

**REPRESENTASI KEGELISAHAN TOKOH UTAMA DENGAN  
PENGUNAAN *FLASHBACK* PADA *EDITING* FILM TELEVISI  
“TERLAMBAT”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film**



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

**2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

### REPRESENTASI KEGELISAHAN TOKOH UTAMA DENGAN PENGUNAAN *FLASHBACK* PADA *EDITING* FILM TELEVISI “TERLAMBAT”

yang disusun oleh  
**Fajar Bayu Prakoso**  
NIM 1210008432

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 11 juli 2017

Pembimbing I/Anggota Penguji

**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S**  
NIP 19580912 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIP 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP 19760422 200501 1 002

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

**Agnes Widyasmoro, 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

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Batu Prakoso  
NIM : 1210008432  
Judul Skripsi : Representasi kegelisahan tokoh utama  
melalui Pengolahan Flashback Pada  
editing Film televisi "Terlambat"

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 : 12-06-2017



akan,  
Nama Fajar Batu Prakoso  
NIM 1210008432

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Batu Praboso  
NIM : 1210008932

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

Representasi Keagamaan Tokoh Utama Melalui  
Pengolahan Flashback Pada editing Film televisi "Terlambat"

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.

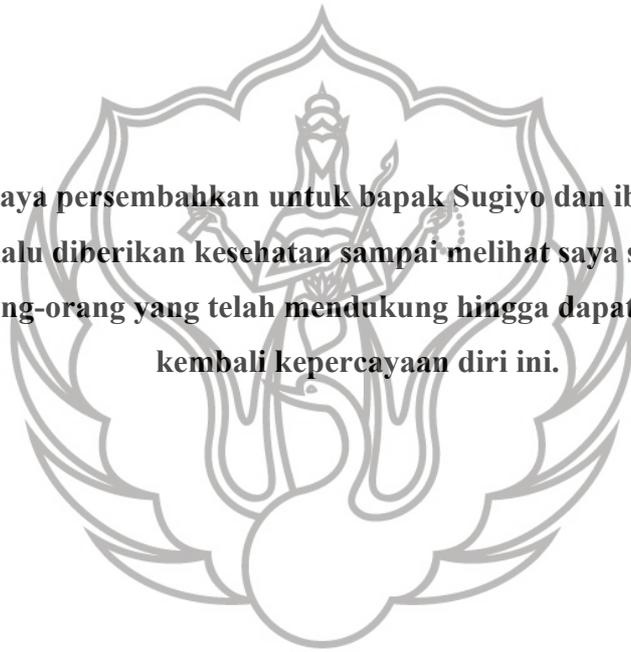
Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 12-06-2017  
Yang Menyatakan,



Fajar Batu Praboso  
1210008932

## LEMBAR PERSEMBAHAN

**Karya ini saya persembahkan untuk bapak Sugiyo dan ibu Miyati semoga mereka selalu diberikan kesehatan sampai melihat saya sukses nanti, dan beserta orang-orang yang telah mendukung hingga dapat membangkitkan kembali kepercayaan diri ini.**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah dan karunia – Nya penulis berhasil menyelesaikan laporan skripsi karya seni ini dengan judul **Representasi Kegelisahan Tokoh Utama Melalui Pengolahan *Flashback* Pada *Editing Film Televisi “Terlambat”***. Laporan Skripsi karya seni ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian gelar sarjana S-1. Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi karya seni ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

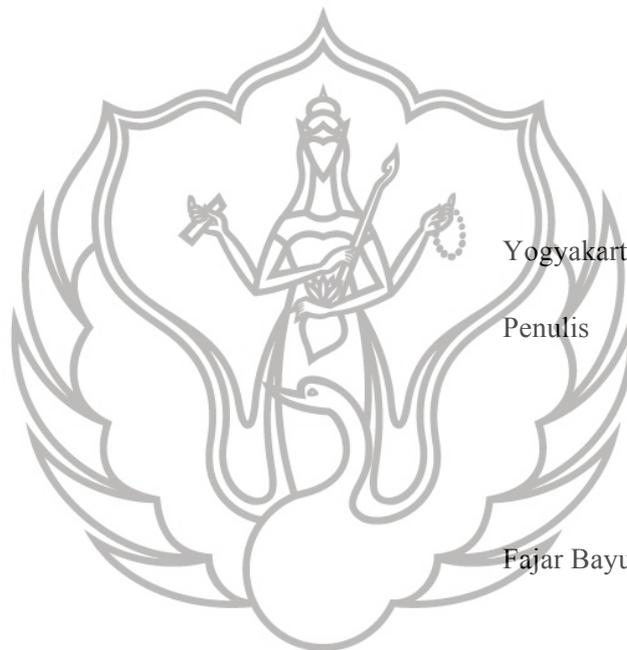
Selama menciptakan karya seni dan penyusunan laporan skripsi karya ini penulis mendapat banyak bantuan dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, Khususnya :

