkan pada *part*/bagian 2 cerita digerakkan oleh tokoh Lady Hideko. Dengan demikian, ketika adegan tersebut tidak melibatkan tokoh Sook-hee sama sekali, maka tidak akan pernah dimunculkan pada *part*/bagian 1. Kejutan yang muncul pada *scene* 72 walaupun *scene* tersebut melibatkan tokoh Sook-hee, tetap tidak dimunculkan pada *part*/bagian 1 adalah karena plot memang disengaja disusun untuk menahan informasi cerita dan mengelabui penonton sehingga dapat mencapai efek kejutan pada *part*/bagian 2.

Penerapan narasi yang hanya fokus terhadap tokoh Lady Hideko pada plot *part*/bagian 2 bukan dimaksudkan untuk membatasi atau menahan informasi cerita, tetapi untuk mengungkap informasi cerita yang sudah dibatasi pada plot *part*/bagian 1 karena menggunakan sudut pandang Sook-hee sebagai penceritaan. Pada akhirnya, total lima *scene* yang mengandung efek kejutan di sini muncul karena perubahan sudut pandang penceritaan dari tokoh Sook-hee ke tokoh Lady Hideko dapat mengungkap informasi cerita yang benar-benar baru yang belum pernah tersaji sebelumnya.

### **Kedalaman Informasi Cerita pada Plot *Part*/Bagian 2**

Penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif juga terlihat diterapkan pada plot *part*/bagian 2 bersamaan dengan penerapan narasi yang fokus terhadap satu

tokoh. Subjektivitas yang dimaksud di sini adalah narasi yang subjektif terhadap tokoh Lady Hideko. Dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental.

#### **1. Subjektivitas Perseptual**

Subjektivitas perseptual pada plot *part*/bagian 2 dibangun dengan mengajak penonton melihat apa yang tokoh Lady Hideko lihat melalui pemilihan mata kamera subjektif. Mulai terlihat diterapkan dari *scene* 39. Setelah itu hampir diterapkan di semua *scene* pada *part*/bagian dua, yaitu pada *scene* 40, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 61, 64, 67, 68, dan 69. Subjektivitas perseptual diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 2 ini dimaksudkan untuk membangun subjektivitas penonton dimana mereka diposisikan seolah-olah menjadi tokoh Lady Hideko. Penerapan subjektivitas perseptual ini akhirnya memandu penonton untuk terjun lebih dalam terhadap kondisi tokoh Lady Hideko dan membuat rasa simpati dan keberpihakan kepada tokoh Lady Hideko dibangun lebih besar. Karena penonton diajak terlibat untuk melihat dan merasakan apa yang tokoh Lady Hideko saksikan dan rasakan.

#### **2. Subjektivitas Mental**

Subjektivitas mental yang diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 2 dibangun dengan mengajak penonton mendengar dan mengetahui suara internal tokoh Lady Hideko. Dimunculkannya suara internal tokoh Lady Hideko akhirnya membuat penonton mengetahui isi kepala dan pemikiran tokoh Lady Hideko. Suara internal tokoh Lady Hideko kali pertama muncul pada *scene* 41. Setelah itu beberapa kali muncul kembali pada *scene* 43, 45, 46, 52, 62, 64, 70, 71, dan 74.

Keseluruhan penerapan subjektivitas mental dengan memunculkan suara internal tokoh Lady Hideko yang selalu menggambarkan

konflik internal dalam diri Lady Hideko, yaitu tentang perasaannya terhadap Sook-hee ini digunakan untuk membangun kedalaman subjektivitas terhadap tokoh Lady Hideko dengan mengajak penonton untuk masuk ke dalam kondisi psikologis tokoh Lady Hideko. Penerapan subjektivitas mental akhirnya menimbulkan rasa simpati yang lebih kepada tokoh Lady Hideko.

Pada akhirnya, kedalaman informasi cerita yang diterapkan di sepanjang plot *part*/bagian 2 dengan spektrum narasi subjektif ini hanyalah sebagai penunjang penerapan narasi yang fokus terhadap satu tokoh yaitu Lady Hideko, untuk memunculkan kejutan-kejutan yang terjadi pada plot *part*/bagian 2.

### **Teknik Kilas Balik**

*“A flashback will often be caused by some incident that triggers a character’s recalling some event in the past”* (Bordwell and Thompson, 2008:82). Dalam hal ini, seringkali kilas balik akhirnya menimbulkan terjadinya pengulangan adegan. *“Why would a filmmaker want to repeat a story event in the plot? Sometimes it’s to remind the audience of something. Or the repetition reveals new information”* (Bordwell, Thompson, and Smith 2017: 81).

