

## 5. ANALISIS

Struktur naratif dalam film dokumenter ini dimulai dari penggambaran cerita narasumber yang bermain bersama komunitas, dengan gaya performatif penulis dapat memberikan sebuah pandangan yang berbeda kepada penonton lewat keadaan narasumber yang membuat sebuah *game* menjadi pelampiasannya menghabiskan waktu. Informasi yang diambil juga lebih banyak dari wawancara dan juga arsip berupa foto dan video. Hal ini juga yang menunjukkan bahwa memori berupa arsip foto dapat membangun sebuah struktur naratif yang ada didalam sebuah cerita.

*Shot* beberapa *handphone* diawal menjadi sebuah pembuka dalam naratif, dimana ini menjadi sebuah *intro* dalam film, dimana ini menjadi pengenalan awal Sunardi dalam menjalankan kegiatannya saat bermain *Pokemon Go*. pengenalan karakter diawal ini menjadi sebuah equilibrium atau sebuah keseimbangan, dimana keadaan masih terlihat aman dan belum terjadi sebuah konflik (de Jong et al., 2014)

Masuk pada bagian Sunardi berdiri ditengah keramaian sambil melihat *handphonenya*. Dalam gaya performatif, hal ini menggambarkan keadaan Sunardi yang sedang melakukan aktivitasnya diluar rumah. Hal ini sudah memasuki bagian *point of attack*, dimana dimulai sebuah pengenalan karakter dan menunjukkan apa yang dilakukan oleh narasumber.

Wawancara Sunardi yang menjelaskan tentang kondisi keluarganya menjadi sebuah informasi dalam film dan ditambah dengan beberapa *shot* Sunardi bersama

anggota komunitas. Bagian ini masuk dalam tahapan *main body* dimana wawancara terhadap narasumber memberikan *explore* cerita menjadi lebih berkembang, dan memberikan banyak pandangan terhadap penonton.

Sunardi berkumpul dengan teman-teman anggota komunitas, menjadi sebuah gambaran bahwa hal tersebut menjadi tujuan sunardi, masuk pada tahapan *wrap up* atau klimaks dalam film dokumenter ini. Gaya performatif pada bagian ini menunjukkan terjadinya sebuah adegan yang memberikan dampak besar bagi Sunardi, memberikan emosi pada adegan yang dimana ini menjadi ciri gaya performatif. Sehingga hal ini menunjukkan sebuah tujuan sunardi untuk bergabung kedalam komunitas.

Sunardi melakukan foto bersama teman-teman komunitas sebelum melakukan perpisahan, menjadi sebuah bagian *exit sequences* atau penutup dalam film ini. perkembangan naratif yang ditutup dengan perpisahan menjadi gambaran bagi penonton bahwa akan selalu ada pertemuan dan perpisahan. Hal ini memberikan ingatan dan pandangan penonton kepada sunardi bahwa kebersamaan menjadi hal utama dalam hidupnya.

Penulis sebagai pembuat film menampilkan sunardi pada beberapa shot sedang sibuk sendiri bermain *game*, dan bertemu pemain lainya yang tidak saling menyapa. Sehingga ini mejadi sebuah gambaran bahwa sunardi mendedikasikan penuh waktunya untuk bermain *game*, dengan pandangan mata yang selalu fokus

pada *handphone*. Disajikan dengan tampilan seperti bermain game dimana ada banyak *shot video* yang diberikan *sound effect* dan juga menunjukkan tampilan-tampilan dari *capture video game*, sehingga penonton bisa melihat dan merasakan keseruan yang dirasakan pemain yang ada dalam film dokumenter. Hal ini bisa membantu penonton untuk mengetahui informasi didalam *game* dan juga apa yang dilakukan narasumber.

Jumlah perkembangan *handphone* yang dimiliki sunardi juga menjadi sebuah simbol bagi sunardi bahwa tujuan dan misinya untuk menikmati kegiatan barunya adalah hal yang serius. Hal ini dijelaskan oleh sunardi dalam wawancara, yang dimana Sunardi membeli *handphone* milik anaknya sendiri untuk bermain *Pokemon Go*. koleksi mainan *pokemon* yang dimiliki sunardi juga terbilang banyak

Bentuk film ini diambil secara langsung dengan adanya *script Audio* dan *visual* yang mengatur adegan sehingga terjadi secara natural. Penulis juga menambahkan beberapa suara-suara dalam *game* yang menambah kesan keseruan bermain *game*. Hal ini penulis pilih karena secara langsung film ini juga bisa dirasakan oleh penonton dan juga bisa diikuti. Sehingga pesan yang disampaikan juga bisa didapatkan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Dengan menyesuaikan setiap jadwal yang dibuat oleh teman-teman komunitas *Pokemon Go* untuk melakukan proses pengambilan gambar. Penulis juga tidak selalu mengambil gambar terkadang penulis juga melihat setiap situasi agar setiap pemain tidak merasa terganggu. Hal ini penulis manfaatkan untuk mengambil setiap momen yang terjadi dalam komunitas dan juga kepada narasumber.



Gambar 2 Sunardi bersama teman komunitas

Pengumpulan aset juga penulis lakukan pada tahapan produksi dalam bentuk postingan Instagram, foto, dan juga video dari beberapa pemain. Hal ini juga bisa menjadi acuan informasi untuk penulis, sehingga dapat membantu penulis dalam Menyusun pertanyaan untuk tahapan wawancara dengan narasumber. Tahapan pengumpulan set juga bisa dilakukan saat selesai melakukan wawancara dengan narasumber, karena pasti akan muncul informasi baru yang dijelaskan oleh narasumber.

## 6. KESIMPULAN

Keterbatasan karena pandemi menjadi salah satu halangan penulis dalam pengambilan gambar dan juga penggalian informasi, karena penulis hanya bisa bertemu narasumber di waktu tertentu dan juga kegiatan yang dilakukan oleh narasumber tidak sebanyak sebelum pandemi, sehingga beberapa informasi yang didapatkan hanya bisa lewat metode wawancara dan juga arsip foto.

Konstruksi naratif dalam film dokumenter bounty hunter ini juga menjadi kurang tersusun dengan baik karena adanya keterbatasan yang penulis miliki. Sehingga hal ini membuat pesan yang disampaikan oleh penulis dalam film dokumenter ini menjadi tidak lengkap dan kurang bisa dipahami oleh setiap orang yang menonton. Walaupun dengan adanya keterbatasan yang ada, penulis sudah memberikan banyak ingatan dan gambaran lewat wawancara yang ada dalam film, sehingga setiap penonton bisa tergambarkan tentang keadaan yang dirasakan oleh Sunardi.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA