

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. LATAR BELAKANG**

Manusia memiliki memori yang kemampuan dan kapasitas sangat besar, sehingga tidak terhitung besarnya. Memori memiliki fungsi yang penting bagi manusia. Jika kita lakukan aktivitas berpikir maupun menalar, maka sebahagian besar kita menggunakan fakta dari memori atau ingatan. Hal tersebut dimungkinkan dengan adanya fasilitas fungsi memori kita yang kuat dan dapat disesuaikan pada berbagai situasi. Karena memori inilah manusia dapat dikatakan makhluk bersejarah. Artinya makhluk yang tidak ditentukan oleh pengaruh proses dari hal yang terjadi saat ini saja, tetapi berkembang dalam sejarah masa lalunya yang masih dimilikinya dan sewaktu-waktu dapat dihidupkannya kembali.

Secara umum ada tiga fungsi dasar memori, yaitu memori sensorik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang. Memori sensorik, adalah penyimpanan informasi selama beberapa detik, yang berasal dari berbagai indera yang memperpanjang durasi stimulasi. Ini adalah waktu yang singkat, tidak lebih dari dua detik, karena itu terjadi secara otomatis. Ingatan jangka pendek, adalah memori jangka pendek menyimpan informasi antara 15 dan 30 detik dan dapat bertahan beberapa menit jika ada pengulangan. Ini adalah penanganan informasi yang melewati interaksi individu dengan lingkungan. Ingatan jangka panjang adalah memori jangka panjang memungkinkan kita untuk hidup secara bersamaan di masa lalu dan di masa sekarang. Ini adalah struktur di mana kenangan hidup, gambar, konsep, disimpan dan diproses oleh otak.

Dari peristiwa tersebut bagian memori-memori yang telah hilang atau tidak pernah ada sama sekali dapat muncul seketika. Hal inilah yang membuat otak berproses seperti menyusun ingatan-ingatan seperti bagian *puzzle* yang hilang, atau bisa disebut dengan *Fragment*. *Fragment* adalah cuplikan, petikan (sebuah cerita, lakon, dan sebagainya) bagian atau pecahan sesuatu yang masih belum sempurna (KBBI edisi ke 4).

Mengenai hal yang terjadi tersebut, fenomena ini juga terjadi pada pengkarya sendiri, dimana pengkarya mengalami hal tersebut pada saat sedang berpergian ke suatu tempat, beretemu dengan orang yang baru dikenal, atau bahkan kondisi dan situasi pada hari itu. Dari latar belakang tersebut pengkarya ingin mengangkat film yang bertemakan drama sosial yang memiliki permasalahan yang sama, seperti yang pernah dialami banyak orang yang tidak memandang usia bahkan situasi dan kondisi orang tersebut dikarenakan peristiwa tersebut terjadi secara tiba-tiba. Oleh sebab itu penulis menuangkan permasalahan ini ke dalam karya film fiksi dengan judul *Fragment*.

Cerita tersebut akan pengkarya kemas kedalam sebuah karya film fiksi berjudul *Fragment* dengan genre drama sosial *romance* menggunakan penerapan konsep *continuity editing* untuk menyampaikan *flashback* pada kesinambungan cerita. Naskah film fiksi *Fragment* menceritakan tentang seorang pria berusia 21 tahun yang setiap hari melihat wanita yang sama, ditempat yang berbeda yang ia selalu temui dalam kesehariannya yang tak dia kenal, tetapi seperti bahwa dia sangat mengenal dan pernah ada dihidupnya sebelumnya. Ia sangat berusaha

untuk terus menemui wanita itu setiap hari agar ia memastikan bahwa apa yang dia lihat dan dia ingat itu bukanlah sebuah peristiwa yang hanya kebetulan saja.

Dalam film fiksi *Fragment*, pengkarya memiliki tanggung jawab sebagai seorang *editor*, dimana seorang *editor* bertanggung jawab dalam pasca produksi atau proses penyelesaian film. Dalam hal ini *editor* merupakan orang yang bertanggung jawab memotong atau menyambungkan cerita yang terdiri dari *shot* per-*shot* sehingga menjadi *scene*, kemudian *scene* per *scene* disusun menjadi *sequence*, dari *sequence* tersebut disusun sampai menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Ketertarikan pengkarya dalam memilih teknik *continuity editing* sebagai konsep untuk tugas akhir, yaitu penulis ingin menyampaikan *flashback* pada kesinambungan cerita yang penulis bangun melalui konsep *continuity editing* dalam film fiksi *Fragment* agar penonton dapat mengetahui informasi berupa momentum berupa kejadian yang dialami oleh tokoh pada cerita tersebut. *Continuity editing* pada film merupakan sistem editing yang digunakan untuk menjaga konsistensi ruang dan waktu dalam film. Penyuntingan kontinuitas membantu penonton memahami realitas film sambil membangun narasi yang jelas dan terstruktur. Tujuan dari penyuntingan kontinuitas adalah untuk membuat mekanisme pembuatan film tidak terlihat untuk membantu penonton menghilangkan ketidakpercayaan dengan lebih mudah. Penyuntingan kontinuitas, juga disebut sebagai kontinuitas tiga dimensi, adalah gaya penyuntingan yang dominan di antara film-film komersial Hollywood.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang, rumusan penciptaan karya, yaitu bagaimana cara untuk menyampaikan kesinambungan cerita pada film fiksi *Fragment* melalui konsep *Continuity Editing*?

## C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1. Tujuan Penciptaan

#### a. Tujuan Umum

Tujuan secara umum agar film fiksi *Fragment* dapat ditonton dengan nyaman, tanpa perasaan terinterupsi akibat penyuntingan gambar.

#### b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada penciptaan film fiksi *Fragment*, yaitu menyampaikan *flashback* berupa momentum kejadian yang dialami oleh tokoh pada kesinambungan cerita melalui beberapa adegan untuk memperkuat hubungan emosional pada tokoh.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya seni lainnya terutama dalam bidang editing.

## **b. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi Pengkarya**

Sebagai tempat pengkarya untuk mengaplikasikan ilmu editing yang telah pengkarya pelajari selama perkuliahan, serta menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep *continuity editing* kedalam sebuah karya film fiksi.

### **2. Bagi lembaga Pendidikan**

Dengan terciptanya film fiksi berjudul *Fragment* ini, semoga menjadi bahan rujukan dalam menciptakan karya-karya seni lainnya. Selain itu, menambah koleksi untuk lembaga pendidikan/institusi.

### **3. Bagi Masyarakat**

Diharapkan film fiksi *Fragment* ini bisa menjadi tambahan untuk referensi tontonan dan hiburan serta mendapat pelajaran yang diambil dari tontonan tersebut.

## **D. TINJAUAN KARYA**

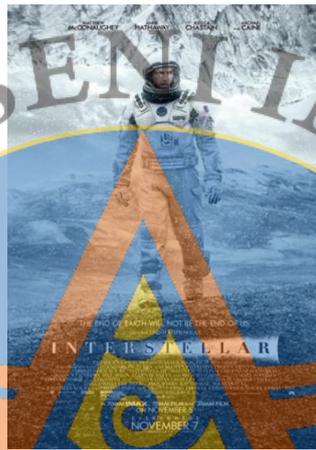
Pembahasan karya dalam pelaksanaan tugas akhir ini pengkarya melakukan kajian dengan menggunakan pendekatan analisis, yaitu menonton beberapa film, yang pengkarya rasa cukup relevan untuk dijadikan sebagai referensi.

Berikut referensi film yang dijadikan sebagai tinjauan karya :

### **1. *Interstellar***

*Interstellar* adalah film fiksi ilmiah yang diproduksi dan didistribusikan oleh Paramount Pictures pada tahun 2014. Film ini

disutradarai oleh Christopher Nolan. Film ini menceritakan masa depan *dystopian* tentang umat manusia berjuang untuk bertahan hidup, sekelompok astronot yang melakukan perjalanan melalui lubang cacing di dekat Saturnus untuk mencari rumah baru bagi umat manusia



Gambar 1.1 Poster Film Instertellar  
(Sumber : Wikipedia.com)

Pada film *Interstellar*, pengkarya tertarik untuk menjadikan film ini sebagai referensi, karena didalam film ini ada beberapa adegan yang memakai teknik yang sama dengan pengkarya angkat di dalam film fiksi *Fragment* yaitu konsep *continuity editing* yang bertujuan untuk menyampaikan kesinambungan cerita.

