

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

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat sarjana strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Ainul Fikri
NIM: 1510748032

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

2020

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

Ainul Fikri
Deddy Setyawan, M. Sn.
Arif Sulistiyono, M. Sn.
Program Studi Film & Televisi
Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No. HP: 082233013133, *e-mail: ainulfikri298@gmail.com*

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 penulisan.

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

PENDAHULUAN

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 kesiang, 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 merujuk pada beberapa kali suatu peristiwa ditampilkan dalam satu plot. Suatu Peristiwa ditampilkan berulang – ulang untuk menekankan makna tertentu dalam narasi. (Eriyanto, 2013:35)

Frekuensi mengacu kepada beberapa kali suatu peristiwa yang sama ditampilkan. Dalam cerita, kategori frekuensi pasti tidak ada.

Karena peristiwa dalam kondisi nyata, pasti hanya terjadi satu kali, dan tidak mungkin diulang. Tetapi dalam plot atau teks (*screen*), mungkin saja peristiwa dihadirkan beberapa kali.

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.

Deja vu adalah peristiwa di mana seseorang merasa yakin telah mengalami situasi yang baru terjadi sebelumnya. Selama mengalami sebuah situasi yang baru terjadi, seseorang merasakan suatu kesamaan

dengan sesuatu yang dialami di masa lalu. Seseorang juga merasa telah mengalami hal yang sama dengan yang terjadi di masa lalu atau telah melihat hal itu dalam mimpinya.

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.

Familiar Image dapat diartikan sebagai penggambaran yang dihadirkan secara berulang melalui *scene* penting, dengan tujuan memberikan orientasi

ruang dan menghadirkan kesan lebih kuat bagi penonton.

Familiar Image bisa juga disatukan dengan pengadeganan supaya penonton memperoleh orientasi ruang untuk latar yang biasa saja. Misalnya ruang tamu yang akan digunakan lebih dari satu *scene* dalam sebuah film. Agar penonton memperoleh orientasi, atau mendapat kesan bahwa adegan dilakukan pada ruangan yang sama. Jika melakukan sebaliknya, maka penonton mungkin akan bingung. Hal itu, sekali lagi, akan merusak momen dramatik.



Gambar 1 Contoh *Familiar Image*

KONSEP KARYA

Konsep penyutradaraan film “*Try Again*” difokuskan pada visualisasi pengulangan cerita dimana

tokoh utama yang bernama Ezra akan mengalami pengulangan sebanyak tiga *sequence*. Pengulangan tersebut bagian dari representasi *game* yang Ezra mainkan di awal film. Setiap pengulangan memiliki banyak persamaan dari pengulangan semula, seperti adegan Ezra yang baru memasuki *sequence* baru, perbedaannya hanya terletak pada adegan atau tindakan yang diambil Ezra, dimana keputusan Ezra berbeda disetiap *sequence* dan perbedaan tersebut mempengaruhi adegan selanjutnya.

Tiga *sequence* pengulangan tidak akan terasa bila gambar yang disajikan berbeda di tiap *sequence*, untuk memperkuat pengulangan tersebut digunakan teori *Familiar Image*. *Familiar Image* akan memperkuat pengulangan, dimana *shot* yang sama dan dihadirkan secara berulang akan memberikan efek *familiar* pada penonton. Penonton melihat Ezra dari *shot* yang sama dengan pengulangan *angle*, *shot size*, set, dan propertinya, namun dengan

adegan yang berbeda dan penonton akan merasa lebih dekat dengan Ezra dan merasakan pengulangan yang sama persis dengan Ezra.

Pengulangan tersebut mencakup banyak hal, utamanya yang terdapat dalam frame atau *mise-en-scene*, beberapa aspek *mise-en-scene* akan turut mendukung konsep *Familiar Image* ini. Adegan yang berbeda akan dijaga betul perbedaannya, dari segi dialog hingga akting Ezra, karena Film berada pada sudut pandang Ezra.

Secara keseluruhan naskah, bila *scene Familiar Image* digambarkan secara keseluruhan naskah adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Keseluruhan *scene Familiar Image* pada naskah.

<i>Scene</i>					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Adegan dan pergerakan pemain pada film fiksi “*Try Again*” akan menggunakan adegan natural dan realistik. Natural yang dimaksud adalah apa adanya dari hasil eksplorasi pemain ketika sudah menguasai skenario. Adegan dan pergerakan pemain bersifat realistik sehingga memenuhi kedekatannya dengan penonton.

Sutradara akan bertindak sebagai *supervisor* dalam proses representasi karakter dan pendalaman pemahaman skenario dengan para pemain. Sutradara memberi ruang untuk para pemain untuk eksplor karakter sesuai yang mereka tangkap dalam skenario dan penjelasan karakter yang diberikan. Kebebasan dalam mengeksplor tentunya akan dibatasi dengan konsep adegan dan bloking pengulangan yang telah dibuat oleh Sutradara.

Bloking pemain akan berperan penting disini karena menunjukkan perbedaan dari pengulangan sebelumnya ataupun sesudahnya. Adegan akan menyesuaikan kebutuhan ketika di set, bisa jadi teknis yang akan

digunakan ketika produksi akan menyesuaikan kamera, sehingga akan difokuskan pada konsep *Familiar Image*.

- *Scene 5, 13, 21 (Set bukit)*

Pada set bukit ini terbagi menjadi 3 pengulangan, diantaranya *scene 5, 13, dan 21*. *Floorplan sequence 1 scene 5* adegan Ezra kalah bermain game lalu tersadar adiknya menghilang, setelah itu Ezra mencari adiknya terlebih dahulu, lalu Ezra melihat masker bekas pakai, Ezra teringat Pria Misterius lalu lari menuruni bukit Ezra yang hendak turun namun terjatuh dan lengan Ezra terluka, Ezra melanjutkan menuruni bukit.

Sequence 2 scene 13, Ezra kalah bermain game lagi, di mata kiri Ezra keluar air mata, Ezra teringat ibunya, dia langsung bangkit dan menuruni bukit.

Sequence 3 scene 21, Ezra kalah bermain game untuk kedua kalinya, Ezra merasa kesakitan di kepalanya, ia teringat adiknya yang menghilang, Ezra

berpikir bagaimana menemukan adiknya sambil pulang sebelum orang tuanya bertengkar. *Handphone* Ezra tertinggal diatas bukit.

- *Scene 6, 14, 22 (Set tempat parkir bukit)*

Pada set tempat parkir bukit ini terbagi menjadi 3 pengulangan, diantaranya *scene 6, 14, dan 22*. *Floorplan sequence 1 scene 6*, Ezra menuju motornya sambil melihat lengannya yang terluka, Bu Sri yang hendak menuju bukit sambil bermain *handphone* tertabrak Ezra dan *handphone* Bu Sri terjatuh dan rusak, Ezra tambah panik dan bercerita bahwa adiknya yang bernama Sawa hilang diculik Pria Misterius, Bu Sri yang mendengar cerita Ezra menjadi ikut panik dan menyuruh Ezra bergegas mencari adiknya, Ezra menaiki motornya dengan dua kali starter kaki dan terlihat paku yang dilewati Ezra.

Sequence 2 scene 14, Ezra dengan terburu – buru langsung menaiki motornya, Bu Sri baru datang dan

parkir di sebelah motor Ezra, Bu Sri kebingungan melihat Ezra yang panik, Bu Sri bertanya ada apa namun jawaban Ezra malah tidak jelas, Ezra pergi meninggalkan Bu Sri, motor Ezra melewati paku lagi namun lebih dekat.

Sequence 3 scene 21, Ezra menuju motornya sambil berpikir, Bu Sri baru turun dari motornya dan berpapasan dengan Ezra, Ezra bertanya pada Bu Sri tentang adiknya, namun Ezra bertanya dengan sedikit kurang yakin, Bu Sri yang mendengar info yang setengah – setengah tersebut langsung memutuskan sendiri dan menyuruh untuk bergegas mencari adiknya, sedangkan Bu Sri hendak ke atas bukit untuk menelpon pak Dukuh.

- *Scene 7, 15, 26* (Set depan sekolah)

Pada set depan sekolah ini terbagi menjadi 3 pengulangan, diantaranya *scene 7, 15, dan 26*. *Floorplan sequence 1 scene 7*, Ezra berhenti di keramaian teman-temannya sedang mengerumuni kakek yang terjatuh, Ezra bertanya pada mereka apakah

melihat Pria Misterius dengan pakaian serba hitam, teman – temannya tidak tahu dan Ezra pergi, kakek yang terjatuh tadi pingsan dan mereka tambah panik.

Sequence 2 scene 15, Ezra hanya melewati sekolah dengan kecepatan yang cukup kencang, salah satu temannya yang melihat memanggil Ezra.

Sequence 3 scene 26, Ezra berlari menuju teman – temannya yang sedang bermain sepak bola, teman – temannya menghampiri Ezra, Ezra bertanya apa mereka melihat adiknya, kakek yang sebelumnya terjatuh melewati sekolah dengan tenang.

- *Scene 8, 16, 28* (Set pertigaan)

Pada set pertigaan ini terbagi menjadi 3 pengulangan, diantaranya *scene 8, 16, dan 28*. *Floorplan sequence 1 scene 8*, adegan Ezra belok ke kiri melewati pertigaan dengan kecepatan yang cukup kencang, dengan pak Yayan dan Mas Pardi yang sedang bermain catur di pos kamling.

Sequence 2 scene 16, Ezra melewati pertigaan dengan kecepatan tinggi, di pos kamling mas Pardi sedang membersihkan pos kamling dan pak Yayan baru datang.

Sequence 3 scene 28, Ezra berlari lurus melewati pos kamling, pak Yayan sedang membereskan pos kamling.

- *Scene 9, 17, 29* (Set pinggir sawah)

Pada set depan rumah ini terbagi menjadi 3 pengulangan, diantaranya *scene 9, 17, dan 29*. *Floorplan sequence 1 scene 9*, Ezra datang menghampiri Nenek yang baru selesai mengikat rumput, Ezra berhenti dan bertanya kepada Nenek, Ezra bercerita jika adiknya hilang, namun Nenek tetap santai mendengar dan menyarankan Ezra untuk segera pulang dan bilang kepada orang tuanya, namun Ezra takut karena Ayah Ezra sangat temperamental.

Sequence 2 scene 17, Ezra hanya melewati Nenek yang baru selesai mencari rumput.

Sequence 3 scene 29, Ezra berlari melewati tempat Nenek mencari rumput namun Nenek tidak ada.

- *Scene 10, 18* (Set depan rumah)

Pada set depan rumah ini hanya terbagi menjadi 2 pengulangan, yaitu *scene 10 dan 18*. *Floorplan sequence 1 scene 10*, Ezra datang dan menuju pintu rumah, sebelum masuk rumah, Bu Rahmi menghampiri Ezra, memberi tahu Ezra bahwa orang tua sepertinya habis bertengkar dan tiba – tiba diam, Ezra memutuskan untuk dengan sedikit buru – buru.

Sequence 2 scene 18, Ezra datang, turun dari motor dan ketika membuka pintu sedikit terdengar pertengkaran orang tuanya, Bu Rahmi yang lewat juga mendengar pertengkaran orang tua Ezra.

- *Scene 11, 19* (Set dalam rumah)

Pada set depan rumah ini hanya terbagi menjadi 2 pengulangan, yaitu *scene 11 dan 19*. *Floorplan sequence 1 scene 11*,

adegan dimulai dimana Ezra memasuki rumah, melihat jam lalu masuk ke ruang keluarga, Ezra melihat ibunya tergeletak dan Ayah Ezra yang hanya diam tertunduk, Ezra duduk bersandar sambil menangis.

Sequence 2 scene 19, Ezra datang dan masuk ke dalam rumah sambil mendengarkan pertengkaran kedua orang tuanya, Ezra menunggu dan kurang berani untuk masuk ke ruang keluarga, dan ketika emosi Ayah sudah memuncak, Ezra masuk ke ruang keluarga, Ayah terdiam sejenak lalu menanyakan Sawa ada dimana, Ezra hanya terdiam, Ayah emosi dan mendorong Ezra hingga terduduk, handphone Ezra jatuh dan Ayah semakin emosi mengetahui Ezra membawa handphone tanpa sepengetahuan orang tuanya, Ezra dipukul dengan sangat keras oleh Ayahnya.

Pemilihan pemeran yang pertama dilakukan adalah memilih peran yang paling sesuai dengan fisik tokoh, jika fisik sesuai dengan tiga dimensi tokoh, maka perlu penyesuaian

dengan akting pemain. Bila akting pemain yang fisiknya paling mendekati naskah kurang sesuai, *casting* akan dilakukan lagi namun difokuskan pada akting calon pemain. Berikut referensi para tokoh utama dalam film “*Try Again*”.

Sinematografi merupakan perpaduan antara seni dan teknologi dari motion picture fotografi namun bukan saja secara teknis melulu. Tetapi juga berbicara hal filosofi dan fungsi dari setiap pergerakan yang dihasilkan kamera, *shot size* kamera, angle dan juga komposisi. Penekanan dan juga penguatan karakter dari setiap tokoh pun juga bisa dibangun melalui angle-angle tertentu yang digabung dengan *shot size* untuk menunjukkan kondisi tertekan.

Pada Film fiksi “*Try Again*” akan menggunakan *shot* luas di set eksterior, hal ini bertujuan agar penonton mengetahui bagaimana dunia sekeliling set tersebut. Hal itu juga mendukung konsep *Familiar Image*, dimana pengulangan *shot* pada *sequence* kedua dan ketiga disamakan

agar penonton mengetahui set tersebut pernah ditemui Ezra sebelumnya.

Selain *shot* luas, penataan kamera pada film ini akan banyak menggunakan *medium shot* dan *close up* sebagai *cover* dari *shot* luas. Dalam set *interior* akan banyak menggunakan *medium shot* dan *close up*, karena jika didalam rumah, Ezra tidak terlalu nyaman, sehingga untuk memberikan kesan yang kurang nyaman dan penonton lebih dekat dengan Ezra, maka *shot* dibuat lebih padat.

Namun ada beberapa *shot* luas di dalam rumah dengan pengambilan dari sudut kamera *high angle*, dimana adegan tersebut ketika Ayah dan Ibu sedang bertengkar, tiba – tiba Ezra masuk dengan maksud untuk menghentikan pertengkaran orang tuanya, Ezra hanya bisa diam dan Ayah Ezra marah ketika mengetahui Ezra pulang tanpa adiknya. Sudut kamera *high angle* tersebut bermaksud untuk memberikan kesan menekan pada Ezra, agar penonton juga merasakan hal yang dirasakan Ezra ketika adegan tersebut.

Handheld juga akan digunakan dalam konsep sinematografi film “*Try Again*” namun digunakan untuk adegan klimaks didalam film, *shot Handheld* tersebut untuk memperkuat ketegangan dan kepanikan adegan Ezra ketika mencari adiknya dan bertemu dengan orang – orang ataupun adegan Ezra yang masuk ke dalam rumah.

Tata artistik di sini akan lebih banyak memanfaatkan kondisi lingkungan lokasi luar rumah agar terlihat logis ketika properti berada dalam suatu tempat, properti yang bisa memberikan representasi Ezra dan keluarganya dengan kondisi ekonomi menengah kebawah. Untuk set dalam rumah, nantinya akan digunakan properti sederhana yang mewakili kondisi keluarga Ezra.

Setting memiliki fungsi sebagai pemberi informasi kepada penonton latar dan waktu dari sebuah peristiwa itu terjadi. Jenis setting ini di pakai karena film drama merupakan film yang memotret kehidupan nyata, sehingga setting-nya pun harus ditampilkan seperti selayaknya

kehidupan nyata. Tidak sekedar menyangkut faktor waktu atau tempat dimana film diambil. Melainkan menyangkut faktor sosial, ekonomi yang berhubungan dengan tempat dan waktu dalam film. Setting yang disajikan dalam film fiksi “*Try Again*” adalah setting nyata yang ada pada lokasi yang terjadi pada dunia nyata yaitu dengan latar belakang Indonesia tahun 2019.

Wardrobe menyesuaikan dengan setting dan latar belakang film. Pemilihan konsep tersebut untuk membangun karakter sesuai dengan terhadap karakter didalam film. Desain kostum didasarkan pada karakter didalam skenario film “*Try Again*”, sutradara ingin menyesuaikan masing-masing kepribadian tokoh dari latar belakangnya dari cara berpakaian dan model rambut serta properti yang di gunakan.

Konsep *make up* atau rias dibuat natural. *Make up* pada beberapa karakter dibuat natural sesuai dengan kondisi yang dialami karakter dalam film, namun ada terdapat satu karakter

dengan *make up* tebal, seperti karakter Bu Sri. Spesial efek dalam film ini terdapat pada luka tangan kiri Ezra.

Tata cahaya dalam komponen penting sebagai pembentuk *mood* sebuah gambar. Tata cahaya dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya (Pratista, 2008 : 75).

Konsep tata cahaya yang digunakan di luar rumah adalah *available light*, *available light* adalah cahaya yang kita lihat pada sesuatu masa. Jika mata dapat melihat sesuatu, maknanya ada cahaya, mata yang menerima cahaya. Sedangkan *scene* di dalam rumah menggunakan *low key lighting* dengan *lighting ratio* 6:1.

Look dan *Mood* dalam film “*Try Again*” terbagi menjadi dua, yang pertama di luar rumah *mood* suasana tenang dan nyaman, sedangkan di dalam rumah *mood* berubah menjadi suram untuk memperkuat karakter Ezra yang memang tidak nyaman di dalam rumah.

Diegetic sound dalam film ini terdengar ketika adanya suara atmosfer mengenai lingkungan sekitar, dialog dan suara yang dikeluarkan oleh benda-benda yang berada di dalam *frame* seperti *game* pada *handphone* Ezra. Sedangkan *nondiegetic sound* seperti penggunaan ilustrasi musik dan *sound FX* sebagai penekanan *shot* dan unsur komedi.

Ritme suara yang digunakan dalam film “*Try Again*” menyesuaikan dengan aspek editing dan kamera. Efek suara yang terdengar juga akan menyesuaikan dari lokasi cerita yang ada pada naskah dan tambahan untuk memperkuat unsur komedi.

Editing kontinu adalah penggabungan antar *shot* dengan waktu yang tak terputus. Sedangkan editing diskontinu adalah penggabungan antar *shot* yang terjadi lompatan waktu.

Editing kontinu yang dimaksud oleh Himawan adalah penyambungan *shot* dalam adegan tanpa ada lompatan waktu yang jauh. Editing kontinu bisa kita temukan pada cerita yang memiliki

alur linear. Sebaliknya, editing diskontinu sering ditemukan pada cerita yang memiliki alur non-linear dengan menggunakan teknik kilas balik (*flashback*) dan kilas depan (*flashforward*). Kilas balik (*flashback*) adalah teknik untuk memberikan informasi yang telah terjadi di masa lampau. Kilas depan (*flashforward*) memiliki pengertian yang sebaliknya, yaitu teknik untuk memberikan informasi yang akan terjadi kemudian. *Flashback* biasanya memberikan informasi yang telah terjadi dan itu tidak membuat penonton menjadi bingung. *Flashforward* memberikan informasi tentang kejadian yang akan datang dan kembali ke cerita masa sekarang.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan menjelaskan secara umum visi besar Sutradara terhadap film “*Try Again*” kecuali konsep *Familiar Image* dibuat. Visi sutradara dalam keseluruhan film

termasuk merubah struktur cerita menjadi pengulangan tiga kali.

Struktur versi Sutradara yang sudah dibuat mengalami perubahan pada alur ketika masuk meja *editing*, perubahan pada alur tidak terlalu signifikan dan tidak mempengaruhi isi konsep Frekuensi Plot. Berikut tabel perubahan alur dari naskah versi sutradara ke proses *editing*.

Aktng dan bloking dari setiap pemain dibuat oleh sutradara, sehingga pemain hanya perlu memahami setiap motivasi dari bloking yang dibuat dan mengaplikasikan pada adegan mereka masing – masing. Tokoh Ezra paling banyak mendapatkan motivasi adegan, karena cerita berfokus pada Ezra, dimana setiap adegan Ezra tersebut akan berpengaruh juga disetiap pengulangan atau frekuensi plot.

Dari Sinematografi, Sutradara dibantu dengan Sinematografer untuk memvisualisasikan cerita yang ada pada naskah, konsep yang sudah dibuat diaplikasikan ketika proses syuting berlangsung. Beberapa *shot* akan

menggunakan *shot* luas di set eksterior, hal ini bertujuan agar penonton mengetahui bagaimana dunia sekeliling set tersebut. Hal itu juga mendukung konsep *Familiar Image*, dimana pengulangan *shot* pada *sequence* kedua dan ketiga disamakan agar penonton mengetahui set tersebut pernah ditemui Ezra sebelumnya. Sepanjang film berjalan, *angle* pengambilan gambar menggunakan kamera objektif. Kamera objektif digunakan agar penonton menikmati film sebagai orang ketiga. Namun ada beberapa *shot* dengan kamera subjektif yang menempatkan penonton pada posisi yang sama dengan pemain.

Bagian Tata Artistik menjadi aspek yang sangat penting, karena dengan penerapan *Familiar Image*, secara tidak langsung berpengaruh dan saling mendukung. Utamanya untuk *continuity handprop* seperti *Handphone* dan properti seperti motor. Tata artistik di sini akan lebih banyak memanfaatkan kondisi lingkungan lokasi luar rumah agar terlihat logis ketika properti berada dalam suatu tempat,





untuk set dalam rumah properti diadakan dengan maksud bisa memberikan representasi Ezra dan keluarganya dengan kondisi ekonomi menengah kebawah.






Suara yang terdengar dalam film ini diambil langsung ketika saat shooting tidak menggunakan *dubbing* studio, sehingga mendapatkan nuansa yang sama dengan kehidupan nyata saat penceritaan film berlangsung. Ilustrasi musik yang digunakan untuk mengiringi aksi selama cerita berjalan adalah musik *scoring*, dan nada beberapa tambahan music fx untuk memperkuat *mood* adegan yang ada pada film.



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, dengan adanya *Familiar Image* ini diharapkan bisa memperkuat frekuensi plot melalui visualisasi yang berulang, berikut *shot* – *shot* dengan konsep tersebut.







Tabel 2 *Familiar Shot*




<i>Familiar shot</i>	Penjelasan <i>shot</i>
      	<p>Fungsi dari keenam <i>shot montage</i> ini adalah untuk mengenalkan pada penonton set yang akan dilewati Ezra ketika mencari adiknya dan pulang, dimana set ini juga berfungsi untuk mengenalkan beberapa tokoh yang akan muncul dan membantu Ezra atau malah sebaliknya.</p>
 <p><i>Sequence 1</i></p> 	<p>Dari ketiga <i>shot</i> ini terlihat perbedaan dari adegan Ezra setiap ia kembali. Ketiga</p>






<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
<i>Sequence 2</i>	<i>shot</i> ini lah yang berfungsi untuk menunjukkan perubahan karakter dan tujuan Ezra di setiap <i>sequence</i> .
	
<i>Sequence 3</i>	Adegan ini untuk menunjukkan bahwa nyawa Ezra terus berkurang ketika gagal, dan memberikan sedikit petunjuk pada penonton bahwa adegan tersebut berbeda
	
<i>Sequence 1</i>	
	
<i>Sequence 2</i>	Adegan ini untuk menunjukkan bahwa nyawa Ezra terus berkurang ketika gagal,
	
<i>Sequence 3</i>	

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
	dan memberikan sedikit petunjuk pada penonton bahwa adegan tersebut berbeda.
	Adegan ini untuk menunjukkan HP yang Ezra bawa dan di <i>sequence 3</i> HP tersebut tertinggal, dan HP tersebut salah satu masalah yang membuat Ezra berubah tujuan.
<i>Sequence 1</i>	
	
<i>Sequence 2</i>	Adegan ini ketika Ezra bertemu Bu Sri, dimana disini sangat terlihat perbedaan
	
<i>Sequence 3</i>	
	
<i>Sequence 1</i>	
	

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
<i>Sequence 2</i>	adegan di setiap <i>sequence</i> .
	Tindakan Ezra pada adegan ini sangat menentukan kejadian apa yang terjadi selanjutnya, karena Bu Sri sebagai orang pertama yang mendengar berita dari Ezra. Dimana pada <i>sequence</i> ketiga HP Bu Sri tidak rusak, dan Bu Sri bisa memberi kabar kepada warga lainnya.
<i>Sequence 3</i>	
	Perbedaan dari <i>shot</i> ini sangat terlihat dan
<i>Sequence 1</i>	

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
	menentukan Ezra kedepannya akan menaiki motor atau tidak.
<i>Sequence 2</i>	
	Pada <i>sequence</i> ketiga membuat ban motor Ezra meletus dan menghambat Ezra.
<i>Sequence 3</i>	
	Kedua <i>shot</i> ini menunjukkan bahwa kejadian akan berbeda ketika Ezra datang tepat waktu.
<i>Sequence 1</i>	
	
<i>Sequence 3</i>	
	<i>Shot</i> ini berfungsi untuk mengetahui tujuan Ezra, sebenarnya ada satu <i>shot</i> lagi pada <i>sequence</i>
<i>Sequence 1</i>	
	
<i>Sequence 2</i>	

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
	3, namun <i>shot</i> tersebut dihapus karena ada perubahan plot pada proses <i>editing</i> .
 <i>Sequence 1</i>	Ketiga <i>shot</i> ini berfungsi untuk mengenalkan tokoh Nenek yang serba tahu, namun karena perubahan alur, tokoh Nenek yang awalnya serba tahu dihilangkan dan digantikan dengan Nenek biasa yang sedang mengambil rumput.
 <i>Sequence 2</i>	
 <i>Sequence 1</i>	Adegan disini memperkenalkan Bu Rahmi,

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
 <i>Sequence 2</i>	orang yang menjadi penghubung Ezra dengan orang tuanya dan warga ke orang tuanya.
<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
 <i>Sequence 1</i>	<i>Shot</i> ini untuk menunjukkan perbedaan waktu yang cukup signifikan dari <i>sequence</i> pertama dan kedua ketika Ezra datang.
 <i>Sequence 2</i>	
 <i>Sequence 1</i>	Adegan disini untuk memberikan rasa penasaran kepada penonton, sama seperti Ezra ketika mendengar
 <i>Sequence 2</i>	

<i>Familiar shot</i>	Penjelasan shot
	kabar dari Bu Rahmi ataupun dirinya mendengar sendiri pertengkaran orang tuanya.

Shot Familiar Image diatas adalah perwujudan dari konsep Sutradara, semua *scene* pengulangan diperlihatkan dengan teknis sama namun dengan adegan yang berbeda. Adegan berbeda dikarenakan perubahan karakter dan keputusan Ezra, 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 *sequence* pertama dan kedua, cerita berfokus pada tokoh Ezra, cerita akan mengikuti Ezra sesuai

dengan keputusan yang diambil, namun memasuki *sequence* ketiga, cerita tidak akan mengikuti Ezra dikarenakan keputusan yang diambil Ezra membuat cerita beralih pada informasi yang menyebar luas di masyarakat, dan secara tidak langsung membantu Ezra mencegah pertengkaran orang tuanya dan menemukan adiknya. Pada penyelesaian konsep *Familiar Image* tidak di terapkan karena *scene* yang dihadirkan sudah tidak termasuk kedalam Frekuensi Plot atau *scene* yang belum terlewati oleh Ezra.

DAFTAR PUSTAKA

- Biran, Misbach Yusa. *Teknis Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. 2006.
- Dancyger, Ken. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press. 2006.
- Eriyanto. Analisis Naratif: Dasar – dasar dan penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media, Jakarta: Prenamedia Grup. 2013.
- Haase, Cathy. *Acting for Film*, New York: Allworth Press. 2003
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. 2004.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 1*. DIY: Montase Press. 2008.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 2*. DIY: Montase Press. 2017.
- Proferes, Nicholas T. *Film Firecting Fundamentals*. Burlington: 30 Corporate Drive. 2008.
- Sharff, Stefan. *The Elements of Cinema*. New York: Columbia University Press. 1982.
- Sno, Herman N., dan Don H. Linszen. 1990. "The Deja Vu Experience: Remembrance of Things Past?". *The American Journal of Psychiatry*. Volume 147. No. 1587, https://www.researchgate.net/publication/20910707_The_deja_vu_experience_Remembrance_of_things_past. 17 Januari 2020