

PENERAPAN ALUR TAK TERHINGGA DALAM FILM PENDEK FIKSI *UNTITLED*

I Putu Adi Sanjaya¹, I Wayan Mudra², Ni Kadek Dwiyani³

^{1,3} Program Studi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali, 80235, Indonesia.

² Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar-Bali, 80235, Indonesia.

sanjaya.ajoes99@gmail.com¹, wayanmudra@isi-dps.ac.id², kadekdwiyani@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : January, 2023
Accepted : March, 2023
Publish online : March, 2023

ABSTRACT

The author took the Independent Study/Project option in the MBKM program lectures in one semester. The writer chooses a concept related to the world of film. This program is carried out at the Sri Redjeki Films Studio, which has produced various types of films, ranging from documentaries to fiction. The selection of the Sri Redjeki Films Studio aims to add insight in producing an audio-visual work in creating works that have a novelty. The purpose of this research is to explain the plot in a short film entitled Untitled. The theory used in this application is the Simulacra theory and the concept of Infinite Plot. Data obtained through observation, interviews and documentation. The results of the study show that there are 8 types of plots in Untitled films, namely: Forward Plot, Backward Plot, Mixed Plot, Spotlight Plot, Climax Plot, Anti-climactic Plot, Chronological Plot, and Infinite Plot. In this writing, infinite plot is the concept applied. as the main concept. In addition, Simulacra Theory and Fiction Film Theory are applied in the Untitled film as the main theory. In conclusion, not all categories in the plot are applied in the Untitled film. This film makes the audience's expectations change repeatedly. The concepts and theories used are in line with the plot applied in the short film entitled Untitled.

Keywords: Plot, Simulacra, Fiction Film.

ABSTRAK

Pada perkuliahan program MBKM dalam satu semester, penulis mengambil pilihan Studi/Proyek Independen. Penulis memilih konsep yang berkaitan dengan dunia film. Program ini dilaksanakan di Sanggar

Sri Redjeki Films, yang telah memproduksi berbagai jenis film, mulai dari dokumenter hingga fiksi. Pemilihan Sanggar Sri Redjeki Films bertujuan untuk menambah wawasan dalam memproduksi sebuah karya audio visual dalam menciptakan karya yang memiliki kebaruan. Tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan alur dalam film pendek berjudul *Untilited*. Teori yang digunakan dalam penerapan ini adalah teori Simulakra dan konsep Alur Tak Terhingga. Data di peroleh melalui obsevasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada 8 jenis alur dalam film *Untilited* yaitu : Alur Maju, Alur Mundur, Alur Campuran, Alur Sorot Balik, Alur Klimaks, Alur anti-klimaks, Alur kronologis, dan Alur Tak Terhingga Dalam penulisan ini alur tak terhingga adalah konsep yang diterapkan sebagai konsep utama. Selain itu Teori Simulakra dan Teori Film Fiksi di terapkan dalam film *Untiteled* sebagai teori utama. Kesimpulannya, tidak semua kategori dalam alur diterapkan dalam film *Untiteled*. Film ini membuat terjadinya perubahan ekspetasi penonton secara berulang. Konsep dan teori yang digunakan selaras dengan alur yang diterapkan dalam film pendek berjudul *Untiteled*.

Kata Kunci : *Alur, Simulakra, Film Fiksi.*

PENDAHULUAN

Pada masa kini banyaknya perbincangan mengenai suatu kebenaran atau fakta yang di siarkan oleh media. Masyarakat menjadi subjek dari penerima informasi yang diberikan. Maka masyarakat di tuntut untuk teliti dalam memilah suatu informasi yang diberikan. Fungsi media adalah memberikan suatu informasi yang akurat dan tepat sesuai dengan yang terjadi di lapangan, namun kini media terkadang memutar balikan fakta yang di terima oleh masyarakat luas menjadi suatu kebenaran mutlak.

Manusia telah lama melakukan hal tersebut yang berdampak pada perubahan ekonomi, sosial, berbagai ketakutan serta acaman yang sebenarnya tidak sesuai apa yang sebenarnya terjadi. Maka manusia memahami bahwa media dapat menjadi sarana propaganda. Propaganda adalah bentuk pesan untuk memengaruhi pendapat seseorang, tindakan masyarakat atau sekelompok orang. Informasi propaganda tidak disampaikan secara objektif, namun informasi yang diberikan bertujuan agar dapat memengaruhi pihak-pihak yang mendengar maupun yang melihatnya.

