

JURNAL TUGAS AKHIR

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

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*

Oleh : Mufti Rais (1010443032)

ABSTRAK

Dalam penciptaan karya film pendek ‘*No First Chapter*’ berlatar belakngan 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

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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)

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 dramatikanya. 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 dramatik 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)

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).

Pada film “*No First Chapter*” ini *editor* tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi dimensi *editing* yang terdapat pada film yaitu dengan menggunakan

alur *flashback* merupakan adegan yang mengambil cerita atau kejadian dari titik waktu sebelumnya saat dalam cerita. Penyampaian pesan dan cerita dibuat oleh seorang sutradara dan *editor* tidak dengan cara yang verbal seperti dengan dialog langsung, tetapi juga dengan menggunakan pemotongan gambar dan hubungan antar *shot* dengan *shot* berikutnya. Alur *flashback* yang digunakan dalam film ini juga diharapkan mampu melibatkan pemahaman penonton.

C. Tujuan Penciptaan Dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan sebuah karya audio visual 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. Objek Penciptaan

Objek penciptaan karya film pendek ini tentunya dapat diwujudkan karena memilih sebuah skenario film pendek, diberi judul '*No First Chapter*'. Skenario ini hanya berdasarkan imajinasi atau rekaan dari seorang penulis, bukan kenyataan dan tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Apabila terjadi kesamaan cerita film dan tokoh dengan kehidupan nyata, itu hanya kebetulan semata. Skenario atau *screenplay* yang baik, dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca melainkan efektivitas sebagai cetak biru, untuk sebuah film. Dengan demikian, supaya berhasil, skenario film harus disampaikan dalam deskripsi visual dan harus

mengandung ritme adegan - adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan - tuntutan sebuah film. Mengingat film mengutamakan penuturan dengan bahasa gambar, maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film”. (Marselli, 1996:44)

Skenario berperan dalam membentuk sebuah pola cerita film, agar tidak keluar dari gagasan awal yang sudah direncanakan, karena skenario merupakan panduan yang secara tertulis digunakan oleh kru ketika proses produksi berlangsung. Gagasan dalam pembuatan sebuah skenario tidak hanya berasal dari imajinasi penulis, tetapi juga dapat berasal dari sebuah pengalaman pribadi seseorang, perkembangan teknologi, sejarah, biografi, politik, dan berbagai macam kisah lainnya. Dalam proses pembentukan sebuah cerita ke dalam sebuah skenario, maka plot dan alur cerita harus dibuat semenarik mungkin untuk membentuk tangga dramatik agar penonton tidak jenuh, dan tetap dapat menikmati cerita dengan baik. Maka penulis berhak memberikan unsur fiktif agar cerita yang dibangun menjadi lebih menarik.

E. Analisis Objek Penciptaan

Skenario pada film fiksi ini menceritakan mahasiswa tingkat akhir menjadi objek utama dalam naskah film “*No First Chapter*”. Di dalam UU Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Pendidikan Tinggi (BAB 1 Pasal 1 no 15) di mana mahasiswa di didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten dan berbudaya untuk kepentingan bangsa. (BAB 1 Pasal 5 tentang tujuan Pendidikan Tinggi poin A). Sebagai bagian dari kehidupan sosial, mahasiswa memiliki tanggung jawab intelektual dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya, mereka diharapkan bisa menjadi sumber informasi, dari berbagai macam disiplin ilmu yang dipelajari, untuk disampaikan kepada masyarakat. Mahasiswa dianggap sebagai bagian dari golongan masyarakat yang memiliki intelektual lebih dibandingkan masyarakat lainnya, namun dibalik itu

semua sebagian dari masyarakat tidak sepenuhnya mengetahui, atau bahkan tidak ingin tahu proses di balik kehidupan mahasiswa dengan tanggung jawabnya terhadap masyarakat. Padahal dibalik intelektual dan tanggung jawabnya, mahasiswa mengalami depresi dan stres, Adam sebagai tokoh utama dalam film “*No First Chapter*” adalah mahasiswa yang mengalami depresi dan stres ketika hendak menjalankan tugas akhir perkuliahannya, penyebab depresi dan stres Adam datang dari dirinya sendiri. Bermula dari menerima tawaran pekerjaan, berlanjut menjadi profesinya sebagai pekerja lepas.

