ARTIKEL JURNAL

PENGGUNAAN *FLASHBACK* UNTUK MEREPRESENTASIKAN TRAUMA TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK "ZONA MERAH"

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

Disusun oleh
Akmala Fakhri Ramadhan
NIM: 1610149132

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

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENGGUNAAN FLASHBACK UNTUK MEREPRESENTASIKAN TRAUMA TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM PENDEK "ZONA MERAH"

Akmala Fakhri Ramadhan

Nanang Rakhmad Hidayat

Lilik Kustanto

Jurusan Film & Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Yogyakarta Telp. (0274) 318047

ABSTRACT

Film can be defined as a medium to tell a story thorugh visual and auditive. Every film director has it's own distinct way to tell the story, one of them is by using flashback. In general, flashback can be defined as a portion of a story that tells a story from the past. Some theories supports that flashback can be used by the director as a narrative style not only to tell a story but also as a representation of the character's psychological condition

This film tells a story about the struggle of a man in facing his own trauma in order to survive. "Zona Merah" *is a sci-fi film set in a dystopian world where a virus has turns people into zombies. In the film, the main character has a traumatic past that leads the idealism of the main character in killing the zombies.*

The directing style in this film will using the flashback method in order to visualize the trauma of the main character. These flashback moments will be established by the order of the shots, the actors' blocking, the expression and the using of point of view shots. These flashbacks will become the way in how the filmmaker tells the story to the audience.

Key words: film, flashback, directing, representation of trauma.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Film bisa dipahami sebagai sarana bercerita melalui medium visual dan auditif. Setiap sutradara film memiliki gaya bertutur dalam menyampaikan ceritanya, salah satunya dengan menggunakan *flashback*. Secara umum, *flashback* dapat dipahami sebagai sebagian porsi cerita yang menceritakan sebuah kejadian di masa lampau. Berdasarkan teori yang mendukung, *flashback* bisa digunakan oleh sutradara sebagai gaya bertutur tidak hanya untuk menyampaikan sebuah kisah melainkan juga untuk merepresentasikan keadaan psikologis sang tokoh.

Karya ini menceritakan sebuah kisah perjuangan seseorang dalam menghadapi traumanya untuk bertahan hidup. Zona Merah merupakan sebuah karya film dengan genre fiksi ilmiah berlatarkan dunia distopia akibat serangan wabah virus zombi. Diceritakan sang tokoh utama mengalami sebuah kejadian traumatis yang mengakibatkan dirinya trauma hingga membentuk idealisme sang tokoh utama terhadap pandangannya dalam membunuh zombi.

Gaya penyutradaraan dalam film ini akan menerapkan metode *flashback* dengan tujuan untuk merepresentasikan trauma sang tokoh utama. Momen-momen *flashback* ini dibangun melalui rangkaian *shot* yang disusun, *blocking* pemain, arahan ekspresi pemain dan penggunaan sudut pandang *point of view shot*. Penggunaan kilasan-kilasan gambar traumatis sang tokoh utama ini akan membangun motivasi sang tokoh serta menjadi sarana penceritaan sang pembuat film kepada para penonton.

Kata Kunci: film, *flashback*, penyutradaraan, representasi trauma

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk hidup yang dibekali akal sehat oleh Yang Maha Esa, manusia dibekali sebuah kemampuan untuk mengingat peristiwa yang dialaminya. Ingatan yang dimiliki manusia ini bisa merupakan ingatan menyenangkan dan juga ingatan menyedihkan. Keadaan ini dapat menimbulkan berbagai macam pengaruh terhadap perilaku manusia. Ingatan yang menyenangkan dapat memberikan kebahagiaan, sebaliknya ingatan yang menyedihkan dapat memberikan kesedihan hingga gangguan lainnya seperti trauma. Trauma sendiri tidak timbul hanya karena ingatan menyedihkan melainkan timbul pada tahap sebuah ingatan akan peristiwa penting. Trauma dapat memberikan efek dan pengaruh berbeda-beda terhadap manusia. Terkadang trauma dapat mengganggu kehidupan sosial seseorang seperti mengakibatkan pengidapnya menjadi penakut atau tidak percaya diri.

Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berinteraksi terhadap satu sama lain. Secara langsung maupun tidak langsung, manusia membutuhkan manusia yang lain dalam bertahan hidup. Namun, terkadang dalam berinteraksi sosial, manusia satu dengan yang lain masih memiliki sifat buruk. Sifat-sifat seperti egois, serakah hingga mengambil hak orang lain masih sering terjadi. Perilaku ini terjadi pada berbagai macam lapisan masyarakat di sekitar kita. Mulai dari orang-orang dengan pendapatan rendah hingga orang-orang dengan kemampuan besar seperti para pejabat. Hal ini sangat disayangkan mengingat hidup seorang manusia secara langsung maupun tidak bergantung pada manusia lain. Keadaan ini melatarbelakangi dalam penciptaan karya film ini.

