

JURNAL

**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

JURNAL

**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

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

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 perkuliahannya, namun Adam terjebak dengan setumpuk pekerjaan yang diterimanya dari beberapa orang sehingga gagal dalam merealisasikan skripsi tugas akhir perkuliahannya.

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

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

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.

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*.

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 narkotika tersebut membuat kemampuan otaknya meningkat dan menjadikannya seorang yang cukup cerdas dalam menyelesaikan beberapa masalah yang dihadapi, namun Eddie menjadi ketergantungan dan menciptakan masalah baru lainnya.

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.

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 tentara Jerman, realitas tersebut menjadikan Diaz depresi dan mengalami gangguan kejiwaan.

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.

E. Objek Penciptaan

1. Mahasiswa Tingkat Akhir

Mahasiswa dianggap sebagai bagian dari golongan masyarakat yang memiliki intelektualitas lebih dibandingkan masyarakat lainnya, namun dibalik itu semua sebagian dari masyarakat tidak sepenuhnya mengetahui atau bahkan cenderung tidak ingin tahu proses di balik kehidupan mahasiswa dengan tanggungjawabnya terhadap masyarakat, padahal dibalik intelektual dan tanggungjawabnya, sebagian dari mahasiswa mengalami depresi dan stres.

2. Makhluk Individu

Sebagai manusia, mahasiswa juga dapat dikatakan sebagai makhluk individu, tentunya memiliki perbedaan sikap, cara pandang dan kepribadian sesuai dengan perkembangan dan respon lingkungan terhadap individu. Kepribadian adalah organisasi dinamis dari sistem psiko fisik dalam individu yang turut menentukan cara-caranya yang unik dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya. (Gerungan 2000, 23).

Interaksi antar individu akan menimbulkan kesenjangan apabila salah satu dari individu tersebut berusaha menutup dirinya dari individu lain. Peristiwa tersebut bisa terjadi apabila salah satu dari individu mendapatkan tekanan baik dari dirinya sendiri atau tekanan dari luar (lingkungan) yang disebabkan karena ketidakpercayaan diri, kesibukan dalam menggapai sesuatu atau bahkan korban perpeloncoan bisa menjadikan individu yang menarik diri dari lingkungannya.

3. Skripsi Menyebabkan Stres dan Depresi

Banyak sekali hal yang tidak dapat dipahami dari dua sisi individu, dimana satu individu berkata benar dan individu lain berkata salah hanya dikarenakan masing-masing individu tidak mencoba untuk bertukar tempat dan melihat dari perspektif yang lain, sedangkan pengalaman terkadang menjadi persoalan besar karena dijadikan sebagai kebanggaan untuk unjuk gigi dan kebenaran argumen perspektif individu bukan menjadi guru atau kekayaan wawasan yang dapat disampaikan dengan cara baik-baik.

Mahasiswa membutuhkan waktu lebih banyak dan berfikir lebih keras dalam menjalankannya. Mahasiswa dalam fase tersebut cenderung lebih mudah mendapatkan gangguan psikis seperti stress dan depresi yang membuatnya menarik diri dari lingkungan sosial atau menjadi individu yang tertutup dan lebih sensitif, dalam menjalankan proses tugas akhir, sebagian mahasiswa menjadi tampak sibuk sendiri, dan lambat laun menjauh dari lingkungan sosialnya dengan alasan agar lebih fokus atau cepat selesai, dan tak sedikit dari mereka berubah menjadi individu yang tertutup tanpa menceritakan setiap masalah-masalah yang dihadapi dalam menghadapi tugas akhirnya, masalah yang semakin menumpuk dan dipendam sendiri dapat menjadikan seseorang mengalami gangguan psikis seperti stres dan depresi, bahkan gangguan kejiwaan yang lebih berat seperti skizofrenia.

4. Skizofrenia

Skizofrenia adalah salah satu dari jenis penyakit gangguan otak yang pada umumnya menyerang orang muda dalam masa produktif, mengacaukan panca indera yang membuat si penderita sangat sulit membedakan mana yang nyata dan mana yang tidak. Skizofrenia adalah penyakit yang diidap oleh sekitar 1% penduduk Indonesia. Banyak sekali gejala seseorang mengidap skizofrenia, diantaranya adalah menarik diri dari lingkungan sosial, tidak memperdulikan kesehatannya, terlihat amat resah, tidur berlebihan atau tidak bisa tidur sama sekali, sulit berkonsentrasi, menyalahgunakan obat, tiba-tiba suka merokok dan lain sebagainya. (Nurdin 2011, xviii-xxvii). Mahasiswa Tingkat Akhir

Mahasiswa dianggap sebagai bagian dari golongan masyarakat yang memiliki intelektualitas lebih dibandingkan masyarakat lainnya, namun dibalik itu semua sebagian dari masyarakat tidak sepenuhnya mengetahui atau bahkan cenderung tidak ingin tahu proses di balik kehidupan mahasiswa dengan tanggungjawabnya terhadap masyarakat, padahal dibalik intelektual dan tanggungjawabnya, sebagian dari mahasiswa mengalami depresi dan stres.

F. Analisa Objek

1. Naskah Film Pendek *no first chapter*

Ide penciptaan karya film pendek ini terinspirasi dari kehidupan nyata seseorang yang dikembangkan secara fiktif sebagai pemicu dramatisasi penceritaan dari kehidupan seorang mahasiswa tingkat akhir dan kehidupan seorang pekerja lepas. Dari fenomena yang dilihat langsung mengenai kehidupan mahasiswa tingkat akhir yang periang, terbuka dan senang bercanda, kemudian berubah menjadi seorang sulit diajak berkomunikasi dan berkumpul bersama ketika menyusun proposal tugas akhir perkuliahan, kesehariannya menjadi lebih tertutup, waktunya sering dihabiskan di dalam kamar dan menutup pintu, pribadinya menampilkan kesan-kesan impresif dari apa yang sedang dihadapi, perihal serupa diberitakan media masa berdasarkan cerita keluarga dan kerabat Mita Diran. Berdasarkan kehidupan nyata dan pemberitaan tersebut terbentuklah sebuah naskah fiksi yang kemudian dikembangkan dalam penyutradaraan menggunakan pendekatan gaya sinema impresionisme agar penyampaian citra impresif dari tokoh utama dalam ide penciptaan dapat tersampaikan kepada penontonnya.