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan serta kejernihan pikiran dan hati dalam melaksanakan Tugas Akhir ini .
2. Ibu dan ayah tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum. Selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam
4. Agnes Widyasmoro , S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi
5. Drs Alexandri Luthfi R., M.S selaku dosen pembimbing I
6. Gregorius Arya Dhipayana M.Sn, selaku dosen pembimbing II
7. Latief Rakhman Hakim M.Sn, selaku dosen wali
8. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Bapak Sugiyo dan Ibu Miyati

10. Teman-teman televisi, terutama angkatan 2012 dan semua yang telah ikut membantu produksi film “Terlambat”

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan

dan penyempurnaan laporan skripsi karya seni ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam hal *editing* sebuah film.



Yogyakarta 12 juni 2017

Penulis

Fajar Bayu Prakoso

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR <i>SCREENSHOT</i> & GAMBAR .....	x
ABSTRAK.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan .....	4
C. Tujuan & Manfaat Penciptaan .....	6
D. Tinjauan Karya .....	6
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	12
B. Intepretasi Naskah .....	16
C. Analisis Objek Penciptaan .....	18
<b>BAB III. LANDASAN TEORI</b>	
A. Film Televisi .....	22
B. Kegelisahan .....	22
C. <i>Editing</i> .....	23
1. <i>Cut to</i> .....	25

2. <i>J-Cut</i> .....	25
D. <i>Flashback</i> .....	26
E. <i>Temporal</i> .....	28
1. <i>Temporal Order</i> .....	29
<b>BAB IV. KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Penciptaan Film .....	30
B. Desain Produksi .....	34
C. Alat dan Bahan .....	44
D. Informasi Produksi .....	45
<b>BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahap Perwujudan Karya .....	47
B. Pembahasan Karya .....	52
<b>BAB VI. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster <i>film Inception</i> .....	6
Gambar 1.2 Poster <i>film Memento</i> .....	8
Gambar 1.3 Poster <i>film Soekarno</i> .....	10
Gambar 4.1 Urutan waktu <i>linier</i> .....	31
Gambar 4.2 Urutan waktu <i>flashback</i> .....	31

## DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot</i> 1.1 Adegan <i>flashback</i> dalam bentuk mimpi di film <i>Inception</i> ...	7
<i>Screenshot</i> 1.2 Penerapan Alur <i>flashback</i> di film <i>Memento</i> .....	9
<i>Screenshot</i> 1.3 warna <i>low saturation</i> di film <i>soekarno</i> .....	11
<i>Screenshot</i> 3.1 <i>J-cut</i> pada <i>timeline editing</i> .....	26
<i>Screenshot</i> 5.1 Adegan Andra melihat masa lalunya.....	53
<i>Screenshot</i> 5.2 Adegan Andra dan Raya lari dari kejaran preman .....	54
<i>Screenshot</i> 5.3 Adegan Andra kecil memegang kalung .....	54
<i>Screenshot</i> 5.4 Adegan Andra bertengkar dengan Bapak .....	55
<i>Screenshot</i> 5.5 Adegan Andra meninggalkan Bapak .....	55
<i>Screenshot</i> 5.6 Adegan bapak menarik Andra .....	55
<i>Screenshot</i> 5.7 Adegan pertemuan Andra dan Maggie .....	56
<i>Screenshot</i> 5.8 Adegan Andra sedang gelisah diatas jembatan gantung .....	56
<i>Screenshot</i> 5.9 Adegan <i>flashback</i> saat Andra melihat masa lalunya .....	57