Penggunaan teknik flashback ini lebih merujuk kepada pembangunan adegan serta susunan shot-shot yang ada pada film ini. Shot-shot ini merepresentasikan trauma yang dialami sang tokoh. Trauma ini juga yang akan membangun motivasi tokoh dalam mengambil tindakan pada cerita. Hal ini dianggap menjadi teknik yang cocok karena peranannya yang merupakan gambaran-gambaran kejadian yang dialami langsung oleh sang tokoh utama. Eksposisi kilasan-kilasan gambaran ingatan traumatis sang tokoh utama akan menguatkan motivasi dan membangun hubungan sebab akibat kepada adegan yang diambil oleh sang tokoh. Ingatan traumatisnya itu pula yang juga akan melahirkan suatu pandangan sang tokoh utama dalam melihat dunia yang Ia hadapi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Penggunaan *flashback* dalam film ini terinspirasi dari beberapa karya film Hollywood yang menggunakan teknik serupa. Salah satunya dari film yang disutradarai Lynne Ramsay berjudul "You Were Never Really Here". Film yang merupakan adaptasi buku ini menggunakan teknik *flashback* untuk menggambarkan trauma sang tokoh utama. Ia memberikan eksposisi kilasan-kilasasn traumatis sang tokoh utama. Hal ini muncul secara tiba-tiba tanpa ada transisi yang halus, tidak seperti beberapa film yang menggunakan transisi saat akan menuju bagian *flashback* pada film. Penggunaan teknik ini sangat terasa membangun sebuah kondisi tertentu pada psikologis sang tokoh utama dibandingkan hanya untuk membangun naratif, seperti menceritakan secara jelas sebuah kejadian di masa lalu. Penggunaan *unanaunced flashback* ini yang kemudian menjadi ide untuk penerapan teknik *flashback* pada film ini.

Beberapa teori psikologis yang membahas trauma menggambarkan bahwa trauma muncul seperti kilasan-kilasan yang mengganggu. Biasanya, ingatan-ingatan traumatis ini sangat mengganggu hingga mempengaruhi tindakan yang akan diambil oleh seseorang. Selain itu, ingatan traumatis ini juga akan memberikan reaksi tertentu terhadap orang yang mengalaminya. Berbeda seperti ingatan biasa, ingatan traumatis mengganggu orang yang mengalaminya hingga orang tersebut tidak bisa berfikir logis, dalam artian akan susah bagi seseorang untuk berfikir terang jika mengalami trauma tersebut. Pemahaman ini yang juga menjadi inspirasi dalam mengeksplorasi cara bercerita dalam medium film. Pemahaman ini dianggap akan cocok dengan film ini dengan tujuan memberikan gambaran yang dapat membangun motivasi tokoh dalam alur cerita.

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan penciptaan karya ini antara lain:

a. Menjadi salah satu syarat kelulusan menempuh studi Strata 1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
b. Menciptakan karya film yang menerapkan *flashback* untuk merepresentasikan trauma tokoh utama
c. Membangun motivasi tokoh utama melalui sudut pandang yang dimilikinya.
d. Memberikan gambaran kondisi orang yang memiliki permasalahan traumatis.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Manfaat penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

a. Akademis

1) Memberikan pengetahuan bahwa penggunaan teknik *flashback* bisa diterapkan sebagai gaya bertutur dalam menggambarkan kondisi psikologis seorang tokoh.

2) Menjadi referensi dalam mengolah teknik *flashback* untuk membangun sebuah adegan

b. Non akademis

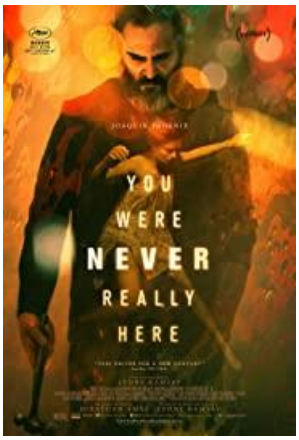
1) Mempermudah penonton untuk memahami kondisi psikologis sang tokoh utama

2) Penonton dapat memiliki gambaran konflik batin yang dialami sang tokoh utama.

3) Bisa mendapatkan rasa empati terhadap orang-orang yang memiliki trauma.

TINJAUAN KARYA

1.



Gambar 1. Poster film "You Were Never Really Here"

Judul: You Were Never Really Here

Sutradara: Lynne Ramsay

Genre: *Crime*, drama, misteri, *thriller*

Tahun rilis: 2017

2.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 2. Poster film “Memento”

Judul: Memento

Sutradara: Christopher Nolan

Genre: *Mystery, Thriller*

Tahun rilis: 2000

3.