Pada film *The Handmaiden* teknik kilas balik terlihat diterapkan ketika peralihan berakhirnya plot *part*/bagian 1 menuju dimulainya plot *part*/bagian 2. Diterapkan untuk menunjukkan terjadinya lompatan waktu dengan rentang waktu yang cukup lama sehingga membawa cerita menjadi kembali ke awal. Terjadi pada akhir *part*/bagian 1, yaitu pada *scene* 37, ketika Sook-hee diseret masuk ke dalam rumah sakit jiwa. Kemudian secara tiba-tiba cerita menjadi berada di era ketika Lady Hideko masih kecil. Menggambarkan

Lady Hideko kecil sedang meronta-ronta sambil menangis meminta untuk dilepaskan dari cekalan Sasaki. Dari sinilah kilas balik ini nantinya terjadi secara berkepanjangan dan menyebabkan terjadinya frekuensi temporal (pengulangan adegan) dari *part*/bagian satu. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa sudut pandang penceritaan pada plot *part*/bagian 2 berubah menjadi tokoh Lady Hideko. Pengulangan adegan dengan sudut pandang tokoh berbeda inilah yang akhirnya menimbulkan efek kejutan bagi penonton karena memberikan perspektif/fakta baru. Terjadi pada *scene* 52, 53, 54, 57, 58, 65, 68, 69, 70, 75, dan 76. Kejutan-kejutan yang muncul di sini adalah kejutan yang mengungkapkan fakta-fakta kecil mengenai kebohongan-kebohongan Sook-hee kepada Lady Hideko ketika menjalankan rencana bersama Tuan Fujiwara.

Selain muncul pada plot *part*/bagian 2, teknik kilas balik yang akhirnya menimbulkan efek kejutan juga muncul satu kali pada plot *part*/bagian 3. Kilas balik di sini muncul disebabkan tokoh Tuan Fujiwara mengingat peristiwa di masa lampau. Terjadi pada *scene* 85 karena *scene* ini merupakan *scene* yang sama dengan *scene* 33. Kejutan di sini juga hanya mengungkapkan fakta kecil, yaitu mengenai insiden malam pertama Lady Hideko dengan Tuan Fujiwara.

Kejutan yang muncul dengan teknik kilas balik pada akhirnya memiliki dua cara, pertama adalah kilas balik yang muncul untuk membawa cerita kembali ke awal dan kedua adalah kilas balik yang muncul karena dipicu oleh suatu tokoh yang mengingat kembali peristiwa di masa lampau. Walaupun memiliki cara yang berbeda, teknik kilas balik tetap saja pada akhirnya menyebabkan terjadinya pengulangan adegan yang sama. Namun, pengulangan adegan di sini

bukanlah pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengulang informasi yang sama, tetapi pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengungkapkan informasi baru. Pengulangan adegan untuk mengungkapkan informasi baru ini juga diterapkan bersamaan dengan perbedaan tokoh sebagai penggerak cerita antara plotnya. Hal inilah yang menimbulkan efek kejutan bertingkat bagi penonton karena memberikan kebenaran dari perspektif baru melalui sudut pandang tokoh lain. Kejutan-kejutan tersebut bertingkat karena membongkar secara satu per satu, sedikit demi sedikit untuk menjawab harapan penonton yang ditipu dan dimanipulasi. Dengan teknik kilas balik inilah yang akhirnya mampu mengubah peristiwa-peristiwa subjektif menjadi objektif. “*Yet, once we are inside the flashback, events will typically be presented from a wholly objective standpoint*” (Bordwell and Thompson, 2008:92).

### **Penerapan Sudut Pandang Kamera**

Kejutan-kejutan yang terjadi disebabkan oleh pengulangan adegan dengan sudut pandang tokoh yang berbeda, akhirnya juga menimbulkan terjadinya perbedaan penerapan sudut pandang kamera antara plot *part*/bagian 1 dan plot *part*/bagian 2. Perbedaan penerapan sudut pandang kamera inilah yang akhirnya juga digunakan sebagai penunjang untuk membangun efek kejutan. Terjadi pada *scene* 52, 53, 54, 57, 58, 65, 68, 69, 70, 75, dan 76. Selain muncul pada plot *part*/bagian 2, teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera pada pengulangan adegan tetapi dengan sudut pandang tokoh yang berbeda juga terjadi pada plot *part*/bagian 3 dengan plot *part*/bagian 1. Selain kejutan muncul karena terdapat perbedaan penerapan antara dua *scene*, terdapat pula dua *scene* yang menimbulkan kejutan karena mengecoh penonton dengan penerapan

sudut pandang kamera. Satu *scene* pada plot *part*/bagian 2 dan satu *scene* pada plot *part*/bagian 3, yaitu *scene* 71 dan *scene* 83.

Teknik dengan penerapan sudut pandang kamera pada akhirnya memiliki dua cara, pertama adalah dengan perbedaan penerapan sudut pandang kamera antara dua *scene* dari adegan yang sama dengan informasi yang berbeda. Perbedaan penerapan sudut pandang kamera terjadi karena perbedaan sudut pandang penceritaan. Teknik dengan perbedaan penerapan sudut pandang kamera di sini pada akhirnya hanya dimaksudkan sebagai penunjang munculnya efek kejutan yang timbul karena terjadinya pengulangan adegan. Yang kedua adalah dengan menerapkan sudut pandang kamera guna mengecoh dan mengelabui penonton. Dibangun oleh penerapan *shot* yang hanya fokus untuk menghalangi penonton terhadap beberapa informasi cerita sehingga ketika muncul suatu *shot* yang tidak penonton duga akhirnya menimbulkan efek kejutan.

### **Perubahan Naratif Subjektif Menjadi Objektif**

Naratif dalam film *The Handmaiden* dimulai dengan subjektif pada tokoh Sook-hee dan terjadi selama berlangsungnya plot *part*/bagian 1. Subjektivitas di sini dimaksudkan untuk membatasi narasi dan juga untuk mengecoh penonton agar bersimpati dan percaya sepenuhnya terhadap tokoh Sook-hee sehingga menyebabkan terjadinya efek kejutan pada *ending* plot *part*/bagian 1. Kejutan tersebut membuat penonton memiliki pertanyaan-pertanyaan terhadap beberapa hal yang masih belum penonton mengerti. Setelah plot *part*/bagian 1 berakhir dan plot *part*/bagian 2 dimulai, naratif film *The Handmaiden* di sini masih berlangsung secara subjektif. Namun,

berubah menjadi subjektif terhadap tokoh Lady Hideko bukan terhadap tokoh Sook-hee lagi. Pada akhirnya, walaupun plot *part*/bagian 2 menyajikan narasi secara subjektif terhadap tokoh Lady Hideko, subjektivitas tersebut mampu mengubah beberapa narasi yang subjektif terhadap tokoh Sook-hee pada plot *part*/bagian 1 menjadi objektif. Berubah menjadi objektif karena akhirnya dapat membongkar sedikit demi sedikit melalui kejutan-kejutan yang dapat menjawab keterkejutan dan beberapa pertanyaan penonton pada ending plot *part*/bagian 1. Namun, perubahan tersebut masih belum mampu merubah narasi secara keseluruhan pada film *The Handmaiden* menjadi objektif, karena masih ada beberapa informasi cerita yang ditahan pada plot *part*/bagian 2. Baru diungkap pada plot *part*/bagian 3 ketika naratif sudah benar-benar berubah menjadi objektif, karena tidak digerakkan oleh tokoh tertentu. Pengungkapan ini juga menimbulkan beberapa efek kejutan bagi penonton. Dan keterkejutan tersebutlah yang akhirnya berhasil merubah narasi keseluruhan film *The Handmaiden* yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif. Berubah menjadi sepenuhnya objektif karena semua pertanyaan yang timbul akhirnya terjawab dan sudah tidak ada lagi informasi cerita yang disembunyikan

## SIMPULAN

Dari identifikasi dan analisis dalam film *The Handmaiden*, ditemukan terdapat 1 *scene* pada plot *part*/bagian 1 ketika efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan kisah fokus pada satu tokoh, yaitu Sook-hee. Hal ini juga diterapkan bersamaan dengan penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif yang dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental. Penggabungan dua teknik

tersebut pada akhirnya dimaksudkan untuk memanipulasi penonton agar harapan mereka terbangun menjadi lebih besar sehingga dapat membuat cerita menjadi berada di level ketidaktembusan. Penonton tidak mampu menduga bahwa yang akan terjadi pada akhir *part*/bagian 1 (*scene* 37) ternyata diluar perkiraan mereka dan juga karena harapan mereka tidak terpenuhi dengan berbaliknya arah cerita.

Selanjutnya ditemukan 5 *scene* pada plot *part*/bagian 2 ketika efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik penerapan narasi terbatas (*restricted narration*) dengan menyajikan kisah fokus pada satu tokoh, yaitu Lady Hideko. Hal ini juga diterapkan bersamaan dengan penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif yang dibangun dengan subjektivitas perseptual dan mental sebagai penunjang munculnya kejutan-kejutan yang terjadi. Penggabungan teknik tersebut diterapkan bukan untuk membatasi atau menahan informasi cerita, tetapi untuk mengungkap informasi cerita yang sudah dibatasi pada plot *part*/bagian 1 karena menggunakan sudut pandang Sook-hee sebagai penceritaan. Efek kejutan di sini muncul karena perubahan sudut pandang penceritaan dari tokoh Sook-hee ke tokoh Lady Hideko dapat mengungkap informasi cerita yang benar-benar baru yang belum pernah tersaji sebelumnya.

