

**PENERAPAN *FAMILIAR IMAGE***  
**UNTUK MEMPERKUAT FREKUENSI PLOT**  
**DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “*TRY AGAIN*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
Untuk memenuhi persyaratan  
Tugas Akhir S1 (Strata-satu)  
Program Studi Film & Televisi



Disusun oleh

Ainul Fikri

NIM: 1510748032

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

2020

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :


**PENERAPAN *FAMILIAR IMAGE*  
UNTUK MEMPERKUAT FREKUENSI PLOT  
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “*TRY AGAIN*”**

yang disusun oleh  
**Ainul Fikri**  
NIM 1510748032


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

03 JAN 2020


Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Deddy Setyawan, M.Sn.**  
NIP 19760729 200112 1 001


Pembimbing II/Anggota Penguji

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

Cognate/Penguji Ahli

  
**Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19880120 201903 1 013

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

  
**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsudi, S.Kep., M.Hum.**  
NIP.19711110 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainul Fikri \_\_\_\_\_  
NIM : 1510748032 \_\_\_\_\_  
Judul Skripsi : PENERAPAN *FAMILIAR IMAGE* UNTUK MEMPERKUAT  
FREKUENSI PLOT DALAM PENYUTRADARAAN FILM  
FIKSI "*TRY AGAIN*" \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 17 Januari 2020  
Yang Menyatakan,



Ainul Fikri  
1510748032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainul Fikri \_\_\_\_\_  
NIM : 1510748032 \_\_\_\_\_

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul PENERAPAN *FAMILIAR IMAGE* UNTUK MEMPERKUAT FREKUENSI PLOT DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "*TRY AGAIN*".....

.....  
untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 17 Januari 2020  
Yang Menyatakan,



Ainul Fikri  
1510748032

## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur senantiasa terucap kepada Tuhan Yang Maha Esa seiring limpahan rahmat dan bimbinganNya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Adapun tugas akhir ini merupakan kewajiban untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S-1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini berupa karya film fiksi pendek dengan berdasarkan konsep tulisan “Penerapan *Familiar Image* untuk memperkuat Frekuensi Plot dalam Penyutradaraan Film Fiksi “*Try Again*””. Proses produksi film fiksi ini berhasil dilaksanakan dengan lancar akibat adanya sisi kolaborasi dan bantuan dengan berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih teriring kepada:

1. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam
2. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan/Ketua Prodi Film dan Televisi.
3. Pak Deddy Setyawan, M.Sn., Dosen Pembimbing 1.
4. Mas Arif Sulistiyono, M.Sn., Dosen Pembimbing II.
5. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn., Dosen Penguji Ahli.
6. Pak Nanang Rahmat Hidayat, S.Sn., M.Sn., Dosen Wali.
7. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Ibu dan Mbak Rosyidah, yang selalu mendukung, beserta keluarga besar saya.
9. Semua kru dan pemain yang terlibat dalam proses pembuatan karya film fiksi “*Try Again*”.
10. Teman-teman seperjuangan Film & Televisi angkatan 2015 dan angkatan sebelum serta sesudahnya.

11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.

Adapun karya ini beserta tulisannya masih memiliki banyak kekurangan dan kelalaian. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun demi hasil yang lebih baik kedepannya. Harapannya juga karya ini mampu menginspirasi pelajar, pendidik, atau umum dalam menghasilkan karya yang lebih baik ataupun sebagai ajang edukasi dalam kehidupan sosial. Demikian, kata pengantar ini, semoga dapat diterima dengan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 13 Desember 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name 'Ainul Fikri'.

Ainul Fikri

## DAFTAR ISI

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| KATA PENGANTAR .....                  | ii  |
| DAFTAR ISI.....                       | vii |
| DAFTAR TABEL.....                     | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....                   | x   |
| ABSTRAK.....                          | xi  |
| BAB I.....                            | 1   |
| PENDAHULUAN .....                     | 1   |
| A. Latar Belakang Penciptaan.....     | 1   |
| B. Ide Penciptaan Karya .....         | 2   |
| C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan..... | 4   |
| D. Tinjauan Karya.....                | 4   |
| BAB II.....                           | 11  |
| OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS .....   | 11  |
| A. Objek Penciptaan .....             | 11  |
| 1. Penyutradaraan Fiksi.....          | 11  |
| 2. Keluarga.....                      | 12  |
| B. Analisis .....                     | 13  |
| 1. Judul.....                         | 13  |
| 2. Tema .....                         | 13  |
| 3. Premis .....                       | 13  |
| 4. Alur / Plot.....                   | 14  |
| 5. Sinopsis.....                      | 14  |
| 6. Analisa Alur/Plot .....            | 16  |
| 7. Analisa Dramatik .....             | 16  |
| 8. Analisa Tokoh.....                 | 18  |
| BAB III .....                         | 23  |
| LANDASAN TEORI.....                   | 23  |
| A. Film Fiksi .....                   | 23  |
| B. Penyutradaraan.....                | 23  |
| C. <i>Familiar Image</i> .....        | 25  |
| D. Frekuensi Plot .....               | 26  |
| E. Sinematografi.....                 | 27  |

|  |     |
|--|-----|
| F. Tata Artistik .....   | 28  |
| G. Tata Cahaya .....   | 29  |
| H. Tata Suara .....  | 30  |
| I. Editing.....  | 31  |
| BAB IV .....   | 32  |
| KONSEP KARYA.....  | 32  |
| A. Konsep Penciptaan.....                                      | 32  |
| 1. Penyutradaraan.....   | 32  |
| 2. Konsep Sinematografi.....                                   | 46  |
| 3. Tata Artistik .....   | 61  |
| 4. Tata Cahaya .....   | 63  |
| 5. Tata Suara .....  | 64  |
| 6. <i>Editing</i> .....  | 64  |
| B. Desain Program.....   | 65  |
| BAB V .....  | 66  |
| PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....                          | 66  |
| A. Proses Perwujudan Karya .....                               | 66  |
| 1. <i>Script Development</i> .....                             | 66  |
| 2. Praproduksi .....   | 68  |
| 3. Produksi .....  | 83  |
| 4. Pascaproduksi .....   | 92  |
| B. Pembahasan Karya.....                                       | 94  |
| 1. Visi Sutradara.....   | 94  |
| 2. <i>Familiar Image</i> untuk memperkuat Frekuensi Plot ..... | 103 |
| BAB VI.....  | 112 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                                      | 112 |
| A. Kesimpulan .....  | 112 |
| B. Saran .....   | 113 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 114 |
| LAMPIRAN.....  | 115 |



## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 4.1 Pembagian <i>scene Familiar Image</i> tiap <i>sequence</i> ..... | 33  |
| Tabel 4.2 Keseluruhan <i>scene Familiar Image</i> pada naskah.....         | 33  |
| Tabel 4.3 <i>Floorplan Scene</i> 5, 13, dan 21 .....                       | 34  |
| Tabel 4.4 <i>Floorplan Scene</i> 6, 14, dan 22 .....                       | 36  |
| Tabel 4.5 <i>Floorplan Scene</i> 7, 15, dan 26 .....                       | 37  |
| Tabel 4.6 <i>Floorplan Scene</i> 8, 16, dan 28 .....                       | 39  |
| Tabel 4.7 <i>Floorplan Scene</i> 9, 17, dan 29 .....                       | 40  |
| Tabel 4.8 <i>Floorplan Scene</i> 10 dan 18 .....                           | 41  |
| Tabel 4.9 <i>Floorplan Scene</i> 11 dan 19 .....                           | 42  |
| Tabel 4.10 <i>Storyboard Scene</i> 5, 13, dan 21.....                      | 47  |
| Tabel 4.11 <i>Storyboard Scene</i> 6, 14, dan 22.....                      | 50  |
| Tabel 4.12 <i>Storyboard Scene</i> 7, 15, dan 26.....                      | 53  |
| Tabel 4.13 <i>Storyboard Scene</i> 8, 16, dan 28.....                      | 56  |
| Tabel 4.14 <i>Storyboard Scene</i> 9, 17, dan 29.....                      | 56  |
| Tabel 4.15 <i>Storyboard Scene</i> 10 dan 18.....                          | 58  |
| Tabel 4.16 <i>Storyboard Scene</i> 11 dan 19.....                          | 59  |
|  |     |
| Tabel 5.1 Perubahan Naskah.....  | 67  |
| Tabel 5.2 Susunan Kru film “ <i>Try Again</i> ”.....                       | 69  |
| Tabel 5.3 Daftar pemain film “ <i>Try Again</i> ” .....                    | 73  |
| Tabel 5.4 Daftar Lokasi film “ <i>Try Again</i> ” .....                    | 80  |
| Tabel 5.5 Perubahan alur cerita naskah dan <i>editing</i> .....            | 94  |
| Tabel 5.6 <i>Familiar Shot</i> .....                                       | 104 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1 Poster <i>Run Lola Run</i> (1998).....                     | 4  |
| Gambar 1.2 Poster Film <i>Happy Death Day</i> (2017).....             | 6  |
| Gambar 1.3 Contoh <i>Familiar Image</i> .....                         | 7  |
| Gambar 1.4 Poster Film <i>Scott Pilgrim vs. The World</i> (2010)..... | 8  |
| Gambar 1.5 Poster Film <i>The Dark Knight</i> (2008).....             | 9  |
| Gambar 1.6 Contoh <i>Lighting Ratio 6:1</i> .....                     | 10 |
| Gambar 4.1 Ciccio Manassero .....                                     | 44 |
| Gambar 4.2 Alwi Assegaf.....  | 44 |
| Gambar 4.3 Tora Sudiro.....   | 45 |
| Gambar 4.4 Wulan Guritno.....   | 45 |
| Gambar 4.5 Set Ruang Keluarga.....                                    | 62 |
| Gambar 4.6 Set Kamar.....   | 62 |
| Gambar 4.7 Referensi set depan rumah .....                            | 63 |
| <br>  |    |
| Gambar 5.1 Rapat kru film “ <i>Try Again</i> ” .....                  | 72 |
| Gambar 5.2 Tumpengan bersama seluruh kru .....                        | 72 |
| Gambar 5.3 Proses <i>Casting</i> pemain .....                         | 73 |
| Gambar 5.4 Proses <i>Reading</i> pemain .....                         | 79 |
| Gambar 5.5 Proses <i>Rehearsal</i> set bukit.....                     | 82 |
| Gambar 5.6 Proses <i>Rehearsal</i> set jalan sawah.....               | 82 |
| Gambar 5.7 Proses syuting set pertigaan pos ronda.....                | 84 |
| Gambar 5.8 Proses syuting set depan rumah Ezra .....                  | 85 |
| Gambar 5.9 Proses syuting set ruang tengah rumah Ezra.....            | 86 |
| Gambar 5.10 Proses syuting set tempat parkir bukit .....              | 86 |
| Gambar 5.11 Proses syuting set warung .....                           | 87 |
| Gambar 5.12 Proses syuting set sekolah.....                           | 87 |
| Gambar 5.13 Proses syuting set sawah .....                            | 88 |
| Gambar 5.14 Proses syuting set bukit.....                             | 89 |
| Gambar 5.15 Foto bersama seluruh kru .....                            | 90 |
| Gambar 5.16 Proses syuting set bukit.....                             | 90 |
| Gambar 5.17 Proses syuting set kamar Ezra.....                        | 91 |
| Gambar 5.18 Proses syuting set ruang tengah .....                     | 91 |
| Gambar 5.19 Foto bersama seluruh kru .....                            | 92 |
| Gambar 5.20 Proses syuting set sekolah (lokasi baru).....             | 92 |

## ABSTRAK

*Familiar Image* dapat diartikan sebagai penggambaran yang dihadirkan secara berulang melalui set yang sama, dengan tujuan memberikan orientasi ruang dan menghadirkan kesan *Deja vu* lebih kuat bagi penonton. Sesuatu cerita yang berulang akan mudah diingat untuk dijadikan sebuah karya seni yang memiliki rasa. Rasa akan tercipta dari deretan gambar yang disajikan secara berulang di dalam beberapa *sequence*.

Karya ini mengalami banyak perubahan dari segi naskah. Banyak *scene* yang sudah ditulis dan beberapa *scene* terus mengalami perubahan seiring ide dan inspirasi yang muncul. Oleh karena itu, tahap praproduksi menjadi tumpuan yang penting dalam proses penulisannya. Adapun proses produksi, pascaproduksi, dan mengalami penyesuaian terhadap *shot – shot* yang dibuat saat pra produksi.

*Familiar image* yang diciptakan untuk Frekuensi Plot, bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama pada *scene* yang berulang. Adapun, pengulangan dalam suatu naskah, dapat divisualkan secara monoton, memvisualkan proses perubahan tindakan tokoh utama dan menciptakan kesan *familiar* kepada penontonnya. Penonton akan merasa dekat dengan tokoh utama yang mengalami kejadian tersebut.

Kata kunci: *familiar image*, pengulangan, perubahan karakter

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia sering dihadapkan dengan banyak pilihan, manusia diharuskan untuk memilih dan menerima akibat dari pilihan itu sendiri. Seperti contoh ketika seorang anak akan berangkat ke sekolah dan bangun kesiangan, anak tersebut akan terburu-buru dan dikejar oleh waktu, di perjalanan dihadapkan oleh kemacetan, karena terburu-buru dan takut terlambat, akhirnya mengambil jalan memutar dan lebih jauh. Ketika melewati jalan yang lebih jauh tanpa diketahui ada pohon besar tumbang dan menghalangi jalan, akibatnya sudah dipastikan anak itu terlambat sekolah. Akibat seperti inilah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Sutradara menerima naskah dengan struktur linier dan merubahnya menjadi non linier dengan pengulangan tiga kali. Naskah yang sudah ada dirubah dengan penambahan pengulangan dua kali plot yang bertujuan untuk memberikan proses perubahan yang lebih panjang pada karakter tokoh utama yaitu Ezra, dimana jika struktur hanya berjalan linier, karakter Ezra berubah dengan cepat. Pengulangan atau Frekuensi plot tersebut juga sebagai representasi dari game yang Ezra mainkan, karena game tersebut menjadi titik awal masalah ketika Ezra lebih memilih bermain game daripada bermain bersama adiknya.

Naskah “*Try Again*” versi Sutradara akan menerapkan Frekuensi Plot yang berfungsi untuk membangun perubahan tujuan tokoh utama dalam menyelesaikan masalahnya, karena keputusan tokoh utama disetiap pengulangan akan berbeda dan pastinya akan berpengaruh pada kejadian berikutnya meskipun itu hanya mempengaruhi sedikit.

Frekuensi Plot di naskah “*Try Again*” versi Sutradara terbagi menjadi tiga *sequence* dimana setiap *sequencenya* memiliki struktur

dramatik tersendiri. *Sequence* satu terdapat pengenalan dan konflik. *Sequence* dua hanya terdapat konflik. *Sequence* tiga akan terdapat konflik dan penyelesaian. Pengulangan tidak dimunculkan dengan adegan yang sama, namun pengulangan dihadirkan melalui adegan yang berbeda, agar memberikan kesan *deja vu* pada penonton. *Deja vu* sendiri memiliki arti pernah dilihat, sehingga arti *deja vu* adalah suatu perasaan ketika seseorang mengalami sesuatu yang pernah terjadi sebelumnya.