Gambar 3. Poster film “Doctor Sleep”

Judul: Doctor Sleep

Sutradara: Mike Flanagan

Genre: Drama, Fantasi, Horor, *Thriller*

Tahun rilis: 2019

4.

Gambar 4. Poster *video game* “The Last of Us”

Judul: The Last of Us

Sutradara: Neil Druckmann

Genre: *Action, Drama, Sci-fi,*

Tahun rilis: 2019

SINOPSIS

Ardi adalah salah satu orang yang selamat dari serangan wabah pandemi virus misterius. Virus ini menyebar dan menyerang makhluk hidup, terutama manusia. Virus ini dapat menyebabkan manusia menjadi kanibal yang tidak dapat dikendalikan, orang-orang menyebutnya sebagai zombi. Pandemi ini membuat dunia mengalami krisis. Mulai dari krisis makanan, tempat tinggal, hingga krisis moral.

Ardi menghabiskan hari-harinya dengan bertahan hidup seorang diri di rumah. Ia makan, membaca buku, dan melakukan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

sedikit bersih-bersih. Ardi adalah seorang mantan jurnalis. Dirinya kehilangan pekerjaan setelah wabah misterius ini menyebar dan membuat dunia mengalami krisis. Ardi memiliki sorang istri Bernama bunga, namun sayang, Ia sudah lama ditinggal Istrinya akibat virus yang menyerang ini. Kejadian tersebut membuatnya memiliki trauma yang menyebabkannya enggan untuk membunuh zombi.

Setiap dua hari seminggu dirinya mendapatkan jatah makanan yang diberikan secara rutin oleh petugas pengantar makanan. Namun, selama delapan hari makanan itu tidak kunjung datang hingga akhirnya pada suatu hari Ia mengalami kekurangan stok makanan. Secara rutin dirinya berusaha menghubungi ke pihak petugas menggunakan telepon satelit untuk menanyakan informasi akan tidak datangnya makanan tersebut. Namun, panggilanya kerap tidak terhubung. Terpaksa, Ardi harus bertahan hidup dengan persediaan yang seadanya.

Pada suatu hari, seorang pria bernama Rama mengetuk pintu rumahnya. Ia datang untuk meminta pertolongan. Dirinya mengalami luka parah berupa patah tulang. Ardi tidak mempercayainya di awal karena Ia berusaha untuk tidak memiliki kontak dengan orang yang tidak dikenal. Pria tersebut mengaku sebagai seorang petugas makanan. Ia menanyakan apakah Ardi memiliki akses radio. Dirinya menjanjikan Ardi untuk membantu perihal masalah kekurangan stok makanan. Awalnya Ardi ragu untuk menolongnya, namun karena dirinya merasa tidak memiliki banyak pilihan dirinya akhirnya mau menolong Rama.

Dengan peralatan seadanya, Ardi membantu menyembuhkan luka Rama. Saat mereka berlindung, terdengar seperti ada suara benda jatuh dari luar. Ternyata ada zombi yang sudah mengintai Rama. Belum selesai menyembuhkan lukanya, Rama menyuruh untuk bersembunyi. Ardi membantu Rama untuk bersembunyi di kamar mandi. Ardi bergegas untuk mengunci pintu, namun terlambat. Zombi masuk tersebut menyerang Ardi. Ardi tidak berani membunuh zombi tersebut karena ia meyakini zombi adalah korban dan menjadi zombi bukanlah pilihan mereka. Ternyata, zombi tersebut adalah teman Ardi bernama Agus. Ia semakin tidak tega untuk membunuhya. Rama kemudian menolong Ardi dengan mempertaruhkan nyawanya. Menggunakan pistol yang dimilikinya, Ia berhasil membunuh zombi tersebut.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Ardi kemudian percaya kepada Rama karena telah menolong hidupnya, Ia kemudian kembali menyembuhkan lukanya. Setelah lukanya diatasi, Ardi memberikan Rama akses telepon untuk memberikan informasi stok makanan. Ternyata Rama malah menghubungi keluarganya. Rama memberi kabar kepada keluargnya bahwa Ia tidak akan selamat.

Ardi terkejut saat Rama mengungkapkan bahwa ternyata daerahnya akan dibom. Rama mengungkapkan bahwa pasokan makanan tidak kunjung datang karena pemerintah telah memutus jalur distribusi. Rama akhirnya mengaku bahwa Ia merupakan seorang sukarelawan yang mencoba membantu untuk membawa penduduk pergi, namun ia tertinggal oleh regunya dan mengira sudah tidak ada waktu. Di saat itu Rama telah putus asa. Kemudian ada zombi lain yang menyerang mereka. Paham akan dirinya tidak akan bertahan lama, Rama mencoba menghalang zombi tersebut agar Ardi bisa membunuhnya menggunakan pistol yang sebelumnya Rama letakan di meja. Ardi berusaha membunuh zombi tersebut, namun Ia kembali teringat akan traumanya. Ardi terdiam hingga akhrinya Rama tidak selamat dari serangan zombi tersebut. Merasa menyesal, akhirnya Ardi memberanikan diri untuk menarik pelatuk dan membunuh zombi tersebut. Namun sayang, ternyata tidak ada peluru dalam pistol tersebut.