F. Landasan Teori

Kata *editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari bahasa Inggris. *Editing* berasal dari bahasa Latin *Editus* yang artinya ‘menyajikan kembali’. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, *editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan nyaman ditonton. Tentunya *editing* film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (stock shot) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, *footage* gambar 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.

Menurut Pudovkin dalam bukunya yang berjudul “*Filmregie en Filmscenario*”, ia menuliskan bahwa seni film berasal pada montase. Dalam buku “*Montage Bij Film En Televisie*”, bagaimanapun juga *editing* adalah jauh lebih penting dari sekedar proses pengambilan gambar saat produksi atau permainan dan pengadeganan sang aktor. Pekerjaan yang kreatif yang sebenarnya barulah dimulai pada saat proses mengedit materi di meja *editing*. Pudovkin berpendapat bahwa : “Ia (Pudovkin) tidak pernah melihat aktor sebagai manusia yang nyata. Ia membayangkan bagaimana aktor itu akan menampakkan diri dalam gambar film itu, maka untuk itu ia mengadakan proses seleksi yang teliti atas materinya dengan jalan menyeluruh aktor itu bergerak di depan kamera sambil menyesuaikan posisi kamera dengan maksud tertentu” (Pudovkin, 1972 :52). J.M. Peter mengenalkan istilah montase, *dekupase* dan yang paling populer adalah

editing. Semua istilah tadi mengacu pada teknik pengelolaan gambar pada film untuk tujuan-tujuan tertentu. Istilah ini digunakan pula sebagai pemotongan, menambah efek visual, tulisan dan juga pengaturan audio.

Pada dasarnya dimensi *editing* adalah keterhubungan sebuah *shot* apabila disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki hubungan, baik secara grafis, ritmis (irama), spasial (ruang) dan temporal (waktu). Dalam bukunya David Bordwell yang berjudul *Film an Art Introduction*, menuliskan bahwa *editing* memberikan terhadap seorang pembuat film, empat bidang dasar pilihan dan kontrol:

1. Hubungan Grafis antara *shot* A dan *shot* B
2. Hubungan Berirama antara *shot* A dan *shot* B
3. Hubungan Spasial antara *shot* A dan *shot* B
4. Hubungan Temporal antara *shot* A dan *shot* B

Sambungan *shot -shot* dalam film-film naratif memiliki keempat dimensi/hubungan tersebut, sementara dalam film-film abstrak atau film-film atau film-film non-figuratif (tak ada tokohnya, jadi tak bercerita) hanya memiliki dimensi grafis dan ritmis saja.

Karya audio visual penyampaian pesan yang dilakukan akan selalu mengandung unsur naratif sebab akibat. Hal ini karena panjang atau pendeknya cerita, akan tetap selalu menggunakan unsur naratif dalam penyampaian rangkaian peristiwa memudahkan penonton mengikuti alur cerita yang terjadi. Film fiksi ini menggunakan teknik *flashback*, di mana unsur naratif sebab ditampilkan sebagai masa lalu dan akibat ditampilkan pada masa sekarang.

Menurut Mishbach Yusa Biran, *flashback* atau 'kilas balik' digunakan untuk memperkuat atau memperjelas keadaan yang sedang dihadapi dalam suatu adegan (Biran, 2006:227). *Flashback* digunakan bukan hanya untuk keperluan cerita, namun juga adegan bisa dibuat menyentuh. Alur ini memiliki kekuatan cerita di mana penonton penasaran bagaimana akhir dari cerita ini. Oleh sebab itu tidak heran bahwa alur *flashback* ini dapat dikatakan sebagai kunci dari cerita. Karena akibat-akibat yang terjadi sekarang merupakan sebab-sebab yang dilakukan oleh

para tokoh sehingga dalam benak penonton muncul keingintahuan mengenai apa sebab yang terjadi di masa lampau pada para tokoh tersebut. Jalan cerita seperti ini merupakan inti kunci dari tujuan yang ingin dicapai. Sehingga setelah mengetahui apa yang terjadi sebenarnya memberikan efek atau pengetahuan mengenai maksud dari cerita sehingga penonton dapat mengambil pelajaran dan kesimpulan.

G. Desain Produksi

Judul Program : *No First Chapter.*

Format Program : Film pendek.

Durasi : 15 Menit.

Tema : Kehidupan mahasiswa disalah satu perguruan tinggi dalam menghadapi masa tugas akhir atau skripsi dan juga sebagai tenaga lepas (*freelance*).

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

Sinopsis

Adam (22 tahun) adalah mahasiswa perantauan yang hidup mandiri untuk membiayai perkuliahan dan rencana tugas akhirnya. Adam seorang mahasiswa tingkat akhir di salah satu kampus seni di kota besar. Ia mengalami stres dan depresi berat karena tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya dan menggapai tugas akhir perkuliahannya. Adam terjebak dengan banyaknya pekerjaan. Membuatnya harus terus bekerja siang-malam, sehingga Adam mengidap insomnia akut. Eva (20 tahun) pacar Adam yang mengetahui perubahan sikap Adam berusaha mengajaknya berbicara namun gagal, waktu mereka untuk bertemu pun semakin renggang. Adam berpikir dengan mencari dan menerima setiap pekerjaan sebagai *freelancer* adalah solusi untuk biaya mengerjakan tugas akhir perkuliahannya, namun Adam terjebak dengan pilihannya dan membuat ia harus fokus dalam menyelesaikan semua pekerjaan dengan *deadline* dan revisi sehingga rencana

penyusunan proposalnya terbengkalai hingga membuatnya stres dan depresi. Adam putus asa dengan setumpuk pekerjaan, yang tak kunjung selesai dan waktu pengumpulan proposal tugas akhir semakin dekat. Ia mulai menunjukkan tanda-tanda penyakit psikis skizofrenia akibat insomnia, stres dan depresi, sehingga membuat Adam berhalusinasi berlebihan, hingga berencana untuk bunuh diri agar semua masalahnya selesai.

H. Tahapan Perwujudan Karya

Proses Penciptaan film pendek berjudul “*No First Chapter*” ini melewati beberapa proses, yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pada pra-produksi dilakukan dalam jangka waktu 3 bulan. Mulai dari pengumpulan ide, sampai perkembangan ide dan penentuan jadwal *shooting*. Adapun proses produksi dilakukan selama 4 hari yang berlokasi di wilayah sekitar Kota Yogyakarta tepatnya di daerah Jl. Prapanca No. 14 Gedungkiwo, Mantrijeron, pada tanggal 8 Maret 2017 sampai 11 Maret 2017.

Laporan ini tidak diceritakan secara detail tahapan saat pra-produksi dan produksi, karena kapasitas dalam karya ini sebagai *editor*. Sehingga akan banyak memaparkan tahapan demi tahapan proses pada pasca produksi.

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi, *editor* beserta penulis naskah yang sekaligus menjadi sutradara berdiskusi tentang korelasi antara konsep yang sudah direncanakan dengan penerapan alur *Flashback* yang dijadikan sebagai pembentuk struktur dari film yang akan di produksi. Disini *editor* turut dalam proses kreatif bersama penulis dalam membentuk sebuah *scene*, *shot*, dan *story board* yang sesuai dengan konsep dan teknik yang digunakan. Pada tahap ini *editor* sudah menentukan konsep *coloring* dan *cutting* yang akan digunakan disesuaikan dengan konsep yang ditentukan. *Editor* beserta Penulis, Sutradara, dan *D.O.P* juga terlibat satu sama lain dalam membuat *shotlist* yang nantinya akan dijadikan panduan ketika proses produksi berlangsung.

2. Produksi

Tahap produksi, *editor* melakukan proses penyusunan *timeline / sequence* dan *preview* di lokasi guna untuk memperlihatkan kembali hal-hal apa saja yang kurang pada segi adegan, *blocking* dan juga penataan artistik. Ada beberapa kendala yang dialami karena lokasi dan perubahan *setting* dan sedikit berpengaruh terhadap konsep visualisasi awal.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi *editor* melakukan proses penyeleksian gambar, pengurutan seluruh *shot*, menyinkronkan suara dengan gambar, pemotongan kasar, pemotongan halus, koreksi warna, mengisi musik dan efek suara serta penyuntingan akhir.

PEMBAHASAN KARYA

Penerapan alur *Flashback* dalam film '*No First Chapter*' dapat diuraikan ke dalam pembahasan *cutting* atau penyambungan gambar dengan motivasi tertentu yang diaplikasikan ke dalam *visual film* '*No First Chapter*', salah satunya yaitu :

Sekuen 1 (Pembukaan)

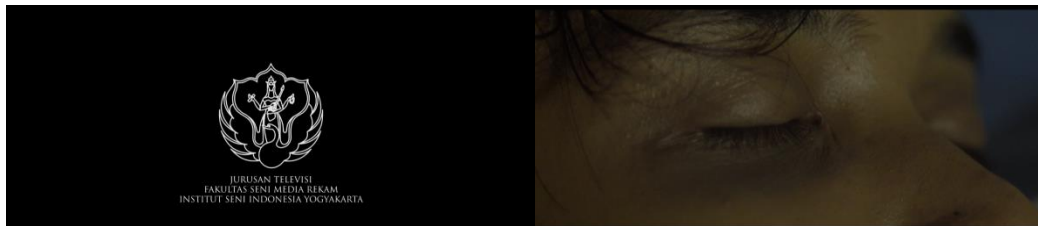
Opening (Editing)

- Cerita

Adam yang masih terbaring di lantai lalu bangun dari pingsannya, kemudian Adam menoleh ke arah kiri lalu melihat ke arah bawah, ia mengambil segulung tali dan menggenggamnya erat.

- Analisi

Opening film '*No First Chapter*' ditampilkan logo Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kemudian dilanjutkan dengan *editing*, terdapat dua buah potongan *shot* dimunculkan sebagai bentuk membuat penonton penasaran. Tentang apa hubungan *editing* ini dengan judul film dan bagaimana cerita kelanjutannya.



Screenshot 5. 1 Potongan *editing* adegan Adam terbangun dari pingsannya

Scene 3 (Flashback)

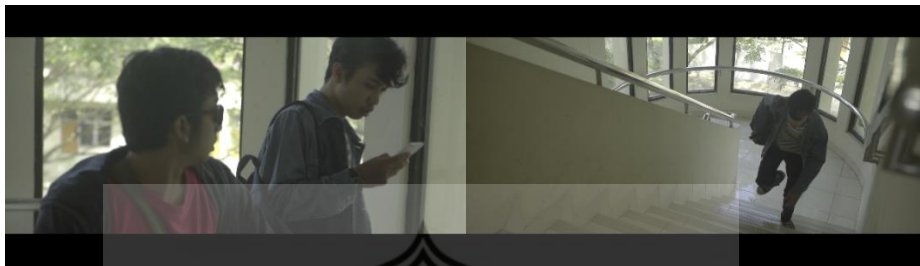
- Cerita

Adam berdiri di tangga, tangannya sibuk membalas pesan dari klien. Adam melihat jam menunjukkan pukul 08.39, Adam menatap ke depan dan beranjak tergesa-gesa meniti tangga. Adam sampai di depan kelas, berhenti sejenak lalu mengetuk pintu dan membukanya.

