

***EDITING FILM PENDEK BERJUDUL
“NO FIRST CHAPTER”
DENGAN PENERAPAN ALUR FLASHBACK***

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



Disusun oleh
Mufti Rais
NIM: 1010443032

**PROGRAM STUDI S-1 TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

***EDITING FILM PENDEK BERJUDUL
“NO FIRST CHAPTER”
DENGAN PENERAPAN ALUR FLASHBACK***

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



Disusun oleh
Mufti Rais
NIM: 1010443032

**PROGRAM STUDI S-1 TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**







LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk ayahanda Warlis dan Artati beserta seluruh keluarga besar Sidi Suhil (Kakek) yang telah menanamkan kepribadian yang baik bagi seluruh anak dan cucunya, serta saudara dan teman-teman yang memberikan motivasi dan mengembalikan kepercayaan diri.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita limpahkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya laporan Tugas Akhir karya seni film pendek yang berjudul *'No First Chapter'* ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi S-1 Televisi Dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Marsudi, S. Kar., M. Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I & Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II dan Gregorius Arya D, M.Sn selaku dosen penguji ahli .
3. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku dosen wali
4. Ayahanda Warlis
5. Ibunda Artati
6. Semua kru, pemain dan pihak sponsor yang terlibat dalam proses pembuatan karya Film *'No First Chapter'*
7. Deden, Iham, Robby, Faiz, Yoga, Rahadian, Amin, Adib, dan Fanto
8. Teman-teman seperjuangan televisi 2010 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan dan semangat.

Akhir kata, semoga karya film *'No First Chapter'* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi film, pengamat film dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran yang segar dan menghibur, adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 12 Juli 2017

Mufti Rais

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR <i>SCREENSHOT</i>	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang Penciptaan.....	12
B. Ide Penciptaan	16
C. Tujuan Penciptaan Dan Manfaat	18
D. Tinjauan Karya.....	20
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK not defined.	Error! Bookmark not defined.
A. Objek Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Objek Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
BAB III LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. <i>Editing</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Dimensi <i>Editing</i>	Error! Bookmark not defined.
C. <i>Flashback</i>	Error! Bookmark not defined.
D. <i>Storytelling</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV KONSEP KARYA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Teknis.....	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Produksi	Error! Bookmark not defined.
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA not defined.	Error! Bookmark not defined.
A. Proses Perwujudan	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan Karya	Error! Bookmark not defined.
BAB VI PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
SUMBER RUJUKAN <i>WEBSITE</i>.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

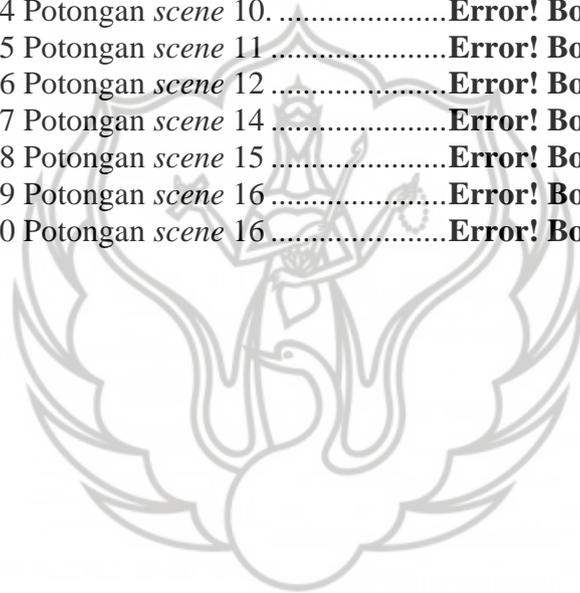
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film film “MEMENTO”	20
Gambar 1.2 <i>Visual map</i> dari struktur film “MEMENTO”	22
Gambar 1.3 <i>Screenshot</i> film “MEMENTO”	23
Gambar 1.4 Poster film "FIGHT CLUB"	24
Gambar 1.5 Poster film "LIMITLESS"	26



DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot</i> 5.1 Potongan <i>scene</i> 1	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.2 Potongan <i>scene</i> 2	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.3 Potongan <i>scene</i> 2	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.4 Potongan <i>scene</i> 3	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.5 Potongan <i>scene</i> 3	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.6 Potongan <i>scene</i> 4	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.7 Potongan <i>scene</i> 5	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.8 Potongan <i>scene</i> 6	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.9 Potongan <i>scene</i> 6	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.10 Potongan <i>scene</i> 7	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.11 Potongan <i>scene</i> 7	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.12 Potongan <i>scene</i> 8	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.13 Potongan <i>scene</i> 9	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.14 Potongan <i>scene</i> 10	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.15 Potongan <i>scene</i> 11	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.16 Potongan <i>scene</i> 12	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.17 Potongan <i>scene</i> 14	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.18 Potongan <i>scene</i> 15	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.19 Potongan <i>scene</i> 16	Error! Bookmark not defined.
<i>Screenshot</i> 5.20 Potongan <i>scene</i> 16	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (Naskah Film ‘NO FIRST CHAPTER’)... **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 2 (*Shot List* Film ‘NO FIRST CHAPTER’) **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 3 (*Story Board* Film ‘NO FIRST CHAPTER’)...**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 4 (*Continuity Script* Film ‘NO FIRST CHAPTER’)..... **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 5 (Dokumentasi Produksi Film ‘NO FIRST CHAPTER’) **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 6 (Desain Poster, Undangan Dan Booklet) .. **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 7 (Form Persetujuan Tugas Akhir).**Error! Bookmark not defined.**



ABSTRAK

*Editing Film Pendek Berjudul
“No First Chapter”
Dengan Penerapan Alur Flashback*

Dalam penciptaan karya film pendek ‘*No First Chapter*’ berlatar belakangan cerita dari kehidupan mahasiswa tingkat akhir yang mengalami stres dan depresi, dari latar belakang tersebut lalu dikemas dalam bentuk skenario film pendek, yang menceritakan seorang tokoh Adam, merupakan seorang mahasiswa tingkat akhir yang mengalami stres dan depresi berat karena tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya dan menggapai tugas akhir perkuliahannya.

Sebagai seorang *editor* film, skenario dan bahan dari lapangan yang diberikan oleh sutradara merupakan bagian dari pembentuk dasar dari sebuah film yang akan di olah oleh *editor*, dengan mempertimbangkan hal tersebut seorang *editor* harus dapat menentukan cara untuk mendapatkan hasil yang disepakati dengan sutradara, dalam pertanggungjawaban karya seni ini yang berjudul “*No First Chapter*” dengan mempertimbang skenario dan bahan dari lapangan maka konsep *editing* yang digunakan ialah Penerapan Alur *Flashback* (kilas balik) pembentuk struktur waktu pencerita pada film dengan tidak berurutan (non-linear) untuk mencapai hal tersebut maka terdapat berbagai penggunaan beberapa bentuk transisi dan *Cuting* pada *editing* sebagai literatur untuk mencapai Penerapan Alur *Flashback* tersebut. Dengan alur *Flashback* dapat menceritakan kembali sebab dan akibat suatu peristiwa yang menyebabkan permasalahan dalam film ini.

Pada menerapkan alur *Flashback* sebagai konsep *editing* yang digunakan diharapkan film pendek ini dapat mengedukasi kepada penonton, khususnya bagi mereka dalam menghadapi situasi yang sama, dan dapat menjadi pertimbangan sebelum terjadi pada diri mereka, dalam pencapaian penerapan alur Karya Seni ini berbentuk film fiksi pendek dengan durasi 15 menit.

Kata Kunci : Alur *Flashback*, Mahasiswa, *No First Chapter*, Film

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keberadaan film ini merupakan perkembangan dari seni fotografi merupakan metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya, berlandaskan dari prinsip kerja dan hasil dalam fotografi tersebut para ilmuwan mengembangkan peralatan yang dapat menghasilkan sebuah gambar yang hidup juga dikenal sebagai film, merupakan rangkaian gambar atau foto jika ditampilkan pada layar dapat menciptakan ilusi gambar bergerak, ilusi gambar tersebut bergerak secara cepat dan berurutan, sehingga menghasilkan sebuah kejadian yang dapat ditonton, tanpa harus melihat kejadian tersebut secara langsung di lapangan, pada awal kemunculan film, terdapat satu elemen pembentuk yaitu gambar bergerak, di mana saat itu teknologi perekam suara belum muncul, dengan berjalannya waktu dan telah berkembang berbagai teknologi pendukung maka film tidak hanya lagi dapat dinikmati dalam berbentuk visualnya saja melainkan film juga telah dikembangkan pada elemen audio, sehingga perpaduan dua elemen tersebut penonton dapat menikmati sajian audiovisual secara bersamaan.

Dari uraian di atas dapat diartikan bahwa film merupakan produk seni yang dapat menyampaikan sebuah informasi kepada khalayak. Film juga dapat disebut sebagai media masa, Film adalah media komunikasi yang bersifat audiovisual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy 1986, 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang – lambang, pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena

sifatnya audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup, dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat, ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi penonton. Saat ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik seluas-luasnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. (Sumarno 1996, 10)

Berbagai tema cerita sudah mulai diperkenalkan dalam film, sebagian besar diangkat dengan tema cinta, harta dan takhta, Selain itu penonton banyak menggemari tayangan yang menghibur, memberikan tawa dan juga menginspirasi atau sebagai media pembelajaran, Salah satu contohnya adalah sebuah film layar lebar berjudul *Fight Club* menceritakan seorang karyawan kantor yang mengidap insomnia akut. Dalam film ini tidak disebutkan namanya sehingga hanya disebut dengan narator (Edward Norton). Ia tidak bisa tidur di malam hari sehingga terkesan memiliki kehidupan ganda. Hidupnya lalu berubah saat bertemu dengan seorang *sales* sabun bernama Tyler Durden (Brad Pitt). Tyler Durden merupakan seorang yang agresif, kritis, bebas dan liar. Keduanya lalu memulai kehidupan gila mereka dengan membentuk sebuah klub bertarung *underground Fight Club* hingga memulai aksi terorisme berlabel '*Project Mayheim*'.