Film yang bagus membutuhkan cerita yang bagus, dimana seorang penulis naskah atau skenario harus memahami objek yang akan di ceritakan dan memberikan detail deskripsi visual agar pada pelaksanaan produksi semua detail yang dideskripsikan dapat dengan benar terealisasikan dengan aspek *mise en scene*. Skenario atau *screenplay* yang baik, dinilai bukan dari enaknyanya untuk dibaca melainkan efektifitas sebagai cetak biru, untuk sebuah film. Dengan demikian, supaya berhasil, skenario film harus disampaikan dalam deskripsi-deskripsi visual dan harus mengandung ritme adegan - adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan - tuntutan sebuah film. Mengingat film mengutamakan penuturan dengan bahasa gambar, maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film". (Marselli, 1996:44)

a. Judul

Ide pembentukan judul dalam ide penciptaan karya film pendek berjudul *no first chapter* terbentuk dari analisa premis dan sinopsis dimana tokoh utama bernama Adam terlalu sibuk dengan pekerjaannya dan rencana penyusunan proposal tugas akhir perkuliahannya tidak sempat dia buat atau terbengkalai. *No first chapter* adalah kalimat yang dibentuk menggunakan bahasa Inggris dan terdiri dari tiga suku kata yaitu *no*, *firs* dan *chapter*, dalam bahasa Indonesia kalimat bahasa Inggris tersebut berarti *tidak ada BAB pertama*, maksud dari BAB dalam judul adalah bagian atau tentang hal yang akan di bahas dalam rencana penyusunan proposal tugas akhir Adam yang tak pernah sempat dia kerjakan sampai akhirnya jadwal pengumpulan proposal tersebut sudah hampir selesai. Pemilihan bahasa asing dalam judul skripsi penciptaan seni ini dilatarbelakangi dari perkembangan penggunaan bahasa asing yang semakin sering terlihat dalam beberapa film Indonesia, bahkan penggunaan judul dengan bahasa asing dalam film Indonesia sudah ada sejak tahun 1928 seperti yang tertulis dalam katalog film Indonesia 1926-2007, film dengan judul bahasa asing tersebut adalah "*Lily van Java*".

b. Tema

Kehidupan mahasiswa tingkat akhir

c. Premis

Tentang mahasiswa tingkat akhir yang mengalami stres dan depresi karena pekerjaan sampingan, hingga tidak bisa menggapai tugas akhir perkuliahannya.

2. Analisis Cerita

Ide penciptaan karya film pendek ini bercerita mengenai seorang mahasiswa tingkat akhir bernama Adam yang mengalami stres dan depresi karena pekerjaan hingga tidak bisa menggapai tugas akhir perkuliahan yang telah dia rencanakan sebelumnya, kegagalan tersebut terjadi karena pandangannya mengenai pekerjaan, dimana Adam berpendapat dengan semakin giat bekerja maka dirinya bisa mengumpulkan uang sebanyak mungkin dan bisa menabung untuk biaya menempuh tugas akhir perkuliahannya, semakin banyaknya pekerjaan membuat

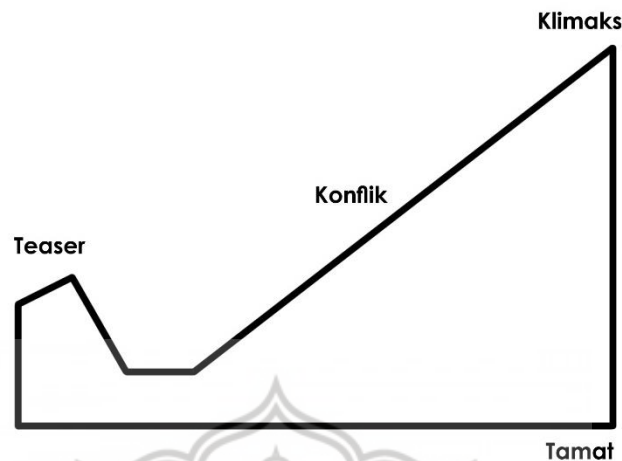
Adam tidak bisa beristirahat dan mengidap insomnia yang akhirnya membuat kinerja Adam tidak produktif sehingga Adam stres dan depresi karena semakin banyaknya revisi dan kebingungan dalam menghadapi pekerjaan yang biasanya dia kerjakan, Adam mulai menampakan gejala penyakit psikis skizofrenia karena Adam tak pernah menceritakan masalahnya kepada orang lain termasuk kepada Eva kekasihnya. Cerita dalam ide penciptaan berlatarbelakang tentang kisah kehidupan mahasiswa tingkat akhir yang mengalami masalah personal dikarnakan sudutpandangnya sendiri, dramatisasi cerita ditambahkan dengan dihadirkannya tokoh protagonist lain yaitu Eva sebagai kekasih tokoh utama, Eva yang selalu mengingatkan Adam tentang keseriusan dalam menyusun proposal rencana tugas akhir perkuliahannya selalu di acuhkan oleh Adam yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya, Eva yang mengetahui perubahan sikap Adam berusaha untuk mengajak Adam berbicara namun selalu gagal. Masalah personal tokoh utama semakin berkembang ketika mulai mendapatkan banyak revisi atas pekerjaannya, sehingga rencana tugas akhir perkuliahannya semakin terbelengkalai, pembagian jadwal revisi semakin kacau karena Adam selalu menyetujui keinginan kliennya, pembagian waktu yang semakin berantakan, insomnia yang semakin akut membuat Adam stres dan depresi sehingga menjadikannya sering tampak kebingungan dalam bekerja dan semakin tidak produktif, ditambah jadwal pengumpulan proposal tugas akhirnya yang sama sekali belum disusun semakin dekat.

Gaya sinema impresionisme dalam merealisasikan ide penciptaan karya film fiksi pendek ini sangat tepat, dimana unsur-unsur sinema impresionisme sangat dekat dengan naskah ide penciptaan karya yang memiliki pola naratif non linier, penggabungan citra objektif subjektif tokoh utama menenai pandangan subjektif dan objektifitas cerita saat tokoh utama teringat pengalaman pahitnya putus cinta dengan Lilith, penggunaan ritmis, penggabungan bentuk representatif, konotatif, penggunaan bentuk makna simbolik, dan penggunaan beberapa teknik spesial efek seperti gerakan lambat, gaya editing cepat dan *Superimpose*.

3. Analisa dramatik cerita

Pola struktur naratif dalam skenario ide penciptaan karya film pendek dengan judul *no first chapter* menggunakan pola naratif nonlinier dan penerapan grafik

cerita Elizabeth Lutters yang kedua. Grafik cerita dalam skenario berkaitan dengan irama plot yang membangun konflik pada tiap adegan dalam cerita.



Gambar 1. Grafik cerita ke dua dikenalkan oleh Elizabeth Lutters

Grafik cerita yang dikenalkan oleh Elizabeth Lutters memberikan gebrakan di awal cerita sebagai *teaser* yang menyambung dengan klimaks di akhir cerita lalu reda beberapa saat untuk memberikan ruang pengenalan tokoh utama dan pengenalan masalah-masalah pemicu konflik personal Adam yang semakin meningkat tajam hingga mencapai puncak cerita atau klimaks yang menyambung dengan teaser, dalam grafik tidak ada ruang untuk anti klimaks atau katarsis, cerita benar-benar berakhir pada klimaks.

a. *Teaser*

Adegan pembukaan dalam ide penciptaan diawali dengan menampilkan Adam sebagai tokoh utama yang terbangun dari pingsan dan mengambil seutas tali yang ada di sampingnya. Adegan tersebut adalah gebrakan di awal cerita dan bertujuan untuk memancing rasa ingin tahu penonton mengenai siapa tokoh tersebut dan apa masalah yang sebenarnya terjadi dengan tokoh tersebut yang kemudian akan dijelaskan dalam bagian pengenalan tokoh.

b. Pengenalan

Adegan pengenalan tokoh dalam cerita dikemas dengan kilas balik yang kemudian kembali ke masa sekarang dalam penceritaan, dimana tokoh utama masih

memiliki kehidupan yang cukup normal seperti bisa tertidur selepas mengerjakan pekerjaannya, pergi ke kampus dan menjalankan aktifitas lain sebagai penunjuk bahwa tokoh utama adalah seorang mahasiswa tingkat akhir sekaligus sebagai pekerja lepas. Dari kilas balik kemudian pengenalan tokoh kembali ke masa sekarang dalam penceritaan yang menampilkan tokoh utama sedang bekerja di meja kerjanya.