Naskah film “*Try Again*” versi Sutradara berulang sebanyak tiga kali, pengulangan tersebut berfungsi untuk proses perubahan yang lebih panjang pada karakter Ezra, untuk memperkuat pengulangan tersebut dipakailah konsep *Familiar Image*, hal tersebut yang mendasari penggunaan *Familiar Image* dalam film “*Try Again*”. *Familiar Image* diterapkan dengan pengulangan *angle*, *shot size*, set, dan propertinya, namun akan berbeda dari segi adegan dan ekspresi tokoh utama, perubahan tujuan karakter Ezra ditunjukkan pada setiap awal pengulangan *sequence*. Perbedaan itu untuk menunjukkan perubahan motivasi tokoh utama pada awal setiap *sequence* meskipun dalam waktu dan tempat yang sama seperti sebelumnya.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide penciptaan karya ini diambil dari pengalaman masa kecil ketika bermain game. Dimana sebuah game bisa membuat seseorang yang memainkannya menjadi ketergantungan, membuat penasaran, kesusahan karena tingkat kesulitannya dan tidak jarang membuat kesal pemain ketika kalah dalam mencapai *goals* dari game tersebut. Pemain akan terus bermain dan berusaha melewati tantangan agar mencapai *goals* dari *game* yang dimainkannya. Dari keunikan *game* tersebut tercipta sebuah ide untuk diaplikasikan dalam sebuah film. Beberapa ide juga didapat dari pengalaman dengan keluarga, ide disatukan dan terbentuklah naskah film “*Try Again*” ini.

Film “*Try Again*” akan dikemas dengan struktur representasi dari *game* yang berulang, namun tidak dengan dengan adegan dan tujuan yang sama, dan secara visual representasi dari *game* tidak terlalu ditonjolkan karena visual *game* itu sendiri sudah ada pada *game* yang dimainkan oleh pemeran utama.

Peristiwa yang sama akan muncul kembali, namun dengan aksi reaksi yang berbeda, dan terdapat beberapa harapan untuk keluar dari siklus pengulangan. Pengulangan akan terjadi tiga kali, dimana pada pengulangan tersebut dimulai saat Ezra baru kalah bermain *game*, *sequence* pertama Ezra akan kebingungan dan fokus mencari adiknya, *sequence* kedua Ezra akan fokus untuk pulang dan mencegah orang tuanya bertengkar, *sequence* tiga Ezra akan fokus kembali untuk mencari adiknya namun dengan pemikiran yang berbeda.

Pengulangan tersebut berfungsi untuk penekanan perubahan karakterisasi pada tokoh utama dan memberikan kesan *deja vu*, keputusan yang diambil tokoh utama akan berbeda disetiap kesempatan, dan setiap keputusan tersebut memiliki akibat yang berbeda pada tokoh utama dan sekitarnya. Perubahan karakter Ezra akan ditunjukkan pada awal masuknya *sequence*, yaitu pada scene 5, 13, dan 21, karena perubahan karakter Ezra ini, Ezra merubah tujuannya dan hal tersebut berdampak pada kejadian selanjutnya dan secara tidak langsung merubah situasi di setiap ia bertemu orang lain.

Pada awal film, terdapat *montage sequence* yang berfungsi mengenalkan set yang nantinya dilewati oleh Ezra, guna mengenalkan awal permasalahan dan tokoh utama Ezra dan para tokoh pendukung lainnya yang akan ditemui Ezra pada plot pengulangan tersebut.

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan karya:

1. Menciptakan sebuah karya film fiksi yang memiliki plot pengulangan tiga kali.
2. Menunjukkan bahwa perubahan kecil dapat berdampak besar pada kejadian selanjutnya.

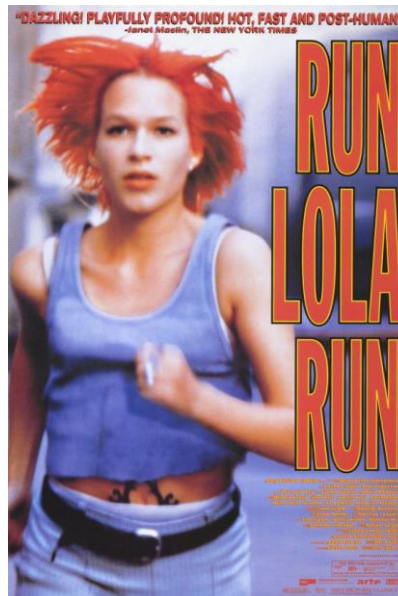
Manfaat penciptaan karya:

1. Memberikan gambaran imajinasi ketika ia dihadapkan dalam keputusan yang salah.
2. Memberikan refleksi tentang hubungan antar saudara dan keluarga yang kuat.

### D. Tinjauan Karya

Pembuatan film fiksi “Try Again?” dengan menerapkan *familiar image* untuk memperkuat Frekuensi Plot tidak lepas dari inspirasi beberapa karya film yang sudah ada, beberapa diantaranya, sebagai berikut:

1. *Run Lola Run* (1998, Jerman)



Gambar 1.1 Poster *Run Lola Run* (1998)

Judul: *Run Lola Run (Lola Rennt)*

Sutradara: Tom Tykwer

Tahun: 1998

Durasi: 80 Menit

Film ini menceritakan tentang seorang gadis berambut merah bernama Lola yang mendapat telepon dari sang kekasih yang bernama Manni. Manni yang bekerja untuk seorang, hmm semacam gangster gitu lah, harus mengantar uang sebesar 100.000 Deutschmarks untuk si bos. Tapi sayangnya, sewaktu dia naik kereta dia gugup waktu melihat ada polisi, lalu refleks dia keluar dari kereta dan meninggalkan tas yang berisi uang itu tadi di kereta. Uang tersebut diambil oleh seorang gelandangan yang ada di kereta itu. Lalu, Manni menelepon Lola untuk meminta bantuan. Manni memberikan Lola waktu hanya 20 menit untuk bisa sampai ke tempat Manni dengan membawa uang sebesar 100.000 Deutschmarks. Untuk membantu Manni, Lola berusaha keras dan lari secepat mungkin untuk bisa membantu Manni.

Adegan pertama setelah ia berpikir meminta bantuan ayahnya, ternyata ia datang ke Bank tempat ayahnya bekerja pada waktu yang tidak tepat. Ayahnya tengah membicarakan masalah dengan kekasihnya. Lola kemudan diusir dan diberitahu bahwa ia bukan anak kandung ayahnya. Lalu ia berlari menuju Manni, ia terlambat. Manni masuk ke sebuah toko di pusat kota untuk merampok, kemudian dengan terpaksa Lola membantunya. Keduanya kemudian dikepung polisi, dan Lola tertembak. Lola tidak mau hal ini terjadi, ia membuat keputusan lain.

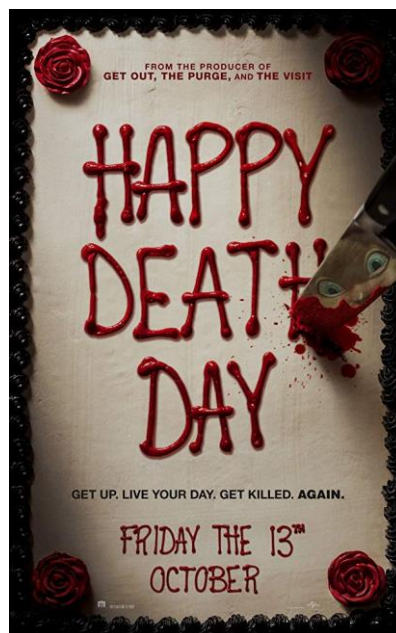
Bagian kedua, Lola pergi ke Bank Belanda untuk menemui ayahnya. Ayahnya tidak bersedia membantu dan Lola akhirnya merampok 100.000 Marks. Lola berhasil kabur, tetapi pada saat ia tiba, Manni tertembak. Bagian ketiga, Lola datang ke Bank Belanda, ia tidak berhasil bertemu ayahnya. Ia kemudian berpikir cepat untuk mendapatkan sejumlah uang yang dibutuhkan Manni. Kemudian ia



pergi ke tempat Casino. Ia memenangkan sejumlah uang yang ia butuhkan. Pada saat yang bersamaan Manni juga berhasil mengambil uangnya kembali dari seorang pemulung. Akhir cerita Manni berhasil menyerahkan uang sejumlah 100.000 Mark kepada bosnya dan keduanya masih memiliki uang yang dimenangkan Lola dari bermain Casino.

Film ini memiliki kesamaan dengan film “Try Again?” dimana film ini menggunakan Frekuensi Plot untuk menceritakan 3 kejadian sama namun dengan 3 alternatif penyelesaian yang berbeda. Film ini juga menunjukkan setiap keputusan yang diambil diawal akan memberikan hasil yang berbeda pula dikemudian, pada film ini juga cara menempatkan *flashback* ketika akan kembali ke kejadian awal.

## 2. *Happy Death Day* (2017)



Gambar 1.2 Poster Film *Happy Death Day* (2017)

Judul: *Happy Death Day* (2017)

Sutradara: Christopher Landon

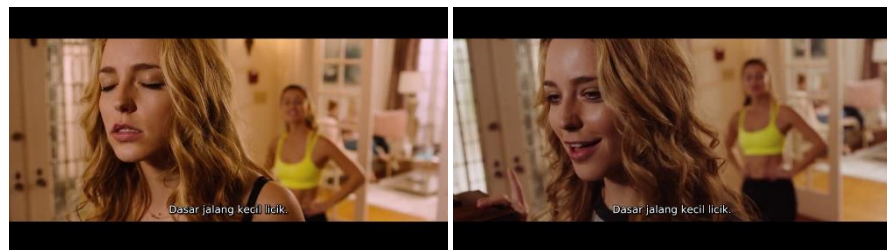
Tahun: 2017

Durasi: 90 Menit

Tree Gelbman (Jessica Rothe) bangun kesiangan di sebuah kamar asrama laki-laki. Ia mabuk semalaman. Tree adalah tipikal mean girl: judes, bermulut tajam, bitchy, terobsesi pada gaya hidup kekinian, dan bergabung dengan geng gadis-gadis judes lainnya. Perjalanan pulang dari asrama laki-laki ke asrama perempuan menunjukkan sebagian besar sifatnya.

Ketika semua orang berpakaian kuliah, ia jalan dengan *tank top*, celana ketat, dan ber-*high heel*. Ia menolak menandatangani petisi global warming dengan kasar, tidak menjawab telepon ayah, mencampakkan mantan pacar, hingga membuang kue ulang tahun yang dihadiahkan teman sekamarnya. Hari itu ia berulang tahun. Hari yang bahagia. Namun di penghujung hari, seseorang bertopeng membunuhnya dengan pisau. Dan Tree terbangun lagi di asrama laki-laki.

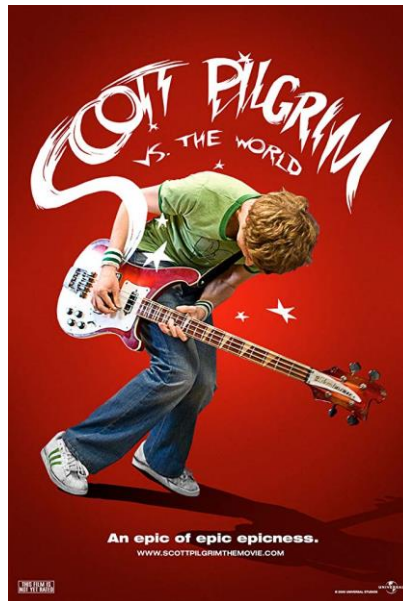
Film ini memiliki kesamaan dengan film “Try Again?” dimana film ini menggunakan teknik *Familiar Image* di beberapa peristiwa pengulangannya. Namun lebih di tekankan pada ekspresi tokoh utama, dengan pengulangan yang lebih banyak menciptakan rasa penasaran penonton agar ingin mengetahui jalan ceritanya meskipun sudah mengetahui akhir cerita, yaitu tokoh utama mati.



Gambar 1.3 Contoh *Familiar Image*

(Sumber: Film *Happy Death Day* (2017))

### 3. *Scott Pilgrim vs. The World* (2010)



Gambar 1.4 Poster Film *Scott Pilgrim vs. The World* (2010)

Judul: *Scott Pilgrim vs. The World* (2010)

Sutradara: Edgar Wright

Tahun: 2010

Durasi: 110 Menit

Menceritakan Scott Pilgrim (Michael Cera) yang mulai malas dengan pacarnya high school girl Knives Chau (Ellen Wong) dan mendadak jatuh cinta dengan gadis misterius Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead). Dalam usaha pendekatannya, Scott tidak menyangka bahwa dia harus bertarung menghadapi the League of Evil Exes, mantan-mantan pacar Ramona.

Persamaan dengan Film “Try Again?” adalah visual efek yang ditampilkan, nantinya efek seperti ini akan diterapkan di beberapa *scene* ketika kamera menjadi *Point of View* Ezra dan adegan dimana HP Ezra akan muncul efek *glitch* tersebut, guna untuk memberikan efek yang mendukung jalannya cerita.

#### 4. *The Dark Knight* (2008)



Gambar 1.5 Poster Film *The Dark Knight* (2008)

Judul: *The Dark Knight* (2008)

Sutradara: Christopher Nolan

Tahun: 2008

Durasi: 110 Menit

Berkisah soal kota Gotham yang hancur diserang pria dengan dandanan ala badut Joker (Heath Ledger). Joker juga memimpin perampokan di bank kota Gotham. Sesuai tugasnya, Bruce Wayne alias Batman (Christian Bale) berusaha meredam kejahatan Joker. Bruce Wayne dibantu oleh polisi Jim Gordon (Gary Oldman) dan Harvey Dent (Aaron Eckhart). Niat Batman bukannya tanpa perlawanan, dalam sebuah rapat antar mafia, Joker muncul dan menawarkan untuk membunuh Batman asalkan setengah dari aset para mafia itu diserahkan kepadanya. Mafia yang takut terhadap Batman pun menyetujui usul Joker.

Sejak kejadian itu, keonaran Joker beralih dari perampokan dan penghancuran, menjadi pembunuhan. Joker mengancam apabila

Batman tidak menyerahkan diri dan membuka topengnya di depan umum, setiap hari akan ada orang yang meninggal. Masyarakat semakin resah dan tidak lagi menghiraukan Batman yang suka menolong. Untuk kebaikan bersama, Batman berniat memenuhi permintaan Joker. Namun sebelum hal itu dilakukan, Harvey menyerahkan diri dan mengaku sebagai Batman.

Harvey ditangkap polisi dan dibawa ke kantor. Di perjalanan, mobil yang ditumpangi Harvey diserang dan terjadilah pertempuran. Dalam pertempuran tersebut, Joker berhasil ditangkap, namun Harvey dan Rachel (Maggie Gyllenhaal), kekasih Harvey, juga ditangkap oleh anak buah Joker. Harvey dan Rachel disekap dalam ruangan terpisah yang tersambung dengan peledak. Tugas Batman adalah menyelamatkan mereka berdua dan menangkap kembali Joker yang kabur di waktu kemudian.

Film ini memiliki kesamaan dengan film “Try Again?” pada bagian *mood* suasana. Dimana *mood* di dalam rumah mengambil referensi dari film *The Dark Knight*. Konsep *mood* ini akan mendukung *familiar image* agar apa yang akan dirasakan tokoh utama juga sampai pada penonton.



Gambar 1.6 Contoh *Lighting Ratio* 6:1  
(Sumber: Film *The Dark Knight* (2008))