

JURNAL TUGAS AKHIR

**VISUALISASI DUNIA MIMPI MENGGUNAKAN
PARALLEL EDITING PADA FILM “LUCID”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Maria Yosefa Rita Alinda Basuki
1210603032

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

2019

JURNAL TUGAS AKHIR

VISUALISASI DUNIA MIMPI MENGGUNAKAN *PARALLEL EDITING* PADA FILM “LUCID”

Disusun oleh Maria Yosefa Rita Alinda Basuki

ABSTRAK

Karya tugas akhir penerapan *parallel editing* untuk menyembunyikan dunia mimpi dan dunia nyata pada film “Lucid” membahas tentang pertemuan seorang perempuan dan laki-laki yang tidak saling kenal melalui media mimpi. Prosa adalah seorang pekerja kantoran yang selalu bermimpi tentang sosok lelaki dan mereka menjalin pertemanan yang begitu dekat di pertemuan mereka pada sebuah taman. Begitupun Andi, seorang seniman lukis yang kerap bermimpi tentang seorang perempuan di sebuah taman. Asal muasal mereka bermimpi tidak diketahui pasti. Tidak ada yang mempercayai pengalaman mereka sebelumnya, karena menganggap itu hanya takhayul. Keduanya, kemudian, dipertemukan kembali di dunia nyata melalui koneksi-koneksi kerja yang terjadi. Dari situ, mereka menjalin pertemanan di dunia nyata. Melalui film ini, kita dapat mengetahui bahwa sebuah perkenalan dapat terjadi melalui media yang tidak biasa. Penerapan *parallel editing* digunakan untuk menyatukan antara dunia nyata dan dunia mimpi agar membentuk satu kesatuan rangkaian peristiwa. Melalui teknik ini dapat diketahui bahwa segala hal dalam kehidupan saling terhubung dan menjadi penanda untuk masa depan.

Kata kunci: *mimpi, fiksi, parallel editing, editor*

Latar Belakang Penciptaan

Film menjadi salah satu sarana komunikasi yang digunakan seorang sineas untuk menyampaikan sebuah pesan secara menarik kepada masyarakat. Cara ini ditempuh sebagai sebuah refleksi dari ide, gagasan, konsep, maupun kegelisahan yang dialami oleh pembuatnya. Perkembangan di bidang perfilman saat ini menjadi suatu fenomena yang menakjubkan. Di dalam film, sebuah realitas ditangkap, dibentuk, dan diapresiasi. Dari sisi tertentu, film menyuguhkan realitasnya tersendiri, berjajar dengan realitas lain dalam kehidupan. Film dapat diartikan sebagai refleksi dari kehidupan dan kreatifitas rekaan dari pembuatnya.

Menurut pendapat beberapa ahli, film diklasifikasikan sesuai bentuk cerita yang dibuat, yaitu fiksi (dibuat atau direka ulang) dan non-fiksi (fakta). Cerita yang dibuat atau direka ulang merupakan cara penyampaian pesan yang tersusun atas beberapa potongan informasi menjadi suatu kesatuan yang utuh. Inti dari pesan yang ingin disampaikan hanya dapat dimengerti ketika cerita yang dibuat diikuti dari awal hingga akhir. Film seolah menjadi jendela bagi masyarakat untuk melihat suatu tempat dan kejadian yang terjadi di luar lingkungannya. Melalui film, penonton dapat melihat dan mendengar informasi yang disampaikan melalui sebuah cerita dengan bahasa gambar dan narasi maupun dialog. Pendekatan cerita dengan memadukan tema dan kehidupan sehari-hari adalah kunci film fiksi. Kehidupan sehari-hari yang dihubungkan pada fenomena terhangat merupakan cerita yang menarik di masyarakat.

Ide ataupun gagasan kemudian diolah menjadi sebuah rangkaian skenario yang digunakan sebagai panduan bagi tim produksi untuk menciptakan cerita. Adapun tim produksi yang bertugas mewujudkan ide tersebut menjadi sebuah karya film dituntut untuk memiliki korelasi yang berimbang agar cerita yang diinginkan dapat tersampaikan. Untuk mencapai kesatuan visi dari ide tersebut, maka kemudian dilakukan *breakdown script* atau penguraian naskah oleh seluruh tim. Dari proses *breakdown* atau pembedahan naskah inilah disepakati sebuah rencana produksi dan pengemasan film agar ide cerita yang ada menjadi lebih menarik.

Pengemasan film, yang di dalamnya termasuk membentuk alur dan membentuk *mood* atau suasana, menjadi tugas penting bagi editor. Selain itu, tata penyambungan gambar, pengaturan ilustrasi musik dan warna dari film juga menjadi tanggung jawab editor. Tugas editor tidak hanya menyambung gambar sesuai dengan materi yang diterima. Editor dapat dikatakan sebagai sutradara kedua dari sebuah proses pembuatan film. Hal ini dikarenakan tanggung jawabnya untuk menyusun alur dari bahan yang telah diterima setelah proses produksi berlangsung. Dalam proses *editing* ini pula, editor menjadi mata kedua dari sutradara untuk melihat hal-hal lain yang mungkin terlewat saat proses produksi. Sekaligus menjadi korektor dalam menyusun materi sesuai dengan naskah yang telah disepakati.

Ide cerita film “Lucid” berporos pada sebuah mimpi. Secara garis besar, film “Lucid” bercerita tentang Prosa, seorang karyawan redaksi majalah *online*, yang bermimpi tentang sosok laki-laki bernama Andi. Ia meyakini bahwa sosok tersebut nyata. Hal itu diyakini pula oleh Onti Rose, tante Prosa yang tinggal bersamanya. Namun, terjadi pertentangan antara Prosa dengan Ema, atasan sekaligus sahabat Prosa. Ema beranggapan bahwa sosok Andi itu hanya khayalan yang dibuat Prosa hingga membuat pekerjaannya berantakan. Di sisi lain, ada seorang seniman yang dikenal sebagai Magenta, yang mendapat kesempatan bekerjasama dengan redaksi tempat Prosa dan Ema bekerja. Mereka terhubung melalui Reza, manajer Magenta. Magenta sendiri memiliki sebuah mimpi dimana ia bertemu sosok perempuan yang dikenal sebagai Prosa. Ia mengabadikan sosok perempuan tersebut dengan selalu melukis wajahnya. Hingga suatu ketika, Prosa dan Andi/Magenta bertemu pada sebuah kesempatan dan disaksikan sendiri oleh Ema. Semenjak itulah, Ema mempercayai Prosa. Lalu, Prosa dan Andi pun berteman di kehidupan nyata. Cerita ini menarik untuk diangkat dalam sebuah media film, karena dari sini terdapat sebuah kemungkinan mimpi menjadi media perkenalan dari dua orang yang tidak saling mengenal sebelumnya. Namun, ada pula sebuah indikasi gangguan kejiwaan yang dialami tokoh utama ini dimana ia menjadi sulit membedakan antara dunia nyata dan dunia mimpi. Di cerita ini banyak menjelaskan mimpi-mimpi yang dihadapi Prosa dan Andi. Mimpi tersebut menjadi petunjuk peristiwa yang akan

terjadi berikutnya. Terdapat pula peristiwa-peristiwa pendukung yang menjadi petunjuk alur dari cerita ini.

