REPRESENTASI KEGELISAHAN TOKOH UTAMA DENGAN PENGGUNAAN *FLASHBACK* PADA *EDITING* FILM TELEVISI "TERLAMBAT"

JURNAL TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi dan Film

disusun oleh :

Fajar Bayu Prakoso

NIM: 1210008432

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2017

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

REPRESENTASI KEGELISAHAN TOKOH UTAMA DENGAN PENGGUNAAN *FLASHBACK* PADA *EDITING* FILM TELEVISI "TERLAMBAT"

Oleh : Fajar Bayu Prakoso (1210008432)

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. Kegelishan 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* juga akan dapat membantu sehingga dapat memberikan informasi yang jelas kepada penonton.

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

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 mendaptkan informasi belaka, namun juga emosinya turut dibangun adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberikan penekanan pada aspek dramatiknya.

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 merekontruksi (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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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, khusunya 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

> "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 frustasi, yang secara definisi dapat disebutkan, bahwa seseorang mengalami frustasi karena apa yang diinginkan tidak tecapai". (Freud, Alwisol 2005:28)

Penggunaan *flashback* dalam karya ini yaitu didasari oleh intepretasi 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 menimpanya dimasa lalu yang akan diinformasikan melalui sebuah mimpi dan ingatan Andra yang akan di tunjukkan dengan pengunaan *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 mengidentifikasikan setiap periode waktu melalui berbagai petunjuk kountinuitas. B dan A disipkan peristiwa sebagai *flashback".*
>
> (Louis Giannetti, 1993)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 penjelasanan 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 mangambil 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 dengan menggunakan *flashback* sebagai alur utamanya, setelah di tonton berulang-ulang kali baru akan paham dalam susunan kejadian cerita nya 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 mengunakan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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, konstruksi, serta waktu dalam setiap babak dan dalam film secara keseluruhan, jadi editor erat berhubungan dengan penciptaan waktu filmis. (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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tokoh utama di masa sekarang karena sebab dan akibat dari sebuah kejadian masa lalu.

C. Konsep Penciptaan Film

Penggunaan *flashback* dalam karya ini akan diterapkan dalam konsep *editing*, melalui *flashback* editor akan menata kembali susunan kejadian yang terdapat pada naskah sebelumnya, *flashback* akan dapat membawa kembali kejadian pada diri tokoh utama dimasa lalu melalui mimpi dan ingatannya tentang adik kandungnya yang telah terpisah selama 10 tahun dan saat dirinya meninggalkan bapak dalam kondisi yang kurang sehat. Sehingga menimbulkan sebuah rasa kegelisahan pada diri tokoh utama dimasa sekarang karena kejadian masa lalu yang sangat kelam bagi dirinya sehingga berkaitan pada sebuah penyesalan dirinya saat terpisah bersama raya. Kejadian masa lalu tersebut menjadi sebuah kegelisahan Andra di masa sekarang yang merasa cemas karena kekhawatiran tentang masa lalunya itu yang di informasikan melalui sebuah mimpi dan ingatan dirinya yang akan di tunjukkan dengan pengunaan konsep *flashback*.

Melaui *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 diakhir dengan E . penonton secara bertahap mengidentifikasikan setiap periode waktu melalui berbagai petunjuk kountinuitas. B dan A disipkan peristiwa sebagai *flashback.* (Louis Giannetti, 1993)

Gambar 1 Urutan waktu *linier*

Gambar 2 Urutan waktu *flashback*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Editor tidak hanya sekedar membalik kembali urutan *plot* waktu tanpa adanya tujuan dengan melihat adegan yang dapat ditampilkan kembali dengan menggunakan *flashback* namun adegan tersebut harus dapat berkesinambungan pada ceritanya jika disambungkan pada adegan lainnya. Tujuan menampilkan kembali kejadian *flashback* tersebut agar dapat menunjukkan peristiwa kejadian dimasa lalu yang dapat menyampaikan informasi dan kronologis kejadian tersebut dimasa kini.