Media yang dapat dijadikan sarana propaganda tidak hanyalah Televisi, Radio maupun Surat kabar. Namun media Film juga menjadi suatu media propaganda yang tergolong cukup kuat dalam mempengaruhi persepsi masyarakat luas.

Film adalah media yang berfungsi sebagai media artistik dan ekspresi sutradara, media hiburan, media komunikasi massa, media pendidikan.

Perkembangan jaman mempengaruhi bagaimana film tersebut diproduksi hingga dipublikasikan. Film di buat berdasarkan target audiens yang akan dicapai, maka menentukan jenis film serta genre yang akan dipakai. Terdapat dua jenis film yaitu Film Fiksi serta Film Dokumenter. Kedua film tersebut memiliki kesamaan fungsi namun berbeda dalam pengemasannya. Film Fiksi merupakan film yang menceritakan cerita fiktif atau narasi. Berbeda dengan Film Dokumenter atau nonfiksi yang menyajikan informasi atau kisah, Film Fiksi lebih mengedepankan tentang penokohan, situasi dan peristiwa yang hampir seluruhnya imajinatif.

Appreciation of the distinctions between the imagining evoked by film and fiction should increase the pleasure and profit we derive from excellent storytelling in each form (Kroeber, 2006:2). Bagaimana perbedaan apresiasi imajinasi yang ditimbulkan film fiksi harus memiliki tingkat kesenangan dan keuntungan yang lebih banyak dari pada yang diperoleh dari bentuk penceritaan yang lain. Film harus bisa memunculkan gambaran imajinasi dengan baik agar penonton dapat memahami cerita secara sepenuhnya. Berbeda dengan karya fiksi lainnya yaitu dongeng, cerpen

dan novel yang hanya mengandalkan imajinasi dari pembaca.

Cerita dalam film di atur berdasarkan alur. Alur merupakan rangkaian atau susunan suatu cerita dimulai dari awal hingga akhir. Alur cerita merupakan struktur rangkaian kejadian-kejadian dalam cerita yang tersusun secara kronologis. Pemilihan alur cerita film mempengaruhi bagaimana penonton mengikuti serta menerima maksud dan tujuan dari suatu film. Film tersampaikan dengan baik jika alur film tersusun dengan baik dan benar. Terdapat berbagai jenis alur seperti alur maju, alur mundur, alur campuran, alur sorot balik atau *flashback*, alur klimaks, alur anti-klimaks serta alur kronologis.

Tak sedikit industri film dunia telah melakukan percobaan dalam memainkan suatu alur cerita. Penggabungan dari beberapa jenis alur tersebut menciptakan suatu karya film baru yang menjadi referensi bagi industri film. Memainkan alur cerita dari film merupakan strategi untuk menimbulkan pertanyaan serta kesan menonton yang berbeda bagi penonton. Maka teka-teki diproduksi film fiksi dengan inovasi alur baru yaitu alur tak terhingga, dimana film tersebut tidak memiliki awal dan akhir.

Penerapan alur tak terhingga dapat menimbulkan berbagai pertanyaan penonton, bahwa bagaimana suatu film tidak memiliki awal dan akhir, tidak mengetahui ujung dari suatu film tersebut. Alur tak terhingga tersusun dengan memposisikan awalan cerita hingga pertengahan cerita memiliki jembatan penghubung untuk menuju ke awalan cerita kembali. Menimbulkan persepsi mengenai suatu bagian cerita yang sesungguhnya nyata atau palsu. Alur tak terhingga menjadi populer dan digunakan dalam berbagai film yang membahas luar angkasa, proyek sains hingga penyakit.

Dengan terselenggaranya kegiatan MBKM/Proyek Independen, penulis terjun ke lapangan dan melakukan magang di suatu perusahaan yang berkaitan dengan industri film. Penulis menerapkan penggunaan Alur Tak Terhingga dalam karya film pendek fiksi yang berjudul Untitled. Penulis memproduksi karya film pendek fiksi tersebut dengan tujuan, dapat memberikan pengalaman menonton film yang menggunakan alur tanpa awal dan akhir, serta menimbulkan berbagai pertanyaan mengenai dimana letak kebenaran yang sesungguhnya dari setiap fase. Penerapan alur tersebut menjadi titik berat penyampaian keseluruhan cerita agar

diharapkan penonton dapat lebih fokus dalam memahami setiap bagian.