c. Konflik

Adegan dan *setting* konflik dalam cerita dibangun sama seperti pengenalan tokoh yang menggunakan kilas balik dan kembali lagi ke masa sekarang dalam penceritaan, dimana konflik berawal dari tokoh utama yang sangat bersemangat dalam mencari dan menerima setiap pekerjaan yang di tawarkan dengan tujuan mengumpulkan pundi-pundi rupiah demi membiayai rencana tugas akhir perkuliahannya namun semakin banyaknya pekerjaan sampingan yang Adam ambil, membuat Adam terpaksa harus bekerja siang-malam dan tak sempat mengikuti perkuliahan, Eva kekasih Adam yang mengetahui perubahan sikap Adam berusaha mengingatkan rencana tugas akhir yang telah Adam rencanakan dan mulai fokus mengerjakannya berhubung waktu pengumpulan proposal yang semakin dekat dan agar tidak terlalu sibuk dengan pekerjaan yang selalu Adam terima, namun Adam tidak menghiraukan perkataan Eva. Adam tidak menyadari bahwa pekerjaannya semakin banyak dan revisi pun semakin banyak membuat Adam semakin tidak sempat beristirahat dan akhirnya dia mengidap insomnia akut hingga pada akhirnya Adam mulai tidak fokus dalam bekerja membuatnya stres dan depresi, Eva yang semakin heran dengan sikap Adam berusaha mengajaknya berbicara namun gagal, karena Adam selalu menutupi semua masalah yang sedang dia hadapi. Adam yang semakin sibuk dengan revisi pekerjaan dan mengorbankan waktu penyusunan proposal semakin stres dan depresi mulai menampilkan gejala penyakit psikis skizofrenia seperti berhalusinasi, terlalu peka terhadap suara, semakin tidak bisa tidur, semakin banyak mengkonsumsi rokok dan semakin tidak bisa mengendalikan emosi dirinya sendiri. Adegan kilas balik bertujuan untuk memperjelas kausalitas konflik yang sedang dihadapi oleh tokoh utama, penyambungan antara kilas balik

dan masa sekarang dalam penceritaan beberapa disampaikan dengan menggunakan narasi dari tokoh utama agar informasi dari kausalitas penceritaan tidak terputus.

d. Klimaks

Penutup sekaligus klimaks dari ide penciptaan karya film pendek *no first chapter* ditutup dengan adegan Adam yang semakin kacau dan terganggu dengan hadirnya suara-suara dalam kepalanya, sehingga membuat Adam terganggu dalam bekerja, gangguan tersebut tak kunjung hilang sehingga membuat Adam merasa sangat terganggu dan berusaha menutup telinganya, namun pada akhirnya Adam melihat adanya seutas tali dihadapannya, sehingga membuat Adam kaget dan terhentak. Klimaks dari adegan tersebut menyambung ke adegan pertama sebagai pembuka dari ide penciptaan karya.

4. Analisa penokohan

Penokohan dalam ide penciptaan karya film pendek *no first chapter* dengan pertanggungjawaban dalam bidang penyutradaraan harus memahami karakter masing-masing tokoh untuk mengontrol pergerakan, gestur, mimik wajah dan unsur-unsur *mise en scene* lain yang berkaitan dengan masing-masing karakter dalam cerita, maka seorang sutradara harus memahami fisiologi, psikologi dan sosiologi masing-masing tokoh dalam naskah agar dapat disampaikan kepada tim produksi lainnya dan pemain yang akan memerankan masing-masing tokoh dalam cerita sehingga kausalitas naratif yang ingin disampaikan dalam film tersebut semakin tersampaikan berdasarkan karakter tokoh dalam cerita.

a. Adam

1. Fisiologis

Pemuda berusia 22 tahun, keturunan Sunda-Betawi, kulit sawo matang, mata coklat tua, rambut warna hitam potongan pendek rapih, bentuk wajah oval dan karismatik, tinggi badan kira-kira 170cm, bentuk tubuh ideal tidak terlalu kurus, seorang perokok, kesehatan normal.

2. Psikologis

Pribadi yang tertutup, percaya diri, memiliki obsesi, seorang yang dogmatis, membagi masalah sesuai dengan tujuan hidup dan mengerjakannya satu persatu kemudian menyelesaikan rencana yang lain.

3. Sosiologis

Anak tunggal yang di besarkan oleh ibunya dalam keluarga menengah kebawah, seorang mahasiswa tingkat akhir (semester 10) di salah satu kampus seni ternama di kota besar, perantauan yang hidup mandiri, seorang yang apa adanya, selalu mencari pekerjaan lepas untuk menghidupi diri, dan telah ditinggal lulus oleh teman-teman seangkatannya namun dekat dengan adik kelas.

b. Eva

1. Fisiologis

Pemudi berusia 20 tahun, keturunan jawa-betawi, kulit putih, mata hitam, rambut warna hitam panjang, bentuk wajah oval, lucu dan cantik, tinggi badan kira-kira 165cm, bentuk tubuh ideal tidak terlalu kurus, kesehatan normal.

2. Psikologis

Pribadi yang terbuka, periang, percaya diri, persuasif, agresif dan dominan, terkadang menjadi seorang yang egois dan semberono.

3. Sosiologis

Anak pertama dari dua bersaudara, hidup diantara keluarga kelas menengah ke atas yang harmonis, seorang mahasiswi di salah satu kampus seni ternama di kota besar sekaligus sebagai adik kelas Adam, selalu apa adanya dan berani dalam menyatakan sesuatu, aktif, dekat dengan teman-temannya, selalu berpenampilan menawan dan menarik perhatian.

c. Lilith

1. Fisiologis

Pemudi berusia 22 tahun, keturunan jawa, kulit putih, mata coklat tua, rambut warna hitam panjang, bentuk wajah oval, eksotik dan cantik, tinggi badan kira-kira 165cm, bentuk tubuh ideal tidak terlalu kurus, kesehatan normal.

2. Psikologis

Seorang yang terbuka, namun terlalu dogmatis, tidak suka diacuhkan.

3. Sosiologis

Anak ke tiga dari tiga bersaudara, semua saudaranya perempuan dan sudah menikah, Lilith tumbuh dalam keluarga yang harmonis dan cukup mapan, sebagai anak perempuan terakhir dia sangat dekat dengan ayahnya, senang bekerjasama untuk menggapai tujuan dirinya sendiri atau kelompok.

G. Desain Produksi

1. Identitas Karya

Judul : *no first chapter*

Kategori Film : Film fiksi

Format Film : Film pendek

Target penonton: Dewasa

Durasi : 20 menit

Bahasa : Bahasa Indonesia

Aspek rasio : 2.35:1 *cinemascope*

Tema : Kehidupan mahasiswa tingkat akhir

Premis : Tentang mahasiswa tingkat akhir yang mengalami stres dan depresi karena pekerjaan hingga tidak bisa menggapai tugas akhir perkuliahannya.