<i>Screenshot 5.11</i> Adegan mimpi Andra dan Raya dikejar preman .....	58
<i>Screenshot 5.12</i> Adegan <i>parallel</i> Andra dan Raya lari dari kejaran preman dan bapak yang keluar dari mobil untuk mengantar barang .....	59
<i>Screenshot 5.13</i> Adegan Andra dan Raya yang berusaha berlari dari kejaran preman .....	59
<i>Screenshot 5.14</i> Adegan Andra yang berusaha naik keatas <i>pick up</i> .....	60
<i>Screenshot 5.15</i> Adegan Andra mengintip preman dibalik terpal .....	61
<i>Screenshot 5.16</i> Adegan <i>flashback</i> Raya yang mencari Andra dipantai .....	61
<i>Screenshot 5.17</i> Adegan Andra terbangun dari mimpi .....	62
<i>Screenshot 5.18</i> Adegan Andra yang melihat kedua Anak kecil .....	63
<i>Screenshot 5.19</i> Adegan suasana di jalanan .....	63
<i>Screenshot 5.20</i> Adegan <i>flashback</i> saat Andra memakai kalung .....	64
<i>Screenshot 5.21</i> Adegan Andra memegang kalung .....	64
<i>Screenshot 5.22</i> Adegan Maggie yang menabrak Andra di jalan .....	65
<i>Screenshot 5.23</i> Adegan saat Maggie berlari dari kejaran dept collector.....	65
<i>Screenshot 5.24</i> Adegan Andra yang menyelamatkan maggie dari kejaran preman .....	66
<i>Screenshot 5.25</i> Adegan Maggie yang mengajak Andra berkenalan .....	66
<i>Screenshot 5.26</i> <i>cut away</i> suasana jalanan sekitar Andra dan Maggie .....	67
<i>Screenshot 5.27</i> Adegan kesepakatan Andra dan Maggie .....	67
<i>Screenshot 5.28</i> Adegan Andra yang melihat motor tua Maggie .....	68
<i>Screenshot 5.29</i> Adegan <i>flashback</i> Andra yang meminta izin kepada bapak .....	69

<i>Screenshot 5.30</i> Adegan Andra yang pergi meninggalkan meja makan .....	70
<i>Screenshot 5.31</i> Adegan Andra yang menyesali perbuatannya terhadap bapak..	70
<i>Screenshot 5.32</i> Adegan Andra melihat foto keluarga Maggie .....	71
<i>Screenshot 5.33</i> Adegan Andra meninggalkan Bapak .....	71
<i>Screenshot 5.34</i> Adegan Maggie memberikan handuk kepada Andra .....	72
<i>Screenshot 5.35</i> <i>Cut away</i> malam hari .....	72
<i>Screenshot 5.36</i> Adegan Andra tidur diatas sofa .....	73
<i>Screenshot 5.37</i> Adegan Andra yang gelisah dalam tidurnya .....	73
<i>Screenshot 5.38</i> Adegan mimpi Andra dan Raya bermain pasir dipantai .....	74
<i>Screenshot 5.39</i> Adegan Raya dan Andra berlari lari di pantai .....	74
<i>Screenshot 5.40</i> Adegan Andra dan Bapak saling melihat .....	75
<i>Screenshot 5.41</i> Adegan Bapak menarik Andra .....	76
<i>Screenshot 5.42</i> Adegan Andra terbangun dari mimpinya .....	76
<i>Screenshot 5.43</i> Adegan yang Andra bertanya-tanya kepada orang disekitar pantai .....	77
<i>Screenshot 5.44</i> Adegan Maggie menunggu Andra .....	77
<i>Screenshot 5.45</i> <i>Cut away</i> pinggir pantai .....	78
<i>Screenshot 5.46</i> Adegan Maggie yang coba menenangkan kegelisahan Andra..	78
<i>Screenshot 5.47</i> Adegan Andra yang mulai lelah .....	79
<i>Screenshot 5.48</i> Adegan Andra menerima uang .....	79
<i>Screenshot 5.49</i> Adegan <i>montase</i> Andra mengenalkan Maggie kepada pemilik rumah makan .....	79

<i>Screenshot 5.50 Adegan montase, parallel</i> keseharian aktivitas Maggie dan Andra .....	80
<i>Screenshot 5.51 Adegan Maggie menerima gaji</i> .....	81
<i>Screenshot 5.52 Adegan dialog Andra dan Maggie</i> .....	81
<i>Screenshot 5.53 Adegan flashback</i> Andra saat menolong Maggie dan adegan saat Andra dan Maggie saling berkecumbu .....	82
<i>Screenshot 5.54 Cut away</i> yang menandakan pagi hari .....	82
<i>Screenshot 5.55 Adegan Andra saat mencari-cari kalungnya yang hilang</i> .....	83
<i>Screenshot 5.56 Adegan Maggie dan Andra bertengkar</i> .....	83
<i>Screenshot 5.57 Adegan Andra menampar Maggie</i> .....	84
<i>Screenshot 5.58 Adegan motor berjalan di tengah jalan raya</i> .....	85
<i>Screenshot 5.59 Adegan Maggie dan Andra perlahan menjauh</i> .....	85
<i>Screenshot 5.60 Adegan saat Maggie memberikan kalung Andra</i> .....	85
<i>Screenshot 5.61 Adegan saat Maggie meninggalkan Andra</i> .....	86
<i>Screenshot 5.62 Adegan Andra melihat kalung</i> .....	86
<i>Screenshot 5.63 Adegan pinggir pantai</i> .....	86
<i>Screenshot 5.64 Adegan puncak dari penyesalan Andra</i> .....	87
<i>Screenshot 5.65 Cut away</i> tumbuhan mati dari sekitar pantai yang tertiup Angin .....	88
<i>Screenshot 5.65 Adegan Andra duduk seorang diri di pinggir pantai</i> .....	88
<i>Screenshot 5.66 Adegan bapak menasihati Andra</i> .....	88