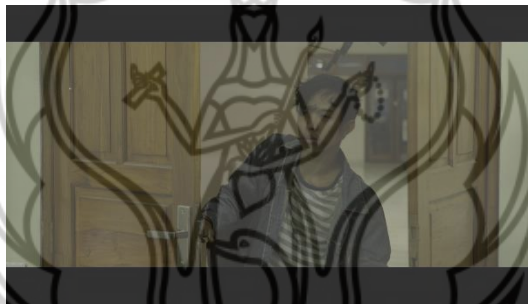
- Analisis

Cut adalah teknik memrepresentasikan pergantian gambar secara mendadak. *Cut* merupakan salah satu dasar *continuity editing* yang bertujuan untuk menciptakan pencitraan naratif. *Cut* yang sifatnya sangat fleksibel hingga memungkinkan untuk *editing* kontinu maupun *editing* diskontinu, *editing* kontinu pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi untuk mengakhiri sebuah adegan cerita dalam film yang dilakukan secara tiba-tiba, sehingga penonton akan dikejutkan dengan pemotongan yang dilakukan secara langsung dengan mempertimbangkan dialog dan pergerakan tokoh pada gambar. Kemudian sebelum *scene* berakhir diiringi muncul musik dan berlanjut ke *scene* berikutnya hingga *scene* berikutnya berakhir. *Cut* pada *scene* ini digunakan sebagai transisi antara ruang dan

waktu, menuju ke *scene 3* pada akhiran *shot scene 2* ialah *shot* pesan adam dengan pak kardi, tiba-tiba Adam sudah berada di tangga kampus, *scene 3* ini merupakan kilas balik Adam yang telat datang ke kampus dan di usir oleh dosen, sebagai jawaban kenapa Adam tidak bergegas untuk berangkat ke kampus dalam *scene 2*.



Screenshot 5.3 Potongan *scene 3* adegan Adam di tangga kampus dan di depan pintu kelas.



Screenshot 5.3 Potongan *scene 3* adegan Adam di depan pintu kelas.

Long take merupakan proses pengambilan gambar yang memiliki durasi sangat panjang sesuai dengan tuntutan naratif tanpa terputus hingga satu rol, satu *shot* dapat berdurasi lebih dari 5-10 detik hingga beberapa menit bahkan jam. *Long take* pada umumnya digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting. Teknik ini digunakan pada salah satu adegan adam di depan pintu kelas yang tidak di perbolehkan masuk oleh dosennya. Adegan ini ditujukan untuk membuat penonton merasakan secara perlahan keterlambatan adam, dan pengenalan masalah yang terjadi saat itu.

Scene 4 (Flashback)

- Cerita

Adam duduk di tengah anak tangga lobi, tangannya sibuk mengetik *chats* dengan klien, Adam menggaruk kepalanya. Agak jauh di sebelah kiri dan kanan Adam tampak masing-masing sepasang remaja yang sedang sibuk dengan gadgetnya. Dari dalam kampus keluar seorang mahasiswa dan menyapa Adam.

- Analisis

Aturan 180 derajat merupakan sebuah aturan pada posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi *shot* (*Cut*) dilakukan. Aksi - aksi atau garis 180 derajat adalah garis imajiner persis pada sebuah aksi berlangsung, biasanya searah dengan arah karakter atau obyek. Adegan dua orang berdialog, adegan berjalan, serta kendaraan yang sedang melaju, garis imajiner searah dengan arah aksinya. Teknik aturan 180 derajat ini memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk memastikan posisi obyek (karakter) dalam *frame* selalu konsisten, Memastikan garis mata (*eyelines*) selalu konsisten dan memastikan *screen directing* selalu konsisten. Teknik ini dilakukan pada salah satu adegan ketika Adam duduk di tengah anak tangga lobi, tangannya sibuk mengetik *chats* dengan klien, Adam menggaruk kepalanya. Teknik ini agar tidak terjadi kesalahpahaman bagi penonton. Adegan ini merupakan adegan percakapan / dialog antara adam dengan seorang mahasiswa. Pada adegan ini Adam dan mahasiswa sedang berdialog. Adam menanyakan kepada mahasiswa tersebut masuk kelas buk Nunik, lalu Adam sambil bercanda mintak tolong titip absen. Terlihat bahwa Adam dia adegan ini sudah mulai tidak masuk kelas dikarenakan kesibukan -nya. Dan di akhir dengan *shot* pesan merupakan jembatan menuju *scene* 5.



Screenshot 5.6 Potongan scene 4

Cerita

Adam masih di tempat tidur, tangannya menggenggam hp, membalas pesan dari Eva dan klien (GRAFIS POP-UP). Sesekali tangan Adam menggaruk kepala, mengusap muka dan menguap karena rasa kantuk yang masih melanda.



Screenshot 5.7 Potongan scene 5 adegan Adam di dalam kamar sedang balas pesan



Screenshot 5.5 Potongan scene 5 adegan Adam di dalam kamar sedang balas pesan

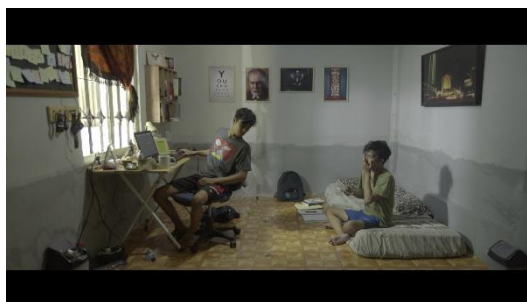
Scene 6

- Cerita

Adam fokus dengan laptopnya, lalu menoleh ke arah kasur, Adam menandangi dirinya di masa lalu yang sedang berada di atas kasur.

- Analisis

Split screen pembagian layar yang terlihat menjadi dua bagian, pada dua bagian ini memiliki dimensi ruang dan waktu yang berbeda, *Split Screen* ini juga merupakan teknik yang memungkinkan satu aktor tampil dua kali dalam sebuah adegan. Dari depan meja berantakan dan tampak kotor, long *shoot-split screen* adam fokus dengan laptopnya, lalu menoleh ke arah kasur, Adam menandangi dirinya dimasa lalu yang sedang berada di atas kasur. Dalam kondisi ini menjelaskan bahwa, Adam dulu bisa tidur dan bangun di pagi hari, berbeda halnya dengan kondisi adam pada saat sekarang ini, sibuk dengan pekerjaan dan tidak dapat tidur sama sekali.



Screenshot 5. 2 Potongan scene 6 split screen



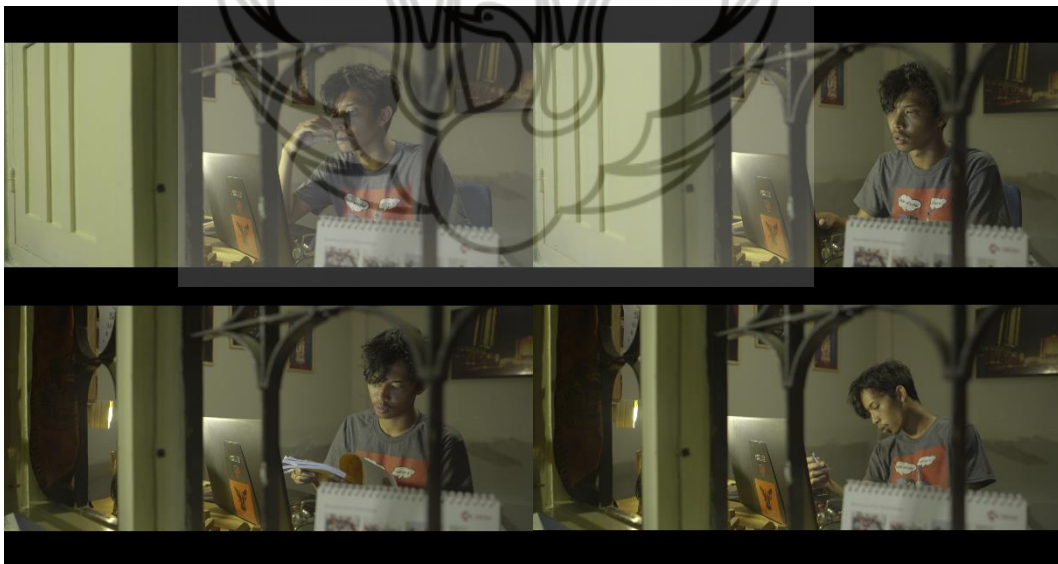
Screenshot 5.6 Potongan scene 6 adegan Adam di dalam kamar sedang bekerja

- Cerita

Renderan selesai, Adam mematikan laptopnya dan mengemasnya dalam tas, mengambil kunci motor di samping jam, menghabiskan kopi lalu pergi. Tampak jam tangan di atas meja.