Pada proses pencapaian dari film “Lucid” ini, sebagai seorang editor, gaya *parallel editing* digunakan untuk mewakili psikologi yang dialami oleh tokoh utama. Penggunaan teknik ini dimaksudkan sebagai cara untuk menyajikan realitas ganda yang dihadapi oleh tokoh. Realitas ganda tersebut berkaitan dengan kehidupan nyata dari tokoh utama dan kehidupan dalam mimpinya sebagai pertanda tentang apa yang akan terjadi di masa depan. Susunan cerita terdiri dari kehidupan nyata si tokoh utama dipadukan dengan kehidupan yang ia alami dalam mimpinya. Keduanya dipadukan seolah menjadi satu rangkaian kejadian. Sehingga, perbedaan antara kehidupan nyata dan mimpinya tidak diperlihatkan dengan jelas atau ditunjukkan secara implisit. Hal ini dimaksudkan bahwa kedua realitas tersebut hidup dalam diri si tokoh utama, dan keduanya saling berpadu sehingga si tokoh utama sulit membedakan keduanya. Akhir cerita disusun menggantung untuk dikembalikan lagi ke penonton. Dengan cara ini, maka penonton akan menyimpulkan sendiri kelanjutan ceritanya. Agar dapat memudahkan penonton mengerti kunci dari cerita ini, maka alur ganda yang digunakan akan dipertemukan pada suatu titik sehingga tampak jelas bahwa bagian sebelumnya merupakan mimpi dan bagian lain adalah kehidupan nyata si tokoh utama. Dari titik balik tersebut, cerita diarahkan pada informasi bahwa yang sebelumnya diceritakan baru akan terjadi. Maka, poin-poin yang ingin ditunjukkan dari cerita ini dapat tercakup dalam sebuah bentuk film pendek.

Ide Penciptaan Karya

Sebuah film tidak lepas dari beberapa unsur di dalamnya. Selain ide cerita yang menarik, penentuan gambar, cahaya, latar tempat, maupun warna dan penyusunan alur cerita menjadi kunci terciptanya film yang baik. Apabila telah memenuhi poin-poin tersebut, diharapkan pesan yang terkandung dalam cerita dapat tersampaikan.

Penyajian film juga tak lepas dari pembentukan alur sehingga tercipta sebuah runtutan kronologi cerita. Maka, pada akhirnya terjawab setiap peristiwa yang terkait. Dari alur yang disajikan tersebut, dituntut untuk dapat mengenalkan tokoh yang terlibat, permasalahan dan konfliknya, serta penyelesaian dari masalah cerita. Ketiga hal tersebut menjadi kunci dalam mengemas sebuah alur film.

Pada naskah cerita film “Lucid” terdapat beberapa poin yang perlu ditunjukkan sebagai kunci utama cerita ini, di antaranya: gejala gangguan psikologi yang dialami tokoh Andi dan Prosa, dunia mimpi yang menjadi realitas lain di samping kehidupan nyata dari tokoh tersebut, dan proses pengabadian ingatan dari yang dialami tokoh di dunia mimpi. Hal ini menjadi pokok yang selanjutnya, di akhir cerita akan dijelaskan bahwa pertemuan sebelumnya tidak nyata.

Adanya beberapa poin yang harus ditunjukkan pada cerita ini, maka, sebagai seorang editor, dipilihlah konsep *parallel editing* yang mampu mewakili cerita ini. Konsep ini dianggap mampu menyajikan ide cerita film “Lucid” karena dapat menyambungkan dua kejadian atau lebih yang tidak berhubungan langsung menjadi satu rangkaian. Pengertian ini sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan dalam film “Lucid”, di mana kejadian di dalam mimpi yang dihubungkan dengan kehidupan nyata dari tokoh utama dari film ini.

Konsep ini dipilih guna menunjukkan dunia mimpi secara implisit sebagai bentuk gangguan psikologi yang dialami oleh tokoh Prosa dan Andi. Di dalam penyusunan alurnya, adegan tidur, sebagaimana proses awal munculnya mimpi, sengaja tidak ditunjukkan secara terbuka untuk menegaskan bahwa terdapat realitas lain yang dialami Prosa dan Andi, serta realitas tersebut diyakini oleh keduanya sejajar dengan kehidupan nyata. Namun, informasi bahwa Prosa maupun Andi masuk ke dunia mimpinya ditunjukkan dengan menggunakan beberapa jembatan yang diambil dari gestur tokoh, dialog, artistik, maupun emosi yang ditunjukkan. Penyusunan alurnya akan dibuat secara beracak agar porsi visualisasi antara dunia mimpi dan dunia nyata menjadi berimbang.

Bagian-bagian dari dunia nyata dan dunia mimpi yang disusun secara *parallel* tersebut nantinya akan diimbangi dengan penyambungan alur linier dan *flashback* untuk menunjukkan bahwa pertemuan Andi dan Prosa sebelumnya ada dalam mimpi. Penegasan tentang apa yang diingat Andi ataupun Prosa ditunjukkan melalui *flashback* saat keduanya bertemu di dunia nyata. Adapun proses terjadinya pertemanan antara Prosa dan Andi di dunia nyata juga ditunjukkan secara tertutup dengan menggunakan persimbolan yang akan diletakkan pada akhir cerita. Dari sini, nantinya dapat disimpulkan bahwa pertemanan Andi dan Prosa berlanjut di dunia nyata.

Objek Penciptaan

Film “Lucid” merupakan sebuah bentuk dari keinginan dalam menceritakan ide yang terjadi pada penulis naskahnya. Melalui penerapan *parallel editing*, sebagai sebuah cara memvisualisasikan mimpi dan gejala gangguan psikologi yang dialami. Dalam hal ini, tokoh utama tidak mampu membedakan dunia mimpi dan dunia nyatanya karena dirasa kedua realitas tersebut sejajar. Maka dari itu, penggunaan teknik ini diharapkan penonton mampu memahami suatu bentuk dunia mimpi yang mungkin dialami pada lingkungan sekitarnya. “Lucid” didefinisikan sebagai sebuah kemampuan manusia menjelajahi alam mimpinya saat sedang tertidur. Penjelajahan mimpi yang lebih dikenal dengan sebutan *lucid dream* ini dialami hampir seluruh manusia dari berbagai kalangan usia. *Lucid dream* dapat dilakukan oleh manusia secara sadar maupun tidak sadar. Sadar atau tidaknya yang dimaksud adalah ketika manusia mengetahui dalam pikirannya bahwa ia sedang bermimpi dan memilih untuk menjelajah mimpi tersebut sesuai dengan keinginannya.

Pada film “Lucid” penjelajahan tentang mimpi ini menjadi latar belakang cerita, yang membuat dua orang tidak saling kenal sebelumnya bertemu dan menjalin hubungan pertemanan di dunia mimpi. Keduanya dipertemukan kembali di dunia nyata pada sebuah kesempatan kerja. Kejadian tersebut disaksikan oleh sahabat yang sebelumnya tidak mempercayai sehingga ia menjadi yakin bahwa mimpi tersebut nyata. Ide dari film “Lucid” diangkat dari kisah nyata sang penulis

naskah, Siti Hasanah pada tahun 2017. Ide tersebut dikembangkan dengan beberapa unsur fiktif yang dianggap mampu meningkatkan sisi dramatik dari cerita tersebut.

Naskah yang dibuat pada tahun 2017 ini merupakan salah satu hasil karya Siti Hasanah. Naskah ini dibuat atas pengalaman pribadi si pemilik cerita dan beberapa peristiwa yang dialami oleh orang di sekitarnya. Beberapa poin dikembangkan lebih mendalam untuk mendukung sisi dramatis dari cerita ini. Cerita ini merupakan sebuah pengalaman baru bagi Siti Hasanah setelah beberapa cerita yang ia buat berfokus pada kehidupan nyata. Beberapa ciri khas ditampakkan dari naskah ini, salah satunya dengan membuat konflik yang tidak biasa dan alur yang bercampur. Cerita ini semakin menarik dengan beberapa bumbu percintaan dan humor ringan yang disematkan di dalamnya.

Cerita ini mengalami beberapa pergantian alur dan pokok masalah. Penulis cerita mengalami beberapa kendala dan benturan ide sehingga membuat ide awal cerita ini harus diubah. Terdapat banyak hal yang ingin dimasukkan ke dalam cerita ini, namun tidak mampu diwujudkan karena beberapa kondisi yang tidak memungkinkan. Sehingga penulis cerita ini harus memikirkan dan menuangkan kembali ide pokok cerita ini ke dalam bentuk yang baru.

Setelah menjadi bentuk skenario final, dapat diketahui keseluruhan *scene* yang terkandung di dalamnya berjumlah 13. *Scene* 1 sampai dengan *scene* 3 merupakan bagian dari mimpi Prosa dan Andi. Sedangkan, *scene* 4 sampai *scene* 13 merupakan bagian dari dunia nyata. *Scene* 4, 7, dan 8 didefinisikan sebagai dunia nyata milik Andi. Sedangkan *scene* 5,6,9,10, dan 11 adalah dunia nyata milik Prosa. Pada *scene* 9 masalah pertama muncul. Kemudian, pada *scene* 10 masalah menjadi semakin fatal. Pada *scene* 11 terjadi penurunan emosi. Dilanjutkan dengan *scene* 12 klimaks terjadi dan diredam pada *scene* 13 sebagai konklusi dari cerita.

Setting atau latar yang digunakan pada cerita “Lucid” menggunakan waktu di masa kini, dengan kata lain kisaran tahun 2017-2019. Hal itu dapat terlihat dari bahasa yang digunakan pada cerita ini. Ada pula sosiologi pada tiap karakter menunjukkan kehidupan yang terjadi pada tahun-tahun tersebut. Seperti contohnya,

pekerjaan Prosa dan Ema di sebuah redaksi majalah *online*. Hal ini mengingat pada tahun tersebut majalah fisik sudah mulai beralih ke media *online*. Lalu, pekerjaan Andi/Magenta sebagai seniman lukis yang menunjukkan gema bidang kesenian sedang banyak diminati. Andi/Magenta memiliki *manager* yang bernama Reza dengan latar belakang lulusan sekolah seni terbaik, memiliki sebuah yayasan di bidang kesenian, memiliki posisi teratas di beberapa perusahaan. Hal ini menunjukkan bahwa baik Reza maupun Andi/Magenta adalah orang-orang yang cukup potensial dalam bidang seni.

Latar tempat yang digunakan pada skenario ini tidak dijelaskan secara pasti lokasinya. Namun, untuk menjelaskan sebuah kehidupan pekerja masa kini, dijabarkan bahwa lokasi kantor redaksi tempat Prosa dan Ema bekerja ada di tengah kota. Lalu, rumah Prosa dan Onti Rose berada di sebuah perumahan padat penduduk. Studio tempat Andi bekerja berada di jauh dari keramaian kota. Sedangkan rumah Andi berada di perumahan pinggir kota. Lalu, latar tempat di mana Andi dan Prosa bertemu berada di sebuah hutan yang tidak terlalu rimbun. Di tengah hutan tersebut ada sebuah taman tempat mereka selalu duduk bersama. Lalu, di sekitar hutan tersebut ada sebuah bukit yang menjadi tempat lain untuk dikunjungi.

Alur merupakan unsur yang terdapat dalam cerita. Alur tersusun atas rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah tahapan kronologi. Karya film “Lucid” menggunakan alur yang bercampur. Alur yang tersusun berjalan mengikuti kegiatan tokoh Prosa dan Andi dengan apa yang mereka alami saat itu. Alur terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian pertama sebagai bagian dunia mimpi yang dijelaskan pada *scene* 1 sampai 3, bagian kedua sebagai dunia nyata milik Andi yang dijelaskan pada *scene* 4,7, 8, dan 12. Kemudian, duni nyata milik Prosa dijelaskan pada *scene* 5,6,9,10,11,12, dan 13.