*Screenshot 5.68* Adegan Andra yang melihat Bapak dan Raya bermain  
lempar bola ..... 89

*Screenshot 5.69* Adegan Maggie yang datang menasehati Andra ..... 89

*Screenshot 5.70* Adegan imajinasi Andra yang melihat dirinya ikut  
bermain bersama Bapak, Raya , dan Maggie..... 90



## ABSTRAK

Kegelisahan pasti pernah dialami oleh setiap orang dalam kehidupan, kegelisahan juga diartikan sebagai kecemasan, kekawatiran ataupun ketakutan. hal tersebut dapat muncul dengan disebabkan oleh banyak hal diantaranya terhadap seseorang yang di sayang, baik itu keluarga, teman, kekasih dan saudara kandung. Kegelisahan dapat muncul melalui sebuah kejadian masa lalu. Pada karya film televisi “Terlambat” kegelisahan ditunjukkan dengan penggunaan *flashback* pada konsep editing nya, urutan waktu dan kejadian yang mengacu pada naratif sebagai pola pengembangan struktur cerita pada sebuah naskah film.

Objek penciptaan karya film “Terlambat” ini adalah naskah yang menceritakan tentang seorang anak laki-laki yang selalu mendapatkan mimpi dan ingatan tentang masa lalunya dengan adik kandungnya yang membuatnya gelisah dimasa sekarang, hingga dirinya memutuskan untuk pergi meninggalkan ayah angkatnya demi mencari adik kandung nya. Karya seni ini berbentuk film fiksi dengan durasi 24 menit.

Konsep estetik penciptaan karya seni ‘Terlambat’ ini adalah merepresentasikan kegelisahan tokoh utama dengan penggunaan *flashback* akan menampilkan kembali sebuah kejadian masa lalu yang diwujudkan melalui bentuk mimpi dan ingatan tokoh utama agar dapat menunjukkan kegelisahan tersebut dimasa sekarang. Penggunaan *flashback* yang juga akan dapat membantu sehingga dapat memberikan informasi yang jelas kepada penonton.

Kata kunci: Representasi, Kegelisahan, *Flashback Editing*, Film

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Film cerita yang diproduksi untuk program televisi salah satu aspek yang harus diperhatikan dan penting adalah pada *editing*. *Editing* dimungkinkan untuk mengkontruksi pemahaman penonton pada gambar, sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton, artinya saat melihat film penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga emosinya turut dibangun adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberikan penekanan pada aspek dramatikanya.

Kata *editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari bahasa Inggris. *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya ‘menyajikan kembali’. *Editing* dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata *editing*. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, *editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya *editing* film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* (*stock shot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu dalam kegiatan *editing* seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Leo Nardi berpendapat, *editing* film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat.

Naskah film “Terlambat” menceritakan tentang perjalanan seorang laki-laki bernama Andra berumur 21 tahun yang pergi dari rumah ayah angkatnya untuk mencari adik kandung-nya karena kegelisahan yang selalu di munculkan oleh setiap mimpi-mimpi-nya. Sejak kecil Andra sudah terpisah dengan adiknya yang bernama Raya hingga diperjalanan dia bertemu dengan seorang wanita yang membuatnya terlambat untuk menemukan Raya. Film terlambat akan diedit

dengan menggunakan konsep *flashback* dalam bentuk mimpi dan ingatan, mimpi dalam tidurnya yang selalu membuatnya kembali ke masa lalu dan ingatan tentang keadaan di sekitarnya yang membuatnya mengingat kembali masa lalu bersama Raya dengan menggunakan teknik *cut to* dan *j-cut* untuk perpindahan ruang dan waktu.

Pada perkembangan teknik *editing* film terdapat berbagai teknik, khususnya pada teknik *editing flashback* untuk membangun penceritaan film, pada karya *editing* kali ini akan menggunakan konsep *flashback* dalam membangun penceritaan di film ini.

“*Flashback* atau kilas balik adalah menampilkan kembali kejadian yang telah lalu dengan tujuan memperkuat dan memperjelas keadaan yang telah dihadapi dalam suatu adegan. “Biran” (2006:226).

*Flashback* salah satu cara efektif untuk memberikan penonton informasi yang membantu untuk memahami lebih baik sebuah karakter atau sebuah kejadian yang terjadi di masa lalu. Penggunaan *editing flashback* dalam karya ini adalah untuk dapat menunjukkan kegelisahan tokoh utama di masa sekarang pada film televisi ini.