Ardi berlari keluar rumah. Tiba-tiba muncul sekumpulan orang menembaki zombi tersebut. itu merupakan sukarelawan regu Rama. Ardi kemudian diselamatkan oleh para relawan tersebut, cukup waktu bagi mereka untuk akhirnya pergi sebelum bom jatuh dan memusnahkan mereka.

TIGA DIMENSI TOKOH

1. **Ardi (27)**

   a. Fisiologis:

   Berjenis kelamin Laki-laki. Memiliki postur tubuh agak kurus dengan tinggi 170cm dan berat 55kg. Berkulit sawo matang dan memiliki karakter rambut yang kaku.

   b. Sosiologis :

   Merupakan seorang mantan jurnalis. Ia merupakan seorang suami dari mendiang istrinya bernama Bunga.

   c. Psikologis :

   Bersifat baik dan ramah. Seorang yang penakut dan mudah percaya. Dirinya mengalami trauma yang kerap kali menghantui dirinya.

2. **Rama (35)**

   a. Fisiologis :

   Merupakan seorang laki-laki dengan postur tubuh yang proporsional.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Memiliki tinggi 170cm dengan berat badan 60kg. Memiliki kulit sawo matang dan memiliki karakter rambut yang lurus. Kakinya mengalami luka parah sehingga membutuhkan bantuan orang lain.

b. Sosiologis :

Merupakan seorang relawan penyelamat yang mengaku seorang petugas. Merupakan seorang bapak dari sebuah keluarga kecil.

c. Psikologis :

Bersifat licik namun pemberani. Tidak segan melakukan apapun untuk bertahan hidup.

3. Bunga (27)

a. Fisiologis :

Seorang perempuan dengan tubuh proporsional. Memiliki tinggi 165cm dengan berat 55kg. Memiliki warna kulit yang cerah dengan rambut yang lurus. Sedang hamil dengan umur kandungan empat bulan. Dirinya diduga telah terkena virus zombi dan membuat penampilannya menjadi pucat.

b. Sosiologis :

Dulunya merupakan seorang ibu rumah tangga, dirinya merupakan istri dari Ardi.

c. Psikologis :

Bersifat ramah dan lembut.

4. Agus & Zombie Agus (35)

a. Fisiologis :

Seorang pria dengan tinggi 179cm dan berat 60kg. memiliki kulit dengan warna sawo matang dan memiliki karakter rambut kaku.

b. Sosiologis :

Dulunya merupakan seorang pemilik warung yang merupakan teman lama Ardi.

c. Psikologis :

Dirinya merupakan sebuah zombi yang agresif. Zombi yang agresif dan memiliki kemampuan untuk melacak mangsanya.

KONSEP KARYA

Penyutradaraan dalam film ini akan menerapkan teknik *flashback* dalam bertutur dan dalam membangun adegan. Dalam naskah, di ceritakan sang tokoh utama mengalami beberapa momen dimana Ia teringat akan traumanya. Menjadi tugas seorang sutradara untuk menerjemahkannya ke dalam bentuk visual, maka digunakanlah teknik *flashback* ini. Penggunaan teknik *flashback* ini akan lebih digunakan untuk membangun motivasi sang tokoh utama alih-alih digunakan untuk menceritakansebuah alur cerita.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pada naskah, adegan itu berada pada **Scene 1**. Diceritakan bahwa pada saat itu, Ardi menyaksikan istrinya Bunga dibunuh oleh seseorang di depan matanya. Bunga dibunuh karena diduga sudah terpapar virus zombi. Kejadian inilah yang akan digunakan sutradara dalam membangun motivasi sang tokoh utama di sepanjang film.

No. Scene	Keterangan Adegan
3	Di dalam pikirannya terlintas akan bagaimana bahayanya dunia luar yang sudah berubah.
4	Pada saat Ia sudah mencapai pada halaman akhir, terlihat ada catatan kecil yang menunjukkan bahwa buku tersebut merupakan pemberian mendiang Istrinya. catatan itu bertuliskan: "JANGAN CAPEK YA HIDUP BARENG AKU :) -BUNGA" Ia merindukan sosok istrinya.
6	Ardi bergerak menjauh dari zombi tersebut . Ia hanya berdiri terdiam. Ia bingung bagaimana untuk menghadapinya. Sekilas Ia mengalami trauma akan suatu kejadian yang pernah Ia alami. Ardi merasa panik . Ia tidak tega membunuh orang yang dia kenal meskipun telah menjadi zombi.
	Terdengar suara letupan pistol. Ardi kembali teringatakan kejadian yang pernah Ia alami.
10	yang terpajang di meja kerjanya. Ia kembali teringat akan kejadian yang pernah Ia alami yang hingga membuatnya mengalami trauma. Ardi kemudian teringat kembali tentang
11	PISTOL itu kearah Zombi itu . Ardi merasa ragu . Kemudian ia kembali teringat akan sosok istrinya yang sudah menjadi zombi. Ardi sangat takut untuk menarik pelatuknya.