Dalam naskah kejadian *real time* terbagi menjadi dua dan satu bagian *flashback*, yaitu kejadian *real time* hubungan Andra dan Bapak sampai akhirnya mereka bertengkar dan meninggalkan bapak lalu kejadian saat Andra bersama Maggie mulai dari saat pertama kali mereka bertemu sampai akhirnya Maggie meninggalkan Andra. Pada konsep *editing* "Terlambat" kejadian *real time* hanya akan di buat menjadi satu bagian sehingga *flashback* akan akan menjadi bagian yang dapat menimbulkan kegelisahan Andra di masa sekarang. kejadian *real time* akan lebih tertuju pada bagian Andra dan Maggie yang dimana mereka saling sepakat untuk saling membantu Maggie yang membantu Andra untuk mencari adiknya dan Andra yang membantu Maggie untuk melunasi utang-utangnya. Sedangkan pada bagian *flashback* akan terbagi menjadi dua yaitu saat Andra yang mendapatkan mimpi masa lalunya dan ingatan masa lalu saat bertengkar hingga meninggalkan bapak angkatnya yang akan menjadi bagian *flashback* di film ini.

Flashback akan di kemas dalam bentuk mimpi dan ingatan dengan menampilkan sebuah kejadian masa lalu dan menarik kembali kejadian yang sebelumnya untuk menunjukkan kegelisahan Andra dimasa sekarang. Penggunaan mimpi dalam *flashback* sebagai penghubung ruang dan waktu yang berbeda akan menampilkan suatu kejadian dalam masa lalu melalui sebuah memori Andra dalam mimpinya bersama Raya dan *flashback* sebagai ingatan masa lalu yang membuat Andra mengingat kejadian saat bertengkar dan pergi meninggalkan bapak angkatnya yang akan menjadi penjelas cerita dan alasan Andra pergi meninggalkan bapak.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Konsep *flashback* akan di dukung dengan teknik yang akan digunakan dalam mendukung perwujudan *flashback* ini adalah *cut to*, teknik ini akan membantu dalam penyambungan setiap perpindahan ruang dan waktu pada proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar. *Cut to* sifatnya sangat fleksibel hingga memungkinkan untuk *editing kontinu* maupun *diskontinu*, *editing kontinu* pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut.*

Selain teknik *cut to,* teknik *j-cut* juga akan digunakan karena penggunaan teknik *j-cut* dapat membantu untuk mengantisipasi adanya jumping adegan teknik *editing* dengan menghasilkan potongan yang terjadi pada waktu yang berbeda untuk audio daripada untuk video. Bentuk *j-cut* ini akan membantu dalam teknik *cutting* pada film televisi "Terlambat" untuk membantu *scene* yang menunjukkan perpindahan ruang dan waktu dengan menggunakan *flashback.* Pada penggunaan struktur alur cerita yang maju mundur maka teknik *j-cut* sangat sering digunakan dalam teknik *editing*-nya untuk membantu transisi dalam sebuah potongan gambar dan di dukung juga dengan penggunaan transisi *fade-in*, *fade-out* dan *dissolve*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PEMBAHASAN KARYA

1. Penghilangan *Scene*

Pada film televisi "Terlambat" ada beberapa *scene* dalam naskah yang dihapus pada proses *editing* tentunya penghapusan *scene* ini sudah terlebih dahulu didiskusikan dengan sutradara, berikut merupakan *scene* yang dihilangkan untuk kepentingan cerita dan proses kreatif pada *editing*:

A. *Scene* 2 yang menunjukkan Andra terbangun dari mimpinya di hilangkan karena scene ini menunjukkan keberadaan Andra yang masih dirumah. *Scene* ini di hilangkan karena ingin menunjukkan saat pertama kali Andra terbangun dari tidurnya keadaan Andra sudah tidak berada di rumah lagi.

B. *Scene* 3 yang memperlihatkan kepedulian Andra terhadap bapak ketika mematikan putung rokok, *scene* ini tidak di pakai karena ingin membuat hubungan Andra dan Bapak seolah olah sudah tidak harmonis lagi.

C. *Scene* 4c saat Andra kembali dalam masa sekarang setelah sebelumnya memasuki masa lalu nya, *scene* ini di hilangkan karena ingin membuat Andra yang seolah olah telah berada di dalam masa lalunya, tidak bisa menolak bahwa dirinya nantinya akan selalu terjebak dalam mimpi dan ingatan masa lalunya. Karena *scene* ini yang nantinya akan menjadi awal dari sebuah rasa kegelisahan Andra terhadap masa lalunya.

D. *Scene* 6 ketika Andra masuk kedalam kamar untuk mengemas barangnya, *scene* ini tidak di gunakan karena ingin mempersingkat alur *plot* dalam editingnya sehingga tetap mempertahankan *mood* emosi saat pertengkaran bapak dan Andra yang sebelumnya terjadi di meja makan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. *Scene* 17 ketika Maggie membangunkan Andra *scene* ini dihilangkan untuk tetap dapat menunjukkan kegelisahan Andra dimasa sekarang saat terbangun dari mimpinya dan langsung menunjukkan *scene montage* saat dirinya mencari Raya karena sebelumnya Andra yang bermimpi tentang Raya.

