

**PENYUTRADARAAN FILM PENDEK BERJUDUL
“NO FIRST CHAPTER”
DENGAN MENGGUNAKAN GAYA SINEMA IMPRESIONISME**

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



Disusun oleh
Deden Ardiansyah
NIM: 1010465032

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

2017

**PENYUTRADARAAN FILM PENDEK BERJUDUL
“NO FIRST CHAPTER”
DENGAN MENGGUNAKAN GAYA SINEMA IMPRESIONISME**

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



Disusun oleh
Deden Ardiansyah
NIM: 1010465032

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

PENYUTRADARAAN FILM PENDEK BERJUDUL "NO FIRST CHAPTER" DENGAN MENGGUNAKAN GAYA SINEMA IMPRESIONISME

yang disusun oleh
Deden Ardiansyah
NIM 1010465032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal **05 JUL 2017**.....

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.,
NIP 19660510 199802 1 006

Pembimbing II/Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.,
NIP 19760123 200912 2 003


Cognate/Penguji Ahli


Dyah Arum Retnowati, M.Sn.,
NIP 19710430 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP.19610710 198703 1 002



**HALAMAN PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Deden Ardiansyah
NIM : 1010465032
Judul Skripsi : Pengutradarnan Film Pendek Berjudul
"no first chapter" Dengan Menggunakan Gaya
Sinema Impresionis

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 12 Juni 2017

Yang Menyatakan,



Deden Ardiansyah

NIM 1010465032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

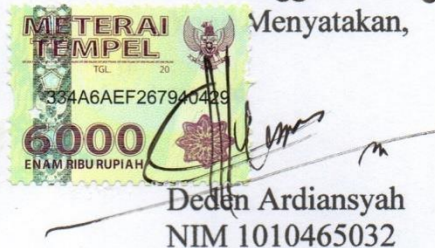
Nama : Deden Ardiansyah
NIM : 1010465032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Pengut Madaraan Film Pendek Berjudul "no first chapter" dengan menggunakan Gaya Sinema Impresionisme untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 17 Juni 2017
Menyatakan,


Deden Ardiansyah
NIM 1010465032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Untuk imajinasi yang lebih penting dari pengetahuan,
dan semesta yang terus memberikan energi positif.*

KATA PENGANTAR

Tugas Akhir Karya Seni merupakan salah satu persyaratan untuk mengakhiri studi jenjang S1 yang harus ditempuh mahasiswa Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui kegiatan penciptaan karya seni Tugas Akhir ini, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan profesionalitas di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dalam berpikir secara disiplin ilmu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat dan menambah wawasan pembaca khususnya mengenai proses penciptaan karya seni video musik.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses pembuatan karya Tugas Akhir serta pembuatan laporan ini. Terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Euis Isnawati selaku ibu yang selalu mendoakan saya.
3. Bapak Marsudi, S.Kar.,M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn. selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi Penciptaan Seni
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II Skripsi Penciptaan Seni
8. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Penguji Ahli
9. Ibu RR. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Dosen Wali
10. Seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

11. Serta teman-teman angkatan 2010 sampai 2016 Jurusan Televisi, sebagai kerabat kerja pembuatan karya Tugas Akhir penulis, dan semua pihak yang telah membantu proses Tugas Akhir penulis.

Saya menyadari penulisan laporan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun agar laporan Tugas Akhir ini dapat mudah diterima dan bermanfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Penulis



Deden Ardiansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	2
C. Tujuan Penciptaan.....	2
D. Tinjauan Karya.....	3
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISA OBJEK	
A. Objek Penciptaan.....	9
B. Analisis Objek.....	11
1. Naskah Film Pendek <i>no first chapter</i>	11
2. Analisis Cerita	12
3. Analisa Dramatik Cerita	14
4. Analisa Penokohan	16
BAB III LANDASAN TEORI	
A. Film	19
B. Sutradara.....	20
1. Struktur Naratif.....	21
2. <i>Mise En Scene</i>	21
3. Sinematografi.....	24