TINJAUAN PUSTAKA

Karya tulis memerlukan sumber untuk dijadikan sebuah rujukan sebagai acuan yang terkait dengan permasalahan. Tinjauan pustaka merupakan peninjauan kembali suatu pustaka yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dipilih. Penting digunakan bagi penulis sebagai dasar kerangka berpikir, berlandaskan teori serta kemudahan penulis terdapat penelitian yang terkait dengan topik yang diteliti.

1. Simulakra

By Crossing into a space whose curvature is no longer that of the real, nor that of truth, the era of simulation is inaugurated by a liquidation of all referentials (Baudrillard, 1994:2). Dengan menyeberang ke ruang yang kelengkungannya tidak lagi nyata, atau kebenaran, era simulasi diresmikan dengan likuidasi semua referensi. Simulakra tidak hanya sebuah pemahaman antara kebenaran dan kesalahan, realitas atau tipuan. Simulakra juga tidak didasarkan dengan fakta, tidak juga menutup atau menyembunyikan fakta tersebut. Masyarakat luas telah mengesampingkan apa itu fakta, kebenaran serta makna menjadi suatu simbol-simbol dan tanda, sehingga manusia menjadikan pengalaman realitas menjadi sebuah simulasi realitas itu sendiri.

Realitas yang ditampilkan di film merupakan sebuah simulasi fiktif yang dimana jika dapat diterima dengan baik, maka manusia mempercayai bahwa realitas tersebut adalah sebuah realitas sesungguhnya. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan realitas sebenarnya bersebrangan dengan realitas simulasi fiktif, dimana kedua hal tersebut menampilkan kebenaran yang belum diketahui. Dalam simulakra, batasan antara imajinasi dan realita sesungguhnya dibuat menjadi sangat kabur. Sehingga realitas hanya menjadi dasar atas imajinasi yang kemudian dipercaya masyarakat luas menjadi sebuah realitas.

Dalam film Untitled, realitas yang diciptakan adalah realitas ganda. Mengikuti cerita yang disampaikan membentuk realitas baru disetiap bagiannya. Penonton mencerna dari awal hingga akhir cerita, membuat pemikiran-pemikiran imajinatif mengenai realitas yang sesungguhnya. Di setiap bagiannya membuat penonton memahami bagaimana cerita tersebut berjalan

untuk membuat realita baru. Penggunaan realita ini bertujuan agar penonton bisa berimajinasi dan membuat realita fakta tersendiri sesuai pemahaman disetiap bagiannya.

Penggunaan realita ini terjadi pada bagian tokoh utama mengetahui dirinya beradapa pada realita palsu, dan tokoh utama menemukan dirinya pada posisi tertipu oleh keadaan yang di rancang sedemikian rupa. Maka tidak hanya dalam film tersebut, tokoh utama menjadi bahan penipuan realita namun penonton juga dibuat untuk masuk kedalam tipuan realita tersebut.

2. Film Fiksi

Appreciation of the distinctions between the imagining evoked by film and fiction should increase the pleasure and profit we derive from excellent storytelling in each from (Kroeber, 2006:2). Apresiasi perbedaan antara imajinasi yang ditimbulkan oleh film dan fiksi harus meningkatkan kesenangan dan keuntungan lebih, yang kita peroleh dari penceritaan yang bagus. Hal ini dapat menjadi perbedaan antara penerapan karya fiksi seperti cerpen, novel dan dongeng, yang dimana hanya menampilkan segi fiksi imjinas di pikiran penonton. Film menampilkan imajinasi secara langsung melalui media audio dan visual. Maka film harus berhasil dalam menampilkan imajinasi cerita dengan lebih baik agar penonton dapat memahami isi cerita.

A story articulates new beliefs, at the least giving renewed vitality to passively held beliefs (Kroeber, 2006:47). Sebuah cerita mengartikulasikan keyakinan baru, memberi vitalitas baru untuk memberikan pemahaman kepada penonton bahwa cerita dalam film tersebut benar-benar terjadi. Keyakinan ini telah tersampaikan disetiap adegan yang ditampilkan, bahwa fakta yang terjadi pada tokoh mempengaruhi keyakinan penonton pada bagian berikutnya. Dengan membuat penonton menebak bagian berikutnya, akan terjadi keyakinan baru tentang cerita yang disampaikan. Film diharapkan mampu mengiring opini penonton untuk selalu menebak kejutan baru disetiap adegannya.