F. *Scene* 18 saat Andra mengenalkan Maggie kepada pemilik kedai untuk melamar pekerjaan dihapus untuk membangun adegan pada *scene montage* agar Andra tetap terfokus pada pencariannya terhadap Raya yang selalu ditunjukkan dengan rasa kegelisahannya di masa sekarang.

2. *Scene-scene* yang di terapkan kedalam penggunaan *flashback*

A. *Scene* Andra Berhalusinasi di Jembatan

Kejadian pada *scene* 4 yang di tata ulang kembali dan di tempatkan di *scene* 1 untuk mengawali rasa kegelisahan tokoh utama di awal film yang menandakan film ini akan menjadi sebuah pencarian kakak terhadap adik nya karena sebuah kegelisahan yang disebabkan oleh masa lalunya.

Screenshot 1. Adegan Andra melihat masa lalunya

B. *Scene* Andra dan raya dimasa lalu saat lari dari kejaran preman

Kejadian pada *scene* 1 yang di rekonstruksi penempatannya dan diletakkan di *scene* 3 untuk dapat menyampaikan tentang sebuah mimpi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

masa lalu Andra yang kelam dan terpisahnya Andra bersama Raya, yang membuatnya cemas dengan keadaan Raya saat ini

Screenshot 2. Adegan Andra dan Raya lari dari kejaran preman

C. *Scene* saat Andra melihat Anak kecil

Kejadian pada *scene* 12 yang di rekonstruksi ke *scene* 5 untuk memperlihatkan kembali sebuah ingatan masa lalu Andra melalui anak kecil yang berjalan didepannya yang membuatnya mengingat kembali masa lalunya dan mengenang pemberian berupa kalung dari Raya dimasa lalu.

Screenshot 3. Adegan Andra kecil memegang kalung

D. *Scene* Andra dan Bapak bertengkar

Adegan pada *scene* 5 yang dibuat menjadi kejadian *flashback* dan ditempatkan pada *scene* 11 untuk dapat menunjukkan karakter Andra yang keras kepala dan hubungan ketidak harmonisan Andra dengan bapak. karena bapak yang melarang andra mencari raya hingga memicu pertengkaran.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Screenshot 4. Adegan Andra bertengkar dengan Bapak

E. *Scene* Andra meninggalkan Bapak

Adegan pada *scene* 7 yang dibuat menjadi kejadian *flashback* dan ditempatkan pada *scene* 12 , untuk memperjelas kronologis Andra pergi meninggalkan rumah dengan keadaan bapak yang kurang sehat, sehingga membuat rasa kecemasan semakin bertambah setelah meninggalkan bapak.

Screenshot 5. Adegan Andra meninggalkan Bapak

F. *Scene* saat bapak menarik Andra untuk menjauhi Raya

Kejadian mimpi pada *scene* 8 yang di rekonstruksi urutannya ke *scene* 13, untuk semakin memperkuat rasa kegelisahan Andra ketika melihat masa lalunya kembali didalam mimpinya dengan memberikan kejadian *flashback*. ditunjukkan pada adegan Raya yang memanggil Andra dalam mimpinya saat bapak menarik Andra untuk menjauhi raya

Screenshot 6. Adegan bapak menarik Andra

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

G. *Scene* pertemuan Andra dan Maggie

Adegan pada *scene* 12 yang ditarik kembali ke *scene* 23 untuk menjadi kejadian *flashback* untuk sebagai penguat kedekatan mereka berdua. Yang nantinya akan menyebabkan kalung Andra terjatuh, sehingga menambah kegelisahan Andra dimasa sekarang karena kehilangan kalung sebagai penunjuk satu-satunya yang dia punya.

Screenshot 5.7 Adegan pertemuan Andra dan Maggie

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KESIMPULAN

Editor harus dapat melakukan kerjasama yang baik dan senantiasa berdiskusi dengan penulis naskah dan sutradara dengan memikirkan bagaimana merancang konsep dengan baik saat *pasca-produksi* atas dasar dari tahap yang telah dilakukan saat proses pembuatan film "Terlambat" ini.