4. Suara	24
5. <i>Editing</i>	25
C. Sinema Impresionisme	25
BAB IV KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan	27
B. Desain Produksi.....	32
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya	39
1. Praproduksi	39
2. Produksi	55
3. Pascaproduksi	60
B. Pembahasan Karya	62
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film <i>Memento</i>	4
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> film <i>Memento</i> sebagai acuan konsep sinematografi	5
Gambar 1.3 Poster Film <i>Limitless</i>	6
Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> film <i>Limitless</i> sebagai acuan sinematografi dan <i>editing</i> ...	7
Gambar 1.5 Poster Film <i>J'Accuse</i>	8
Gambar 2.1 Grafik cerita ke dua dikenalkan oleh Elizabeth Lutters	14
Gambar 4.1 <i>Framing</i> Adam dengan <i>foreground</i> sebagai simbol keterkurungan..	29
Gambar 4.2 <i>Framing</i> wajah Adam dari spion motor sebagai simbol keterkurungan Adam.....	29
Gambar 4.3 Jam di Meja kerja Adam sebagai simbol kedekatan masalah Adam dengan waktu	29
Gambar 4.4 Aksesoris boneka kayu di meja kerja Adam sebagai simbol sikap yang pasif	30
Gambar 4.5 Susunan gambar pada <i>scene</i> 1	30
Gambar 5.1 Suasana Rapat Produksi	41
Gambar 5.2 Suasana Rapat produksi	41
Gambar 5.3 Foto Gigih sebagai pemran karakter Adam.....	43
Gambar 5.4 Foto Dea sebagai pemeran karakter Eva.....	44
Gambar 5.5 Foto Octavia sebagai pemeran karakter Lilith	45
Gambar 5.6 Proses <i>Reading</i> bersama <i>talent</i>	46
Gambar 5.7 Proses <i>Reading</i> bersama <i>talent</i>	47
Gambar 5.8 Proses peragaan adegan bersama <i>talent</i>	47
Gambar 5.9 Proses peragaan adegan bersama <i>talent</i>	48
Gambar 5.10 Suasana ruang kamar kost Adam	49
Gambar 5.11 Jendela kamar kost Adam tampak dari dalam.....	49
Gambar 5.12 Kamar kost Adam tampak dari luar	49
Gambar 5.13 Lobi Dekanat FSMR ISI Yogyakarta lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 06.....	50
Gambar 5.14 Tangga lantai dua Dekanat FSMR lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 05	50
Gambar 5.15 Ruang kelas jurusan Televisi dan Film sebagai lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 17.....	51
Gambar 5.16 Koridor lantai dua jurusan Televisi dan Film lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 17.....	51
Gambar 5.17 Suasana jalan DI Panjaitan lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 08..	52
Gambar 5.18 Suasana jalan DI Panjaitan lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 08..	52
Gambar 5.19 Suasana jalan Prapanca lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 13	52
Gambar 5.20 Suasana jalan Prapanca lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 13	53
Gambar 5.21 Omah Dhoho lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 12	53
Gambar 5.22 Omah Dhoho tampak luar lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 12 ...	53