## 2. *Hangout*

*Hangout* adalah film komedi horror Indonesia. Film ini dirilis pada tahun 2016 dan disutradarai oleh Raditya Dika. Film *Hangout* bercerita tentang pembunuhan misterius dalam satu kelompok. Kisah ini bermula

ketika pria misterius bernama Toni Sacalu mengundang sembilan publik figur untuk kumpul bersama di suatu pulau.



Gambar 1.2 Poster Film Hangout  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com))

Alasan pengkarya memilih film *Hangout* sebagai referensi, di film ini memiliki kemiripan dalam adegan akhir film yaitu pada adegan *flashback*. Karena pada adegan tersebut memakai teknik *continuity editing* yang sama dengan penulis gunakan pada film fiksi *Fragment*.

### 3. *The Last : Naruto the Movie* اقر

*The Last: Naruto the Movie* adalah film animasi Jepang aksi-romantis tahun 2014 yang diproduksi oleh Studio Pierrot dan disutradarai oleh Tsuneto Kobayashi. Film ini berfokus pada tim ninja Naruto Uzumaki saat mereka menjalankan misi untuk menyelamatkan Hanabi Hyuga saudara perempuan Hinata Hyuga dari Toneri Otsutsuki, seorang pria yang ingin menikahi Hinata.

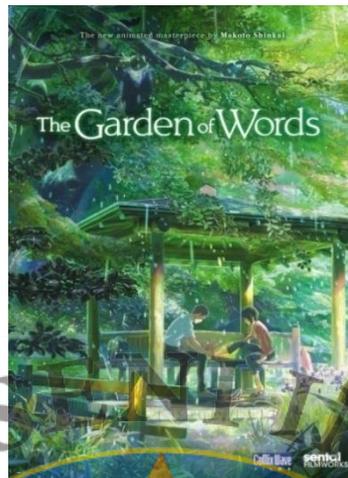


Gambar 1.3 Poster Film The Last : Naruto The Movie 10  
(Sumber : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Alasan pengkarya untuk memilih film *The Last: Naruto the Movie* sebagai referensi, karena di film tersebut memiliki kemiripan dalam adegan film yaitu pada pertengahan adegan saat Naruto dan Hinata terjebak dalam *genjutsu* musuh yang membuat mereka tertidur sampai mimpi buruk menimpa mereka. Dimana pada adegan tersebut memakai konsep *continuity editing* yang sama dengan penulis gunakan pada film fiksi *Fragment*.

#### 4. *Kotonoha No Ni Wa* (*The Garden of Words*)

*The Garden of Words* adalah sebuah film animasi Jepang yang bergenre drama romantis ini tayang pada Mei 2013 silam oleh sutradara Makoto Shinkai. Film ini menceritakan tentang seorang anak SMA bernama Takao Akizuki, yang memiliki kebiasaan yaitu ketika hujan ia bolos sekolah dan pergi ke sebuah taman. Suatu hari, di gazebo taman tersebut, ia melihat seorang wanita berpakaian kantoran. Takao suka mendesain dan membuat sepatu. Ia mempunyai cita-cita untuk menjadi seorang pembuat sepatu.



Gambar 1.4 Poster Film Animasi The Garden Of Words  
(Sumber : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Pengkarya tertarik untuk menjadikan film ini sebagai referensi karena selain cerita, film ini juga ada beberapa adegan yang pengkarya ambil untuk referensi cerita untuk skenario film fiksi *Fragment*. Serta warna-warna yang digunakan pada film animasi ini cocok untuk *genre* drama sosial romansa.