Dalam penyampaian informasi haruslah melalui metode yang tepat supaya pesan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Melalui film cerita, pesan yang dikemas dengan media audiovisual dapat disampaikan dengan memberi sentuhan pada emosi dan cara pandang penonton. Metode seperti itu diharapkan dapat mengefektifkan penyampaian pesan pada penonton yang seharusnya membangun aspek pemikirannya sendiri, bukan sekedar emosinya saja.

Sentuhan dalam sebuah film dapat dilakukan dalam berbagai aspek, salah satu yaitu sentuhan pada aspek *editing*. Dalam *editing* dimungkinkan untuk membangun pemahaman penonton pada gambar, sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek emosinya turut dibangun. Adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatisnya. Penyuntingan film Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode *editing* kesinambungan langsung. Sambungan antar *shot* dalam sebuah adegan, atau hubungan adegan dengan adegan yang lain dalam sebuah babak, semata-mata didasarkan kesinambungan gambar. Bukan upaya untuk membentuk konteks dramatis untuk menarik reaksi emosional penonton dan jalan cerita dalam kebanyakan film Indonesia amat mudah diikuti dan dipahami oleh penonton. Bahkan juga mudah ditebak akhir ceritanya. Padahal dalam film yang baik secara filmis, cerita yang berjalan lancar dan mudah diikuti justru tidak punya pukau yang mengikat minat penonton. (Sumarno 1996, 63)

Pada umumnya, cerita atau drama dalam kehidupan nyata tidak dibatasi oleh waktu. Namun dalam lingkup filmis, dimensi waktu dapat diwakili oleh adegan, suasana dan alur cerita. Waktu yang sangat lama pada kehidupan nyata dapat disaksikan hanya dalam 90 menit durasi film tanpa kehilangan esensi dari cerita itu sendiri bahkan dalam film terdapat kekhasan bahwa kejadian yang sudah pernah dilalui dapat ditampilkan kembali melalui *Flashback*. Dengan tidak adanya batasan waktu pada sebuah film, maka dalam proses pembuatan sebuah film memiliki tahapan proses penting, salah satunya yaitu proses *editing* membuat peran *editor* hampir sama dengan seorang sutradara, dan dapat disebut

juga sebagai sutradara kedua. Terlebih lagi, dengan segala materi yang tersedia, seorang *editor* bisa memasuki tahap kreatif. *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. Proses ini harus dilakukan dengan kepekaan artistik, persepsi, dan estetika, yang merupakan sebuah penilaian serta keterlibatan yang menyeluruh dalam subjek dan pemahaman jelas tentang maksud *film maker* atau sutradaranya, oleh karena itu hampir sebagian besar sutradara dan *editor* mempunyai peran yang hampir sama dalam pembangunan sebuah film.

Lepas dari kualitas bahan yang disediakan oleh sutradara, ia akan merupakan sesuatu yang tidak berharga sama sekali, jika tidak dipertimbangkan dengan baik, kapan suatu bagian gambar harus tampil di layar. Pekerjaan menyambung bagian-bagian ini harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetik, dengan suatu rasa keterlibatan, sungguh-sungguh dalam subjek film dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara. Dalam penyusunan sebuah film sutradara dan *editor* harus dianggap sebagai tim. Bahkan dalam hal-hal tertentu, mungkin yang jadi jenius untuk pembangunan yang sebenarnya, ahli membangun atau arsitek film adalah *editor*, jika seorang *editor* memiliki penglihatan jelas tentang kesatuan sebuah film, mungkin sekali ia dapat mengimbangi ketiadaan penglihatan yang jelas dipihak sutradara". (Sani 1992, 104)

Dalam menghadapi sebuah pekerjaan berbagai macam situasi yang harus dihadapi, khususnya pada profesi sebagai tenaga lepas dalam menghadapi *deadline* yang mengharuskan kerja yang membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih, ditambah lagi jika pekerjaan itu bersamaan dengan hal yang lainnya, dalam situasi seperti ini, seseorang pun cenderung mengasingkan diri dari lingkungan sosialnya dengan sebuah pertimbangan agar berkonsentrasi dalam mengerjakan pekerjaannya. Seperti halnya dalam kehidupan seorang mahasiswa menjalankan tugas akhir perkuliahannya, dan selain itu ia juga menjadi seorang

tenaga lepas dengan demikian tidak memiliki kesempatan atau tidak memiliki waktu untuk berkumpul dengan lingkungan sosialnya, sehingga tekanan dan problem yang dihadapi tidak terkendalikan atau tidak mendapatkan solusi dari luar, sehingga terdapat masalah pribadi yang dihadapi ataupun masalah sederhana yang menyebabkan timbulnya depresi pada diri mahasiswa tersebut, sebagai contoh ialah dalam menentukan pilihan, sebagai seorang mahasiswa dan juga menjadi tenaga lepas yang terlalu sibuk dalam pekerjaan dan studinya menyebabkan ia telah membuat terasing dalam kehidupan pertemanan, sehingga temannya tersebut menyinggung dan menganggap sebagai makhluk anti sosial atau mementingkan diri sendiri dan tidak ada waktu untuk berkumpul bersama, sehingga membuat dirinya terkucili. Melihat fenomena kehidupan seorang mahasiswa dan juga berprofesi pekerja lepas tersebut sangat menarik untuk dijadikan dalam bentuk cerita yang dikemas dalam sebuah film pendek tentang kehidupan seorang mahasiswa dan juga mengerjakan pekerjaannya sebagai pekerja lepas demi mendapatkan pendapatan berupa uang sebagai modalnya untuk proses tugas akhir perkuliahan, tetapi terjerumus dalam pekerjaan yang selalu disepakati dan tidak terasa sudah menumpuk.

Membuat film adalah bentuk dari sebuah kerja kolaborasi berbagai elemen yang harus saling mendukung. Sebuah produksi film memerlukan kerja sama dari banyak ahli dan teknisi, bekerja sama dalam satu tim sebagai satu unit produksi. Sebaik apa pun sebuah perencanaan ada kalanya tidak sesuai dengan yang tidak diharapkan. Kendala tersebut adalah bedanya *angle* di *storyboard* dengan *stock shot* yang ada, *shot* statis atau *shake* (bergetar), *audio noise* (masuknya unsur suara-suara lain) dan cahaya yang berbeda dan cenderung gelap. Dari permasalahan tersebut, *editor* tidak hanya menjadi penyambung dan perangkai kontinuitas cerita saja tetapi juga menyempurnakan film ini agar penonton bisa menikmatinya.

B. Ide Penciptaan

Terdapat beberapa tema dapat dikembangkan pada sebuah film pendek, pada kali ini tema yang diangkat adalah kehidupan mahasiswa tingkat akhir, tema

merupakan gambaran besar dalam menentukan arah pandang dalam bercerita, terdapat berbagai macam peristiwa menarik dapat disampaikan dengan tema tersebut, maka tema dari cerita yang akan diangkat didasari dari observasi kehidupan mahasiswa tingkat akhir baru menempuh persiapan tugas akhir atau pun dalam kondisi menjalankan tugas akhir perkuliahannya dimana mereka juga sebagai pekerja lepas yang menghadapi *deadline*, dalam kondisi tersebut mereka sama-sama mengalami depresi. Menurut Kusumanto dalam buku “Suatu Problema Diagnosa Dan Terapi Pada Praktik Umum” depresi adalah suatu perasaan kesedihan yang psikopatologi, yang disertai perasaan sedih, kehilangan minat dan kegembiraan, berkurangnya energi yang menuju kepada meningkatnya keadaan mudah lelah yang sangat nyata sesudah bekerja sedikit saja, dan berkurangnya aktivitas. Depresi dapat merupakan suatu gejala, atau kumpulan gejala (sindrom).

Dalam hal ini depresi yang terjadi pada mahasiswa tersebut dengan dua aktivitas tersebut membuat pola tidur mahasiswa tersebut menjadi tidak teratur, berawal dari tidur tidak teratur dan juga terdapat tekanan dari luar terhadap seseorang menimbulkan penyakit, dan juga mempengaruhi terhadap psikologi mahasiswa tersebut, salah satu gangguan psikologi yang melanda seseorang yang kekurangan tidur ialah skizofrenia. contoh kasus terjadi pada seorang *copywriter* Mita Diran yang sempat menjadikan media sosial *Twitter* dibuat heboh oleh informasi kematian Mita Diran, seorang *copywriter*. Disebutkan dalam linimasa, Mita, yang bekerja di sebuah perusahaan periklanan di Indonesia, meninggal setelah bekerja selama 30 jam nonstop (Tempo.co).

Sebagai pelajar, mahasiswa juga cenderung rawan terkena depresi seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh *Associated Press-MtvU poll*, lebih dari 42% mahasiswa berusia antara 18-24 tahun di 40 universitas Amerika mengalami depresi karena masalah nilai, percintaan, hutang, dan tugas kuliah. Sedangkan 13% mahasiswa lainnya memiliki ciri rentan terkena depresi. Mahasiswa yang mengalami depresi itu mengaku sulit tidur, putus asa, dan banyak diantaranya belum ditangani dokter atau bantuan profesional lainnya. Bahkan 7% di antara mahasiswa yang mengalami depresi itu, memiliki pikiran lebih baik menyakiti

diri sendiri atau mati (*Melinda Hospital*). Dalam ide penciptaan karya seni ini tidak semua hal yang diceritakan itu terjadi pada kehidupan nyata mahasiswa, tetapi dalam ide penciptaan karya ini terdapat perkembangan dalam penceritaannya.