Sinopsis :

Adam (22 tahun) adalah mahasiswa perantauan yang hidup mandiri untuk membiayai perkuliahan dan rencana tugas akhirnya. Adam seorang mahasiswa tingkat akhir di salah satu kampus seni di kota besar yang mengalami stres dan

depresi berat karena tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya dan menggapai tugas akhir perkuliahannya. Adam terjebak dengan banyaknya pekerjaan yang membuatnya harus terus bekerja siang-malam sehingga Adam mengidap insomnia akut. Eva (20 tahun) pacar Adam yang mengetahui perubahan sikap Adam berusaha mengajaknya berbicara namun gagal, waktu mereka untuk bertemu pun semakin renggang. Adam berfikir dengan mencari dan menerima setiap pekerjaan sebagai *freelancer* adalah solusi untuk biaya mengerjakan tugas akhir perkuliahannya namun Adam terjebak dengan pilihannya dan membuat ia harus fokus dalam menyelesaikan semua pekerjaan dengan deadline, revisi dan rencana penyusunan proposalnya terbengkalai hingga membuatnya stres dan depresi. Adam yang putus asa dengan setumpuk pekerjaan tak kunjung selesai dan waktu pengumpulan proposal tugas akhir yang semakin dekat mulai menunjukkan tanda-tanda penyakit psikis skizofrenia akibat insomnia, stres dan depresi sehingga membuat Adam berhalusinasi berlebihan hingga berencana untuk bunuhdiri agar semua masalahnya selesai.

2. Lokasi produksi
 - a. Jalan prapanca no 14, DI Yogyakarta (Rumah warga)
 - b. Kampus ISI Yogyakarta (DEKANAT FSMR dan Jurusan Televisi)
 - c. Hutan Pinus Becici, Imogiri
 - d. Jalan DI. Panjaitan, Yogyakarta
 - e. Omah Dhoho, Jalan Parangtritis Km 5,5
3. Kerabat kerja

Tabel 1. Susunan kerabat kerja

NO	NAMA	POSITION
1	Ilham	<i>Producer</i>
2	Mufti	<i>Production Assistant</i>
3	Deden	<i>Director</i>
4	Alif	<i>Ass. Director 1</i>
5	Ayik	<i>Ass. Director 2</i>

6	Dengita	<i>Clapper</i>
7	Nina	<i>Continuity</i>
8	Ibnu	<i>Dept. Camera</i>
9	Nadim	<i>Assistant</i>
10	Leo	<i>Gaffer</i>
11	Ogi	<i>Assistant</i>
12	Bayu	<i>Assistant</i>
13	Raka	<i>Dept. Audio</i>
14	Dipa	<i>Assistant</i>
15	Elevian Christian D	<i>Dept. Artistic</i>
16	Amin Rosidi	<i>Assistant</i>
17	tim	<i>Assistant</i>
18	tim	<i>Assistant</i>
19	tim	<i>Assistant</i>
20	Endaka	<i>Wardrobe</i>
21	Tyas	<i>Assistant</i>
22	Adin	<i>Make up</i>
23	Falen	<i>Assistant</i>
24	Nancy	<i>Location</i>
25	Audy	<i>Coord. Talent</i>
26	Linda	<i>Dokumentation</i>
27	Nafis	<i>Assistant</i>
28	Vian	<i>Assistant</i>
29	Linda	<i>Unit Manager</i>
30	Nafis	<i>Assistant</i>

4. Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan pendukung dari kerangka konsep, dimana perwujudan gambar dari naskah *no first chapter* akan di realisasikan dengan gaya sinema impresionis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

a. Penyutradaraan

Penyampaian subjektivitas tokoh dalam film ini merupakan kunci utama yang harus dipertahankan oleh sutradara baik dalam konsep pengadeganan dan konsep teknis penyampaian lainnya, dimana dalam proses pemaparan naskah kepada tim teknis dan pemain sutradara memberikan gambaran-gambaran subjektif mengenai karakter dari sinema impresionis yang akan diaplikasikan pada proses produksi.

Pendalaman tokoh karekter menjadi salah satu fokus sutradara, untuk ketercapaian tersebut sutradara melakukan diskusi pemaparan naskah dengan pemain dan secara personal menanyakan pendapat mereka mengenai masing-masing karakter yang akan diperankan, kemudian menjelaskan secara terperinci mengenai tiga dimensi sebenarnya dari masing-masing karakter yang akan mereka perankan. Dalam proses latihan pendalaman karakter, emosi pemain dibangun secara bertahap agar mendapatkan ekspresi, intonasi dan bahasa tubuh yang sesuai dengan tiga dimensi tokoh masing-masing. Perlakuan khusus diterapkan sutradara pada pemeran utama, diamana proses pendalaman emosi yang dilakukan lebih terperinci, selain melakukan proses pendalaman karakter pada proses latihan, sutradara mengajak pemain untuk membayangkan kembali masa-masa keterpurukannya selama proses perkuliahan yang mengakibatkan stres dan depresi, setelah mendapatkan informasi tersebut sutradara mengolahnya kembali kedalam karakter Adam yang kemudian diperdalam lagi oleh pemeran utama, sehingga emosi, intonasi dan bahasa tubuh yang di dilakukan oleh pemeran utama tampak lebih natural dan memiliki kedekatan emosi kepada penontonnya.

b. *Mise en scene*

1. *Setting*

Konsep *setting* yang diusung dalam peralisasiian film ini adalah *set on location*, karena film ini memotret tentang kehidupan nyata seorang mahasiswa,

sehingga set yang diusung harus mendekati kehidupan nyata mereka. Mengingat tema dari film ini yang mengangkat tentang kehidupan seorang mahasiswa tingkat akhir sekaligus sebagai pekerja lepas yang mengalami perubahan emosional, maka set ruang yang disajikan cukup sederhana dengan beberapa properti buku, peralatan multimedia dan tempat tidur yang sederhana yang kemudian mengalami perubahan dari cukup rapih menjadi berantakan karena kesibukan Adam dalam bekerja yang membuatnya tidak begitu mempedulikan kondisi ruangnya. Set dan perubahannya adalah sebagai penunjuk strata sosial dan perubahan waktu yang terjadi dalam cerita. Berikut adalah referensi dari karya lukisan impresionis.

2. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias yang digunakan Adam adalah identitas sosial sebagai mahasiswa, simbol dan pribadinya sendiri. Dimana pemilihan warna merujuk pada warna-warna pribadi Adam yang tertutup seperti, hitam, hijau, abu-abu, coklat dan biru tua. Tata rias yang dipilih sutradara adalah efek natural berdasarkan ruang dan waktu yang menunjukkan perubahan kondisi fisik Adam mulai dari normal hingga masa stres dan depresi.

3. Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada proses produksi mengejar nuansa alami baik pada masa sekarang atau pada masa kilas balik dalam cerita dengan menggunakan teknis tiga dimensi cahaya, dimana pada proses produksi warna dasar pencahayaannya adalah putih untuk nuansa pagi, siang, sore dan kuning untuk nuansa malam, kemudian akan ditindak lanjuti pada proses paska produksi yaitu proses pewarnaan dengan memberikan kesan warna tambahan seperti nuansa pagi kebiruan, siang dengan putih kekuningan, sore dengan kesan jingga dan malam hari diberikan nuansa kuning dan keunguan agar warna yang disajikan menjai lebih terkesan alami.

4. Pemain dan Pergerakannya

Sebagai bagian dari aspek *mise en scene*, pemain dan pergerakannya merupakan hal terpenting dalam naratif film yang menggunakan karakter atau

manusia dalam proses perealisasiannya, pemilihan karakter dalam film mengacu pada tiga dimensi tokoh penceritaan. Pemilihan pemain utama dalam film *no first chapter* menggunakan metode *casting to emosional temperament*, yaitu pemilihan pemain berdasarkan kedekatan psikis atau emosional, sosial, dan kebiasaan karakter dalam cerita dengan kehidupan nyata pemerannya dan menggunakan metode *casting by type* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik calon pemain untuk karakter lainnya. Proses pemilihan pemeran karakter dalam film *no first chapter* dilakukan tertutup, dimana sutradara bersama *casting director* melakukan pencarian untuk mendapatkan pemain yang sesuai dengan karakter dalam tiga dimensi tokoh.

c. Sinematografi

Konsep sinematografi yang dominan digunakan adalah *handheld* bertujuan untuk memberi kesan dramatik dari subjektif emosional Adam pada saat mendapatkan tekanan baik dari dalam dirinya sendiri atau dari luar, statis untuk memberikan kesan kebosanan atau kebingungan Adam dalam menghadapi sesuatu dan agar informasi dari gambar tersebut tersampaikan kepada penonton tanpa ada gangguan lain dan *point of view* sebagai subjektif atau perwakilan mata Adam dan tokoh lain dengan tujuan agar penonton merasakan sensasi yang sama seperti apa yang dirasakan oleh tokoh dalam film.

d. Suara

Konsep utama dalam tata suara film ini adalah natural, dimana suara-suara yang hadir dalam setiap gambarnya sesuai dengan kondisi lingkungan yang tampak berdasarkan logika ruang dan waktu, sedangkan untuk ilustrasi atau musik pengiring menggunakan genre musik elektronik dengan gaya *elektronik Glitch* untuk menambahkan efek dramatik pengiring adegan. Konsep suara lainnya adalah *offscreen sound* dimana konsep ini diperuntukan untuk adegan Adam menerima telepon dari ibunya kemudian melakukan obrolan singkat, teknis ini dilakukan pada saat produksi dan paska produksi untuk proses perekaman suara ibu Adam. Konsep *internal diegetic sound* dalam film ini diaplikasikan pada adegan Adam yang sedang kebingungan seolah-olah dirinya mendengar suara orang lain yang

kemudian memenuhi isi kepalanya sehingga Adam merasa semakin tertekan. Penerapan konsep *nondiegetic sound* sebagai narasi pengantar cerita subjektivitas Adam dalam menyikapi masa sekarang dan masa lalunya. Teknik-teknik seperti *offscreen*, *internal diegetic* dan *nondiegetic sound* tersebut direkam pada saat pasca produksi menggunakan peralatan studio rekaman.

e. *Editing*

Konsep penyuntingan gambar pada film *no first chapter* dengan penekanan aspek ritme, ritme tersebut diatur berdasarkan apa yang sedang dialami oleh Adam tentang pekerjaan, masa akhir perkuliahan dan kisah asmaranya, sehingga ritme tersebut dapat membimbing penonton masuk kedalam subjektivitas Adam dan memberikan kesan impresif.

H. Tahapan Perwujudan

1. Praproduksi

Tahapan pertama dalam proses ini sangat penting dan berkaitan dengan proses produksi lainnya, dimana dimulainya pencarian ide, perencanaan biaya produksi sampai perencanaan waktu produksi sebuah karya dibahas secara mendetail dalam proses ini.

a. Pencarian Ide

Berawal dari sebuah obrolan biasa tentang masa-masa dimana rekan mahasiswa yang memiliki kerja sampingan sebagai pekerja lepas dalam bidang mult media menceritakan bahwasannya mereka mengalami tekanan batin dan kebingungan yang cukup kuat dalam memilih menjalankan proses perkuliahan atau mencari dan menyelesaikan pekerjaan, kemudian mendapatkan respon dari sutradara dan ditindak lanjuti dengan memperhatikan secara personal kehidupan mahasiswa yang perlahan menampakkan perubahan kebiasaan dan tingkah lakunya dalam bersosial menjadi hal yang menarik untuk dikemas dalam rangkaian estetika visual, dimana masing-masing dari mereka memiliki perubahan yang berbeda-beda, sebagian dari mereka menjadi pribadi yang tertutup dengan lingkungan sosial karena disibukan pekerjaan, adapula yang semakin dekat dengan kehidupan

sosialnya. Dalam proses pengembangan ide, sutradara tertarik pada perubahan kehidupan sosial mahasiswa yang berubah menjadi pribadi tertutup ditambah dengan maraknya berita tentang mahasiswa tingkat akhir yang melakukan bunuh diri karena proses sekripsinya yang tak kunjung usai, adapula berita mengenai pekerja yang meninggal karena kelelahan. Ide awal yang didapat kemudian dikembangkan secara fiksi dengan menambahkan elemen dramatik seperti kisah cinta dan obsesi dalam menggapai tugas akhir perkuliahan, sehingga perpaduan tersebut cukup masuk akal dan menarik untuk dikemas dalam estetika visual.

Ide penciptaan karya yang telah didapatkan kemudian dikembangkan ke dalam bentuk premis sebagai benang merah cerita oleh sutradara lalu diinterpretasikan kepada produser untuk memastikan kelayakan ide dan disampaikan kepada penulis naskah untuk dikembangkan bersama ke dalam bentuk *treatment* pertama. Pengembangan ide ke dalam bentuk *treatment* tidak begitu banyak mendapatkan kesulitan, karena dalam masa observasi, sutradara berusaha sedekat mungkin dengan objek penelitian dan mencoba untuk tidak tertidur selama satu minggu dengan diisi banyak kegiatan dan pekerjaan untuk dapat merasakan efek dari insomnia dan stres dalam menghadapi gangguan tidur dan pekerjaan, ditambah sutradara yang tak lain adalah mahasiswa tingkat akhir dapat memberikan tambahan-tambahan pengembangan ide kepada penulis naskah berdasarkan alterego dalam menghadapi tugas akhir dan kisah percintaan.

b. Penyusunan Naskah dan Konsep Estetis

Treatment yang sudah dikembangkan kemudian dibahas kembali bersama produser dan penulis naskah, sehingga proses pembentukan naskah siap dilakukan dengan premis “tentang mahasiswa tingkat akhir yang mengalami stres dan depresi karena pekerjaan hingga tidak bisa menggapai tugas akhir perkuliahannya”. Setelah naskah draf pertama selesai, sutradara mencoba mencari gaya yang akan digunakan untuk memvisualkan naskah film pendek berjudul *no first chapter*, dari hasil analisa pada naskah, sutradara memutuskan untuk menggunakan gaya sinema impresionis, karena dengan mengaplikasikan sinema impresionisme, subjektivitas tokoh dapat tersampaikan secara mendalam serta menambahkan beberapa narasi sebagai prolog

menuju loncatan kilas balik seperti pada *scene* 18 dan sebagai pengata batasan informasi cerita yang akan disampaikan. Sinema impresionis yang menghadirkan pengalaman subjektif dan visi pribadi tokoh utama serta eksplorasi proses pemaknaan dan representasi dalam naratif wacana sangat tepat dalam memvisualkan naskah *no first chapter*.

c. Rapat Produksi

Skenario dengan judul *no first chapter* yang telah selesai disusun oleh penulis naskah, dijadikan pegangan utama untuk memulai proses produksi, kemudian melakukan rapat produksi bersama produser dan tim produksi lainnya. Rapat produksi dimulai oleh sutradara dengan mempresentasikan konsep-konsep penyutradaraan yang ingin dicapai berdasarkan *teather of mind* dan catatan sutradara dari hasil analisa naskah, antara lain konsep naratif dan sinematik berdasarkan gaya sinema impresionis. Dalam mempresentasikan konsep naratif sutradara menjelaskan premis, plot nonlinier serta pesan yang ingin disampaikan berdararkan cerita dan karakteristik tokoh yang telah dibangun sutradara, sedangkan konsep mengenai unsur sinematik mencakup sinematografi, *mise en scene*, *editing* dan suara.

Proses selanjutnya sutradara memberikan kesempatan kepada tim produksi untuk mengintepretasikan masing-masing konsep estetis dan teknis berdasarkan bedah naskah yang dilakukan, proses ini dilakukan untuk membentuk visi yang sama antara sutradara dan tim teknis agar dalam proses produksi tidak terjadi kesalah fahaman yang dapat mengacaukan proses produksi atau mengacaukan capaian konsep estetis yang telah direncanakan sutradara.

Penyusunan jadwal produksi direncanakan dalam rapat produksi, dimana produser dan semua kerabat kerja menentukan bersama-sama kesepakatan waktu produksi yang bisa dilaksanakan. Jadwal yang telah disepakati kemudian disusun oleh asisten sutradara berdasarkan lokasi-lokasi yang berdekatan untuk evisiensi perpindahan lokasi, hal tersebut disarankan oleh produser dan sutradara kepada asistennya berdasarkan susunan alur cerita dalam naskah yang menerapkan pola

penceritaan nonlinier. untuk kemudahan di cetak dan dibagikan kepada seluruh kerabat kerja. Jadwal produksi film pendek *no first chapter* terlampir.

d. Pemain

Pemilihan peminan dalam proses pra produksi merupakan hal penting dan akan sangat berpengaruh pada *mise en scene*, di mana pemain dan pergerakannya termasuk dalam unsur-unsur *mise en scene*. Pemain atau pelaku cerita dalam film *no first chapter* seluruhnya merupakan pemain karakter manusia. Untuk dapat mencapai emosi karakter utama dalam naskah sutradara memilih metode pemilihan pemain berdasarkan metode *casting to emosional temperament*, yaitu pemilihan pemain berdasarkan kedekatan psikis atau emosional, sosial, dan kebiasaan karakter dalam cerita dengan kehidupan nyata pemerannya, sedangkan untuk karakter lain sutradara menggunakan metode *casting by type* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik calon pemain.

e. *Reading* dan Latihan

Para pemain yang telah didapat dalam proses *casting* kemudian diajak oleh sutradara untuk mengenal lebih dekat dari masing-masing karakter yang akan diperankan dengan cara sutradara memaparkan skenario dan tiga dimensi tokoh dari masing-masing karakternya. Dalam proses selanjutnya, para pemain diarahkan untuk memahami kausalitas serta maksud dan tujuan dari setiap dialog, pengadeganan, ekspresi dari masing-masing *scene* dalam naskah. Pemain dirasa perlu memahami detail cerita untuk membantu menghafal dialog dan pengadeganannya. Jika pemain sudah paham, pemain diarahkan untuk berdialog satu sama lain, walau dalam naskah hanya terdapat sedikit dialog antara masing-masing pemerannya. Sutradara juga mengarahkan pemain untuk memperbanyak menonton film-film yang menjadi acuan dalam pengadeganan agar kesan natural dari masing-masing pemainnya lebih menonjol.

Proses selanjutnya adalah latihan, dimana para pemain yang sudah memahami naskah diajak untuk memperagakan adegan berdasarkan logika ruang. Ekspresi dan bahasa tubuh di praktikan oleh sutradar kemudian diulangi oleh para pemainnya, untuk mendukung imajinasi pemain dalam berekspresi dan melakukan

akting sutradara memberikan doktrin untuk membuat pemain lebih bisa menjiwai aktingnya. Karena film *no first chapter* dibangun dengan tidak banyak menggunakan dialog untuk tokoh utama, yang perlu di hafalkan oleh pemain adalah ekspresi dan bahasa tubuh. Maka latihan yang dilakukan secara intens selama 5 hari menjelang *shooting* lebih diutamakan ke hafalan adegan dan cara berekspresi.

f. Pencarian Lokasi

Film *no first chapter* terdiri dari lima lokasi, diantaranya adalah kamar kost Adam, kampus, jalan umum, hutan pinus dan *café*. Proses pencarian lokasi dilakukan bersama manajer lokasi, penata artistik, penata kamera, penata suara, dan sutradara berdasarkan kebutuhan skenario dan kesesuaian konsep penyutradaraan Sinema Impresionis. Berikut adalah lokasi-lokasi yang digunakan dalam proses produksi film *no first chapter*.

2. Produksi

Proses produksi film pendek *no first chapter* berlangsung di beberapa titik provinsi D.I Yogyakarta selama tiga hari, dimulai pada tanggal 08 Maret 2017 sampai tanggal 10 Maret 2017, lokasi utama dari film ini adalah kamar kost Adam, yaitu di sebuah rumah warga yang terletak di jalan Prapanca nomer 14. Hari pertama proses produksi seluruhnya dilaksanakan dalam set kamar Adam dengan target menyelesaikan tujuh *scene*, proses pengambilan gambar enam *scene* diantaranya dilaksanakan pada pagi sampai petang dan satu *scene* sisanya dilaksanakan pada malam hari. Di hari pertama proses produksi ini sutradara mendapatkan kendala, dimana tim penata artistik lupa untuk mencetak foto kebersamaan Adam dan Eva, kendala tersebut berakibat pada penata kamera yang sebelumnya akan mengaplikasikan konsep *handheld camera* agar mendapatkan kesan visual sebagai representasi emosi Adam menjadi urung diaplikasikan, sutradara dan penata kamera berdiskusi sesaat untuk merubah konsep *handheld* menjadi statis, dengan rencana tambahan untuk ketercapaian emosi Adam dapat tersampaikan maka ditambahkan efek gerakan kamera *handheld* pada proses penyuntingan gambar. Sedangkan solusi untuk penata artistik, sutradara menyarankan agar menempelkan kertas berwarna hijau atau warna lain yang

memiliki perbedaan warna sangat jelas dengan property dan set lain pada bingkai foto yang masih kosong kemudian pada proses penyuntingan gambar akan di ganti oleh foto kebersamaan Adam dan Eva menggunakan teknik *masking* atau *keying*. Pada akhirnya proses produksi kemabli kondusif dan dapat terselesaikan pada pukul Sembilan malam.

Hari kedua proses produksi dilakukan di beberapa lokasi yang berbeda, yaitu lokasi Dekanat Fakultas seni Media Rekam, Jurusan Televisi Kampus ISI Yogyakarta, Hutan pinus Becici, dan café Omah Dhoho. Pengambilan gambar pertama dilaksanakan di Dekanat Fakltas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta untuk adegan *scene* lima, Adam yang terlambat masuk kelas dan *scene* enam, Adam yang sedang duduk santai di lobi.

Pengambilan gambar kedua dilakukan di hutan pinus Becici untuk adegan *scene* Sembilan belas, dimana Adam dan Eva bertemu dan Adam berhalusinasi adanya Lilith.

Lokasi pengambilan gambar berikutnya di jurusan televisi kampus ISI Yogyakarta untuk *scene* tujuhbelas. Lokasi berikutnya adalah Omah Dhoho untuk *scene* duabelas kemudian berpindah ke jalan Prapanca untuk pengambilan adegan *scene* tigabelas. Kendala yang dihadapi dari pengambilan gambar hari kedua adalah proses perpindahan lokasi yang cukup memakan waktu serta pemutusan kesepakatan sepihak dari café pertama yang, kemudian produser, sutradara dan manajer lokasi berdiskusi menentukan lokasi lain, pada akhirnya mendapatkan lokasi baru yaitu Omah Dhoho. Kendala-kendala tersebut mengakibatkan waktu produksi menjadi semakin lama.

Hari ketiga produksi dilakukan di dua lokasi, yaitu jalan umum dan rumah warga. Lokasi jalan yang digunakan yaitu di jalan DI Panjaitan umtk *scene* delapan dan *scene* lainnya dilakukan di rumah yang sama dengan hari pertama. Di hari ketiga ini tidak ada kendala yang mengganggu keterlaksanaan proses produksi, sehingga proses produksi berjalan dengan sangat lancar.

3. Pascaproduksi

a. *Data Loading*

Proses ini merupakan pengumpulan data digital video dan suara hasil dari proses produksi yang kemudian digabungkan dalam satu tempat. Setelah semua data terkumpul editor mulai melakukan proses *data assembling*, yaitu penyusunan file berdasarkan urutan *scene* yang diaplikasikan pula dalam *editing software*, proses ini dilakukan agar dalam proses penyusunan gambar, editor tidak mengalami kesulitan dalam mencari setok gambar yang diperlukan dalam proses penyuntingan gambar.

b. *Offline Editing*

Proses *offline editing* adalah proses dimana editor mulai melakukan penyuntingan gambar, dalam proses ini sutradara ikut mendampingi editor agar pemilihan gambar yang dilakukan oleh editor tetap terjaga sehingga plot yang akan di bangun tetap seperti pada naskah tanpa ada gangguan dari hasil pemilihan gambar yang kurang tepat.

c. Musik

Musik dan musik ilustrasi dalam film *no first chapter* berfungsi sebagai pendukung terbangunnya *mood* dan sebagai jembatan penyambung subjektivitas tokoh dalam cerita kepada penonton, semua itu diaplikasikan dalam beberapa *scene*. Seperti penggunaan musik pada *scene* dua, dimana Adam masih dalam keadaan tertidur dan mendengarkan musik dari *handphone*, musik tersebut dapat juga terdengar oleh penonton, ketika terbangun dan melepaskan *headset* suara musik tersebut ikut hilang dari pendengaran penonton. Selain sebagai jembatan, penggunaan musik dalam film ini juga sebagai pembangun *mood*, seperti pada *scene* sepuluh, penggunaan musik dalam *scene* tersebut sebagai pembangun *mood* semangat Adam dalam mengerjakan pekerjaannya, sedangkan penggunaan musik dalam *scene* duapuluh sebagai pembangun *mood* ketika Adam benar-benar merasa tertekan oleh keadaannya.

d. *Sound Mixing*

Proses penyusunan dan penggabungan suara merupakan salah satu bagian penting dalam paska produksi, karena pada proses produksi tidak semua elemen suara di ambil pada waktu yang bersamaan, maka dalam proses ini, semua data suara yang telah dikumpulkan disusun dan disesuaikan dengan gambar sehingga menjadi satu kesatuan yang memiliki estetika baik secara visual maupun audio.

e. *Online Editing*

Online Editing merupakan tahap terakhir dalam proses paska produksi, dimana semua data audio dan visual yang telah diolah oleh penyunting gambar memasuki tahap selanjutnya yaitu pewarnaan dan penambahan *credit tittle* disatukan sehingga menjadi sebuah karya film yang layak untuk disajikan kepada penonton.

I. Pembahasan Karya

1. Penyutradaraan

Konsep penyutradaraan untuk merealisasikan pengalaman subjektif dari tokoh dalam film *no first chapter* berdasarkan unsur pembentuknya yaitu eksplorasi naratif nonlinier, dimana sutradara sedari awal pembentukan naskah memiliki tanggungjawab yang besar dalam mengaplikasikan teori tersebut kedalam naskah, seperti penggunaan naratif nonlinier pada beberapa *scene* diantaranya *scene 18* menuju *scene 19* dan bentuk makna konotatif dalam kalimat narasi sebagai penyampai sunyektifitas tokoh dalam cerita diantaranya pada *scene 01*, selain pengaplikasian teori dalam pembentukan naskah konsep penyutradaraan ini dapat dibedah satu-persatu melalui konsep sinematografi dan *mise en scene* yang akan dijelaskan dalam pembahasan berikutnya.

2. Sinematografi

Perinsip sinema impresionis yang berkaitan erat dengan sinematografi salahsatunya yaitu subjektivitas, dimana subjektivitas cerita dapat diwujudkan dalam pengambilan gambar yang subjektif. Penggunaan kamera subjektif atau *POV* bertujuan agar penonton dapat ikut merasakan sensasi yang sama seperti apa yang

dirasakan Adam dalam beberapa adegan seperti pada adegan Adam dikejar *deadline* pekerjaan, kerinduan Adam terhadap Eva lalu menapat foto dirinya bersama Eva dan penggunaan *POV* dari *client* Adam pada *scene café*.

3. *Setting*

Konsep *setting* yang diusung dalam peralisasi film ini adalah *set on location*, maka set ruang yang disajikan cukup sederhana berdasarkan latar belakang tokoh dalam cerita dengan beberapa properti buku, peralatan multimedia dan tempat tidur yang sederhana yang kemudian mengalami perubahan.

Sebagai seorang yang memiliki karakter tertutup, namun Adam termasuk seorang yang giat dalam bekerja namun kaku, untuk memvisualkan karakter tersebut dalam *setting* maka ditambahkan property sebagai simbol seperti jam dan mainan yang terbuat dari bahan kayu, bahkan pemilihan warna dan elemen dalam *Setting* sangat dominan dengan elemen warna yang tidak begitu mencolok.

4. Pemain dan pergerakannya

Dalam beradegan, sutradara mengarahkan pemain agar melakukan adegan senatural mungkin, namun tetap berpegangan kepada tiga dimensi tokoh, dimana Adam adalah seorang introvert yang pasif, maka dalam pengadeganan dibuat senatural mungkin berdasarkan keadaan psikologis masing-masing pemeran pada setiap *scene*, perlakuan ini diterapkan merata pada setiap pemain yang akan beradegan.

5. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias dalam teori sinema impresionisme tidak ada pembahasan yang mendetail, namun sebagai salah satu unsur dalam *mise en scene* penggunaan kostum dan tata rias tetap diaplikasikan dalam penciptaan film *no first chapter*. Warna kostum yang digunakan untuk masing-masing pemerannya merujuk pada warna-warna pribadi pemain, seperti Adam yang tertutup maka pemilihan warna kostum yang sesuai adalah hitam, hijau, abu-abu, coklat dan biru tua. Tata rias yang dipilih sutradara adalah efek natural berdasarkan ruang dan waktu yang

menunjukkan perubahan kondisi fisik Adam mulai dari normal hingga masa stres dan depresi.

6. Suara

Penggunaan narasi dalam film *no first chapter* adalah sebagai media penyampaian subjektivitas Adam, dimana pemilihan kata-kata berdasarkan syair dalam novel *La-tahzan* karya DR. Aidh Al-qarni, buku Manajemen Kecerdasan IQ, SQ, EQ karya Taufik Pasiak dan berdasarkan pemilihan kata-kata sutradara dan penulis naskah berdasarkan emosi Adam. Berikut adalah salah satu pengaplikasian narasi dalam naskah dan visual film *no first chapter*.