#### **E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

Dalam sebuah proses produksi sebuah karya film, hasil akhir dari keseluruhan proses mulai dari pra produksi sampai produksi akan diolah pada pada pasca produksi atau ke dalam proses editing. Editing merupakan salah satu elemen sinematik dalam pembentukan sebuah film sehingga menjadi sebuah film yang benar-benar dapat diterima baik oleh penonton.

Editing film merupakan sebuah proses pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan perakitan gambar dan suara yang telah direkam pada saat produksi. Hasil dari proses editing sendiri hari menjadi sebuah cerita yang jelas dan memiliki makna dalam mencapai tujuan dari pembuatan film. Baik bertujuan

untuk memberikan informasi, hiburan, menginspirasi dan segala macamnya. Untuk terwujudnya teknik editing diatas, penulis menggunakan konsep *continuity editing* dan teknik pendukung lainnya untuk menyambungkan *shot* dari *shot* ke *shot* lainnya. *Continuity editing* adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan (Himawan Pratista, 2008: 133). Penyuntingan kontinuitas membantu penonton memahami realitas film sambil membangun narasi yang jelas dan terstruktur. Tujuan dari penyuntingan kontinuitas adalah untuk membuat mekanisme pembuatan film tidak terlihat untuk membantu penonton menghilangkan ketidakpercayaan dengan lebih mudah.

Penggunaan *continuity editing* biasanya digunakan sebagai teknik *editing* *manipulasi* waktu dalam sebuah cerita. *Continuity editing* merupakan *editing* temporal, dalam hal ini dapat berupa waktu yang tak terputus, dan biasanya digunakan pada adegan yang memiliki latar dan ruang yang sama. Teknik *editing* *kontinu* ini juga bisa dilakukan sebagai penghubung antara dua atau lebih aktifitas berbeda yang saling berhubungan, misalnya saja orang yang sedang bercakapan melalui telepon.

Hal ini juga dapat kita temui pada teknik *flashback* dan *flashforward*. Adapun teknik yang sering digunakan dalam *continuity editing* ini seperti *fade*, *cut*, *dissolve* dan juga *wipe*. *Continuity editing* paling sering digunakan pada adegan yang terjadi diruang yang sama seperti dialog pada umumnya, dan dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan beberapa aktivitas yang saling berhubungan langsung.

Teknik editing memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol 4 aspek wilayah dasar, yakni : kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, aspek temporal. Pada kontinuitas grafik, Sineas dalam melakukan perubahan *shot* dapat melakukannya berdasarkan kontinuitas grafik (kesamaan gambar) kontinuitas grafik dapat dibentuk oleh unsur *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya, dan sebagainya. Lebih jauh kontinuitas grafik dalam sebuah transisi *shot* diperlihatkan melalui *graphic match* yakni, transisi antara 2 *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa. Pada Aspek ritmik sineas mampu mengontrol panjang pendeknya durasi sebuah *shot*. Durasi *shot* sangat berhubungan dengan durasi *shot* sebelum dan sesudahnya sehingga seorang sineas mampu mengontrol ritme editing sesuai tuntunan naratif serta estetika. Semakin pendeknya durasi *shot* akan menghasilkan tempo aksi yang cepat sebaliknya semakin panjang durasi *shot* maka akan menghasilkan tempo aksi yang lambat. Dalam mengontrol ritme editing juga dapat bergantung pada pergerakan karakter dalam *mise en scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu). Dalam aspek spasial ini memungkinkan bagi sineas untuk memanipulasi ruang dan waktu. Teknik ini awalnya dikembangkan oleh sineas dari Rusia, Lev Kuleshov yang telah melakukan beberapa uji coba editing pada awal decade 1920-an. Sedangkan pada aspek temporal terbagi dalam tiga bagian, yaitu : editing kontinu dan diskontinu, *elliptical editing*, dan *overlapping editing*.