Gambar 5.23 Suasana hutan pinus becic lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 19 dan 19b	54
Gambar 5.24 Suasana hutan pinus becici lokasi pengambilan gambar <i>scene</i> 19 dan 19b	54
Gambar 5.25 Pengambilan gambar <i>scene</i> 07a	56
Gambar 5.26 Pengambilan <i>scene</i> 16	56
Gambar 5.27 Pengambilan gambar hari kedua di Dekanat FSMR <i>scene</i> 05	56
Gambar 5.28 Pengambilan gambar hari kedua di Dekanat FSMR <i>scene</i> 06	57
Gambar 5.29 Surtadara dan asisten mengarahkan pemain untuk pengadeganan <i>scene</i> 19b.....	57
Gambar 5.30 Proses pengambilan Gambar di hutan pinus Becici <i>scene</i> 19	58
Gambar 5.31 Proses Pengambilan gambar di Omah Dhoho <i>scene</i> 12.....	58
Gambar 5.32 Proses Pengambilan gambar di Omah Dhoho <i>scene</i> 12.....	59
Gambar 5.33 Proses pengambilan gambar hari ketiga <i>scene</i> 02.....	59
Gambar 5.34 Proses pengambilan gambar hari ketiga <i>scene</i> 03.....	60
Gambar 5.35 Penerapan <i>POV</i> pada <i>scene</i> 07a sebagai pendekatan subjektif Adam kepada penonton	63
Gambar 5.36 Penerapan <i>POV</i> pada <i>scene</i> 16 sebagai pendekatan subjektif Adam kepada penonton	63
Gambar 5.37 Penerapan <i>POV</i> pada <i>scene</i> 12 sebagai pendekatan emosi dari sudut pandang orang ke-3.....	63
Gambar 5.38 Susunan adegan pada <i>scene</i> 19 sebagai aplikasi penerapan citra subjektif dan objektif	64
Gambar 5.39 Sudut pengambilan gambar bird view dalam adegan <i>scene</i> 02.....	64
Gambar 5.40 Suasana kamar Adam	65
Gambar 5.41 Suasana latar hutan pinus pada akhir <i>scene</i> 19b	65
Gambar 5.42 <i>Framing</i> Adam dari luar jendela	66
Gambar 5.43 Potongan gambar pada <i>scene</i> 02 sebagai simbol Adam yang Giat namun bermasalah dengan waktu	66
Gambar 5.44 Potongan gambar pada <i>scene</i> 02 sebagai simbol adam yang kaku .	67
Gambar 5.45 Potongan gambar pada <i>scene</i> 02 sebagai simbol Adam yang Giat namun bermasalah dengan waktu	67
Gambar 5.46 Posisi Adam dalam adegan <i>scene</i> 12.....	68
Gambar 5.47 Posisi serta adegan Adam dan Eva pada <i>scene</i> 12	68
Gambar 5.48 Posisi adegan Eva menunggu pada <i>scene</i> 19	68
Gambar 5.49 Pemilihan warna kostum karakter Adam	69
Gambar 5.50 A-D Susunan gambar dalam konsep rapid editing <i>scene</i> 11	71
Gambar 5.51 penggabungan dua gambar sebagai perubahan karakter pada <i>scene</i> 07a dan <i>scene</i> 07	72
Gambar 5.52 susunan gambar <i>Superimpose</i> sebagai penunjuk perubahan waktu	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Susunan kerabat kerja	33
Tabel 5.1 susunan gambar dalam film <i>no first chapter</i>	70



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Naskah film *no first chapter*
- Lampiran 2. Tabel *shooting breackdown*
- Lampiran 3. *Call sheet* produksi film *no first chapter*
- Lampiran 4. Rencana Anggaran Biaya Produksi
- Lampiran 5. Form I Syarat Seminar Proposal
- Lampiran 6. Form II Pengesahan Proposal
- Lampiran 7. Form III Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 8. Form IV Kesiediaan Dosen Pembimbing
- Lampiran 9. Form V Kartu Konsultasi
- Lampiran 10. Form VI Permohonan Izin Penelitian/Produksi
- Lampiran 11. Form VII Keterangan Mengikuti Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 12. Foto-foto Proses Produksi
- Lampiran 13. Desain Poster
- Lampiran 14. Desain *Cover DVD*
- Lampiran 15. Desain *Lable DVD*
- Lampiran 16. Desain Poster dan *Banner Screening*
- Lampiran 17. Desain Brosur dan Undangan *Screening*
- Lampiran 18. Surat Keterangan Telah Melakukan *Screening*
- Lampiran 19. Foto-foto Kegiatan *Screening*

ABSTRAK

Penciptaan seni dalam Penyutradaraan Film Pendek Berjudul “*no first chapter*” dengan Menggunakan Gaya Sinema Impresionisme, bertujuan untuk menciptakan sebuah karya seni film yang mengaplikasikan teori sinema impresionisme dan unsur-unsur pembentuknya, sehingga pembangunan subjektivitas dan emosi tokoh dalam cerita sebagai seorang mahasiswa tingkat akhir sekaligus sebagai pekerja lepas yang mengalami stres dan depresi dapat tersampaikan kepada penonton. Karya film ini merupakan respon dari fenomena yang terjadi pada kehidupan nyata, terutama kehidupan seorang mahasiswa tingkat akhir.

Konsep sinema impresionisme diterapkan pada tema agar dapat mendukung terbentuknya subjektivitas realita dan ironi tokoh dalam cerita, karena sinema impresionis merupakan salah satu sinema yang memiliki kekhususan dalam penyampaian subjektivitas dan visi dalam cerita, serta pengaplikasian beberapa unsur-unsur pembentuknya seperti eksplorasi pola penceritaan nonlinier, penggabungan citra objektif dan subjektif, ritme, penggunaan bentuk makna konotatif, penggunaan bentuk makna representatif, penggunaan bentuk makna simbolik, *Superimpose*, *slow motion*, *rapid editing*, penggunaan teknik pengambilan gambar subjektif, dan penggunaan narasi sebagai penguat subjektivitas tokoh sekaligus sebagai batasan informasi cerita. Karya seni ini merupakan karya dalam bentuk film fiksi pendek yang berdurasi 20 menit.

Kata kunci: Penyutradaraan, Film, Sinema Impresionis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Realitas dan ironi menjadi salah satu hal yang masih menarik dan layak untuk selalu disajikan dalam media film pendek, seperti realitas tentang stres dan depresi kehidupan seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan skripsi tugas akhir perkuliahannya, serta kehidupan seorang pekerja lepas dalam menghadapi *deadline* pekerjaannya yang secara langsung dialami dalam kehidupan nyata, serta curahan hati dari pengalaman beberapa rekan yang sudah dan sedang menjalankan tugas akhir perkuliahannya. Kekuatan lain yang melatarbelakangi penciptaan karya film pendek ini adalah merespon pemberitaan media yang memberitakan kasus-kasus bunuh diri dan penganiayaan yang dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir serta berita mengenai kematian seorang *copy writer* setelah menyelesaikan pekerjaannya.

Skripsi atau tugas akhir perkuliahan memang bukan momok yang menakutkan dalam kehidupan seorang mahasiswa, tapi beberapa kesulitan dalam proses tersebut bisa menjadikan seorang mahasiswa berubah dari pribadi aslinya, karena skripsi bukanlah karangan bebas tentang “berlibur kerumah nenek”. Mahasiswa membutuhkan waktu lebih banyak dan berfikir lebih keras dalam mengerjakan skripsi, sehingga dalam fase tersebut cenderung lebih mudah mendapatkan gangguan psikis seperti stres dan depresi yang membuatnya menarik diri dari lingkungan sosial atau menjadi individu yang tertutup dan lebih sensitif. Pengalaman pahit terjadi pada Valentina Anjuna Pangestika yang ditemukan tewas gantung diri di rumah kontrakannya. Diduga mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara semester 10 itu gantung diri karena depresi lantaran skripsinya tidak kunjung selesai. (Solopos Digital Media). Ironi memang selalu dekat dengan kehidupan seperti yang terjadi kepada Mita Diran, seorang pekerja yang meninggal setelah bekerja selama 30 jam tanpa henti. (Tempo). Selain bunuh diri, bahaya dari stres dan depresi dapat berimbas paralel pada penyakit psikis lainnya seperti skizofrenia. (Nurdin 2011, xviii-xxvii).