3. Alur

Sudjiman (1986:4) menyatakan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa dan di jalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui rumitan kearah klimaks dan anti klimaks. Dengan begitu, alur menjadi jalinan peristiwa di dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu

dan dapat diwujudkan oleh hubungan waktu dan hubungan sebab akibat. Alur dalam suatu film menjadi kunci bagaimana cerita tersebut memberi sejumlah informasi tempat, waktu, kejadian yang menjawab sebab dan akibat.

Pemilihan alur cerita film mempengaruhi bagaimana penonton mengikuti serta menerima maksud dan tujuan dari suatu film. Film tersampaikan dengan baik jika alur film tersusun dengan baik dan benar. Terdapat berbagai jenis alur seperti alur maju, alur mundur, alur campuran, alur sorot balik atau *flashback*, alur klimaks, alur anti-klimaks serta alur kronologis.

4. Alur Tak Terhingga

Terdapat berbagai jenis alur yang dapat menyusun peristiwa agar maksud dan tujuan film tersampaikan. Penggabungan dari beberapa jenis alur menciptakan suatu karya film baru yang menjadi referensi bagi industri film. Memainkan alur cerita dari film merupakan strategi untuk menimbulkan pertanyaan serta kesan menonton yang berbeda bagi penonton. Maka diproduksi film fiksi dengan inovasi alur tak terhingga, dimana film tersebut tidak memiliki awal dan akhir. Dengan begitu film menimbulkan realitas ganda untuk memunculkan banyak pertanyaan mengenai realitas sebenarnya.

Penerapan alur tak terhingga dapat menimbulkan berbagai pertanyaan penonton, bahwa bagaimana suatu film tidak memiliki awal dan akhir, tidak mengetahui ujung dari suatu film tersebut. Alur tak terhingga tersusun dengan memposisikan awalan cerita hingga pertengahan cerita memiliki jembatan penghubung untuk menuju ke awalan cerita kembali. Menimbulkan persepsi mengenai suatu bagian cerita yang sesungguhnya nyata atau palsu. Alur tak terhingga menjadi populer dan digunakan dalam berbagai film yang membahas luar angkasa, proyek sains hingga penyakit.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya film *Untitled* melalui tiga tahapan penciptaan yaitu Praproduksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1. Praproduksi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan ide yang mengkerucut pada inti cerita yang di angkat. Penulis menerapkan alur tak terhingga dalam film fiksi yang diproduksi. Setelah proses pembuatan naskah selesai, penulis memasuki tahap pembuatan treatment hingga final script. Penulis menentukan lokasi shooting, pemilihan talent, latihan koreo,

pembuatan photoboard hingga penjadwalan proyek film hingga selesai.

Penulis mempersiapkan perlengkapan di setiap divisi yang ada seperti perlengkapan alat rekam audio dan video, artistik, set pakaian talent, konsumsi hingga kerohanian. Persiapan yang matang di tahap praproduksi dapat memperlancar dalam tahap produksi hingga pasca produksi.

2. Produksi

Setelah menyelesaikan seluruh persiapan pra-produksi, melanjutkan ke tahap produksi dimana penulis menerapkan seluruh rancangan saat pra-produksi. Penulis memproses seluruh kebutuhan gambar dan audio serta mengecek kembali kebutuhan gambar agar tidak ada yang terlewatkan saat memasuki tahap pasca produksi.

Penulis menerapkan SOP atau Standar Operasional Prosedur dalam proses shooting film. Penulis memastikan seluruh crew sudah terkumpul pada jadwal yang telah ditentukan dalam *Call Sheet*. Penulis memulia dengan doa bersama dan memulai proses shooting. Seluruh Ponsel crew memasuki mode senyap untuk menghindari kebocoran suara saat proses pengambilan audio dari dialog talent. Saat memasuki jam istirahat, crew dibagi untuk mempersiapkan segala keperluan saat memasuki scene berikutnya dan beberapa crew dan talent dipersilakan untuk makan.

Setelah seluruh proses produksi selesai, penulis mengecek kembali kelengkapan kebutuhan gambar sesuai rancangan yang telah di persiapkan di pra produksi.

3. Pasca Produksi

Tahap terakhir yaitu Pascaproduksi penulis melanjutkan ke tahan editing yang proses ini menyesuaikan dengan photoboard serta kesesuaian dengan naskah agar tempo film tetap terjaga.

Proses editing memasuki dua tahap yaitu *offline* editing dan *online* editing. Tahap *offline* editing yaitu dimana proses memotong dan menyusun kumpulan gambar dari tahap produksi untuk menjadi kesatuan cerita. Tahap tersebut memposisikan Sutradara dan Editor menjadi setara, dikarenakan untuk mendapatkan tempo serta alur cerita film sesuai dengan ekspektasi.

Setelah selesainya tahap *offline*, memasuki tahap *online* editing yaitu tahapan mengkoreksi serta mewarnai setiap clip untuk menimbulkan nuansa yang sesuai di berbagai situasi yang ada sepanjang film. Tahap berikutnya memasuki koreksi audio untuk mengoptimalkan tinggi rendahnya suara yang ditampilkan. Menambahkan suara yang diperlukan dalam setiap adegan dalam tahap *foley* yaitu merekam langkah kaki, nafas, suara pukul hingga suara lingkungan sekitar. Dan pada tahap akhir adalah proses *rendering* video untuk memproses hasil editing menuju format video. Setelah seluruh proses editing selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan poster film dan *trailer* film sebagai media promosi.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Judul film Untiteled memiliki dua makna. Untiteled terbaca *Untitled* jika dilihat secara sekilas, manusia secara praktis membaca bentuk dari suatu tulisan dan menangkap bahwa judul tersebut berarti Tidak Berjudul. Jika judul tersebut dibaca ulang terbaca Untiteled, yaitu tidak memiliki arti. Keterkaitan judul dengan isi dari film tersebut menggambarkan suatu ending yang tidak menentu. Jika tokoh utama memilih jalan lain dengan kondisi alam bawah sadar yang mengetahui apa yang terjadi, adalah suatu pengulangan. Maka alur cerita yang ditampilkan berbeda dan membuat alur cerita baru, namun tetap pada ending yang sama.

Film ini menggunakan format digital standar sinema 2K (2048x858) dengan aspek rasio 1:2,39. Format film digital ini sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk penayangan di bioskop.

1. Penerapan Alur

Alur dalam film ini menggunakan jenis alur yang tidak ada dalam daftar tujuh jenis alur. Alur yang digunakan dalam film Untiteled adalah alur tak terhingga. Alur tak terhingga yaitu awal hingga akhir cerita memiliki kesinambungan dan terus berjalan tanpa menemukan titik ujung dari suatu masalah. Tokoh utama dalam film mengikuti jalan cerita yang membuat bingung.

Terdapat tiga lapisan cerita yang berbeda dalam perpindahan tersebut. Lapisan cerita pertama yaitu tokoh utama berada dalam tahap bertahan hidup ditengah pandemi zombie. Lapisan kedua tokoh utama dibuat bingung dengan sebuah lab yang mengintainya. Tokoh utama dijadikan bahan eksperimen penelitian tentang bertahan hidup dalam pandemi zombie.

Namun terdapat lapisan terakhir yaitu keseluruhan cerita di awal hingga pertengahan adalah isi kepala atas imajinasi pasien di rumah sakit jiwa. Dan pada akhir cerita tokoh utama di giring menuju situasi rumah sakit dalam keadaan darurat. Tokoh utama dikejutkan oleh zombie dan berlari menuju suatu ruangan. Ruangan tersebut adalah tempat yang sama seperti di awal cerita.



Gambar 1. Bagian awal film scene 1



Gambar 2. Bagian akhir film post credit

Dalam film Untiteled, bagian akhir dan awal film sekilas terlihat sama dan mengulangi adegan tersebut. Namun pada akhir film terdapat tanda mengenai jawaban atas pengulangan adegan tersebut yaitu sebuah gelang dari dokter eksperimen di lab.