Editing kontinu paling sering di gunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama seperti adegan dialog umumnya, Editing kontinu dapat pula di gunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan beberapa aktifitas yang saling berhubungan langsung. Editing juga mampu memanipulasi waktu dengan mempersingkat waktu sebuah aksi atau peristiwa melalui teknik *elliptical editing*. aktifas ketika seorang pulang kerja dari kantor dan tiba di rumahnya, cukup di perlihatkan dalam 2 *shot* saja, yakni *shot* ketika ia keluar dari kantornya dan *shot* ketika ia masuk ke dalam rumahnya. Peristiwa yang sebenarnya berlangsung beberapa menit hanya di sajikan beberapa detik saja. Editing juga mampu memanipulasi waktu melalui pengulangan sebuah aksi yang sama melalui teknik *overlapping editing*. Teknik ini telah di gunakan oleh Sergei Einstein sejak dekade 20-an melalui film-filmya, *Strike!* Dan *October*. Teknik *overlapping editing* dalam perkembangan jauh setelahnya sering kali digunakan pada film-film Hongkong untuk menggambarkan secara rinci sebuah aksi berbahaya.

Untuk terwujudnya konsep editing diatas, pengkarya menggunakan beberapa teknik pendukung untuk menyambungkan shot dari *shot* ke *shot* lainnya. Berikut beberapa teknik pendukung yang pengkarya gunakan :

### **1. Eyeline Match**

*Eyeline match* adalah teknik editing yang menghubungkan mata tokoh A dengan tokoh B yang saling berhadapan yang berwujud dalam beberapa *shot*. Misalkan *shot* tokoh A melihat keatas, maka sambungannya adalah *shot* tokoh B yang melihat kearah bawah.

## **2. Point Of View Cutting**

*Point of view cutting* adalah teknik *editing* yang digunakan pada saat penyambungan *shot* saat tokoh A melihat ke suatu benda, maka benda tersebut harus di perlihatkan. Teknik ini digunakan dalam pengeditan film yang secara spasial menghubungkan dua bidikan. Bidikan pertama menunjukkan seseorang melihat suatu objek, biasanya di luar layar. Bidikan kedua menunjukkan objek pandangan orang tersebut dari sudut pandangnya. Bidikan kedua ini juga dikenal sebagai bidikan sudut pandang.

## **3. Cut In**

*Cut in* adalah sebuah transisi langsung dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat diruang yang sama.

## **4. Cut to**

*Cut to* adalah sebuah teknik penyambungan yang paling dasar, tidak melakukan transisi apapun pada *scene* selanjutnya.

## **F. METODE PENCIPTAAN**

### **1. Persiapan**

Setelah menerima skenario dari penulis naskah pengkarya mencari berbagai sumber referensi yang pengkarya ambil untuk persiapan karya ini adalah berupa menonton film atau membaca novel berkaitan dengan film fiksi yang akan dibuat baik dalam konsep dan teknik *editing*, buku-buku referensi mengenai tema yang akan diangkat, dan lain-lainnya.

## 2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya sudah menemukan dan merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dari hasil perisapan ke dalam film yang akan digarap. Pengkarya akan menggarap karya ini kedalam bentuk film fiksi. Lalu pada tahap ini juga pengkarya juga menentukan fasilitas peralatan untuk pendukung, seperti laptop atau *Personal Computer (PC)* untuk menyunting, *hardisk* untuk *back up* dan penyimpanan data, merancang karakter sesuai skenario, merancang *floor plan*, membuat *shot list* dan membuat *storyboard* untuk memudahkan proses produksi.

### Draft Penjelasan Konsep Setiap Scene :

<i>Scene</i>	<b>Deskripsi Adegan</b>	<i>Frame Awal/Terakhir</i>	<b>Aspek Continuity</b>
1	Arka yang berjalan lewat trotoar setelah pulang bekerja dan sapu tangannya terjatuh Anika tidak sengaja menginjak nya	<b>Frame Akhir :</b> (CU) Ekspresi wajah Arka yang kaget dan (CU) Anika membuka maskernya	Aspek Temporal, Kontinuitas Grafik, Aturan 180°
2	Arka dan Anika berada dipustakaaan. Tak sengaja bertemu dan duduk berhadapan	<b>Frame Awal :</b> (ES) Rak-rak buku yang tersusun rapi dipustakaaan	Aspek Temporal, Aspek Spasial
3	Arka yang pulang dari perpustakaan melanjutkan gambar sketsa nya yang belum selesai dikamarnya	<b>Frame Akhir :</b> (MCU & CU) Arka yang bersiap-siap untuk pergi meninggalkan kamar	Aspek Ritmik

4	Arka bekerja seharian dicafe bertemu dengan Anika tapi tanpa disadari kehadirannya disana	<b>Frame Awal :</b> (MS) Arka masuk kedalam café lalu memakai celemek	Aspek Ritmik, Kontinuitas Grafik, Aturan 180°
5	Anika yang berdiri dihalte melihat jamnya, sementara Arka berjalan menuju arah halte	<b>Frame Akhir :</b> (LS) Anika berdiri dan sesekali melihat jam (CU)	Aspek Temporal, Aturan 180°
6	Arka yang duduk dimeja belajarnya mencoba untuk menggambar sketsa wajah anika yang belum selesai sampai tertidur	<b>Frame Awal :</b> (MLS) Arka yang duduk dimeja belajarnya	Aturan 180°
7	Arka yang sedang membuat kopi dimeja barista dan melayani pelanggan yang masuk. Pelanggan itu adalah Anika yang sering bertemu dengan Arka tanpa ia sadari	<b>Frame Terakhir :</b> (MCU) wajah Arka yang tampak kecewa	Kontinuitas Grafik, Aspek Ritmik
8	Arka yang sedang bekerja dicafe membersihkan meja dan menyusun kursi, ia melihat Anika masuk ke café dan ia mengejar untuk mengajaknya berbicara. Dan memberikan sesuatu kepada Anika yaitu gambar wajah Anika yang sudah selesai ia gambar	<b>Frame Awal :</b> (MCU) Arka mengelap meja, (LS) menyusun kursi, (MCU) membersihkan meja barista	Kontinuitas grafik, Aturan 180°, Aspek Temporal, Aspek Spasial, Aspek Ritmik
	Sambil mengobrol, mereka membicarakan bagaimana pertemuan mereka terjadi secara tidak sengaja hanya karena sapu tangan Arka yang terjatuh dan Anika tak sengaja menginjaknya		Kontinuitas Grafik

Tabel 1.1 Draft Penjelasan konsep setiap *scene*  
(Sumber : Pribadi)

**Daftar Shot List :**

<i>Scene</i>	<b>Deskripsi Adegan</b>	<i>Shot (Angle/Size Shot/Type Shot/Movement)</i>
1	<p>ARKA (20) berjalan di trotoar, ia meraba-raba isi kantongnya lalu mendapatkan sarung tangannya. Arka mengelap keringatnya yang ada di dahi. Sapu tangan Arka terjatuh. Tampak di depannya ANIKA (19) menginjak sapu tangannya dengan sepatu. Anika pergi meninggalkan Arka.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Follow</i> FS Arka berjalan ditrotoar</li> <li>2. CU meraba kantong, dan mengelap dahinya</li> <li>3. CU sapu tangan terjatuh</li> <li>4. MS Anika berhenti lalu berbalik arah</li> <li>5. CU wajah Arka kaget</li> <li>6. <i>Low angle</i> CU setengah wajah Anika membuka masker</li> </ol>
2	<p>Tampak rak-rak buku yang tersusun rapi, Arka dan Anika berada diperpustakaan. Tak sengaja bertemu dan duduk berhadapan. Arka melanjutkan gambar sketsanya, Anika yang merasa risih pergi meninggalkan Arka. Badan Arka spontan berdiri seperti ingin mencegah Anika pergi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Establishing shot</i> perpustakaan dan rak-rak buku</li> <li>2. <i>Follow</i> MS Arka berjalan sambil melihat-lihat buku</li> <li>3. MLS Anika masuk ke perpustakaan</li> <li>4. MS Anika membaca buku</li> <li>5. POV MCU Arka menggambar sketsa sambil melihat Anika</li> <li>6. MS Arka ingin mencegah Anika pergi</li> <li>7. <i>Follow</i> FS Anika merasa risih dan pergi dari perpustakaan.</li> </ol>

<p>3</p>	<p>Arka masuk kedalam kamar lalu rebahan dikamarnya sambil melanjutkan gambar sketsa nya yang belum selesai. Ia mencoba mengulang dan merobek nya. Tetapi selalu gagal</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Follow</i> FS Arka masuk kedalam kamar, meletakkan tasnya lalu duduk</li> <li>2. MCU Arka bersandar sambil memejamkan matanya</li> <li>3. POV CU Arka mencoba menggambar sketsa Anika tetapi gagal</li> <li>4. CU jam menunjukkan jam 3 sore</li> <li>5. <i>Follow</i> MCU &amp; CU Arka yang mengambil handuk untuk mandi lalu bersiap-siap untuk pergi</li> </ol>
<p>4</p>	<p>Arka bekerja seharian dicafe bertemu dengan Anika tapi tanpa disadari kehadirannya disana</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MS Arka memakai celemek</li> <li>2. MS membersihkan meja pengunjung</li> <li>3. MS mencucu tangannya di wastafel</li> <li>4. MS Anika lewat dan Arka menyadari ada seseorang yang lewat</li> <li>5. MS Arka mengantarkan pesanan</li> <li>6. CU &amp; MCU Bara langsung datang meraih pesanan untuk diantarke pelanggan ke meja nomor 24</li> </ol>
<p>5</p>	<p>Anika yang berdiri dihalte melihat jam nya, sementara Arka berjalan menuju arah halte</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. FS Anika yg berdiri di halte</li> <li>2. CU Anika melihat jam</li> </ol>

		<p>tangannya</p> <p>3. LS Arka yang berjalan kearah halte</p>
6	<p>Arka yang duduk dimeja belajarnya mencoba untuk menggambar sketsa wajah anika yang belum selesai sampai tertidur</p>	<p>1. MLS Arka duduk dimeja belajarnya</p> <p>2. MS buku sketsa dan pensil terletak dimeja</p> <p>3. MS mencoba menggambar kembali yang belum selesai</p> <p>4. CU tampak gambar nya belum selesai</p>
7	<p>Arka yang sedang membuat kopi dimeja barista dan melayani pelanggan yang masuk. Pelanggan itu adalah Anika yang sering bertemu dengan Arka tanpa ia sadari</p>	<p>1. MS Arka membuat kopi</p> <p>2. FS pintu café terbuka dan seseorang masuk</p> <p>3. <i>Follow</i> MS Anika menuju meja barista</p> <p>4. MCU wajah Arka kaget melihat pelanggan yang datang</p> <p>5. CU kopi tumpah ke buku sketsa Arka diatas meja</p> <p>6. MS Arka membuat ulang kopi yang tumpah</p> <p>7. MCU Arka mengulang gambarnya sampai berulang-ulang</p> <p>8. MCU Anika yang duduk sambil membaca buku seperti yang ia lihat diperpustakaan</p> <p>9. MS Bara datang 18ea ra</p>

		<p>kertas pesanan</p> <p>10. MS Arka berhenti menggambar dan melanjutkan membuat kopi</p> <p>11. MS kopi selesai dan diberikan kepada Bara</p> <p>12. MCU Arka membuka buku gambar dan melanjutkan kembali gambarnya</p> <p>13. CU ponsel Anika 19e arah 19g dan mengangkat telepon</p> <p>14. POV Arka menggambar bagian badan Anika</p> <p>15. FS Anika pergi meninggalkan café</p> <p>16. CU wajah Arka tampak kecewa</p>
<p>8</p>	<p>Arka yang sedang bekerja di cafe membersihkan meja dan menyusun kursi, ia melihat Anika masuk ke café dan ia mendekati untuk mengajaknya berbicara. Dan memberikan sesuatu kepada Anika yaitu gambar wajah Anika yang sudah selesai ia gambar.</p> <p>Arka menoleh dan pergi meninggalkan Anika. Anika kembali melanjutkan membaca buku. Arka membuat kopi lalu kembali membuka buku sketsa melanjutkan gambar</p>	<p>1. CU Arka membersihkan meja barista, menyusun kursi</p> <p>2. CU tampak wajahnya berkeringat</p> <p>3. Follow MS Anika masuk ke café dan melihatnya, setelah itu duduk dikursi</p> <p>4. Follow FS &amp; MS Arka menyusul dan mendekati Anika untuk berbicara</p> <p>5. MCU Anika yang meletakkan buku dan melihat 19e arah Arka</p> <p>6. CU kening Arka</p>