Dari ide cerita yang telah jelaskan di atas, dengan menggunakan kriteria plot berdasarkan kriteria urutan waktu dan alur campuran sebagai dasar pembentukan plot cerita pada cerita Film pendek *No First Chapter* ini *editor* tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi ruang dan waktu dengan penerapan alur *flashback*. *Flashback* atau ‘kilas balik’ biasanya ditampilkan sebagai sebuah memori tiba-tiba. Fungsi *flashback* sebagai alat literal yang mengungkap sebuah kejadian yang terjadi di awal cerita. Akibat-akibat yang terjadi sekarang merupakan sebab-sebab yang dilakukan oleh tokoh sehingga dalam benak penonton muncul keingintahuan mengenai apa sebab yang terjadi di masa lampau pada tokoh tersebut.

Peran *editor* dalam karya ini berada pada tahap proses pra-produksi sampai pasca produksi. Dalam prosesnya, peran *editor* tidak hanya sekadar mengedit film, namun berperan dalam mengonsep film. Dari aspek *editing-nya* dan *editor* juga bertanggung jawab menentukan hasil akhir film pendek ini. Pentingnya proses *editing*, membuat peranan *editor* dapat disamakan dengan peranan sutradara.

C. Tujuan Penciptaan Dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan sebuah karya audiovisual dengan penerapan alur *Flashback* dalam ranah *editing*.
- b. Pengaplikasian alur *Flashback* sebagai salah satu dimensi yang terdapat pada film.
- c. Agar memberi variasi bentuk alur yang di bangun dalam *editing*.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Merupakan langkah awal untuk mengembangkan sebuah konsep yang terdapat pada alur *Flashback* dalam film pendek
- b. Penonton dapat menyimpulkan manfaat dari film ini bukan hanya sebagai hiburan semata, namun memiliki pesan bagi individu atau kelompok tertentu.



D. Tinjauan Karya

3. Film “Memento”



Gambar 1.1 Poster film “MEMENTO”

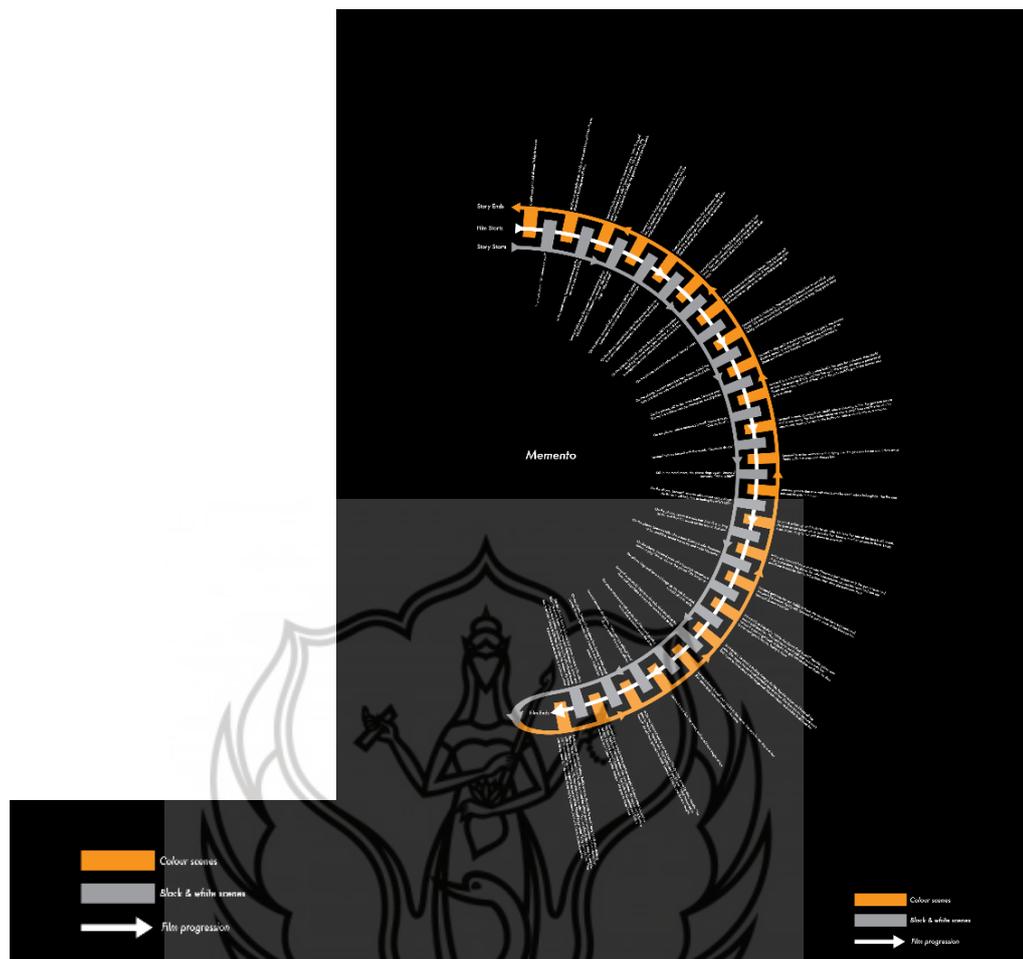
Memento adalah sebuah film *thriller* yang rilis pada tahun 2001. Adapun para pemain yang membintangi film ini diantaranya Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano dan Mark Boone Junior. Bercerita tentang sebuah tragedi yang dialami oleh Leonard Shelby (Guy Pearce). Tragedi itu adalah ketika Leonard Shelby mengalami sebuah perampokan. Sang perampok memperkosa sekaligus membunuh istri dari Leonard Shelby. Tidak hanya itu, sang perampok juga memukul kepada Leonard Shelby dengan sangat keras. Akibat pukulan tersebut, ia langsung pingsan dan ketika ia sudah terbangun, Leonard Shelby kehilangan segalanya. Istrinya juga sekaligus ingatannya.

Karena akibat pukulan yang keras tersebut, Leonard Shelby mengidap penyakit *short-term memory lost*. Penyakit tersebut membuat Leonard Shelby tidak mampu membuat memori baru. Sehingga semua kejadian yang dilalui oleh Leonard Shelby hanya akan berlalu dengan begitu saja. Hal tersebut tentu saja membuat Leonard Shelby menjadi kerepotan. Karena semua kejadian yang

dilaluinya hanya akan selintas saja berada di memorinya dan setelah itu akan menghilang tak berbekas. Pada hal ia memiliki niat yang besar untuk bisa membalaskan dendamnya terhadap perampok yang merebut semua yang ia miliki. Namun hal tersebut bisa dibilang mustahil karena Leonard Shelby tidak mengingat sedikit pun peristiwa ketika malam perampokan itu terjadi. Sehingga polisi tidak memiliki petunjuk sedikit pun untuk bisa mengungkap identitas pelaku sekaligus untuk bisa menangkapnya. Leonard Shelby kemudian mencari cara agar memori di malam perampokan tersebut bisa ia ingat kembali. Ia kemudian berusaha untuk menyasati *short-term memory lost* yang ia miliki. Dimulai dari tiap kali ia bertemu dengan seseorang maka ia akan memfoto orang tersebut menggunakan kamera polaroid. Setelah itu, di bawah foto, Leonard Shelby akan memberikan keterangan tentang siapa orang itu sekaligus obrolan apa yang telah mereka lakukan. Hal tersebut untuk terus merangsang kemampuan mengingat miliknya.

Tidak cukup sampai di situ saja, seorang polisi kemudian setuju untuk membantunya. Polisi itu kemudian memberikan beberapa petunjuk kepada Leonard Shelby tentang peristiwa perampokan yang ia alami. Kemudian Leonard Shelby menggambarkan petunjuk tersebut dalam tubuhnya atau ia menato tubuhnya sendiri. Hal tersebut perlahan membuat Leonard Shelby mulai mengingat tentang peristiwa malam tersebut.

Memento adalah satu film dari Christopher Nolan (sebelum Trio Dark Knight, DR Rises dan Inception), alur cerita yang terlihat anomali dari film sejenis yang biasanya akan membuat penonton bertanya “apa yang terjadi selanjutnya.?” tetapi melalui penceritaan *non-linear*nya akan yang membuat penonton menjadi penasaran terhadap film ini.



Gambar 1. 2 *Visual map* dari struktur film “MEMENTO”.

Gambar 1.2 dapat dijelaskan terdapat garis warna oren merupakan adegan visual berwarna, sedangkan garis berwarna abu-abu merupakan adegan hitam dan putih pada film, dan garis putih tengah menjelaskan perkembangan film seperti yang terlihat oleh penonton.