Tabel 1. Keterangan adegan traumatisArdi

Penerapan flashback juga akan diterapkan pada adegan saat Ardi dihadapi sebuah sosok zombi yang merupakan teman lamanya, Agus. Dalam naskah dijelaskan bahwa Ardi teringat akan sosok teman lamanya itu. Penerapan flashback ini akan diterapkan dengan penambahan adegan. Adegan tersebut merupakan kejadian saat Agus masih merupakan seorang yang normal.

No. Scene	Keterangan Adegan
6	menggenggam PISAU tersebut, Ia kemudian menghadap ke arah zombi tersebut dan bersiap untuk menyerangnya. Akan tetapi, ia malah teringat seseorang. Ternyata zombi tersebut merupakan teman lamanya.
8	menggunakan PLASTIK SAMPAH BESAR. Ia merasa menyesal dengan apa yang terjadi. Ia merasa menyesal melihat orang yang Ia kenal harus mengalami musibah ini.

Untuk menambahkan kesan traumatis yang dialami Ardi, akan ditambahkan satu *shot* yang dalam naskah tidak diberikan keterangan bahwa Ardi tidak mengalami trauma, melainkan hanya panik. Namun penambahan *shot* ini dianggap cocok untuk membangun karakter Ardi dalam perjuangannya dalam melawan traumanya untuk menolong Rama yang sedang dalam masalah.

No. Scene	Keterangan Adegan
11	Dengan panik, Ardi mengambil PISTOL tersebut dan menodongkan PISTOL itu kearah Zombi itu . Ardi merasa ragu . Kemudian ia kembali teringat akan sosok istrinya yang sudah menjadi zombi. Ardi sangat takut untuk menarik pelatuknya.

Tabel 2. Keterangan adegan penambahan *flashback*

PEMBAHASAN KARYA

Penggunaan *flashback* pada karya ini ada pada setiap adegan dimana sang tokoh utama dihadapi situasi yang memicu ingatan traumatisnya. Ingatan traumatis ini muncul dalam bentuk kilasan-kilasan gambar.

1. Scene 3

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Urutan *Shot*	*Shot*
1	
2	
3	
Keterangan Adegan	
Di dalam pikirannya terlintas akan bagaimana bahayanya dunia luar yang sudah berubah.	

Tabel 3. Adegan dengan *flashback* pada scene 3

Pada adegan ini, diceritakan Ardi sedang memasak air sambil menatap keluar jendela. Dalam naskah diceritakan Ardi merasa takut dengan dunia luar. Adegan ini dibawa dengan pertama shot ke arah Ardi dengan ukuran *medium close up* dengan diberikan *slow zoom in*. Hal ini dengan tujuan untuk ingin mendekatkan objek ke penonton. Kemudian dilanjutkan dengan *point of view shot* Ardim yaitu jendela. Lagi, *shot* ini diberikan *slow zoom in* untuk membangun kesan mendekatkan objek ke arah penonton. Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *flashback* berupa mulut Bunga yang sudah menjadi zombi. Mulut Bunga yang sudah berdarah dan tidak seperti orang normal pada umumnya membangun kesan traumatis serta rasa takut Ardi akan dunia luar. Hal ini membangun motivasinya untuk tidak berinteraksi dengan dunia luar.

2. Scene 4

Urutan *shot*	*Shot*
1	
2	
3	
Keterangan Adegan	
Pada saat Ia sudah mencapai pada halaman akhir, terlihat ada catatan kecil yang menunjukkan bahwa buku tersebut merupakan pemberian mendiang Istrinya. catatan itu bertuliskan: "JANGAN CAPEK YA HIDUP BARENG AKU :) -BUNGA" Ia merindukan sosok istrinya.	

Tabel 4. Adegan dengan *flashback* pada scene 4

Pada adegan ini diceritakan Ardi sedang membaca buku pemberian mendiang istrinya. Adegan ini dibawa dengan dimulai dengan *shot close up* wajah Ardi. Kemudian dilanjutkan dengan *point of view shot* Ardi, yaitu buku beserta catatan kecil Bunga. *Shot* ini diberikan pergerakan *slow zoom in*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dengan tujuan untuk membangun kesan mendekatkan objek kepada penonton. Hal ini dipilih karena objek tersebut memiliki kesan personal dengan sang tokoh. Rangkaian *shot* kemudian dilanjutkan dengan *shot extreme close up* mata Bunga yang sudah menjadi zombi. Catatan tersebut mengingatkan Ardi terhadap sosok istrinya, namun karena istrinya sudah menjadi zombi, dirinya semakin takut akan akibat dari serangan zombi.

3. Scene 6

Urutan *Shot*	*Shot*
1	
2	
3	
Keterangan Adegan	
Saat sudah menggenggam PISAU tersebut , Ia kemudian menghadap ke arah zombi tersebut dan	

Tabel 5. Adegan dengan *flashback* pertama pada scene 6

Pada *scene 6* diceritakan bahwa Ardi harus menghadapi sosok zombi yang masuk kedalam rumahnya. Rangkaian *shot* dimulai dengan *point of view shot* Ardi saat melihat sosok zombi tersebut. Selanjutnnya dilanjutkan dengan *medium close up shot* wajah Ardi. *Shot* ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi sang tokoh saat dirinya melihat sosok zombie tersebut. Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *point of view shot* Ardi saat dirinya masih bercengkrama dengan temannya, Agus. *Shot* ini merupakan sebuah *flashback* momen ketika Ardi masih berinteraksi dengan kawan lamanya itu.

Urutan *shot*	*Shot*
1	
2	
3	
Keterangan adegan	
Ia hanya berdiri terdiam. Ia bingung bagaimana untuk menghadapinya. Sekilas Ia mengalami trauma akan suatu kejadian yang pernah Ia alami	

Tabel 6. Adegan dengan *flashback* kedua pada scene 6

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Masih dalam *scene 6*, diceritakan Ardi teringat akan kejadian yang pernah ia alami saat dirinya menghadapi zombi Agus. *Shot* diawali dengan *medium full shot* dengan *low angle* untuk memberikan kesan dominasi dan kekuatan yang dimiliki zombi Agus terhadap Ardi. Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *medium close up shot* ekspresi Ardi. Sosok zombi Agus juga mengingatkan dirinya terhadap mendiang istrinya yang terserang virus zombi. Kemudian munculah *flashback*, sebuah *point of view shot* momen dimana dirinya melihat orang terdekatnya terancam dibunuh karena virus zombi yang menyerangnya. Keadaan ini membuat Ardi semakin takut untuk membunuh zombi Agus.

Urutan *shot*	*Shot*
1	
2	
3	
4	
Keterangan adegan	
Terdengar suara letupan pistol. Ardi kembali teringatakan kejadian yang pernah Ia alami.	

Tabel 7. Adegan dengan *flashback* ketiga pada scene 6

Rama mendobrak pintu kamar mandi sambil menodongkan pistolnya ke arah zombi Agus. Dirinya mengalihkan perhatian zombi tersebut dari Ardi. *Shot* ini dibawa dengan *low angle shot* untuk memberikan kesan kekuatan dan dominasi yang dimiliki Rama di situasi ini. Pada adegan ini, Rama memiliki kekuatan dan keberanian untuk berkorban dan membunuh zombi itu.

Shot dilanjutkan dengan *over shoulder shot* yang memperlihatkan zombi Agus teralihkan perhatiannya dan berbelok untuk menyerang Rama. Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *medium full shot* yang memperlihatkan Ardi dan zombi Agus yang menyerang Rama di kamar mandi. Disaat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Ardi mendengar suara pistol Rama meletup, munculah *flashback* saat pistol yang membunuh istrinya juga meletup. Suara pistol Rama menjadi pemicu ingatan traumatis Ardi. Hal ini membuat Ardi semakin takut dengan pistol.

4. Scene 8

Urutan *Shot*	*shot*
1	
2	
3	
Keterangan adegan	
Ia merasa menyesal dengan apa yang terjadi. Ia merasa menyesal melihat orang yang Ia kenal harus mengalami musibah ini.	

Tabel 8. Adegan dengan *flashback* pada scene 8

Shot diawali dengan *medium close up shot* wajah Ardi untuk menunjukkan ekspresi dan rasa penyesalannya. *Shot* kemudian dilanjutkan dengan *point of view shot* Ardi melihat mayat sosok temannya yang sudah menjadi zombi. *Shot* ini diberikan pergerakan *slow zoom in* untuk mendekatkan objek kepada penonton. Hal ini dilakukan untuk emmberikan kesan personal sosok zombi Agus kepada Ardi. Kemudian dilanjutkan dengan *flashback* dengan *point of view shot* Ardi saat sedang menghabiskan waktu bersama Agus. Ingatannya ini semakin membuat Ardi merasa menyesal akan apa yang telah terjadi.