	<p>Anika.</p> <p>DEON (21) duduk di depan Anika. Tampak wajah Anika tersenyum. Mereka berbincang dan tertawa. Arka melihat wajah Anika dengan wajah cemburu nya. Terlihat wajah bahagia Anika yang tak pernah ditunjukkan sebelumnya. Arka tidak bersemangat untuk melanjutkan gambarnya. Anika dan Deon berjalan keluar dari cafe Arka melihat dari jauh dengan wajah sedih. Arka berjalan ke meja Anika untuk membereskan meja. Terlihat sapu tangan di atas meja. Arka mengambil sapu tangan itu.</p>	<p>berkeringat</p> <p>7. MS Anika mengambil sesuatu diatasnya</p> <p>8. Follow CU mengambil sapu tangan untuk mengelap kening dan tangannya</p> <p>9. CU menyodorkan tangannya untuk bersalaman</p> <p>10. CU wajah canggung Arka</p> <p>11. MCU Arka menoleh dan pergi meninggalkan Anika</p> <p>12. MCU Anika kembali melanjutkan membaca buku</p> <p>13. MLS Arka melanjutkan gambar sambil sesekali melihat Anika</p> <p>14. Follow MLS seorang lelaki masuk ke café berjalan menuju kearah Anika</p> <p>15. OS DEON (21) duduk ditempat Anika terlihat mereka mengobrol dengan asik</p> <p>16. POV Arka melihat wajah Anika yang tersenyum bersama Deon dengan cemburu</p> <p>17. LS Anika dan Deon pergi berjalan keluar café Arka yang melihat dari jauh tampak sedih</p> <p>18. Follow Arka berjalan kearah meja Anika untuk</p>
--	--	--

		<p>membereskannya</p> <p>19. CU Arka melihat sapu tangan dimeja</p> <p>20. CU sapu tangan dimeja Anika</p> <p>21. MS Arka mengambil sapu tangan tersebut</p>
--	--	--

Tabel 1.2 Daftar *Shot List*  
(Sumber : Pribadi)

### 3. Perwujudan

Editing merupakan tahapan paska produksi untuk menghadirkan unsur keindahan dalam menyusun *shot per shot*. Sebelum memasuki tahap akhir, pada produksi memberikan unsur keindahan nilai estetika melalui juru kamera, penata artistik, penata suara, penata cahaya, dan penyutradaraan, serta penulis naskah yang telah dituangkan dalam sebuah *frame*. Dalam proses penyuntingan, pengkarya juga memiliki kewajiban untuk menyampaikan perwujudan.

Pada skenario film fiksi *Fragment* pengkarya yang berperan sebagai editor ingin mewujudkan konsep utama pengkarya yaitu *Continuity Editing*, konsep ini diterapkan pada film *Fragment* yang bertujuan agar penonton merasa nyaman tanpa perasaan terinterupsi karena pemotongan atau penyambungan gambar.

### 4. Penyajian Karya

Dalam pelaksanaan paska produksi, pengkarya berusaha untuk membuat penonton dapat merasakan, memahami, mengerti, dan memiliki rasa ingin tahu mengenai yang dihadirkan oleh penulis dalam film tersebut. Setelah hasil akhir

dari skenario film fiksi *Fragment* ini selesai, film ini akan putar dan berharap film fiksi *Fragment* bisa menghibur dan menginspirasi banyak orang.

#### G. JADWAL PELAKSANAAN PRODUKSI

Tahapan	Juli 2021	Agustus 2021	September 2021	Oktober 2021	November 2021	Desember 2021
Pembentukan ide cerita						
Pembuatan naskah						
Bimbingan naskah						
Pendaftaran proposal						
Seminar proposal						
Revisi proposal						
Proposal Tugas Akhir						

Tabel 1.3 Jadwal Pelaksanaan Produksi  
(Sumber : Pribadi)