Teknik ini digunakan pada salah satu adegan ketika *driver delivery* mengantarkan pesanan Adam

Scene 13 Dan Scene 14





Screenshot 5.14 Potongan *editing*4 adegan Adam lagi berusaha untuk mengerjakan proposalnya

Jump cut merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau obyek dalam latar yang sama, atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar berubah seketika. Efeknya akan tampak seperti seorang karakter atau obyek berpindah posisi atau berpindah lokasi seketika. Teknik ini digunakan pada sebuah adegan ketika adam bersiap-siap untuk bertemu dengan klien dengan tampilan yang menarik. Teknik ini juga digunakan sebagai penggambaran bahwa Adam sangat antusias untuk mendapatkan pekerjaan dengan memilih baju untuk dapat tampilan yang menarik.

PENUTUP

Editor bukanlah sebuah profesi yang hanya bekerja pada tahap pasca produksi dan hanya bekerja tanpa memiliki konsep ataupun teknik *editing*. Seorang *editor* hendaknya juga memiliki konsep maupun teknik tersendiri dalam setiap proses produksinya. Menjalin Kerja sama yang baik dan senantiasa berdiskusi dengan Penulis Naskah dan Sutradara dengan baik tentang konsep yang diinginkan akan menjadikan karya tersebut menjadi lebih baik dan menarik. Seorang *editor* juga hendaknya memahami dasar dan ide dari keseluruhan cerita yang akan disajikan sebelum memulai proses pasca produksi atau *editing*, Sebab *editor* harus mengacu pada konsep cerita secara keseluruhan. Pemahaman dari ide dasar dan ide keseluruhan cerita dapat dicapai oleh seorang *editor* dengan cara, mengikuti dari awal proses produksi program televisi. Seorang *editor* juga harus ikut terlibat dalam proses pra-produksi sehingga pemahaman tentang apa yang ingin dibuat akan lebih mendalam dan mendetail.

Dengan cara ini proses *editing*, dilakukan menjadi lebih efektif, *efisien*, serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi dari sisi estetika akan lebih mudah diatasi. Sebelum melakukan proses produksi, *editor* harus memberikan ide kepada sutradara tentang bagaimana film ini akan bercerita dan diceritakan, tentang konsep seperti apa dan teknik *editing* apa yang akan digunakan, kemudian ide tersebut mulai dirundingkan dengan tim lainnya. Selanjutnya dibuatlah sebuah *storyboard* sebagai panduan *camera-man* ketika mengambil gambar. Kemudian mulailah masuk ke dalam tahap produksi dan merealisasikan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan seorang *editor*, seperti penerapan alur *flashback* pada film pendek *No First Chapter* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- David Brodwell, Kristin Thompson, Film Art: An Introduction, McGraw Hill Companies, New York, 2008.
- Einstein, Sergei. Film Forms, Essag in film theory, harcourt, Inc. Florida, USA 1997
- Himawan, Pratista, Memahami Film, Yogyakarta, Homerian pustaka. 2008.
- Joseph M. Boggs, Dennis W. Patrie, The art of watching Films- 7th ed, McGraw Hill, New York, 2008
- Livingston, Don, Film and the director. The Macmillan Company, New York, 1953
- Peter, J.M, Dr, Montage – Biji Film en Televisie Focus NV. Harleem Pudovkin, Filmgrei en filmscenario, Fox, Prancis, 1920.
- Mark Raboy, TV Publik mengapa demokratis di Indonesia, SET dan KTVPI, Jakarta, 2002
- Sani, Asrul, Cara Menilai Sebuah Film, Yayasan Citra, Jakarta. 1992
- Sumarno, Marselli, Dasar-dasar apresiasi film, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta. 1996
- Wardhana, Veven Sp, Kapitalisme Televisi dan Strategi Budaya Massa, Pustaka Belajar. Yogyakarta. 1997
- Wibowo, Fred. Dasar-dasar produksi program televisi, Gramedia Widiasmara Indonesia, Jakarta, 1993