Film berdurasi kurang lebih 20 menit ini menceritakan kejadian realtime selama 18 menit. Penerapan *parallel editing* pada film ini menunjukkan kehidupan Prosa dan Andi secara bersamaan. Dengan cara ini pula divisualisasikan mimpi yang dialami oleh Prosa dan Andi, di mana mereka masuk ke dunia mimpi saat

mereka sudah tertidur. Meskipun, tidak ditunjukkan proses mereka terlelap. Hal ini dianalogikan sebagai bentuk realitas lain yang mereka hadapi dan diyakini sejajar dengan dunia nyata. Melalui penerapan ini, penonton diarahkan pada 3 bentuk realitas yang berjalan berangkaian. Di akhir cerita, dijelaskan bahwa saat pertemuan Andi dan Prosa terjadi di dalam mimpi.

Tokoh dan penokohan merupakan pengantar yang memiliki peran cukup penting dalam sebuah cerita. Melalui tokoh dan penokohan inilah sebuah rangkaian peristiwa dalam cerita dapat dimengerti susunannya. Oleh karena itu, penokohan harus dapat menggambarkan emosi yang terdapat dalam cerita. Tokoh dituntut untuk memahami alur yang ingin disampaikan sehingga sebuah cerita menjadi runtut. Melalui tokoh ini pula dapat terlihat penggambaran karakter seperti yang diharapkan.

1. Prosa Kumala/ Oca : tokoh utama

| Fisiologi | Psikologi | Sosiologi |
|------------------|---------------------------|---|
| Wajah menarik | Kalem | Ayah ibunya meninggal dalam kecelakaan saat ia masih berumur 9 th |
| Rambut medium | Tertutup | Dirawat oleh Onti Rose |
| Tinggi semampai | Pekerja keras | Bersahabat dengan Ema |
| Badan ideal | Mandiri | Bekerja di sebuah redaksi berita online bagian publikasi |
| Usia 25tahun | Sedikit mudah tersinggung | Tidak memiliki banyak teman |
| Mata yang lebar | Memiliki pendirian kuat | |

Tabel 2.1. dimesi tokoh Prosa

2. Magenta Kurnia Andi : tokoh protagonis

| Fisiologi | Psikologi | Sosiologi |
|------------------|------------------|------------------|
|------------------|------------------|------------------|

| | | |
|-----------------------|-----------|---|
| Wajah bersih | Kalem | Orang tuanya bercerai dan meninggalkannya ke nenek kakeknya |
| Rambut panjang medium | Lembut | Neneknya meninggal karena sakit keras (pola hidup buruk) |
| Tinggi 169 cm ke atas | Penyayang | Seorang seniman lukis terkenal |
| Umur 27 tahun | Mandiri | Membenci komitmen |
| Suara sedikit berat | Kreatif | Suka mengenakan gelang tali di tangan kanan |

Tabel 2.2. dimensi tokoh Andi

Film “Lucid” menceritakan rangkaian kejadian yang berdurasi 18 menit. Adapun segmentasi dramatiknya dalam film tersebut terbagi menjadi beberapa poin, seperti dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengenalan

Pada bagian awal film “Lucid” menceritakan kegiatan Andi di studionya. Kemudian disambung dengan kegiatan Prosa dan Ema di kantor redaksi. Teguran Ema kepada Prosa menjadi sebuah pertanda kegiatan kantor kembali seperti seharusnya. Lalu, Prosa pulang disambut oleh Onti Rose di meja makan. Prosa beranjak ke kamar disambung dengan Andi yang memasuki kamar dan merebahkan badannya di kasur. Bagian pertama selesai ditandai dengan memperlihatkan Prosa yang duduk sendiri di sebuah bangku taman.

2. Konflik

Pada bagian tengah, permasalahan mulai bermunculan. Dimulai dengan Prosa yang bertemu Andi dan berbincang di sebuah bukit. Kemudian, Ema bertemu dengan Magenta yang menurutnya lebih nyata dari sosok khayalan Prosa. Keinginan Prosa agar Andi bisa datang ke rumahnya tidak ditanggapi. Permasalahan memuncak ketika Ema tak tahan lagi dengan khayalan yang dibuat-buat Prosa. Saat suasana sedang canggung, Prosa akhirnya bertemu

dengan Andi di dunia nyata yang ternyata sudah ditemui oleh Ema terlebih dahulu.

3. Penyelesaian

Di bagian akhir film ini, dijelaskan bahwa yang sebelumnya terjadi oleh Prosa dan Andi ada dalam mimpi. Ema menjadi percaya dengan cerita Prosa dan mendorong Prosa untuk kembali menjalin hubungan dengan Andi di dunia nyata. Masuknya panggilan dari Andi di telepon genggam Prosa menjadi penanda berakhirnya film ini.

Kajian Tentang Mimpi

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mimpi memiliki arti sesuatu yang terlihat atau dialami dalam tidur. Definisi lain mengatakan mimpi adalah angan-angan. Kejadian di dalam mimpi umumnya mustahil terjadi di dunia nyata dan berada di luar kuasa si pemilik mimpi. Di dunia mimpi, seseorang dapat merasakan emosi berkaitan dengan hal yang dialami saat bermimpi. Sebagai contoh, ketika seseorang mendapat mimpi buruk, dirinya dapat merasakan takut ataupun sedih.

Mimpi dalam psikologi didefinisikan sebagai manifestasi keinginan alam bawah sadar yang direpresi dalam alam sadar. Menurut Freud, hukum logika tidak berlaku pada alam bawah sadar. Oleh karenanya, manusia bebas menjelajah tanpa perlu dibatasi oleh norma, aturan, dan larangan seperti yang ada di alam sadar. Kebebasan ini kemudian disimpulkan Freud sebagai jalan bebas hambatan menuju pusat alam bawah sadar, di mana mimpi menjadi kunci dari hasrat terdalam dari diri manusia.

Di dalam bukunya, Freud menjabarkan hubungan mimpi dengan psikologi. Menurutnya, mimpi adalah wujud dari keinginan yang terpuaskan secara tidak langsung. Hal ini terdapat kesamaan dengan seni.

1. Sebuah tanda

Karya seni sama halnya dengan mimpi yang bukan terjemahan langsung dari sebuah realitas. Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang dibuat untuk merujuk pada suatu pengartian yang berbeda. Oleh

karena itu, pemahaman terhadap eksistensinya dilakukan melalui interpretasi. Pemahaman ini sama dengan membaca semiotika pada sebuah karya seni.