Selanjutnya ditemukan 11 *scene* pada plot *part*/bagian 2 ketika efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik kilas balik. Teknik tersebut diterapkan untuk membawa cerita kembali ke awal dan terjadi secara berkepanjangan yang akhirnya menyebabkan terjadinya pengulangan adegan yang sama dari adegan plot *part*/bagian 1. Pengulangan adegan di sini juga bukanlah pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengulang informasi yang sama, tetapi pengulangan adegan yang ditujukan

untuk mengungkapkan informasi baru. Pengulangan adegan untuk mengungkapkan informasi baru ini juga diterapkan bersamaan dengan teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera dan perbedaan tokoh sebagai penggerak cerita antara plot *part*/bagian 1 dan plot *part*/bagian 2. Hal inilah yang akhirnya membuat penonton terkecoh pada *part*/bagian 1 dan terkejut pada *part*/bagian 2.

Pada plot *part*/bagian 2 juga ditemukan 1 *scene* ketika efek kejutan timbul dengan teknik penerapan sudut pandang kamera guna mengecoh dan mengelabui penonton. Dibangun oleh penerapan *shot* yang hanya fokus untuk menghalangi penonton terhadap beberapa informasi cerita. Dengan demikian, ketika muncul suatu *shot* yang tidak penonton duga akhirnya menimbulkan efek kejutan. Teknik yang sama juga terlihat diterapkan pada 1 *scene* dalam plot *part*/bagian 3 yang kemudian juga menimbulkan efek kejutan.

Selanjutnya ditemukan 1 *scene* pada pada plot *part*/bagian 3 dimana efek kejutan muncul disebabkan oleh teknik kilas balik. Kilas balik tersebut muncul karena dipicu oleh suatu tokoh yang mengingat kembali peristiwa/kejadian pada masa lampau. Kilas balik ini akhirnya juga menyebabkan terjadinya pengulangan adegan yang sama dari adegan plot *part*/bagian 1. Pengulangan adegan di sini juga bukanlah pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengulang informasi yang sama, tetapi pengulangan adegan yang ditujukan untuk mengungkapkan informasi baru. Pengulangan adegan untuk mengungkapkan informasi baru ini juga diterapkan bersamaan dengan teknik perbedaan penerapan sudut pandang kamera dan perbedaan tokoh sebagai penggerak cerita antara *scene* pada plot *part*/bagian 1 dan *scene* pada plot *part*/bagian 3. Hal inilah yang

akhirnya membuat penonton terkecoh di 1 *scene* pada plot *part*/bagian 1 dan terkejut di 1 *scene* pada plot *part*/bagian 3.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa film *The Handmaiden* memanfaatkan tiga plot besar dengan menyajikan cerita yang terbagi menjadi tiga *part*/bagian sekaligus memanfaatkan unsur waktu untuk membangun penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) pada naratifnya dan menimbulkan efek kejutan. Secara keseluruhan semua efek kejutan yang timbul pada film *The Handmaiden* disebabkan oleh beberapa teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) yaitu, dengan menyajikan cerita fokus pada satu tokoh sekaligus penerapan kedalaman informasi cerita secara subjektif, mengelabui penonton dengan mata kamera/sudut pandang kamera, dan juga penerapan teknik kilas balik. Tentunya pada setiap teknik-teknik penceritaan terbatas (*restricted narration*) tersebut juga masih memiliki cara yang berbeda-beda untuk mencapai efek kejutan. Penggabungan teknik-teknik tersebut dalam membangun penceritaan terbatas (*restricted narration*) pada film *The Handmaiden* akhirnya berhasil menimbulkan efek kejutan yang bertingkat bagi penonton. Kejutan-kejutan tersebut di sisi lain akhirnya berhasil mengubah narasi yang sebelumnya subjektif menjadi sepenuhnya objektif. Berubah menjadi sepenuhnya objektif karena semua pertanyaan yang timbul akhirnya terjawab dan sudah tidak ada lagi informasi cerita yang disembunyikan.

#### KEPUSTAKAAN

- Abrams. 1981. *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita Graha Wida.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art An Introduction 11<sup>th</sup> Edition*. New York: McGraw-Hill Education.

Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2017. *Film Art An Introduction 8<sup>th</sup> Edition*. New York: McGraw-Hill Education.

Mascelli, Joseph V. 2010. *Lima Jurus Sinematografi* (terjemahan Misbach Yusa Biran). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.

Stuart Grenville-Price. 2011. "Omniscient and Restricted Narration". <http://issuu.com/stuartgrenvilleprice/docs/omniscient-and-restricted-narration> (diakses pada 15 Oktober 2021)