Realita kehidupan tersebut sangat ironis dan terkesan sangat subjektif, maka dalam penciptaan karya seni film pendek ini sangat tepat direalisasikan dalam bentuk sinema impresionisme. Sinema impresionisme adalah salah satu alternatif gaya film yang sering digunakan sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman subjektif dan visi tokoh dalam cerita, serta sebagai gaya film yang mengeksplorasi proses pemaknaan dan representasi dari naratif wacana.

Although this was frequently pursued as a means of presenting subjective experience and vision, it was also pursued for its own sake, and as a means of distinguishing impressionist cinematic art from more literal commercial cinema. One critic has defined impressionism as 'an exploration of the processes of signification and representation in narrative film discourse'. (Aitken 2001, 82).

B. Ide Penciptaan

Ide dari penciptaan karya film ini adalah respon dari pengalaman pribadi dan fenomena pemberitaan media mengenai kasus-kasus yang terjadi pada kehidupan mahasiswa tingkat akhir dan kehidupan pekerja lepas yang mengalami stres dan depresi, fenomena tersebut dirangkum dalam skenario film pendek yang kemudian diberi judul “*no first chapter*”. Naskah film ini menceritakan tentang penggabungan subjektivitas masalah yang terjadi antara kehidupan mahasiswa tingkat akhir dan pekerja lepas dengan penambahan unsur drama seperti kisah cinta yang kemudian disatukan dalam jiwa tokoh fiksi bernama Adam sebagai pribadi yang tertutup. Adam diceritakan sebagai mahasiswa tingkat akhir yang berencana menyusun skripsi tugas akhir perkuliahan, namun Adam terjebak dengan setumpuk pekerjaan yang diterimanya dari beberapa orang sehingga gagal dalam merealisasikan skripsi tugas akhir perkuliahan.

Naskah film pendek ini dirasa layak untuk dikembangkan kedalam bentuk visual yang utuh dengan unsur sinematik dan naratif, serta gaya sinema impresionisme dan unsur pembentuknya sangat tepat digunakan sebagai penyampai subjektivitas tokoh dalam skenario dan pengembangan dalam pertanggungjawaban penyutradaraan.

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan sebuah karya film bukan hanya bertujuan untuk menghibur penonton, penciptaan sebuah film dapat memiliki maksud dan tujuan yang lebih

mendalam mengenai esensi kehidupan atau segala sesuatu yang lebih penting, dan diharapkan dapat tersampaikan pada penonton yang kemudian memahami maksud dari naratif dan sinematik film itu sendiri, sehingga penonton dapat menyimpulkan manfaat dari film tersebut bahwasannya bukan hanya sebagai hiburan semata, namun memiliki pesan bagi individu atau kelompok tertentu, karena film adalah salahsatu dari tiga bahasa universal, dua lainnya adalah matematika dan musik. (Edgar, Marland dan Rawle 2010, 8).

Tujuan:

1. Menciptakan karya film pendek sebagai respon dari fenomena kehidupan mahasiswa tingkat akhir dan pekerja lepas.
2. Menciptakan karya film pendek dengan mengaplikasikan unsur-unsur pembentuk sinema impresionisme.

Manfaat:

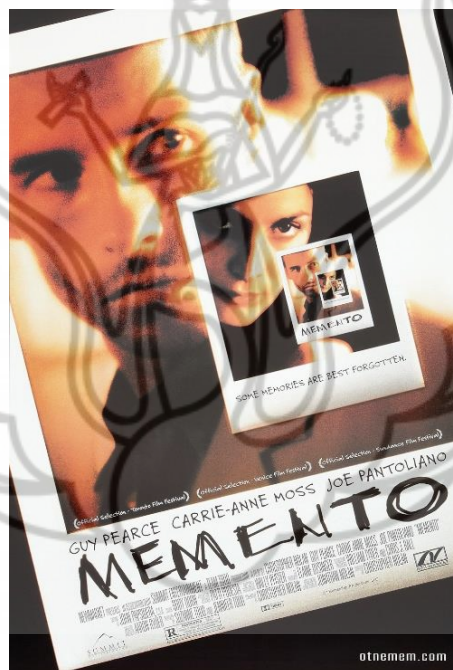
1. Memberikan alternatif tayangan film pendek kepada penonton.
2. Mengenalkan kepada penonton film fiksi yang menggunakan gaya sinema impresionisme.
3. Memberikan gambaran visual tentang seseorang dengan pribadi tertutup sebagai cerminan bagi penonton.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan karya film pendek ini terinspirasi dari beberapa tinjauan karya film fiksi yang memiliki kedekatan naratif dan sinematik serta unsur pembentuk sinema impresionisme seperti mengeksplorasi penggunaan struktur naratif nonlinier, menggabungkan citra objektif dan subjektif, grafis, ritmis, penggabungan bentuk representatif, konotatif, penggunaan bentuk makna simbolik, dan penggunaan teknik spesial efek seperti *slow motion*, *rapid editing* dan *Superimpose*. (Aitken 2001, 82). Dari semua unsur pembentuk sinema impresionis tersebut beberapa unsur akan diaplikasikan dalam ide penciptaan karya. Tinjauan karya yang menginspirasi penciptaan film pendek *no first chapter* adalah film *Menento*, *Limitless* dan *J'Accuse*.

1. *Memento*

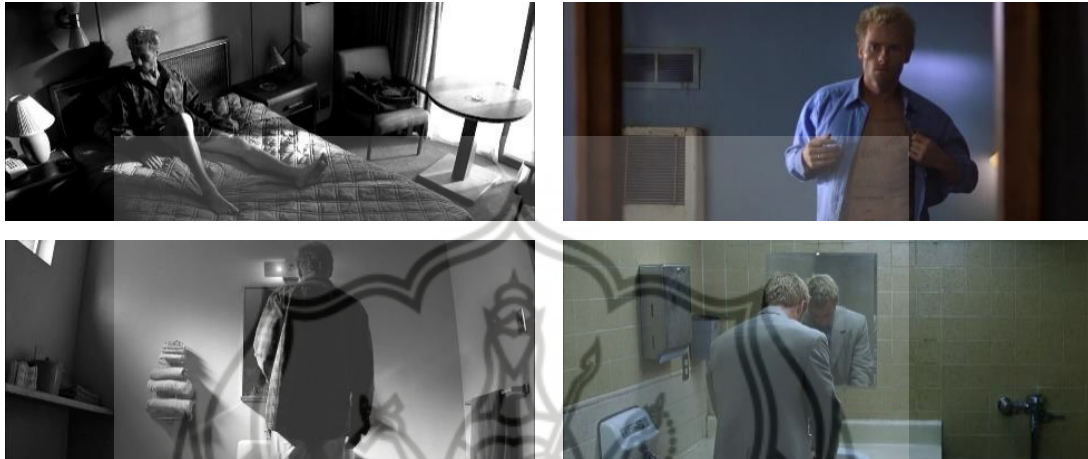
Memento adalah film yang bercerita tentang kemampuan memori Leonard Shelby (Guy Pearce) yang mengalami kerusakan akibat cedera yang dialaminya. Memori otaknya tidak mampu lagi digunakan untuk mengingat, sehingga ia terpaksa merangkai kejadian – kejadian yang pernah ia alami dengan menggunakan kamera polaroid, tato di tubuhnya dan catatan kecil yang selalu ia tuliskan tentang segala hal yang ingin ia ingat. Hal terakhir yang diingatnya adalah saat ia memergoki seseorang pria misterius memperkosa dan membunuh istrinya, sebelum pria lain membenturkan kepalanya ke cermin. Berbekal foto, tato dan catatan kecilnya, Lenny mencoba merangkai puzzle dari fakta yang tidak mampu ia ingat untuk menemukan pria misterius yang ia duga menewaskan istrinya.



Gambar 1.1 Poster Film *Memento*

Film *Memento* dan ide penciptaan karya memiliki kedekatan dalam penggunaan struktur penceritaan, dimana struktur penceritaan yang digunakan adalah struktur naratif nonlinier dan penceritaan terbatas. Penggunaan pola penceritaan nonlinier dari masing-masing cerita diaplikasikan dalam bentuk kilas balik, kilas balik tersebut merupakan penjelasan kausalitas dari apa yang terjadi pada kehidupan tokoh dalam cerita di masa sekarang. Proses perpindahan waktu dalam ide penciptaan karya beberapa diantaranya diiringi dengan narasi sebagai

penyambung yang disampaikan oleh Adam sebagai tokoh utama. Batasan cerita dalam masing-masing skenario film tersebut adalah subjektivitas tokoh. Selain tinjauan dalam bentuk naratif, konsep sinematografi dan tonalitas dalam film *Memento* juga sangat menarik untuk diaplikasikan dalam penciptaan karya film *no first chapter*.



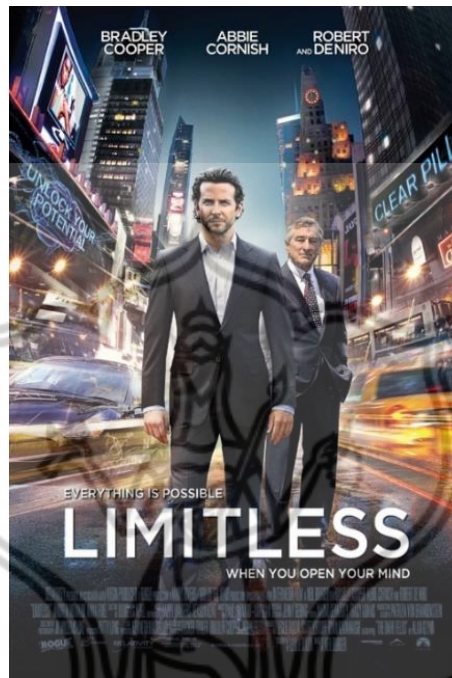
Gambar 1.2 Screenshot film *Memento* sebagai acuan konsep sinematografi

Tonalitas yang diaplikasikan dalam ide penciptaan ini adalah perubahan warna sebagai pembeda antara masa sekarang dan masa kilas balik. Berbeda dengan film *Memento*, ide penciptaan karya menggunakan tonalitas hitam-putih dalam visual kehidupan tokoh di masa sekarang dan berwarna dalam visual kilas balik. Penggunaan warna dalam ide penciptaan sebagai representasi psikologis yang dialami tokoh utama dalam cerita, dimana dalam kilas balik diceritakan Adam masih dalam keadaan psikologis yang normal dan di masa sekarang Adam memiliki tekanan psikologis dari dirinya sendiri.

2. *Limitless*

Film yang menceritakan tentang perubahan kehidupan seorang novelis bernama Eddie Morra setelah mengenal narkotika NZT-48. Eddie adalah novelis yang sedang berusaha untuk menyelesaikan novelnya, namun tidak kunjung selesai hingga mendekati batas akhir kontrak bersama salah satu penerbit, disaat depresi dan merasa tertekan dengan keadaan Eddie bertemu dengan mantan adik iparnya yang kemudian memberi Eddie sebuah pil NZT-48, awalnya Eddie merasa ragu untuk mengkonsumsi narkotika tersebut, namun pada akhirnya dia memberanikan diri

untuk menggunakannya. Efek dari narkoba tersebut membuat kemampuan otaknya meningkat dan menjadikannya seorang yang cukup cerdas dalam menyelesaikan beberapa masalah yang dihadapi, namun Eddi menjadi ketergantungan dan menciptakan masalah baru lainnya.



Gambar 1.3 Poster Film *Limitless*

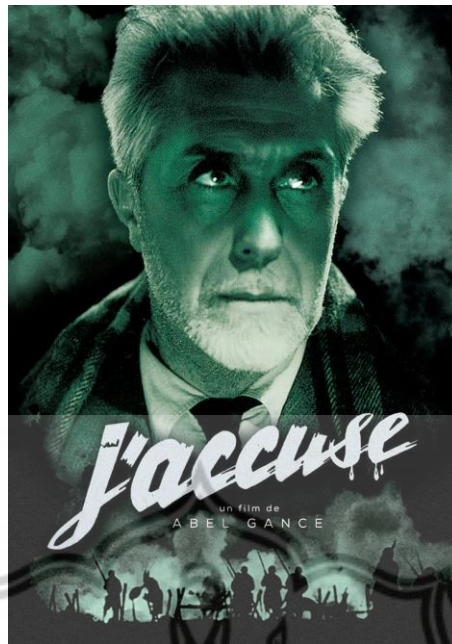
Film *Limitless* adalah salahsatu film yang dominan menggunakan pendekatan sinema impresionis dan unsur pembentuknya seperti yang telah dijelaskan di awal pembahasan tinjauan karya. Teknis penciptaan dalam film ini sangat tepat dijadikan acuan teknis sinematografi dan proses *editing* untuk menunjukkan subjektivitas tokoh dalam ide penciptaan seperti penggunaan teknik subjektif kamera (*Point of View*), *slow motion*, *rapid editing* dan *Superimpose*. Dalam visual film *Limitless*, semua unsur sinema impresionisme diterapkan secara apik dan menciptakan kausalitas naratif yang acak namun penonton tetap dapat memahami alur yang ingin disampaikan oleh sutradara dengan penerapan teknis yang sesuai menjadikn film tersebut baik digunakan sebagai salah satu acuan ide penciptaan dalam teknis sinematografi penciptaan dan penerapan unsur-unsur sinema impresionisme.



Gambar 1.4 Screenshot film *Limitless* sebagai acuan konsep sinematografi dan editing

3. *J'Accuse*

J'Accuse atau *I Accuse* adalah karya film impresionis kedua dari Abel Gance, film yang memadukan antara realitas perang, cinta dan ego kedalam bentuk mikrokosmos kengerian perang. *J'Accuse* bercerita tentang prajurit Prancis pada perang dunia pertama bernama Jean Diaz, Diaz adalah bujangan yang mencintai Edith Laurin isteri dari Francois Laurin, kedua prajurit tersebut dipertemukan dalam perang dunia pertama yang kemudian saling bercerita tentang rascinta mereka kepada Edith, dari keterbukaan tersebut kemudian menjadikan mereka dekat dan pada akhirnya bersahabat. Pada masa perang tersebut Diaz dan Francois mengalami cedera, kemudian Francois meninggal dan Diaz dipulangkan ke kampung halamannya. Dalam kehidupannya sebagai veteran Diaz banyak menghabiskan waktu untuk menciptakan sebuah alat yang dia janjikan kepada teman-temannya yang telah meninggal untuk mengakhiri peperangan, namun pemerintah pada saat itu mengambil alih mesin ciptaan Diaz kemudian digunakan sebagai senjata untuk melawan tantara Jerman, realitas tersebut menjadikan Diaz depresi dan mengalami gangguan kejiwaan.



Gambar 1.5 Poster Film J'Accuse

Ironi yang dihadapi oleh Diaz seperti apa yang dihadapi oleh Adam walau dalam konteks dan porsi yang berbeda, dimana realita yang mereka hadapi mengakibatkan timbulnya gangguan psikis. Ego Diaz untuk menciptakan alat perdamaian untuk mengakhiri perang diambil alih oleh pemerintah dan dijadikan senjata kejahatan perang, sedangkan rencana manis Adam untuk menyelesaikan pekerjaan yang tidak kunjung selesai menjadikannya depresi karena tidak dapat menggapai tugas akhir perkuliahannya. Proses perubahan psikologis karakter Dias kemudian diaplikasikan pada pengadeganan karakter Adam yang secara perlahan menampakan perubahan kondisi mental dan menampakan tanda-tanda penyakit psikis skizofrenia.