Melalui konsep penggunaan *flashback* editor akan melakukan analisis bagian adegan yang memiliki motivasi khusus untuk menempatkan urutan kejadian pada struktur cerita yang tepat, penggunaan *flashback* akan tetap menyesuaikan cerita dan maksud sutradara. Melalui rangkaian beberapa *shot* untuk membentuk suatu adegan yang dimana adegan tersebut dapat menjadi sebuah kejadian yang dapat menimbulkan dampak kegelisahan tokoh utama dimasa sekarang dengan tetap berhubungan pada naratif cerita di setiap urutan kejadiannya. Melalui urutan-urutan tersebut editor dapat membuat rangkaian cerita menjadi sebuah kejadian *flashback* yang akan berdampak pada kegelisahan tokoh utama dimasa sekarang, penggunaan *flashback* juga akan dapat menjelaskan latar belakang yang membuat Andra pergi meninggalkan bapak angkatnya dan juga sebagai pendorong Andra untuk mencari Raya.

“Kegelisahan ialah satu ekspresi dari kecemasan karena itu dalam kehidupan sehari-hari, kegelisahan juga diartikan sebagai kecemasan, kekawatiran ataupun ketakutan. Masalah kecemasan atau kegelisahan berkaitan juga dengan masalah frustrasi, yang secara definisi dapat disebutkan, bahwa seseorang mengalami frustrasi karena apa yang diinginkan tidak tercapai”. (Freud, Alwisol 2005:28)

Penggunaan *flashback* dalam karya ini yaitu didasari oleh interpretasi dari naskah dan adegan sehingga editor ingin lebih menunjukkan kegelisahan tokoh utama yang akan ditunjukkan dengan penggunaan *flashback*, karena kegelisahan tersebut yang nantinya akan mendorong Andra untuk kembali mencari Raya. Kegelisahan itu akan disebabkan saat dirinya dihubungkan kembali melalui mimpi dan memori ingatannya dimasa lalu yang membuatnya teringat kembali dengan Raya saat dirinya terpisah selama 10 tahun dan saat kejadian dirinya meninggalkan bapak dalam kondisi yang kurang sehat. Sehingga menimbulkan sebuah rasa kegelisahan pada dirinya dimasa sekarang. Kejadian masa lalu tersebut yang kemudian akan menimbulkan sebuah rasa kecemasan Andra karena kekhawatirannya pada kejadian yang menyimpannya dimasa lalu yang akan diinformasikan melalui sebuah mimpi dan ingatan Andra yang akan ditunjukkan dengan penggunaan *flashback*.

“Melalui *flashback* maka urutan waktu akan sengaja dibalik dari masa kini ke masa silam, setiap periode waktu film ditandai dengan huruf A, B, C, D, dan E. pada strukturnya dapat dipetakan sebagai berikut: E (masa sekarang), A (masa lalu terjauh) penggunaan *flashback* menjadikannya C, D, B, A, E, C, D diakhiri dengan E. Penonton secara bertahap mengidentifikasi setiap periode waktu melalui berbagai petunjuk kontinuitas. B dan A disipkan peristiwa sebagai *flashback*”.

(Louis Giannetti, 1993)

Bentuk *flashback* dalam film televisi ini akan dikemas dalam dua bentuk yaitu ingatan dan mimpi yang menjadi salah satu alasan pendorong tokoh utama ingin mencari adiknya. Ingatan adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi sedangkan mimpi adalah pengalaman bawah sadar yang melibatkan penglihatan, pendengaran, pikiran, perasaan atau indra lainnya dalam tidur. Penggunaan mimpi dalam *flashback* sebagai penghubung ruang dan waktu yang berbeda akan menampilkan kembali suatu kejadian dalam masa lalunya bersama Raya yang nantinya akan menjadi pemicu utama kegelisahan Andra dimasa sekarang yang membuatnya kembali mencari Raya, dan *flashback* sebagai ingatan masa lalu yang membuat Andra mengingat kejadian saat bertengkar dan pergi meninggalkan bapak angkatnya sehingga nantinya penjelasan tersebut akan disampaikan melalui ingatan tokoh utama yang akan menjadi sebuah alasan Andra pergi meninggalkan bapak.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka karya tugas akhir ini akan mengambil tema mengenai pencarian seorang kakak yang mengalami sebuah kegelisahan dimasa sekarang untuk dapat menemukan adik kandungnya karena disebabkan oleh mimpi dan ingatan masa lalunya yang akan diterapkan dengan penggunaan *flashback* dalam konsep *editing*-nya.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Berawal ketika menonton film “*Memento*” arahan dari sutradara *Christopher Nolan*, film dengan menggunakan *flashback* sebagai alur utamanya, setelah di tonton berulang-ulang kali baru akan paham dalam susunan kejadian ceritanya yang menggunakan *flashback* sebagai penjelas semua permasalahan yang dialami oleh *Leonard Selby* sebagai tokoh utama dalam film *memento*. Pada ranah *editing* film “*Memento*” menggunakan konsep *continuity editing*, tapi pada susunan cerita pada saat editing menjadi *non linear* dan waktu yang tidak berurutan. Menariknya susunan cerita yang *non linear* ini juga memiliki pola dengan penceritaan pada film yang menjelaskan kondisi sebab dan akibat suatu kejadian dengan menggunakan *flashback* sehingga di akhir cerita saya

bisa menarik kesimpulan seluruhnya dan memahami urutan cerita dalam film “*Memento*”.

Setelah menonton film “*Memento*” kemudian ada ide untuk menerapkannya juga dalam konsep editing film “Terlambat” yang akan dibuat dengan merekonstruksi kembali struktur kejadiannya, lalu terfikirkan juga untuk memberikan sebuah *flashback* dalam *editing*-nya dengan merangkai kembali susunan kejadian yang sebelum-nya bukan merupakan *flashback* dalam naskah maka dalam struktur *editing*-nya adegan tersebut akan dikemas menjadi *flashback* dan menata kembali kejadian *flashback* sebelumnya untuk dapat lebih memberikan informasi yang jelas dalam sebuah kejadian pada tokoh utama di film ini yang nantinya kejadian tersebut akan berdampak pada kegelisahan dalam diri tokoh utama di masa sekarang karena kejadian masa lalu tersebut.

Peran editor dalam karya ini berada pada tahap proses praproduksi sampai pasca produksi, dimana peran editor tidak hanya sekedar mengedit film ini namun berperan dalam mengonsep film ini dari aspek *editing*-nya dan editor juga bertanggung jawab menentukan hasil akhir film televisi ini. Pentingnya proses *editing* membuat peran editor dapat disamakan dengan peran sutradara dan dapat disebut sebagai sutradara kedua. Terlebih lagi dengan segala materi yang tersedia, seorang editor dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan isi cerita yang diinginkan. (Sani, 1992)

Penggunaan *flashback* dalam karya ini akan diwujudkan dalam dua bentuk yaitu ingatan dan mimpi yang menjadi salah satu alasan pendorong tokoh utama dalam mencari adiknya, penggunaan *flashback* juga akan dapat membangun karakter tokoh utama dimasa lalu pada film ini dengan memunculkan sebuah kejadian dimasa lalu. Sebagai bentuk perpindahan ruang dan waktu yang menunjukkan masa lalu Andra bersama Raya dan juga konflik Andra dengan bapak angkatnya ketika Andra meninggalkan bapak untuk lebih memilih mencari Raya. Maka dengan penggunaan *flashback* akan dapat menunjukkan sebuah kegelisahan tokoh utama di masa sekarang karena sebab dan akibat dari sebuah kejadian masa lalu.

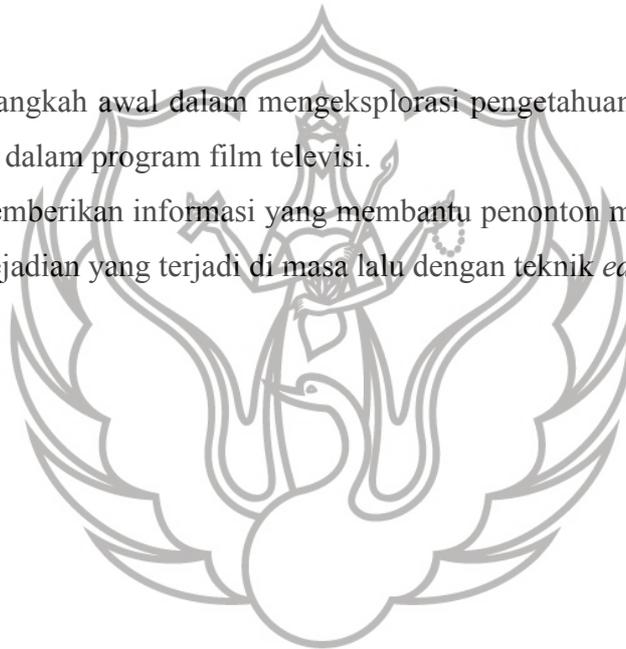
### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan:

1. Menunjukkan sebuah kegelisahan tokoh utama dengan penggunaan *flashback*.
2. Menampilkan sebuah kejadian di masa lalu sebagai pembentuk sebuah alur cerita melalui *flashback*.
3. Mengemas *flashback* dalam bentuk mimpi dan ingatan.

Manfaat :

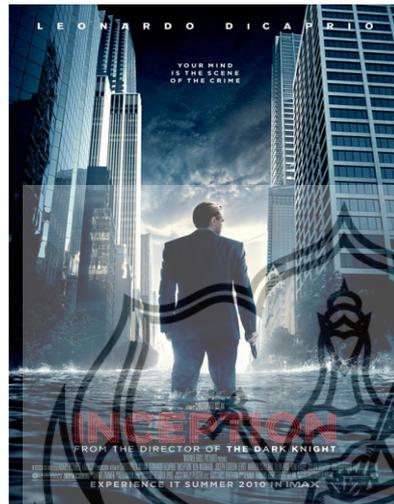
1. Sebagai langkah awal dalam mengeksplorasi pengetahuan tentang penggunaan *flashback* dalam program film televisi.
2. Untuk memberikan informasi yang membantu penonton memahami lebih baik sebuah kejadian yang terjadi di masa lalu dengan teknik *editing flashback*.



## D. Tinjauan Karya

Berikut adalah beberapa tinjauan karya yang digunakan sebagai refrensi dalam penciptaan film televisi TERLAMBAT :

### 1. *Inception*



Gambar 1.1 Poster film "Inception"

Bercerita tentang *Dom Cobb* (*Leonardo DiCaprio*) yang bekerja sebagai seorang pencuri spesialis yang biasa mencuri rahasia perusahaan lewat media mimpi dengan menggunakan teknologi khusus yang membuat penggunanya bisa memasuki alam bawah sadar korban. Ia kemudia mendapat tawaran dari *Saito* (*Ken Watanabe*) untuk menanamkan ide pada pikiran seorang CEO, *Robert Fischer* (*Cillian Murphy*). Namun rencana mereka tidak berjalan mulus, karena pikiran bawah sadar korbannya kali ini telah diberi pelatihan. *Cobb* dan rekan-rekannya harus berjuang melawan pasukan bawah sadar fischer sambil berpacu dengan waktu untuk menyelesaikan misi, atau mereka tidak akan bisa kembali ke dunia nyata.

Film "*Inception*" memberikan referensi tentang penggunaan mimpi sebagai sebuah sebab dan akibat dalam permasalahan sebuah kejadian di dalam mimpi film ini sama halnya dengan film "Terlambat" yang menggunakan mimpi dalam bentuk *flashback* sebagai sebuah sebab dan akibat dalam kejadian yang sedang dialami Andra dimasa sekarang.

Perpindahan mimpi dari masa sekarang ke masa lalu juga dapat memberikan sebuah referensi dalam bentuk *cut* dalam film “Terlambat”, namun bedanya dalam film “*Inception*” mimpi dalam mimpi memasuki alam bawah sadar selama dua kali berturut-turut sedangkan di film “Terlambat” hanya akan memasuki alam bawah sadar sebanyak satu kali dan kembali ke masa kini.



Screenshot 1.1 Adegan *flashback* dalam bentuk mimpi pada film “*Inception*”

Penggunaan mimpi menggambarkan semua permasalahan yang terjadi berasal dari alam bawah sadar. Untuk berpindah ke alam mimpi *editing* dari film “*Inception*” ini menerapkan teknik *j-cut* sebagai bentuk transisi melalui *audio* sama halnya dengan film “Terlambat” yang akan menggunakan teknik *j-cut* dalam *editing*-nya sebagai bentuk transisi perpindahan menuju mimpi dan masa sekarang.

## 2. *Memento*



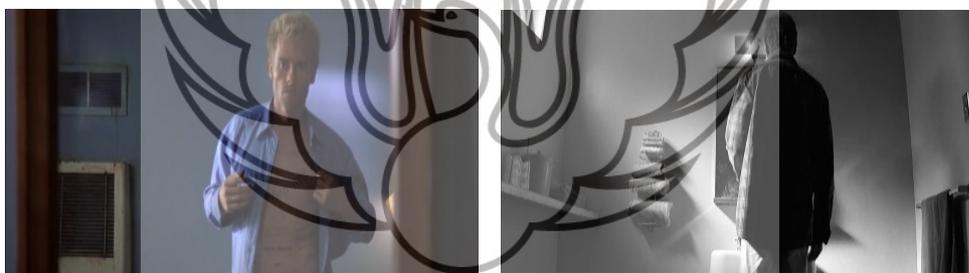
Gambar 1.2 Poster film “*Memento*”

“*Memento*” adalah film yang bercerita tentang seorang pria yang menderita anterograde amnesia sehingga kesulitan membuat ingatan jangka pendek. *Leonard Shelby* yang diperankan oleh *Guy Pearce* memiliki cerita yang kompleks mengenai kehidupannya pasca-ingatan jangka pendeknya yang hilang ketika berkelahi dengan penyerang istrinya saat tengah malam. Hal terakhir yang tersimpan dalam memori jangka panjangnya adalah istrinya yang sedang sekarat di hadapannya. Semenjak itu *Leonard* mengabdikan hidupnya untuk berusaha mencari penyerang istrinya. Ingatan jangka pendeknya yang rusak membuat *Leonard* menggunakan foto, catatan, dan *tatto* di tubuhnya untuk mengingat petunjuk-petunjuk yang sudah dia dapatkan untuk mengungkap teka-teki pembunuh istrinya secara bergantian film ini memiliki latar hitam putih dan latar berwarna.

Pada ranah *editing*, film ini menggunakan konsep *continuity editing*, tapi pada susunan cerita yang *non linear* dan waktu yang tidak berurutan, konsep *continuity editing* yang umumnya digunakan untuk membangun cerita. Menariknya susunan cerita yang *non linear* ini juga memiliki pola dengan penceritaan pada film yang menjelaskan kondisi sebab dan akibat suatu kejadian

dengan menggunakan *flashback* sehingga di akhir cerita, penonton dapat menarik kesimpulan seluruhnya dan memahami urutan cerita dalam film.

Referensi dari film “*Memento*” menggambarkan *flashback* sebagai kunci utama dalam pencarian Andra terhadap Raya dalam kegelisahan yang dialami Andra yang rela meninggalkan bapak angkatnya untuk pergi mencari Raya adik kandungnya, Sedangkan di film “*Memento*” ini pencarian Leonard shelby untuk menemukan pembunuh istrinya dengan menggunakan penunjuk *Tatto* di badannya, perbedaannya dengan film “*Terlambat*” akan menggunakan kalung sebagai penunjuk pencari adiknya dalam pencarian Andra untuk menemukan Raya. selain itu penerapan alur *flashback* dalam film “*Memento*” juga menjadikan referensi *editing* film “*Terlambat*” sebagai penerapan alurnya, film “*Terlambat*” akan menggunakan alur yang hampir sama dengan mem-bolak-balik alur naratifnya dengan memunculkan kejadian dimasa lalu dan menarik ulang kejadian sebelumnya yang diaplikasikan melalui *flashback* dengan menjadikannya alur yang tidak berurutan .



Screenshot 1.2 Penerapan *flashback* di film “*Memento*”

### 3. Soekarno



Gambar 1.3 Poster film “Soekarno”

Lahir dengan nama Kusno, dan karena sering sakit diganti oleh ayahnya dengan nama “Soekarno”. Besar harapan anak kurus itu menjelma menjadi ksatria layaknya tokoh pewayangan Adipati Karno. Harapan bapaknya terpenuhi, umur 24 tahun Sukarno berhasil mengguncang podium, “Berteriak: kita harus merdeka sekarang!!!”. Akibatnya, dia harus dipenjara dituduh memberontak Jepang datang mengobarkan perang Asia Timur Raya. Berahi politik sukarno kembali bergelora. Hatta dan Sjahrir, rival politik Sukarno, mengingatkan bahwa Jepang tidak kalah bengisnya dibanding Belanda. Tapi Sukarno punya keyakinan jika kita cerdas kita bisa memanfaatkan Jepang untuk meraih kemerdekaan. Hatta terpengaruh tapi Sjahrir tidak. Kelompok pemuda progresif pengikut Sjahrir bahkan mencemooh Sekarno-Hatta sebagai kolaborator. Keyakinan Sukarno tak goyah sekarang kemerdekaan Indonesia terwujud pada tanggal 17 Agustus 1945. Di atas kereta kuda, haji Oemar said (HOS) Cokroaminoto berwejang kepada Sukarno muda, manusia itu sama misteriusnya dengan alam, tapi jika kau bisa menggenggam hatinya, mereka akan mengikutimu. Kalimat ini selalu dipegang sukarno sampai dia mewujudkan mimpinya: “Indonesia merdeka!”.

Film “Soekarno” akan memberikan referensi dalam pemilihan warna untuk memasuki *flashback*. Warna dalam film “Soekarno” cenderung berwarna *low saturation* karena setting film ini mengambil tema zaman dulu, warna seperti ini sangat cocok untuk memberikan dalam referensi pemberian warna pada setiap adegan yang memasuki *scene flashback*. Pada film “Terlambat” adegan di *scene flashback* akan menggunakan warna yang hampir sama dengan film “Soekarno” dengan menggunakan warna *low saturation* dengan maksud untuk menunjukkan kejadian dalam masa lalu, karena penggunaan warna *low saturation* identitik dengan pemberian adegan di *scene* cerita masa lalu.



Screenshot 1.3 Warna *low saturation* di film “Soekarno”