7. Konsep Penyuntingan

Konsep penyuntingan gambar dalam sinema impresionis memiliki dua karakter yang berbeda yaitu penggunaan *rapid editing* dan *slow motion*, serta penggunaan *Superimpose* dalam film *no first chapter*, teknik tersebut digunakan dalam beberapa *scene* yang berbeda, seperti pada adegan *scene* 11, yang menampilkan Adam sedang mengganti pakaian berulang kali, maka untuk mempersingkat waktu pergantian pakaiannya sutradara mengaplikasikan konsep *rapid editing* yaitu *jump cut*.

Sedangkan pada adegan terakhir *scene* 19b, sutradara menerapkan konsep *slow motion* saat Adam bernarasi tentang pandangan subjektifnya terhadap Lilith. Penggunaan *Superimpose* dalam film *no first chapter* diantaranya adalah sebagai penggabungan gagasan antara dua gambar yang berbeda. Seperti pada *scene* 07b dan 07 yang memperlihatkan dua gambar berbeda antara Adam dimasa lalu yang baru terbangun dari tidurnya dan Adam di masa sekarang yang merindukan tidur, penggabungan dua gagasan gambar tersebut sebagai perubahan sekaligus pengenalan loncatan waktu yang terjadi pada cerita, sedangkan dalam *scene* delapan sampai sepuluh sebagai transisi perubahan waktu.

J. Kesimpulan

Karya film *no first chapter* yang diwujudkan dengan prinsip-prinsip sinema impresionis akhirnya dapat tercipta. Subjektivitas tokoh dalam cerita film ini seluruhnya disuguhkan untuk disaring kembali, karena pada dasarnya menyerah bukanlah pilihan dalam menyelesaikan pekerjaan ataupun tugas akhir perkuliahan, dan manusia memiliki *fitrah* sebagai makhluk yang terus berfikir untuk memilih dan menentukan. Karya film *no first chapter* tercipta bukan untuk menggurui, karya ini tercipta dari keresahan yang terjadi pada dunia pendidikan, dimana media semakin banyak membicarakan kematian mahasiswa karena skripsi, atau pembunuhan terhadap dosen oleh mahasiswanya.

Secara sadar dan bertanggung jawab, film *no first chapter* mengambil dan meminjam unsur-unsur pembentuk dalam sinema impresionis. Karya seperti ini bukanlah barang baru dalam dunia perfilman, bentuk seperti ini sudah ada sejak puluhan tahun silam. Tetapi, isi dalam film ini tercermin dari realita kehidupan yang pernah terjadi atau mungkin akan terjadi kembali di negara kita Indonesia. Isi cerita inilah yang menjadikan sinema impresionis masih relevan pada saat ini atau masa yang akan datang, karena subjektivitas bukanlah benda atau pemikiran yang akan habis terkikis jaman, bahkan subjektivitas dalam satu kepala saja tidak akan pernah habis sebelum ajal menjemput.

Perwujudan film *no first chapter* juga tak terlepas dari cacat atau kekurangan. Alasan-alasan teknis selalu muncul pada proses mewujudkan adegan-adegan di dalam film ini. Adegan yang mengharuskan bernuansa kesedihan, kebingungan dan kemuraman sedikitnya telah menghabiskan dana yang tidak sedikit. Selain itu, kendala alat juga memengaruhi waktu proses pengerjaan. Dari aspek desain produksi juga ditemukan ketidaksesuaian. Rancangan durasi film yang direncanakan akan menghasilkan durasi waktu 15 hingga 17 menit ternyata luput. Film ini berjalan menembus durasi 19 menit. Tetapi, dengan kenyataan seperti ini, film tetap dipertahankan pada durasi di atas 19 menit. Hal ini diputuskan karena jika durasi tetap bertahan di posisi awal, cerita di dalam film tidak akan berhasil menyampaikan gagasan-gagasannya dengan penggunaan pola penceritaan

nonlinier. Pada akhirnya, film *no first chapter* membutuhkan pembacaan yang berbeda dari membaca film-film berkerangka linier. Film ini menuntut adanya imajinasi kausalitas terhadap para pembacanya.

K. Saran

Menciptakan film dengan penggunaan gaya sinema impresionis, disarankan untuk memaksimalkan proses analisis naskah guna menganalisa karakteristik tokoh, sehingga sineas diharapkan mengerti secara mendalam persoalan yang sedang dihadapi tokoh dalam cerita, karena dalam sinema impresionis, karakter dan subjektivitas tokoh adalah otak dari sinema impresionisme. Unsur naratif dan sinematik dalam sinema impresionisme memiliki kekuatan masing-masing dalam membangun tangga dramatik sebuah karya film. saran lainnya disampaikan oleh Alfred Hitchcock yang mengatakan, untuk membuat film yang baik maka membutuhkan tiga hal penting, naskah, naskah dan naskah.

Proses berkarya yang membutuhkan banyak waktu, pemikiran dan tenaga, seharusnya disiapkan secara terencana, sehingga karya yang akan disajikan kepada khalayak memperoleh hasil penciptaan yang maksimal, sehingga segala hambatan dapat diantisipasi sebelumnya, atau diatasi dengan waktu yang singkat dan tidak mengganggu proses berikutnya. Proses perwujudan karya film merupakan salah satu proses kreatif dan kolektif yang tidak hanya membutuhkan kreatifitas tinggi, namun juga memerlukan proses kerjasama yang baik antara masing-masing kerabat kerja, untuk menyatukan visi dan misi sehingga dapat menciptakan karya bersama yang layak dan berkesan. Sebuah film merupakan representasi kehidupan yang disajikan dengan waktu filmis, mengandung cerita dan perasaan yang ingin disampaikan kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Aitken, Ian. *European Film Theory and Cinema*. George Square: Edinburgh University Press 2001.
- Bordwell, David., Thompson, Kristin. *Film Art, an introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies 2008.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama "Sejarah, Teori dan Penerapannya"*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press 2010.
- Edgar, Robert Hunt., Marland, John, dan Rawle, Steven. *The Language of Film*. Singapore: AVA Book Production Pte. Ltd., Singapore 2010.
- Gerungan, DIPL. PSYCH. Dr. W.A. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama 2000.
- Haryawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 1986.
- Luters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo 2004.
- Monrue, Roberta Marie. *How not to Make a Short Film "Secrets from a Sundance Programmer"*. Amerika: Pan-American-Copyright Conventions 2008.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Garasindo 2004.
- Nurdin, Dede. *"Ratu Adil" Memoar Seorang Skizofrenia*, oleh Satria Isvandiary, xviii-xxvii. Jakarta: Idola Qta 2011.
- Onong, Ujchajana Effendi. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rodakarya 1986.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka 2008.

DAFTAR SUMBER ONLINE

Solo Pos. “Mahasiswa Univet Tewas di Rumah Kontrakan, Diduga Nggantung”.
<http://www.solopos.com/2015/06/17/bunuh-diri-sukoharjo-mahasiswa-univet-tewas-di-rumah-kontrakan-diduga-nggantung-615234> (Diakses 29 Agustus 2016)

Tempo. “Heboh, Copywriter Mita Diran Tewas Usai Kerja 30 Jam”.
<https://m.tempo.co/read/news/2013/12/16/215537809/heboh-copywriter-mita-diran-tewas-usai-kerja-30-jam> (Diakses 03 September 2016)