Saat membaca naskah seorang editor sudah memiliki bayangan sendiri akan konsep editing. Film televisi "Terlambat" memakai konsep penggunan *flashback*. Konsep tersebut berhubungan dengan naratif sebuah cerita, penggunaan *flashback* dalam editing dapat menunjukkan sebuah kegelisahan dimasa sekarang karena sebuah kejadian masa lalu yang merupakan sesuatu yang ingin dituju pada editing film ini.

Penggunaan *flashback* yang diwujudkan adalah *flashback* melalui mimpi dan ingatan tokoh utama, dalam sebuah mimpi *flashback* memberikan sebuah memori mendadak dari alam bawah sadar mimpi adalah pengalaman bawah sadar yang melibatkan penglihatan, pendengaran, pikiran, perasaan atau indra lainnya dalam tidur dan disitulah tempat yang tepat untuk memberikan sebuah kejadian masa lalu agar kegelisahan itu muncul karena mimpi tersebut. *Flashback* juga telah dapat diwujudkan melalui ingatan tokoh utama ingatan adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi. dengan memberikan sebuah simbol anak kecil dan dialog antar lawan main tokoh utama yang mengingatkannya kembali kepada masa lalunya dengan menggunakan *j-cut* yang membantu dalam teknik *cutting* pada film televisi "Terlambat" untuk transisi pada perpindahan ruang dan waktu menuju adegan *flashback* agar membantu tidak terjadinya *jumping* adegan dan penggunaan *cut to* yang telah diterapkan saat menunjukkan perpindahan adegan menuju alam bawah sadar tokoh utama.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pada tahapan produksi editor melakukan tahapan penyusunan *timeline / sequence* guna untuk *preview* kembali hal-hal apa saja yang kurang dari segi adegan dan blocking guna untuk mempertahankan konsep estetis dan konsep teknis yang sudah dirancang pada saat pra-produksi.

Sampai pada tahap *pasca-produksi* editor mulai menyusun *shot-shot* untuk membentuk adegan pada struktur editingnya sesuai naskah, lalu mem-*preview*-nya bersama dengan sutradara namun pada saat melakukan *preview* sutradara meminta editor untuk melakukan rekonstruksi cerita dan kejadian untuk mendapatkan struktur cerita yang lebih menarik, dan disitu editor pun memiliki ide untuk memberikan *flashback* pada sebuah kejadian yang dialami oleh tokoh utama.

Penggunaan konsep *editing flashback* pada karya film televisi "Terlambat" ini ingin menyampaikan sebuah kegelisahan dimasa sekarang dapat diwujdukan melalui sebuah kejadian masa lalu dengan memunculkan dan menarik kembali kejadian masa lalu dan ingin menyampaikan jika struktur cerita dalam film dapat dibentuk kembali dalam struktur cerita yang berbeda dengan memberikan dan merekonstruksi ulang kejadian *flashback* agar lebih jelas dalam penyampaian informasi. Sebab tidak semua cerita yang diproduksi berjalan sempurna dan materi hasil produksi sesuai dengan naskah.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Benyahia , Sarah Casey , Freddie Gaffney dan John White. AS Film Studies: The Essential Introduction, New York : Routledge, 2006

Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*, New York: The McGraw – Hill, 2008.

Dancyger Ken. The Tecnique of Film and Video Editin, Focal Pres, Oxford UK : 2007

Darwanto, Sastro, *Produksi Acara Televisi,* Duta Wacana University Press Yogyakarta 1994

Elizabeth Lutters. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta. Gramedia

Himawan, Pratista, Memahami Film, Yogyakarta, Homerian Pustaka. 2008.

Livingston, Don, Film and the director. The Macmillan Company, New York, 1953

Peter, J,M, Dr, Montage – Biji Film en Televise Focus NV. Harleem Pudovkin, Filmgrei en film scenario, Fox, Prancis , 1920.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film.* Yogyakarta*:* Homerian Pustaka*.*

Sani, Asrul, *Cara Menilai Sebuah Film*, Yayasan Citra, Jakarta. 1992

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Wibowo, Fred. *Dasar-dasar produksi program televisi*, Gramedia Widiasmara Indonesia, Jakarta, 1993

Yusa Biran, Mishbach, *Teknis Penulisan Skenario Film Cerita*. Jakarta. 2006

SUMBER RUJUKAN WEBSITE

http://efpienei.blogspot.co.id/2015/01/kegelisahan-menurut-sigmund-freud.html

http://videoeditor-kubik.blogspot.co.id/2010/03/proses-kerja-editor.html?m=1

https://arifgo.wordpress.com/2009/01/11/film-editing/#more-5

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta