

**MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK MENDUKUNG  
PENCERITAAN TERBATAS DALAM *EDITING* FILM FIKSI  
“*TRY AGAIN*”**

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



Disusun Oleh :

Umar Syarif Yahman

1510758032

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

2020

**MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK MENDUKUNG  
PENCERITAAN TERBATAS DALAM *EDITING* FILM FIKSI  
“*TRY AGAIN*”**

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



Disusun Oleh :

Umar Syarif Yahman

1510758032

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

2020

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni :

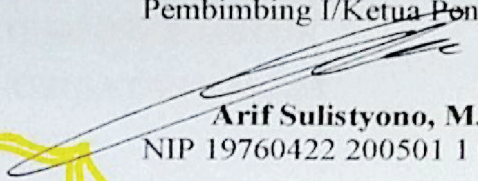
**MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK MENDUKUNG  
PENCERITAAN TERBATAS DALAM EDITING FILM FIKSI  
"TRY AGAIN"**

yang disusun oleh  
**Umar Syarif Yahman**  
NIM 1510758032

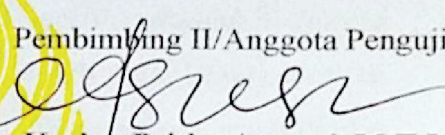
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1  
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

06 JAN 2020

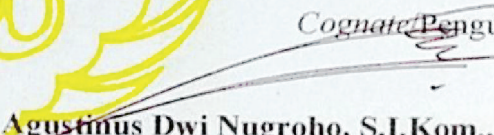
Pembimbing I/Ketua Penguji

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


Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIP 19760123 200912 2 003

Cognate/Penguji Ahli

  
**Augustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.**  
NIP 19900827 201903 1 010

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

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

Mengetahui

  
Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umar Syarif Yahman

NIM : 1510758032

Judul Skripsi : MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK  
MENDUKUNG PENCERITAAN TERBATAS DALAM  
EDITING 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 : 24 Januari 2020

Yang Menyatakan

Umar Syarif Yahman  
1510758032



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umar Syarif Yahman

NIM : 1510758032

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 MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK Mendukung Penceritaan Terbatas dalam Editing 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



1 : Umar Syarif Yahman

Yogyakarta,

Umar Syarif Yahman  
1510758032

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan keberkahan atas terselesaikannya skripsi penciptaan karya seni yang berjudul “Memanfaatkan Dimensi Temporal untuk Mendukung Penceritaan Terbatas dalam *Editing* Film Fiksi “*TRY AGAIN*”. Tak lupa juga sholawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Tulisan ini beserta karya tugas akhir menjadi wujud dari penerapan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Ilmu praktis dan ilmu teoretis yang didapat selama masa perkuliahan diaplikasikan terhadap karya film pendek untuk mengasah dan menguji pemahaman. Selain itu, tulisan beserta karya ini juga diharap bisa menjadi bahan tinjauan untuk kegiatan akademik.

Terciptanya karya ini tidak terlepas dari bantuan oleh berbagai pihak yang telah mendukung selama ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang telah memberikan dukungan berupa moral maupun materil, secara khusus kepada :

1. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Arif Sulistyono, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing I;
4. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
5. Kedua orangtua tercinta, ayahanda Sugeng Haryadi dan ibunda Nurhayati Al Buchari yang selalu mendukung, mendoakan, memberikan semangat, serta menjadi motivasi utama agar skripsi penciptaan karya seni ini bisa terselesaikan;
6. Ainul Fikri, sebagai kerabat kolektif seperjuangan dalam proses penciptaan karya tugas akhir;
7. Lina Suparyanti, selaku *support system* dan partner yang selalu mendukung;

8. Teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat: Erwin Prasetya Kurniawan, Faishal Amri, Yunalistya Sakanti Putri, Yuzakki Gilang, Swasti Renaningtyas, dan Rimandha Tasya;
9. Teman-teman distarter TV A 2015;
10. Teman-teman TV angkatan 2015;
11. Seluruh kerabat kerja film *TRY AGAIN* atas waktu, tenaga, dan pikirannya untuk ikut berpartisipasi dari awal hingga akhir proses, sehingga karya ini bisa terwujud;
12. Serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Karya tulisan ini sangat jauh dari kata sempurna. Untuk itu, perlunya kritik maupun saran dari para pembaca agar menjadi sebuah masukan yang bermanfaat di masa yang akan datang. Terima kasih.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Penulis

**Umar Syarif Yahman**

NIM: 1510758032

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Tinjauan Karya.....	3
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b> .....	<b>8</b>
A. Objek Penciptaan.....	8
B. Analisis Objek .....	9
1. Tiga Dimensi Tokoh .....	9
2. Alur Cerita.....	11
3. Penceritaan Terbatas dan Dimensi Temporal dalam <i>editing TRY AGAIN</i> .....	13
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Film Fiksi .....	15
B. <i>Editing</i> .....	16
C. Dimensi Temporal ( <i>Temporal Dimension</i> ) .....	17
D. Penceritaan Terbatas ( <i>Restricted Narration</i> ).....	18
E. <i>Curiosity</i> .....	20
F. Dimensi Waktu dalam Naratif .....	21
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b> .....	<b>23</b>
A. Konsep Penciptaan .....	23



B. Metode Penciptaan .....	39
1. Desain Program.....	39
2. Desain Produksi .....	39
C. Tahapan Penciptaan.....	40
1. Pra Produksi .....	40
2. Produksi .....	40
3. Paska Produksi .....	42
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....</b>	<b>47</b>
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	47
1. Praproduksi .....	47
2. Produksi .....	52
3. Pascaproduksi.....	57
B. Pembahasan Karya .....	60
1. Perbandingan Naskah dan <i>Editing</i> dalam Plot Film “ <i>TRY AGAIN</i> ” .....	60
2. Dimensi Temporal dalam mendukung Penceritaan Terbatas.....	71
3. Penggunaan <i>jump cut</i> dalam pembangunan suasana.....	77
4. Peran <i>Editing</i> dalam Plot Film <i>TRY AGAIN</i> .....	84
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 5.1 perubahan alur cerita antara naskah dan proses <i>editing</i> .....	61
Tabel 5.2 <i>scene</i> 2C dan <i>scene flashback</i> 2D .....	72
Tabel 5.3 <i>scene</i> 35, <i>flashback</i> Pemuda Berjaket Hitam .....	73
Tabel 5.4 <i>Scene flashback sequence</i> kedua.....	74
Tabel 5.5 <i>Scene flashback sequence</i> ketiga.....	75
Tabel 5.6 <i>Elliptical editing</i> pada <i>sequence</i> kedua.....	76
Tabel 5.7 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 6.....	79
Tabel 5.8 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 7 .....	80
Tabel 5.9 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 25 .....	81
Tabel 5.10 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 28.....	82
Tabel 5.11 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 34.....	83
Tabel 5.12 Teknik <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 33.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster serial <i>Netflix STRANGER THINGS</i> .....	4
Gambar 1.2 Poster serial <i>Netflix 13 REASONS WHY</i> .....	5
Gambar 1.3 Poster film <i>RUN LOLA RUN</i> .....	6
Gambar 4.1 bagan konsep penciptaan dalam <i>editing</i> film <i>TRY AGAIN</i> .....	23
Gambar 4.2 <i>Macbook Pro</i> yang digunakan saat <i>edit on location</i> .....	41
Gambar 4.3 <i>Hard disk</i> yang digunakan untuk menyimpan <i>file RAW</i> .....	42
Gambar 4.4 <i>Hard disk b.</i> .....	42
Gambar 4.5 <i>Hard disk a.</i> .....	42
Gambar 4.6 <i>Central Processing Unit</i> yang digunakan untuk proses <i>editing</i> .....	43
Gambar 4.7 contoh penggunaan <i>dual monitor</i> .....	44
Gambar 4.8 <i>Monitor a.</i> .....	44
Gambar 4.9 <i>Monitor b.</i> .....	44
Gambar 4.10 <i>headphone</i> yang akan digunakan dalam proses <i>editing</i> yang mempunyai fitur tambahan <i>Bluetooth 5.0</i> .....	45
Gambar 4.11 aplikasi <i>editing Adobe Premiere CC 2018</i> .....	45
Gambar 5.1 Rapat praproduksi ketiga .....	51
Gambar 5.2 Rapat praproduksi kedua ( <i>script conference</i> ) .....	51
Gambar 5.3 <i>Folder</i> materi hari pertama .....	53
Gambar 5.4 <i>Folder</i> materi hari kedua .....	53
Gambar 5.5 <i>Folder</i> materi hari ketiga .....	54
Gambar 5.6 <i>Folder</i> materi hari keempat .....	54
Gambar 5.7 <i>edit on location</i> saat proses produksi berlangsung .....	55
Gambar 5.8 ekstensi <i>PruralEyes 4</i> dalam aplikasi <i>Adobe Premiere CC 2018</i> .....	56
Gambar 5.9 <i>admin offline</i> dalam aplikasi <i>editing</i> .....	56
Gambar 5.10 <i>timeline sequence draft</i> .....	57
Gambar 5.11 tahap <i>rough-cut</i> oleh editor .....	58
Gambar 5.12 contoh <i>clip</i> yang membutuhkan visual efek .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kelengkapan formulir tugas akhir
- Lampiran 2 Skenario film *TRY AGAIN*
- Lampiran 3 Poster film
- Lampiran 4 *Cover* dan label DVD
- Lampiran 5 *Script continuity* film *TRY AGAIN*
- Lampiran 6 Poster acara *screening*
- Lampiran 7 Katalog *screening*
- Lampiran 8 Undangan *screening*
- Lampiran 9 Foto dokumentasi *screening*
- Lampiran 10 Screenshot unggahan *trailer & teaser* acara di media sosial
- Lampiran 11 Salinan buku tamu acara *screening*
- Lampiran 12 Surat pernyataan telah melakukan *screening*
- Lampiran 13 Surat telah lulus sensor dari LSF

## ABSTRAK

*Editing* dapat memperpanjang maupun mempersingkat durasi adegan. Dimensi temporal adalah dimensi waktu dalam sebuah cerita. Dimensi temporal dalam *editing* dimanfaatkan untuk mendukung penceritaan terbatas agar timbul rasa penasaran terhadap penonton. Agar penceritaan terbatas dapat tercapai, maka diperlukan pembatasan informasi.

Film *TRY AGAIN* mempunyai unsur dramatik berupa rasa penasaran yang bisa diperkuat dengan penceritaan terbatas. Tragedi hilangnya Sawa adalah salah satu kunci dalam menghadirkan rasa penasaran kepada penonton. Informasi dapat disimpan dengan memanfaatkan dimensi temporal *editing*.

Informasi dalam film dapat disampaikan melalui ruang maupun waktu. Setiap cerita dalam film memiliki dimensi waktu, sehingga pembatasan informasi bisa dilakukan dengan memanfaatkan dimensi temporal. Aspek dimensi temporal seperti *temporal order*, *temporal duration*, dan *temporal frequency* dapat mendukung penceritaan terbatas pada film *TRY AGAIN*, sehingga penonton merasa penasaran terhadap apa yang akan terjadi.

Kata Kunci: *Editing*, Dimensi Temporal, Penceritaan Terbatas.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Film adalah salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan. *TRY AGAIN* adalah film bergenre drama-komedi yang menceritakan tentang Ezra yang mencari adiknya, Sawa. Selain mencari Sawa yang hilang, Ezra juga harus membatalkan pertengkaran kedua orangtuanya. Film ini memiliki alur non-linear dan cerita mengikuti karakter tokoh utama (*character driven*). Bila cara penyampaiannya tepat, maka pesan yang akan diterima oleh penonton akan mudah diterima. Untuk membuat penonton tertarik dalam mengikuti cerita, ada teknik yang bisa digunakan yaitu teknik bertutur menggunakan penceritaan terbatas.

Setiap film memiliki cara bertuturnya masing-masing sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam film *TRY AGAIN*, informasi tentang hilangnya Sawa dan siapa Pemuda Berjaket Hitam menjadi kunci dalam menjaga keunikan cerita yang dibangun. Cerita yang dibawakan menjadi tidak menarik lagi apabila informasi tentang keberadaan Sawa dan informasi tentang Pemuda Berjaket Hitam terungkap di awal cerita. Hal tersebut terjadi karena penonton sudah dapat menebak akhir dari cerita dalam film *TRY AGAIN*. Berbeda halnya ketika cerita mengikuti tokoh utama yaitu Ezra, informasi tentang hilangnya Sawa dan siapa sosok Pemuda Berjaket Hitam dapat ditutupi.

Proses *editing* adalah tahap kreatif akhir dalam membangun cerita final. Menurut Himawan, terdapat 4 aspek yang dapat dimanfaatkan dalam membangun cerita di proses *editing*, yaitu aspek grafik (visual), aspek ritmik (durasi), dimensi spasial (ruang), dan dimensi temporal (waktu) (Pratista 2017, 172). *Editing* dapat memanipulasi waktu dengan memanfaatkan dimensi temporal yang terdapat dalam film. Struktur cerita dalam film dapat berubah dalam *editing* dengan memanfaatkan dimensi temporal. Sebuah film yang alurnya linear dapat dijadikan non-linear dalam *editing* apabila cerita dalam film dirasa kurang efektif jika menggunakan alur linear, begitu sebaliknya. Dimensi temporal dapat dimanfaatkan untuk membatasi

informasi yang akan diterima oleh penonton di awal cerita dan diberikan jawaban di akhir cerita.

Penceritaan terbatas dalam film *TRY AGAIN* akan berhasil dengan memanfaatkan dimensi temporal karena informasi yang akan disampaikan akan dibatasi hingga membuat penonton menjadi penasaran akan akhir dari cerita. Informasi tentang keberadaan Sawa dan sosok Pemuda Berjaket Hitam akan dibatasi dan akan dibuka di akhir cerita dengan menggunakan teknik yang ada dalam dimensi temporal, contohnya adalah teknik *elliptical editing* dan *flashback*.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Film *TRY AGAIN* mempunyai alur pengulangan sebanyak tiga kali. Pengulangan ini adalah representasi dari sistem game ketika pemain kalah akan mengulang ke titik balik yang sudah ditentukan. Tema cerita yang diangkat dari film ini adalah keluarga dengan genre drama-komedi. Salah satu hal yang menarik dari film *TRY AGAIN* adalah hilangnya Sawa yang diduga diculik oleh seorang pemuda misterius, padahal Sawa sedang mengantarkan pemuda misterius tersebut ke rumah Pak Dukuh. Cerita dapat ditebak dan sudah tidak menarik lagi apabila informasi ini telah diketahui oleh penonton.

Setelah membaca dan menganalisis naskah, serta melihat materi *editing* yang telah ada, dimensi temporal dalam *editing* cocok untuk dimanfaatkan dan diterapkan dalam film *TRY AGAIN*. Waktu dalam cerita butuh dimanipulasi agar tidak seperti waktu yang sebenarnya. Contoh seperti: di dalam naskah kejadian pertama berlangsung selama 30 menit dan kejadian kedua selama 15 menit. Sangat tidak mungkin jika kedua kejadian tersebut terjadi seperti apa yang ada pada naskah.

Selain memanipulasi waktu, ada kelebihan lain yang dapat dieksplorasi dari pemanfaatan dimensi temporal *editing*, yaitu memaksimalkan bentuk penceritaan terbatas. Saat memanipulasi waktu film dalam *editing*, ada informasi berupa ruang dan waktu yang akan dibuang atau bisa jadi informasi tersebut disimpan dan dikeluarkan pada saat yang tepat. Peluang inilah yang dimanfaatkan dari dimensi temporal menjadi bentuk penceritaan terbatas.

Informasi keberadaan Sawa dan sosok Pemuda Berjaket Hitam dapat disimpan dan diberikan kepada penonton di penghujung cerita. Ketika informasi Pemuda Berjaket Hitam yang sedang mencari sinyal diberikan saat awal cerita, maka penonton tidak akan mempunyai perasaan curiga terhadap pemuda tersebut saat Sawa hilang di atas bukit. Begitupun dengan kehilangan Sawa di atas bukit, jika penonton lebih dulu tau bahwa Sawa pergi menemani Pemuda Berjaket Hitam ke rumah Pak Dukuh, maka penonton tidak akan mempunyai rasa ingin tahu dan tidak tertarik mengikuti perjuangan Ezra untuk mencari Sawa.

### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari karya film fiksi ini yang berjudul *TRY AGAIN* adalah :

1. Membuat film yang bertemakan *game*.
2. Memberikan pandangan lain dari *editing* bahwa *editing* adalah proses kreatif, tidak hanya teknis.
3. Membuat karya film yang memanfaatkan dimensi temporal *editing* dalam mendukung penceritaan terbatas untuk memberikan rasa ingin tahu terhadap penonton.

Sedangkan manfaat yang ingin diberikan dari karya ini adalah :

1. Penonton mempunyai kedekatan dalam mengikuti cerita, khususnya anak dan remaja.
2. Pembaca akan mengetahui bahwa peran editor tidak serta merta untuk menyatukan gambar, tetapi juga editor menceritakan kembali dalam bentuk audio-visual.
3. Dapat dijadikan sebuah referensi akademis dalam memanfaatkan dimensi temporal *editing* pada film.

### D. Tinjauan Karya

#### 1. Serial *Netflix STRANGER THINGS*

*STRANGER THINGS* adalah serial yang dikeluarkan oleh layanan *streaming Netflix* pada tahun 2016 sebanyak 8 episode. Serial ini bercerita tentang kejadian aneh di sebuah kota fiksi yang bernama Hawkins dengan *setting* tahun 1980an.



Cerita serial ini mengambil sudut pandang sekelompok anak kutu buku yang berjumlah empat orang, yaitu Mike, Lucas, Dustin dan Will. Pada suatu malam, Will hilang secara misterius setelah bermain bersama teman-temannya. Hal “asing” pun terjadi setelah tragedi kehilangan Will di kota tersebut. Serial ini disutradarai oleh Matt dan Ross “*the Duffer Brothers*”. Serial ini bergenre *Sci-Fi* dan horror dengan masing-masing episode berdurasi sekitar 50 menit.



Gambar 1.1 Poster serial *Netflix STRANGER THINGS*

*STRANGER THINGS* juga menerapkan bentuk penceritaan tertutup. Misteri kehilangan Will dalam serial ini membuat rasa penasaran terhadap penonton, kemudian penonton akan menebak-nebak apa yang terjadi kepada Will. Selain itu, hal “asing” yang ada di kota Hawkins juga membuat penonton penasaran dan menantikan apa yang akan terjadi selanjutnya.

Film *TRY AGAIN* mempunyai formulasi yang sama dalam membangun penceritaan terbatas untuk membatasi informasi peristiwa hilangnya Sawa dan apa yang sedang terjadi kepada Ezra. Film *TRY AGAIN* juga akan membatasi informasi tentang hilangnya Sawa seperti kejadian hilangnya Will. Selain itu, beberapa teknik *editing* seperti *graphical match* dan *beat cut* dalam serial ini juga akan diterapkan di film *TRY AGAIN* sebagai alternatif dalam *elliptical editing* dan juga untuk membangun situasi tegang.

## 2. Serial *Netflix 13 REASONS WHY*

*13 REASONS WHY* adalah serial yang dikeluarkan oleh layanan *streaming Netflix*. Seperti judulnya, serial ini memiliki jumlah total 13 episode dalam satu musimnya dengan durasi tiap episode kurang lebih 60 menit. Serial ini bercerita tentang Hannah Baker, seorang siswi yang bunuh diri akibat perundungan yang terjadi padanya. Setelah kematiannya, Clay Jensen menerima sebuah kotak berisikan kaset yang menceritakan 13 alasan mengapa Hannah Baker memutuskan untuk bunuh diri. Saat Clay sedang mendengarkan kaset yang dia mainkan, terdapat adegan *flashback* diiringi oleh suara Hannah yang sedang bercerita. Setiap satu episode akan menceritakan tentang seseorang dan apa yang dilakukan oleh seseorang tersebut sehingga menjadi salah satu alasan mengapa Hannah memilih untuk mengakhiri hidupnya.



Gambar 1.2 Poster serial *Netflix 13 REASONS WHY*

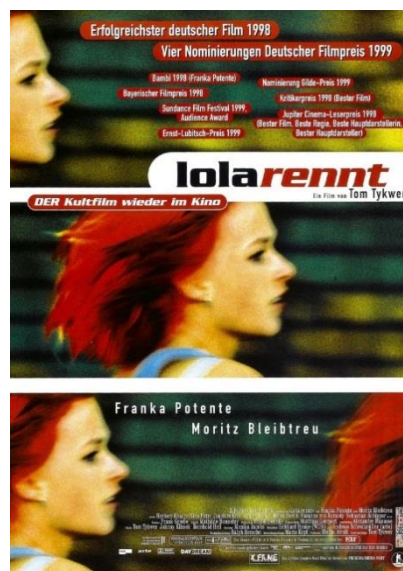
Serial ini juga menggunakan bentuk penceritaan tertutup dalam menyampaikan ceritanya. Penonton dibuat penasaran dan menebak-nebak tentang apa yang terjadi kepada Hannah dan siapa pelaku utamanya. Ada dua sudut pandang penceritaan dari serial ini, yaitu kisah Hannah dari sudut pandang Hannah sendiri dan kisah Hannah dari sudut pandang Clay. Dimensi temporal dimanfaatkan dalam

serial ini dengan menggunakan teknik *flashback* untuk menggiring penonton dalam menebak siapa pelakunya melalui sudut pandang Clay.

Film *TRY AGAIN* menerapkan teknik yang sama dalam menutupi karakter Pemuda Berjaket Hitam dalam menggiring opini penonton bahwa dialah yang menculik Sawa melalui sudut pandang Ezra dengan teknik *flashback*.

### 3. *RUN LOLA RUN*

Film ini disutradari oleh sineas Jerman, Tom Tykwer pada tahun 1998. *RUN LOLA RUN* menceritakan tentang sepasang kekasih bernama Lola dan Manni yang berjuang untuk mengganti uang yang awalnya akan disetor kepada atasan mereka.



Gambar 1.3 Poster film *RUN LOLA RUN*

Akan tetapi saat di perjalanan uang tersebut tertinggal di kereta dan diambil oleh seorang gelandangan. Jika dalam 20 menit Lola tidak menghampiri Manni, maka Manni akan merampok sebuah supermarket yang berada di dekat telepon umum saat Manni menelpon Lola. Dalam perjalanan Lola menuju Manni, ada banyak rintangan dan kemungkinan yang terjadi sebanyak tiga kali. Setiap pengulangan kejadian, akan ada perbedaan tindakan yang dilakukan oleh Lola.

Menggunakan pola dan alur cerita yang sama, film *TRY AGAIN* juga memiliki tiga kali pengulangan kejadian. Jenis plot yang digunakan adalah *frequency plot*.

Ada beberapa adegan detail sebagai penanda bahwa kejadian yang terjadi adalah sebuah pengulangan. Disamping itu, film ini menjadi rujukan dalam pembangunan mood dengan menggunakan gaya *editing alternative to continuity*. Beberapa adegan dalam film *RUN LOLA RUN* menggunakan teknik *jump cut* dalam pembangunan suasana panik dan tergesa-gesa. Film *TRY AGAIN* akan menggunakan metode yang sama dalam membangun suasana panik dan gelisah.