2. Diartikan dengan bahasa

Mimpi terwujud dari banyaknya tanda-tanda samar yang saling bertumpuk dan bercampur. Apabila dibaca secara psikologis yang memiliki susunan bahasa linier, maka mimpi itu tidak dapat diartikan begitu saja. Namun, dalam proses menganalisis mimpi, setiap tanda tersebut dapat diartikan dengan bahasa yang lebih sederhana. Sehingga artinya dapat dipahami dengan mudah.

3. Berhubungan dengan fantasi

Freud tidak sependapat dengan pandangan psikologi yang menempatkan mimpi sebagai bunga tidur belaka. Baginya, mimpi menjadi sebuah dasar seseorang dalam menciptakan realitas baru atau fantasi yang kemudian diterapkan pada berbagai bentuk karya seni. Freud menitikberatkan bahwa mimpi dan fantasi tersebut melahirkan sebuah karya seni maupun sastra.

4. Berhubungan dengan halusinasi

Dari penelitian yang Freud lakukan pada pasiennya, terdapat hubungan antara mimpi dan halusinasi yang timbul karena keadaan psikologis pasien yang tidak sehat. Mimpi yang dialami ini secara tidak sadar membentuk realitasnya sendiri di dunia nyata. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan otak dalam mengidentifikasi dunia nyata dan dunia khayalan. Sehingga timbullah halusinasi tersebut.

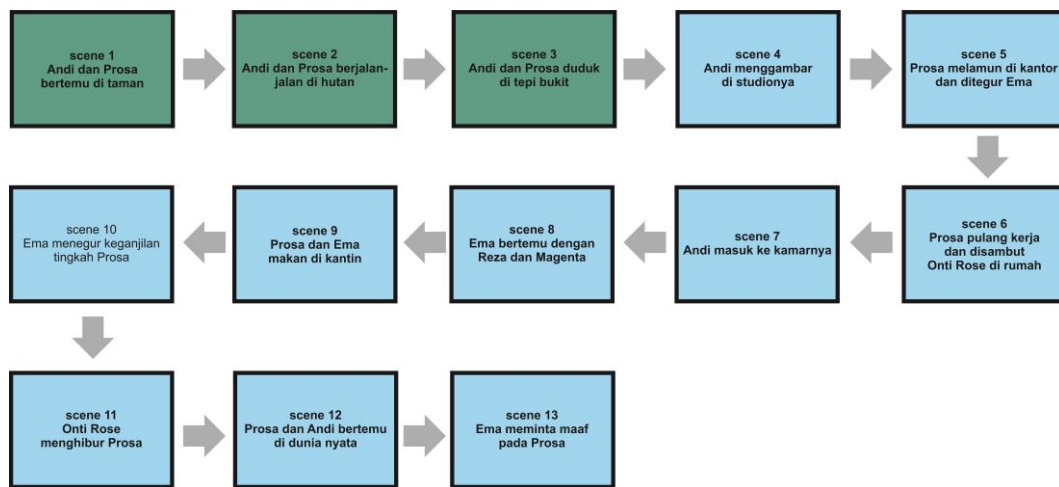
Konsep Penciptaan Film “Lucid”

Guna mencapai keberhasilan proses pengemasan film “Lucid”, maka teknik *parallel editing* digunakan untuk menyembunyikan perbedaan dunia mimpi dan dunia nyata sebagai perwujudan gangguan psikologi yang dialami oleh tokoh. Maka, teknik ini dipilih untuk menyatukan dan menyambungkan beberapa poin dari dunia mimpi dan dunia nyata dalam cerita sehingga menjadi satu kesatuan

rangkaian. Teknik ini diterapkan dengan cara memadukan apa yang dialami si tokoh utama dalam mimpi dan dunia nyata secara simultan, berkesinambungan, serta menimbulkan efek satu rangkaian kejadian tunggal. Antara kejadian nyata dan mimpi yang dimaksud tidak saling berhubungan, namun saling berkaitan sebagai bentuk sebab-akibat. Dengan begitu, kedua adegan tersebut dapat disatukan tanpa merubah kesatuan peristiwa. Proses antara Prosa dan Andi yang memasuki dunia mimpi melalui tidur tidak ditunjukkan secara terbuka dan digantikan dengan beberapa persymbolan yang diambil dari adegan dan dialog dari tokoh pada cerita ini.

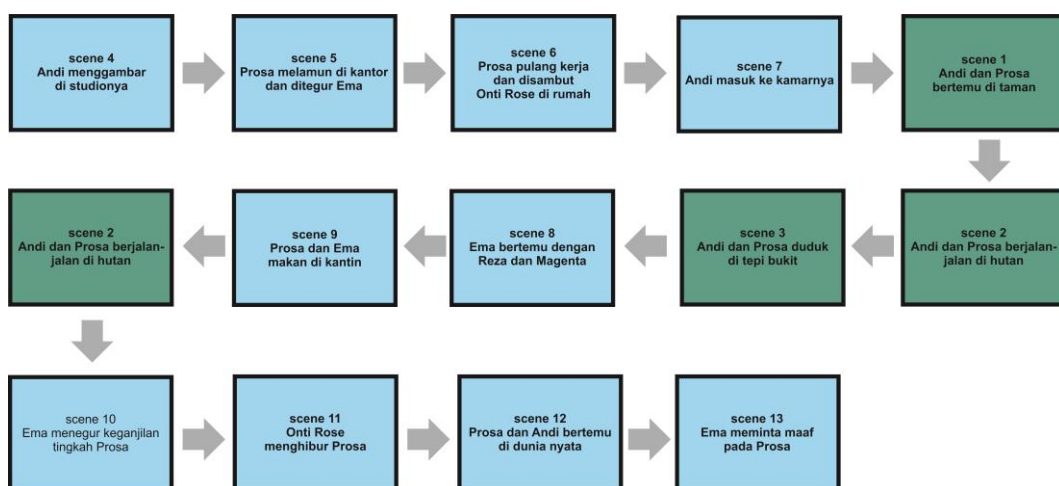
Dalam rangka menyambungkan bagian mimpi dan bagian dunia nyata ini, digunakan beberapa jembatan yang mampu mewakili alur ceritanya. Jembatan-jembatan tersebut diambil dari dialog, adegan, emosi, serta properti yang digunakan. Dengan cara ini, maka setiap peristiwa yang terjadi dalam cerita dapat menjadi satu kesatuan rangkaian tanpa mengurangi informasi yang dibutuhkan.

Kelangsungan peristiwa mimpi dan realitanya dibuat tidak memiliki perbedaan. Kedua peristiwa tersebut saling berdiri membentuk realitas tersendiri dari masing-masing sudut pandang. Dengan begitu, penggunaan *parallel editing* ini akan dibentuk menjadi cerita dari dua sudut pandang antara tokoh utama dengan kehidupan nyatanya dan tokoh utama dengan sosok dalam mimpinya. Sebagai indikasi untuk memunculkan jawaban tentang mimpi tokoh utama di akhir cerita, diselipkan beberapa properti, seperti baju tokoh, *hand property*, dan beberapa potongan adegan yang akan ditampilkan di akhir cerita melalui *montage*. Hubungan antara peristiwa dalam mimpi dan peristiwa di dunia nyata juga akan ditunjukkan pada segmen akhir cerita. Di samping itu, untuk menguatkan psikologi tokoh, tidak hanya ditempuh melalui pengadeganan tetapi juga didukung dengan penggunaan properti yang disesuaikan warna palet masing-masing tokoh. Adegan-adegan lain juga akan dipadukan dengan penggunaan *elliptical editing* dan *cut-in*, serta menyisipkan beberapa aspek spasial. Penggunaan teknik-teknik ini dimaksudkan untuk mempersingkat waktu dalam cerita dan juga menonjolkan informasi-informasi penting yang ada dalam cerita.



skema alur skenario

Pada naskah film “Lucid” alur cerita dimulai dengan bagian mimpi yang diperlihatkan secara utuh. Kemudian, cerita berlanjut pada bagian dunia nyata sampai pada akhir cerita Prosa bertemu dengan Andi. Pada alur ini, terlihat bahwa dunia mimpi berdiri sendiri dan berbeda jauh dengan dunia nyata. Sehingga, kesinambungan sebab akibat Prosa dan Andi bertemu tidak dapat diperlihatkan dengan jelas.



skema alur film

Dilihat dari alur skenario tersebut, maka dibuatlah susunan gambar menyerupai skema di atas. Pada alur film “Lucid” ini, beberapa indikasi psikologi tokoh ditampilkan terlebih dahulu untuk menyampaikan sebuah keadaan yang dihadapi. Kemudian, dilanjutkan dengan kehidupan dunia nyata tokoh yang saling berpadu membentuk kesinambungan peristiwa. Hal ini ditujukan agar apa yang dihadapi oleh kedua tokoh menjadi serupa. Kegiatan Andi menggambar sesosok wajah perempuan yang menyerupai Prosa menjadi penanda bahwa Andi sudah mengenal Prosa. Dialog antara Prosa dengan Ema dan Prosa dengan Onti Rose menjadi penanda bahwa Prosa sudah mengenal Andi. Pada bagian awal ini, tidak dijelaskan bagaimana proses mereka berkenalan.

Bagian dari dunia mimpi diselipkan di antara bagian dari dunia nyata untuk menimbulkan efek penceritaan yang berhubungan langsung. Hal tersebut dapat diketahui dari dialog yang terjadi di antara kedua tokoh. Penyambungan ini dilakukan untuk memberikan kesan bahwa pertemuan antara Prosa dan Andi terjadi sebelum Andi menjalankan pekerjaannya. Selain itu, pertemuan ini menjadi alasan secara tidak langsung mengapa Andi terlambat datang pada rapat terkait pekerjaannya. Setelah rapat yang dilakukan, Ema bertemu dengan Prosa di kantin yang tidak datang pada agenda rapat tersebut. Dalih Prosa mengenai urusan lain yang harus ia kerjakan menjadi penanda bahwa pertemuannya dengan Andi benar-benar terjadi. Perilaku Prosa yang mengelak cemoohan Ema lalu pergi, disambung dengan bagian dari dunia mimpi lainnya sehingga menimbulkan efek kejadian berkelanjutan.

Bagian konflik dimulai ketika Prosa tertawa sendiri melihat telepon genggamnya. Kemudian, disusul kehadiran Ema yang menanyakan alasan Prosa tertawa. Pada bagian ini, tokoh Ema memperkuat asumsinya bahwa sosok Andi tidak nyata. Namun, Prosa menyangkalnya dan berakhir pada hubungan Prosa dan Ema memburuk.

Sebagai bagian yang dibuat untuk menunjukkan perbedaan dunia mimpi dan dunia nyata, Prosa dan Andi/Magenta dipertemukan pada agenda rapat berikutnya. Pada bagian ini, asumsi Ema yang sebelumnya dibuktikan tidak benar.

Lalu, diselipkan beberapa montase gambar untuk menunjukkan bahwa pertemuan Andi dan Prosa benar terjadi namun tidak di dunia nyata. Bagian ini juga sebagai jawaban atas pertemuan yang diisyaratkan Andi sebelumnya.

Di bagian akhir cerita, Ema dan Prosa memperbaiki hubungan meskipun apa yang ia saksikan sulit dipercaya. Selain itu, ditunjukkan pula bahwa Prosa dan Andi memulai hubungan pertemanan di dunia nyata secara tidak langsung. Hal ini dapat dilihat dari potongan gambar yang diselipkan terakhir ketika Prosa menerima telepon dari Andi.

Perwujudan Karya

Dalam rangka mewujudkan visualisasi mimpi melalui *parallel editing* pada film “Lucid”, maka ditempuh tahap penyusunan alur yang dilakukan setelah proses pengambilan gambar berakhir. *Parallel editing* digunakan pada sebagian besar komponen cerita yang memiliki korelasi dengan dunia mimpi. Melalui penyambungan ini juga ditunjukkan dua tokoh utama dari cerita dengan segala kegiatan yang dihadapi.

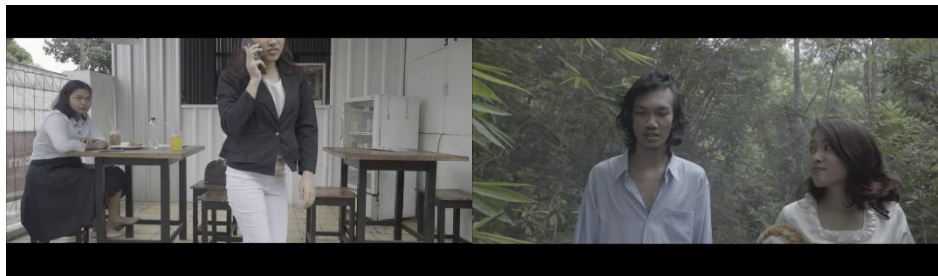


cuplikan *scene* 1

Scene ini menceritakan Prosa yang duduk di sebuah bangku taman sambil memegang botol air dengan tatapan sedikit muram. Dari belakangnya, Andi mengagetkan Prosa dengan menutupi mukanya menggunakan sebuah boneka. Prosa segera tertawa melihat kekonyolan Andi yang melengkingkan suaranya seolah boneka tersebut yang berbicara. Kemudian, Andi segera duduk di sebelah Prosa. Ia meminta maaf karena telah membuat Prosa menunggu di bangku tersebut. Prosa menyaut dengan dugaan bahwa boneka tersebut sebagai cara Andi agar dirinya tidak marah. Andi mengiyakannya dan dengan segera Prosa mengambil

boneka tersebut dari pangkuan Andi. Kemudian, Andi beranjak dari bangku dan mengajak Prosa berjalan-jalan sebelum dirinya pergi rapat.

Penyambungan yang digunakan pada *scene* ini dilakukan dengan meletakkan fade to black. Hal ini sebagai penanda dari *scene* sebelumnya bahwa Prosa dan Andi memasuki dunia mimpi setelah mereka terlelap. Dengan penggunaan adegan Andi yang membuka kancing baju pada *scene* sebelumnya, dibentuklah jembatan sehingga pada *scene* ini nampak kemeja yang dikenakan Andi telah terbuka beberapa kancing di bagian atasnya. Melalui penggunaan jembatan ini pulalah tidak lagi perlu memperlihatkan Andi ataupun Prosa tertidur. Sehingga dapat dipahami bahwa dunia mimpi yang mereka miliki sejajar kedudukannya dengan dunia nyata yang mereka jalani. Maka, salah satu indikasi gangguan psikologi tampak melalui visualisasi ini.



cuplikan *scene* 2 bagian akhir

Pada *scene* ini, menceritakan tentang Prosa yang penasaran dengan apa yang sedang dikerjakan oleh Andi. Andi menanggapi lalu bertanya tentang kabar Onti. Prosa menjawab dan meminta Andi datang ke rumahnya. Namun, hal tersebut tak terlalu ditanggapi Andi, justru dialihkan dengan menyebut Prosa lebih besar secara fisik dari Onti Rose.

Scene ini terbagi menjadi dua bagian, bagian awal dan bagian akhir. Pada bagian akhir *scene* ini, diletakkan di antara *scene* 9 dan *scene* 10. Pada *scene* sebelumnya, Prosa tampak menerima telepon dan beranjak pergi meninggalkan Ema. Disambung dengan Prosa yang berjalan bersama Andi. Penyambungan yang dilakukan menerapkan bentuk cutting yang mendadak atau cut to cut. Hal ini dimaksudkan bahwa Prosa memasuki dunia mimpi lagi untuk bertemu dengan

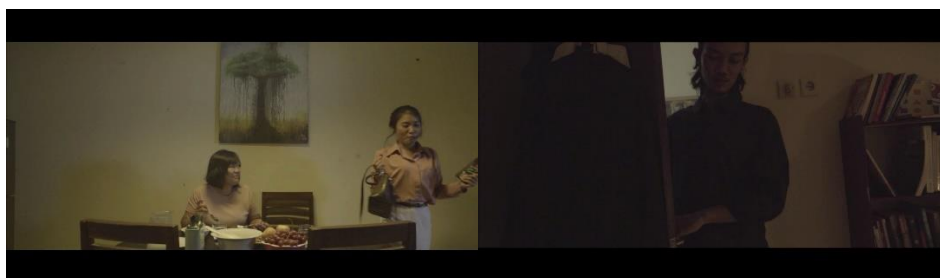
Andi. Sehingga seolah-olah Prosa yang beranjak pergi meninggalkan Ema untuk bertemu dengan Andi.



graphical match

Pada *scene* ini bercerita tentang kegiatan Prosa di kantor. *Scene* ini diawali dengan seorang *office boy* yang menarik cangkir berisi teh dari dispenser. *Shot* ini seolah-olah menjadi sambungan dari adegan yang sebelumnya dilakukan oleh Andi yang juga menyodorkan gelas ke dekat dispenser. *Office boy* tersebut kemudian berjalan membawa nampan berisi cangkir minum ke dalam ruang kerja karyawan. Kemudian, ia membagi cangkir berisi minum itu ke beberapa karyawan yang dilewatinya. Salah satunya adalah Prosa. Ia tampak tak terlalu memperdulikan kedatangan *office boy* tersebut. Prosa memilih melamun hingga akhirnya ditegur oleh Ema.

Dari *scene* ini, digunakan *graphical match* yang menyambungkan *shot* terakhir ketika Andi menyodorkan gelas ke dekat dispenser dan tangan *office boy* menarik cangkir berisi minum. Melalui penyambungan ini seolah-olah terjadi sebuah kejadian yang bersambungan. Sehingga perpindahan latar terasa tidak terlalu signifikan. Melalui penerapan ini, sebagai bagian awal dari film, proses pengenalan dua tokoh utama dapat ditunjukkan secara bersamaan.



cuplikan *scene* 7

Scene ini bercerita tentang Andi yang masuk ke dalam kamarnya dan segera merebahkan badan di kasur. Setelah merebahkan diri, Andi mengambil telepon genggam dari dalam kantongnya. Tampak notifikasi percakapan dari Reza masuk untuk memintanya datang keesokan harinya ke kantor redaksi seperti yang telah dijadwalkan. Andi tampak tidak terlalu senang dengan peringatan dari Reza. Ia kemudian beranjak dari Kasur dan melepas beberapa kancing atas bajunya.

Pada *scene* sebelumnya, dijelaskan bahwa Prosa berpamitan dengan Onti Rose untuk masuk ke kamar. Dengan penyambungan graphical match ini, maka seolah-olah Prosa juga memasuki kamar seperti yang dilakukan Andi. Melalui teknik ini maka dapat dipahami bahwa baik Prosa maupun Andi melakukan kegiatan yang serupa di malam hari dalam kamar masing-masing. Penyambungan ini dimaksudkan sebagai bentuk rangkaian kejadian dari masing-masing tokoh secara bersamaan.



cuplikan *scene* 8

Scene ini bercerita tentang pertemuan Ema dengan Reza dan Magenta. Ema dan Reza telah lebih dulu membicarakan jadwal Magenta berkaitan dengan acara yang akan diadakan. Tak lama kemudian, Magenta datang sehingga Ema harus kembali menjelaskan yang sebelumnya telah disampaikan. Magenta justru beranjak dari situ karena mendapat telepon. Setelah kembali, Ema tampak tidak senang karena interupsi yang dilakukan Magenta. Ia pun berpamitan dengan alasan masih ada yang harus dikerjakan. Reza yang tidak enak hati dengan Ema segera menegur Magenta. Magenta tidak terima dan pergi meninggalkan Reza.

Scene ini dijembatani dengan penggunaan established shot sebagai bentuk pergantian latar dari cerita. Dari cara ini, pergantian hari terjadi dan membawa cerita ke babak berikutnya. Established shot dipakai dengan maksud bahwa kantor redaksi ini adalah tempat Ema dan Prosa bekerja. Selain itu, di kantor ini pulalah Andi.Magenta dan Reza mendapat sebuah kesempatan bekerjasama.



cuplikan *scene* 10

Scene ini menjadi bagian dimana konflik mulai terlihat memuncak. Di bagian ini menceritakan bahwa Prosa terus tertawa melihat telepon genggamnya. Ema yang sudah akan pulang kerja menghampiri Prosa dan bertanya mengapa dirinya tertawa. Prosa berusaha memperlihatkan percakapannya dengan Andi. Namun, tak satupun percakapan yang dilihat Ema. Dikarenakan sudah terlalu lelah, Ema membentak Prosa. Ia mengatakan bahwa Prosa semakin tidak masuk akal tingkahnya sehingga pekerjaan yang dikerjakan tidak beres. Begitupun teman-teman yang banyak menjauhi Prosa karena keanehannya. Ema menegaskan bahwa selama ini ia bertahan agar Prosa tetap memiliki teman. Prosa kecewa karena sahabat yang selama ini ia percaya justru menganggapnya tidak waras.

Penyambungan dari *scene* sebelumnya ke *scene* ini digunakan fade to black ditambah dengan suara tawa Prosa yang berkelanjutan. Hal ini ditujukan dengan maksud bahwa Prosa sangat senang dengan pertemuannya bersama Andi. Melalui penerapan sambungan ini juga dimaknai terjadi pergantian waktu dan tempat yang cukup signifikan. Hal ini menjadi penanda bahwa Prosa telah kembali ke dunia nyata, meskipun masih terbawa secara emosional ingatannya tentang Andi.

Kesimpulan

Pada proses *editing*, seorang editor dituntut untuk mampu memilah dan memadukan materi yang diterima ke dalam media penyusunan. Selain itu, konsep *editing* menjadi tolok ukur selama proses penyusunan berlangsung. Sebagai poin yang juga penting, pendalaman terhadap cerita yang akan dibuat dan memahami komponen-komponen utama sehingga perlu ditunjukkan dalam karya perlu disusun secara matang.

Dalam mewujudkan sebuah ide yang dituangkan melalui film “Lucid”, terkait hal ini mengeksplorasi dunia mimpi dan memadukannya dengan dunia nyata, editor dituntut untuk dapat menyelaraskan porsi dunia nyata dan dunia mimpi secara berimbang. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman atas imajinasi tentang dunia mimpi yang abstrak. Riset tentu harus dilakukan untuk menguatkan konsep *editing* agar tidak timbul kesenjangan dalam cerita yang tidak ingin ditunjukkan.

Penggunaan *parallel editing* menjadi pilihan yang tepat dalam rangka mewujudkan visualisasi mimpi untuk menunjukkan bentuk realitas ganda dan gangguan psikologi yang dialami oleh tokoh utama dalam cerita. Melalui penyambungan ini maka dapat terlihat bagaimana kedua realitas tersebut sejajar dengan tidak menunjukkan secara terbuka proses tokoh utama tertidur. Dalam rangka menyajikan kesejajaran tersebut, serta sebagai petunjuk untuk mengetahui tokoh utama memasuki dunia mimpi, maka digunakan jembatan visual yang ditunjukkan melalui adegan, emosi tokoh, dan properti pada film. Selanjutnya, untuk memperlihatkan perbedaan antara dunia mimpi dan dunia nyata, pada klimaks film ini ditampilkan *flashback* dan beberapa identifikasi yang mampu memberikan jawaban atas pertemuan dari kedua tokoh.

Pada setiap prosesnya, tentu akan ditemui kendala-kendala yang dapat berdampak pada keberlanjutan proses itu sendiri. Namun, tidak berarti pada setiap kendala tersebut tidak ada solusi atau jalan lain yang mampu ditempuh. Dari kendala-kendala itu, dapat diambil banyak pelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas dan kemampuan otak dalam memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni (Wacana, Apresiasi Dan Kreasi)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Baron, Blaire. 2012. *Cinematography Theory and Practice*. Massachusetts. Focal Press
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction 8th edition*. New York. McGraw-Hill College
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta. Jalasutra
- Gianetti, Louis D. 2008. *Understanding Movies*. United States of America. Pearson Prentice Hall
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka
- Reisz, Karel, dan Gavin Millar. 2010. *The Technique Of Film Editing 2nd Edition*. Massachusetts. Focal Press
- Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*. Massachusetts. Focal Press
- Yusuf, Pawit M.. 2010. *Komunikasi Intruksional*. Yogyakarta. PT. Bumi Aksara Jogjakarta

DAFTAR PUSTAKA ELEKTRONIK

- Freud, Sigmund. 1911. *The Interpretation of Dreams 3rd edition*. Vienna.
- Mascelli, Joseph V.. 1965. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles. Silman-James Press
- Richardson, Michael. 2006. *Surrealism and Cinema*. New York. Berg.

DAFTAR PUSTAKA ONLINE

- <https://www.anakkost.tv/pengertian-script-breakdown-dalam-sebuah-produksi-film/>
- <https://www.mindafilm.com/2017/11/tahap-tahap-editing-video-peran-dan-tanggung-jawab.html?m=1>
- <https://www.google.com/amp/s/m.liputan6.com/amp/3216605/lucid-dream-saat-kita-jelajahi-dunia-mimpi-tanpa-batas>