5. Scene 10

Urutan *Shot*	*shot*
1	
2	
3	
Keterangan adegan	
Ia kembali teringat akan kejadian yang pernah Ia alami yang hingga membuatnya mengalami trauma. Ardi kemudian teringat kembali tentang persoalan habisnya persediaan makanan.	

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tabel 9. Adegan dengan *flashback* pada scene 10

Ardi meletakkan kotak p3knya ke dalam laci meja kerjanya. Seketika, dirinya melihat ke arah foto polaroid diirnya bersama mendiang istrinya. *Shot* diawali dengan *medium shot* Ardi melihat ke arah foto tersebut. *Shot* dilanjutkan dengan *point of view shot* dengan diberikan sedikit pergerakan *slow zoom in* untuk memberikan efek mendekatkan objek kepada penonton. Hal ini dipilih karena foto tersebut memiliki makna yang cukup personal bagi sang tokoh. *Shot* dilanjutkan dengan *flashback* momen saat dimana Bunga terpaksa dibunuh. *Flashback* ini dibawakan melalui *point of view shot* dari arah Ardi.

6. Scene 11

Urutan *Shot*	*Shot*
1	
2	
3	
4	
Keterangan adegan	
Dengan panik, Ardi mengambil PISTOL tersebut dan menodongkan PISTOL itu kearah Zombi itu .	

Tabel 10. Adegan dengan *flashback* pertama pada scene 11

Dalam naskah, diceritakan Ardi panik saat mengambil pistol tersebut. Untuk memberikan kesan traumatis Ardi, adegan ini dimulai dengan *close up* ekspresi Ardi saat melihat pistol tersebut. Dirinya merasa ragu untuk menggunakan pistol tersebut. *shot* kemudian dilanjutkan dengan *point of view shot* Ardi mengarah ke pistol Rama.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *flashback* pistol yang membunuh mendiang istrinya. *Shot* dilanjutkan dengan reaksi ekspresi ketakutan wajah Ardi. *Shot* ini merupakan kelanjutan dari *shot* sebelumnya. Rangkaian *shot* ini dibentuk untuk membangun kesan ketakutan yang dirasakan oleh Ardi dengan memperlihatkan trauma yang dimilikinya.

Urutan *Shot*	*Shot*
1	
2	
3	
4	
Keterangan adegan	
Ardi merasa ragu . Kemudian ia kembali teringat akan sosok istrinya yang sudah menjadi zombi. Ardi sangat takut untuk menarik pelatuknya.	

Tabel 11. Adegan dengan *flashback* kedua pada scene 11

Rangkaian *shot* diawali dengan *over shoulder shot* Ardi menghadapi sosok zombi tersebut. Terlihat zombi tersebut berjalan perlahan mendekati Ardi. Terlihat juga Rama sedang tergeletak menahan sakit akibat serangan zombi tersebut. Berbeda dengan *shot* pada *scene 8* dimana kamera mengambil sosok zombi dengan *low angle,* disini dibawa dengan *eye level* dengan tujuan untuk menggambarkan bahwa Ardi sudah mulai memberanikan diri untuk menghadapi zombi tersebut. Kemudian *shot* dilanjutkan dengan *medium shot* memperlihatkan ekspresi Ardi serta pistol yang digenggamnya. Selanjutnya, muncul *flashback* saat Bunga ditodong oleh pistol. Namun, kali ini Ardi mulai menyadari bahwa alasan Bunga dibunuh adalah karena Bunga sudah menjadi zombi. Bunga sudah menjadi sosok yang dapat membahayakan keberlangsungan hidup manusia. Pada momen inilah Ardi mulai tersadar dan memberanikan diri untuk menarik pelatuknya.

KESIMPULAN

Penggunaan *flashback* untuk merepresentasikan trauma tokoh utama dicapai dengan mengeksplorasi *scene 1* kemudian dibuatkan *shot* melalui sudut pandang sang tokoh utama. Adegan dengan penggunaan *flashback* sendiri dieksekusi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dengan penyusunan rangkaian *shot*, pengarahan ekspresi serta pergerakan kamera. Penerapan metode *flashback* terbukti tidak hanya untuk memaparkan sebuah cerita melainkan juga bisa membangun motivasi sang tokoh dalam sebuah adegan.

Shot dengan *point of view angle* berupa kejadian yang pernah dialami sang tokoh utama dari arah sudut pandangnya menjadi representasi trauma yang dimilikinya. *Shot* ini muncul setelah *shot* ekspresi sang tokoh setelah dirinya melihat sesuatu yang memicu traumanya. *Flashback* juga muncul setelah sang tokoh melihat sebuah objek yang mengingatkannya akan istrinya serta kejadian yang menimpanya. *Flashback* juga muncul saat sang tokoh mendengar suara yang memicu traumanya.