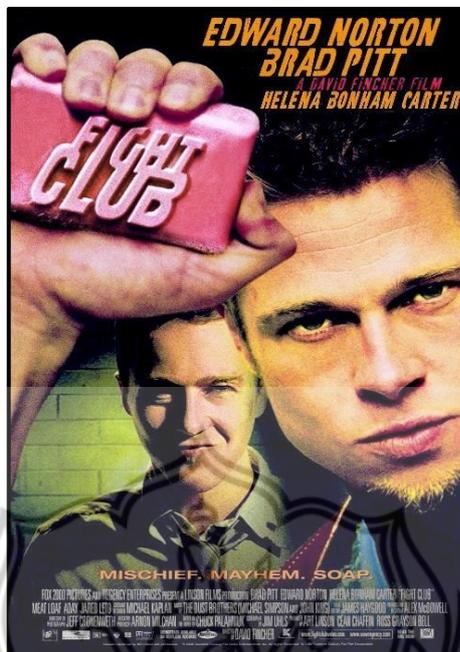
Perbedaan dalam karya film “*Memento*” dan ide penciptaan karya film pendek “*No First Chapter*” secara mendasar terletak pada pemilihan objek penceritaan dan pemilihan pemicu konflik dalam cerita sebagai dasar utama menuju konflik pribadi, bimbang namun seolah-olah memiliki pendirian jelas. Objek yang dipilih dalam ide penciptaan karya adalah seorang mahasiswa tingkat akhir, ia hendak menyusun proposal tugas akhir perkuliahannya namun terhambat oleh setumpuk pekerjaan yang telah diambil, waktu pengerjaan sudah

mendekati tenggang dan waktu pengumpulan proposal tugas akhir semakin dekat, semua itu bertabrakan. Tokoh utama bermasalah dengan waktu dan janji telah disepakati dengan kliennya kemudian menciptakan konflik personal. Konflik itu terus berkembang sehingga membuatnya semakin stres dan depresi.



Gambar 1. 3 *Screeneshot* film “MEMENTO”

4. Film “Fight Club”



Gambar 1. 4 Poster film "FIGHT CLUB"

Film ini berkisah tentang pria tak bernama yang menjadi narator pada film ini (Edward Norton). Ia seorang pekerja pada sebuah perusahaan mobil, menderita insomnia akibat tekanan pekerjaan. Sehingga ia memutuskan untuk mengikuti *support group*. Ia merasa "sembuh" setelah mengikuti *support group* penderita kanker testis, meskipun ia tidak menderita penyakit tersebut. Sang narator kemudian mengikuti seluruh *support group* dengan penyakit berbeda setiap hari hingga dia bertemu dengan Marla Singer (Helena Bonham Carter). Kehadiran Marla sangat mengganggu si narator karena Marla juga mengikuti seluruh *support group* dengan alasan untuk mendapatkan kopi gratis. Narator tidak tahan dengan kehadiran Marla akhirnya mengajaknya untuk membuat jadwal kehadiran di *support group* agar mereka tidak saling bertemu, serta bertukar nomor telepon bila suatu saat salah satu dari mereka ingin mengganti jadwal.

Saat pulang dari perjalanan dinas di pesawat, narator bertemu dengan Tyler Durden (Brad Pitt) seorang *salesman* perusahaan pembuat sabun. Setelah

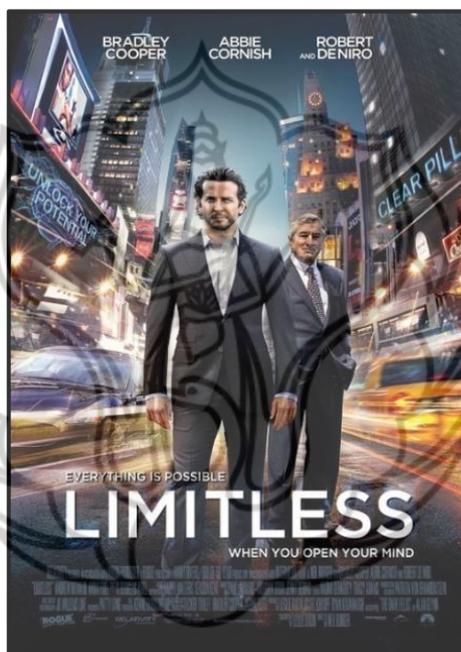
terlibat pembicaraan yang menarik, Tyler memberinya kartu nama. Alangkah terkejutnya sang narator saat mendapati apartemennya hancur karena ledakan. Kejadian ini membuatnya menghubungi Tyler untuk bertemu di bar, lalu Tyler mengajaknya tinggal di rumahnya. Tyler ternyata memproduksi sabun secara tradisional. Ia membuat sabun dengan menggunakan bahan utama dari lemak hasil sedot lemak yang diambil dari sampah rumah sakit. Sabun produknya laris manis di pasaran. Tyler kemudian mengajarnya membuat sabun, membuat bom, serta mendirikan *Fight Club*, sebuah klub bertarung yang ternyata memiliki efek sama seperti setelah menghadiri *support group*. *Fight Club* kemudian berkembang dan memiliki banyak cabang di seluruh dunia dengan mayoritas anggotanya adalah pekerja yang depresi terhadap pekerjaannya. Tiba-tiba Marla menghubunginya dan memberi tahu bahwa dia telah menelan banyak pil hingga overdosis. Sang narator mengabaikannya, namun Tyler menyelamatkannya hingga akhirnya Tyler dan Marla terlibat hubungan seksual yang membuat sang narator makin benci terhadap Marla.

Tyler mulai menerapkan aturan-aturan untuk bertarung dan merencanakan *Project Mayhem*, suatu organisasi anti kemapanan yang anggotanya berasal dari *Fight Club*. Ini bertujuan untuk melakukan aksi vandalisme di seluruh dunia. Setelah salah satu anggota *Project Mayhem* yang disebut *Space Monkey* tewas akibat tembakan polisi setelah melakukan aksi vandalisme, sang narator mulai kontra terhadap rencana-rencana Tyler.

Salah satu acuan ide penciptaan yang tepat dalam merealisasikan penciptan karya film pendek “*No First Chapter*” terinspirasi dari kausalitas naratif dalam film “*Fight Club*”. Insomnia itu bisa menyebabkan kekacauan psikis dan berimbas kepada masalah yang lebih besar, seperti skizofrenia dan terbentuknya organisasi bawah tanah, diciptakan oleh Edward dan alter egonya dalam film yang menjadi acuan ide penciptaan. Dalam ide penciptaan karya film pendek “*No First Chapter*”. Insomnia memiliki kausalitas terbentuknya konflik personal, berimbas pada menurunnya produktivitas, konsentrasi tokoh utama. Menyebabkan pekerjaannya terbengkalai. Waktu pengerjaannya sudah tenggang, membuat tokoh utama semakin stres dan depresi. Ditambah dengan jadwal

pengumpulan proposal rencana tugas akhir yang semakin dekat, namun tak sempat tokoh utama kerjakan. Karena pekerjaannya semakin menumpuk, selain konflik tercipta dari pekerjaan dan waktu pengumpulan proposal, konflik lainnya tercipta dari luar personal tokoh utamanya seperti erornya alat yang sedang dia gunakan, pembagian waktu dengan kekasih tokoh utama dalam cerita dan pendukung terbentuknya konflik eksternal lain yang berakibat pada konflik personal semakin menguat.

5. Film “Limitless”



Gambar 1. 5 Poster film "LIMITLESS"

Menceritakan tentang kisah perjalanan Eddie Morra (Bradley Cooper), seorang penulis yang kurirnya mulai meredup. Ia sebenarnya memiliki suatu kontrak untuk menulis buku, namun hanya bicara yang dapat ia lakukan dibandingkan kerja nyata untuk menulis buku. Suatu ketika, kekasihnya Lindy (Abby Cornish), mengembalikan kunci apartemen Eddie dan memutuskan hubungan dengannya. Lindy mengaku tak dapat menghadapi Eddie yang pengangguran dan memiliki cara hidup yang tak sesuai dengannya. Depresi dan frustrasi dengan hidupnya, Eddie tak sengaja bertemu dengan Vernon (Johnny

Whitworth), kakak dari mantan istrinya, dan mengobrol di suatu bar. Di sana, Vernon yang merasa prihatin dengan kehidupan Eddie, kemudian memberikan sebuah pil untuk otak yang merupakan produk baru dari bisnis farmasi gelapnya.

Di perjalanan pulang, Eddie yang merasa penasaran kemudian meminum pil tersebut dan merasakan hal aneh pada dirinya. Sesampainya di rumah, Eddie merasa memiliki kekuatan super dan dapat mengakses hingga 100 persen kemampuan otaknya. Ia pun secara otomatis membereskan apartemennya yang berantakan dan mulai mengetik naskah untuk bukunya. Kali ini, kata-kata sangat mudah keluar dari otaknya dan tanpa sadar ia sudah mengerjakan banyak sekali halaman. Namun keesokan paginya saat ia bangun tidur, Eddie merasa normal lagi dan tak memiliki kemampuan otak super. Ia pun pergi ke penerbit untuk menyerahkan naskah bukunya yang berjumlah ratusan halaman. Sesampainya di rumah, Eddie mendapatkan kabar dari penerbit bahwa cerita yang ditulisnya sangat menarik dan bagus, sehingga Eddie diminta untuk melanjutkan naskahnya. Eddie yang kemudian mencoba untuk melanjutkan naskah bukunya tak dapat mengeluarkan satu kata pun, dan Eddie tahu bahwa ia membutuhkan pil obat yang diberikan oleh Vernon. Mendatangi apartemen Vernon, tak berapa lama Eddie menemukan Vernon terbunuh dan ia mencari lokasi pil sakti tersebut sebelum meninggalkan apartemen. Berbekal ratusan pil sakti dan sejumlah uang milik Vernon, Eddie pun memulai kehidupan barunya sebagai orang yang lebih pintar dan berkemampuan super. Namun semakin tinggi pohon, semakin kencang juga anginnya. Bersama kesuksesan Eddie, ia pun juga harus berurusan dengan berbagai macam masalah. Mulai dari kehabisan pil, menjalin hubungan baru dengan Lindy, hingga urusan hidup dan mati.