Gambar 3. Bagian tokoh utama dipasang gelang tanda

2. Sinematografi

Pengambilan gambar dalam film Untiteled telah disesuaikan dengan setiap cerita yang ditampilkan. Dalam beberapa bagian film menggunakan ukuran framing yang begitu dekat hingga sangat lebar dan luas. Tipe shot yang digunakan yaitu medium, low angle, high angle, frog eye, top down atau bird eye dan POV atau *point of view*. Komposisi setiap tokoh akan menggunakan *rule of third*, maka akan mempermudah menjaga komposisi penempatan antar tokoh atau objek secara ideal.



Gambar 4. Penggunaan *rule of third*

Penerapan tipe shot dan shot size disetiap adegan mempengaruhi penyampaian maksud film secara visual. Bagaimana penampikan keadaan tertekan, kebingungan, dan tertekan melalui pemilihan jenis tipe shot dan shot size tersebut.

3. Pencahayaan

Pencahayaan dalam film menentukan bagaimana setting waktu serta maksud yang diinginkan. Dalam film Untiteled menerapkan teknik pencahayaan *three point lighting*. Teknik pencahayaan tersebut dibagi menjadi tiga yaitu cahaya utama atau *key light*, cahaya pada objek atau *fill light*, dan cahaya untuk memisahkan antara objek dan latar belakang yaitu *back light*.



Gambar 5. Penerapan *three point lighting*.

4. Editing

Editing dalam film Untiteled menggunakan teknik *continuity dan jumpcut*. Teknik *continuity* digunakan dengan tujuan memperlihatkan kesinambungan potongan gambar dalam suatu adegan sehingga tidak membuat bingung penonton. Jump cut adalah teknik editing suatu shot di ruang dan waktu tertentu disusun dengan shot lain diruang dan waktu yang berbeda. Jenis editing ini digunakan untuk melompati waktu karena perubahan sudut kamera tidak lebih dari 30 derajat. Jenis editing ini berfungsi untuk menunjukkan lompatan waktu disuatu adegan.

Pemilihan warna dalam film Untiteled menggunakan tipe gaya *Teal and Orange*. Pemilihan warna ini bertujuan untuk meningkatkan kontras gambar sehingga suasana suram dan tegang mampu dicapai. Gaya warna

Teal and Orange menempatkan *shadow* pada warna *teal* (kebiruan) dan *highlight* pada warna *orange* (kekuningan).



Gambar 6. Penggunaan gaya warna *teal and orange*.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berbagai pengetahuan maupun tujuan penulis selama mengikuti MBKM magang. Penulis dapat ilmu baru yang diberikan oleh mitra tentang bagaimana proses tahapan pembuatan karya film pendek fiksi. Pada saat magang penulis mendapatkan ilmu dari alih pengetahuan, keterampilan, dan teknologi. Pada alih pengetahuan tempat magang memberikan serangkaian informasi mengenai bagaimana tahap awal yang baik dalam memulai suatu produksi. Dalam dunia industri film, tahapan produksi yang benar menjadi landasan suatu proyek karya film dapat terlaksana dengan baik. Pada alih keterampilan, penulis dilatih bagaimana merancang suatu ide penulisan yang baik. Memberita tahapan pelaksanaan yang efisien. Penulis dapat melatih pencarian ide menjadi lebih luas dan terbuka. Alih Teknologi memberikan informasi kepada penulis bagaimana pelaksanaan produksi dalam segi teknis. Penulis dapat mengoperasikan kamera, audio dan proses editing dengan lebih baik sesuai standar perusahaan industri film. Penulis menerapkan konsep alur tak terhingga dalam proses produksi karya film pendek fiksi. Pemilihan konsep tersebut berdasarkan pencarian ide serta referensi dari beberapa film. Konsep tersebut telah berhasil diterapkan pada karya film pendek fiksi Untiteled. Film tersebut diharapkan dapat menjadi media hiburan serta referensi bagi industri film di bali.

2. Saran

Saran berdasarkan apa yang didapat dari hasil pelaksanaan program MBKM kegiatan Magang/Praktik Kerja di Sri Redjeki Films, bisa menjadi pertimbangan dan mungkin bermanfaat bagi pembaca laporan ini. Dalam melaksanakan proses produksi film, agar dapat

lebih berekspresi dalam menentukan suatu alur cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press, 1994

Kroeber, Karl. *Make Believe in Film and Fiction, Visual vs Verbal Storytelling*. New York: Palgrave Macmillan, 2006

Sudjiman, Panuti. 1986. *Kamus Istilah Sastra*: Jakarta: PT Gramedia