Penggunaan metode ini memiliki kelebihan, antara lain untuk mempermudah membangun motivasi serta untuk mempermudah memberikan informasi kepada penonton akan pengalaman atau perasaan yang dimiliki sang tokoh. Adanya informasi visual melalui sudut pandang sang tokoh utama memudahkan audiens untuk bisa melihat apa yang sang tokoh utama lihat dan rasakan. Pengalaman traumatis sang tokoh utama dirasa akan sulit dibangun bila hanya dibawa melalui akting sang tokoh.

Kekurangan dari penggunaan teknik ini lebih kepada persiapan dalam pra produksi karya ini. *Storyboard* menjadi modal utama pada proses penciptaan karya ini. Kurangnya ketelitian dalam membuat *storyboard* bisa sangat menghambat proses produksi. Hal ini dikarenakan penggunaan *flashback* dalam karya ini harus memiliki korelasi langsung dengan sebuah adegan dimana konsep ini akan digunakan. Jika pengambilan gambar untuk keperluan *flashback* tidak dipersiapkan secara matang, keseluruhan konsep ini menjadi bisa tidak tercapai.

SARAN

Proses produksi karya ini memiliki tantangan tersendiri mengingat pada saat karya ini dibuat, Indonesia sedang mengalami pandemi virus Covid-19. Hal ini mengakibatkan perlu adanya pengurangan mobilitas serta kegiatan tatap muka. Pada akhirnya naskah Zona Merah diadaptasi menjadi karya *animated storyboard*. Tentunya keputusan ini sudah disetujui serta sudah menghadapi berbagai macam pertimbangan baik dari pihak mahasiswa maupun dari pihak kampus.

Produksi *animated storyboard* sendiri merupakan sebuah proyek kolaboratif antara sutradara dengan ilustrator dan animator. Komunikasi menjadi hal yang sangat penting

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dalam proyek ini mengingat pada saat pengerjaan karya ini proses diskusi serta koreksi dilakukan secara daring. Diperlukannya cara penjelasan yang jelas dalam memberikan arahan kepada para kru produksi. Akan lebih baik apabila pada proses koreksi, dibuatkan sebuah lampiran berisikan gambar dari cuplikan adegan yang sekiranya perlu diberikan perbaikan. Selain itu, disarankan juga untuk menentukan biaya serta mekanisme dan prosedur kerja dengan pihak ilustrator dan animator agar segala bentuk perjanjian kerja sudah disepakati sejak awal. Hal ini juga akan mempermudah sutradara untuk mengatur alur kerja yang efektif.

Dalam sebuah proses produksi karya, keselamatan bersama menjadi prioritas utama. Perlu adanya pertimbangan serta proses persiapan produksi yang matang mengingat tidak diperbolehkannya adanya kerumunan untuk mengurangi resiko penularan virus. Perlu dipersiapkan juga alternatif produksi penciptaan karya bila dirasa kondisi tidak sepenuhnya mendukung namun tetap dengan persetujuan dari pihak pengkarya dan dari pihak kampus.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David. 2008. *Film Art: An Introduction 8th Edition*. New York. McGraw-Hill.

Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice 2nd Edition.* Waltham. Focal Press

Giannetti, Loius. 2104. *Understanding Movie: Thirteenth Edition.* Boston. Pearson.

Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Huntley, Chris. 2007. *How and Why Dramatica is Different from Other Story Paradigms.* Glendale: Write Brothers, Inc.

Lilienfield, Scott. 2010. 50 Mitos Keliru dalam Psikologi. Perwira Leo Sabath (penyunting). Terjemahan oleh Word++ Translation Service. Yogyakarta: B First

Mahardi, Dedi. 2015. *Integritas Bangsaku*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo

Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta. Montase Press.

SUMBER ONLINE

American Psychological Association. 2013. "*Trauma*". Diakses pada Rabu 30 September 2020 pukul 16:43 WIB https://www.apa.org/topics/trauma

Masterclass. 2021. "What is Dystopian Fiction? Learn About the 5 Characteristics of Dystopian Fiction With Examples". Diakses pada Sabtu

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

5 Juni 2021 pukul 10.19 WIB https://www.masterclass.com/articles/what-is-dystopian-fiction-learn-about-the-5-characteristics-of-dystopian-fiction-with-examples#whats-the-difference-between-utopia-and-dystopia

Ruangtengah. 2021. *Nostradamus Meramalkan Ada Kiamat yang Melibatkan Zombie Tahun 2021, CDC Klaim Masih Lama.* Diakses pada 15 Juni 2021 pukul 11.35 WIB.https://ruangterang.pikiran-rakyat.com/news/pr 1021641815/nostradamus-meramalkan-ada-kiamat-yang-melibatkan-zombie tahun-2021-cdc-klaim-masih-lama?page=3

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta