KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

PENERAPAN TEKNIK *EDITING TIME REMAPPING* UNTUK MEREPRESENTASIKAN INGATAN DAN KEHILANGAN DALAM FILM FIKSI "INGATAN YANG TAK PERNAH SAMPAI"

Muhammad Rafhi Haidar[1)], Dani Manesah[2)]

1,2) Film dan Televisi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: muhammadrafhi11@gmail.com

RINGKASAN- Penciptaan film fiksi "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" berangkat dari persoalan kehilangan, ingatan yang terputus, dan proses penerimaan terhadap perpisahan. Penciptaan ini bertujuan menjelaskan penerapan teknik penyuntingan perubahan kecepatan sebagai strategi visual untuk merepresentasikan pengalaman subjektif tokoh Harsha ketika mengingat Nadira, serta mengkaji fungsinya dalam membangun emosi, karakterisasi, dan struktur naratif film. Metode yang digunakan adalah pendekatan penciptaan karya dengan analisis deskriptif terhadap proses penyuntingan dan adegan yang menjadi fokus penerapan teknik. Tahapan penciptaan meliputi persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Proses penyuntingan dilakukan menggunakan Adobe Premiere Pro melalui pengaturan titik perubahan kecepatan, kurva kecepatan, dan evaluasi ritme gambar. Pada fragmen ingatan Harsha, kecepatan gambar diturunkan secara bertahap dari 100% menjadi 45–50%, kemudian 30–35% pada momen emosional sebelum kembali ke kecepatan normal. Pada adegan pelepasan Nadira, perlambatan diterapkan dari 100% menuju sekitar 50%, kemudian 25–30% pada momen perpisahan terakhir. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa perubahan kecepatan tidak hanya berfungsi sebagai efek visual, tetapi juga sebagai bahasa penyuntingan untuk membedakan realitas dan ingatan, menekankan ekspresi tokoh, mengatur ritme emosional, dan mendukung perkembangan Harsha menuju penerimaan kehilangan.
Kata kunci: *Time remapping*, penyuntingan film, ingatan, kehilangan, emosi.

SUMMARY- *The creation of the fiction film Ingatan yang Tak Pernah Sampai (Memories That Never Arrived) stems from themes of loss, fragmented memories, and the process of coming to terms with separation. This study aims to explain how time-remapping editing is applied as a visual strategy to represent Harsha's subjective experience of remembering Nadira, while examining its role in shaping emotion, characterization, and the film's narrative structure. The study adopts a creative-practice approach, using descriptive analysis of the editing process and the scenes in which the technique is applied. The stages of creation include preparation, elaboration, synthesis, realization, and completion. Editing was carried out in Adobe Premiere Pro through speed keyframe adjustments, speed curves, and evaluation of visual rhythm. In Harsha's memory fragments, playback speed was gradually reduced from 100% to 45–50%, and then to 30–35% at specific emotional moments before returning to normal speed. In the scene of Nadira's departure, the footage was slowed more subtly from 100% to approximately 50%, then to 25–30% during the final moment of separation. The results show that Time remapping functions not merely as a visual effect but also as an editing language that distinguishes reality from memory, emphasizes character expressions, regulates emotional pacing, and supports Harsha's progression toward accepting loss.*

Keywords: *Time remapping, film editing, memory, loss, emotion.*

PENDAHULUAN

Film merupakan medium audio-visual yang menyampaikan cerita dan gagasan melalui hubungan gambar, suara, durasi, serta susunan peristiwa. Makna film tidak

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

hanya terbentuk pada saat pengambilan gambar, tetapi juga melalui proses editing yang memilih, menyusun, dan mengatur hubungan antar shot. Dalam proses tersebut, editor mengelola kontinuitas sekaligus membangun ritme dan penekanan dramatik agar pengalaman penonton selaras dengan perkembangan cerita *(Bordwell & Thompson, 2013; Murch, 2001)*.

Pengaturan waktu menjadi penting ketika film hendak menggambarkan pengalaman batin yang tidak selalu mengikuti urutan kronologis. Ingatan, kerinduan, dan kehilangan dapat hadir secara terputus, berulang, atau terasa lebih panjang daripada waktu objektif. Karena itu, manipulasi tempo visual dapat digunakan untuk menerjemahkan pengalaman subjektif karakter ke dalam bentuk yang dapat dirasakan penonton. *Time remapping* memungkinkan kecepatan gambar diubah secara dinamis dalam satu shot, baik melalui perlambatan, percepatan, maupun perpindahan bertahap di antara keduanya.

Film fiksi "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" berpusat pada Harsha, seorang remaja yang mengalami gangguan ingatan sehingga berulang kali kehilangan memori tentang orang-orang terdekatnya. Nadira terus hadir sebagai sosok yang terasa baru bagi Harsha, meskipun bagi Nadira hubungan mereka telah terjadi sebelumnya. Pengulangan pertemuan dan ketimpangan pengalaman emosional kedua tokoh membentuk konflik tentang cinta, kehilangan, dan ingatan yang tidak pernah utuh. Dengan struktur cerita yang berulang dan terfragmentasi, film ini membutuhkan strategi editing yang tidak hanya menyampaikan peristiwa, tetapi juga menghadirkan cara Harsha mengalami waktu.

Permasalahan penciptaan yang dibahas dalam penulisan ini adalah bagaimana teknik editing *Time remapping* diterapkan dalam film "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" dan bagaimana perubahan kecepatan gambar mendukung representasi ingatan, emosi, serta perkembangan karakter. Tujuan dari penulisan ini ialah menguraikan proses penerapan teknik tersebut pada fragmen ingatan Harsha dan adegan pelepasan Nadira, kemudian menjelaskan kontribusinya terhadap ritme, karakterisasi, dan struktur naratif film.

Pembahasan ini berfokus pada praktik penciptaan dan hasil editing dalam karya yang dibahas, bukan pada pengukuran respons penonton melalui eksperimen. Dengan demikian, hasil yang dipaparkan merupakan analisis terhadap pilihan artistik dan fungsi dramatik teknik dalam film, sehingga tidak dimaksudkan sebagai klaim kuantitatif mengenai pengaruhnya terhadap seluruh penonton.

KAJIAN TEORI

Editing sebagai pembentukan makna. Editing merupakan proses pemilihan dan penyusunan shot yang membentuk kontinuitas, ritme, serta hubungan makna antargambar. Susunan durasi dan urutan gambar menentukan informasi apa yang

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

diterima penonton, kapan informasi itu diterima, dan bagaimana sebuah momen memperoleh penekanan. *Bordwell dan Thompson (2013)* menjelaskan bahwa bentuk film dibangun melalui hubungan antarunsur sinematik, sedangkan *Murch (2001)* menempatkan pertimbangan emosional sebagai dasar penting dalam keputusan penyuntingan. Dalam konteks karya ini, pilihan durasi dan tempo diarahkan untuk memperlihatkan keadaan batin Harsha, bukan sekadar menjaga kesinambungan tindakan.

Time remapping dan waktu subjektif. *Time remapping* adalah pengaturan kecepatan yang berubah di dalam shot. Berbeda dari memperlambat seluruh klip dengan satu nilai tetap, teknik ini memungkinkan editor menentukan titik awal, perubahan kecepatan, serta titik kembali ke tempo normal. Perlambatan memperpanjang durasi visual sebuah tindakan, sehingga detail ekspresi atau gestur memperoleh ruang pengamatan lebih besar. Percepatan dapat memadatkan aktivitas dan menciptakan kesan waktu berlalu dengan cepat. Sementara itu, speed ramp menghubungkan beberapa tingkat kecepatan secara bertahap. Ketika perubahan tersebut memiliki motivasi naratif, teknik ini dapat menjadi penanda perpindahan pengalaman psikologis, misalnya dari realitas menuju fragmen ingatan.

Ritme dan emosi. Ritme film dibentuk oleh durasi shot, frekuensi pemotongan, gerak dalam frame, suara, serta hubungan antar adegan. Perlambatan tidak otomatis menghasilkan emosi tertentu, maknanya bergantung pada konteks cerita, ekspresi pemain, komposisi, suara, dan kontras dengan tempo di sekitarnya. *Murch (2001)* menekankan pentingnya emosi dalam pengambilan keputusan editing, sedangkan *Dancyger (2011)* membahas editing sebagai praktik kreatif yang mengorganisasi ritme dan kesinambungan dramatik. Oleh sebab itu, *Time remapping* dalam film ini digunakan secara selektif pada momen yang berhubungan langsung dengan ingatan atau perubahan emosi Harsha.

Bahasa visual dan komposisi. Penempatan karakter, ukuran shot, pencahayaan, dan warna membantu membangun konteks emosional sebelum atau sesudah manipulasi kecepatan diterapkan. *Mascelli (1998)* menguraikan prinsip-prinsip komposisi dan kesinambungan sinematografi, sedangkan *Block (2020)* menjelaskan hubungan unsur visual seperti ruang, garis, bentuk, warna, dan gerak dalam pembentukan struktur visual. Pada film ini, pendekatan visual yang realistis dan cenderung desaturasi mendukung nuansa nostalgia serta kehilangan. *Time remapping* dipadukan dengan komposisi dan detail ekspresi agar perlambatan memiliki landasan visual yang jelas.

Ingatan dalam struktur naratif film. Film dapat menyusun pengalaman masa lalu melalui kilas balik, pengulangan, fragmentasi, atau perubahan ritme. Karya-karya seperti *Memento (Nolan, 2000), Eternal Sunshine of the Spotless Mind (Gondry, 2004), Blue Valentine (Cianfrance, 2010), The Father (Zeller, 2020), dan Aftersun (Wells, 2022)* menunjukkan beragam pendekatan untuk membangun hubungan antara ingatan,

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

persepsi, dan pengalaman emosional. Film "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" memiliki kedekatan tema dengan karya-karya tersebut, tetapi pendekatan utamanya terletak pada perubahan tempo dalam shot melalui *Time remapping*, bukan semata-mata pembalikan alur atau perpindahan antargaris waktu.

Metode penciptaan. Proses penciptaan karya dapat berlangsung melalui tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Tahap-tahap tersebut membantu menyelaraskan gagasan cerita, kebutuhan produksi, dan keputusan pascaproduksi. *Rabiger (2008)* menekankan pentingnya pengembangan gagasan serta perencanaan produksi, sementara keputusan editing perlu mempertimbangkan materi gambar yang tersedia dan tujuan dramatik adegan. Dengan demikian, keberhasilan *Time remapping* tidak hanya bergantung pada perangkat lunak, tetapi juga pada perencanaan shot, gerak pemain, dan kesepahaman antara sutradara dengan editor.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ini menggunakan pendekatan penciptaan karya dengan analisis deskriptif-kualitatif terhadap proses penyuntingan film fiksi "Ingatan yang Tak Pernah Sampai". Objek kajian adalah penerapan teknik *time remapping* pada dua kelompok adegan, yaitu fragmen ingatan Harsha dan adegan pelepasan Nadira. Fokus analisis meliputi perubahan kecepatan, transisi antarlevel kecepatan, fungsi dramatik, hubungan tempo dengan ekspresi tokoh, serta kontribusi teknik terhadap struktur naratif. Hasil penelitian ini tidak menggunakan responden, instrumen survei, atau pengukuran statistik; karena itu, simpulan dibatasi pada hasil pengamatan proses penciptaan yang tercatat dalam skripsi karya.

Proses penciptaan dilakukan melalui lima tahap. Pertama, persiapan, yakni pemahaman terhadap gagasan, tema, karakter, dan arah emosional film bersama tim inti. Kedua, elaborasi, berupa pengembangan pendekatan visual dan kajian referensi mengenai ingatan serta manipulasi waktu. Ketiga, sintesis, meliputi keterlibatan editor dalam membaca naskah, mengidentifikasi adegan potensial, berkoordinasi pada tahap pra produksi, serta memahami kebutuhan materi gambar pada produksi. Keempat, realisasi, yaitu penerapan konsep ke dalam pengambilan gambar dan penyuntingan. Kelima, penyelesaian, yaitu evaluasi akhir, penyempurnaan ritme, sinkronisasi audio, konsistensi warna, dan finalisasi gambar.

Editing dilakukan menggunakan *Adobe Premiere Pro* melalui fitur *Time remapping* pada *panel Effect Controls*. Kecepatan dikendalikan dengan *speed keyframe* untuk menentukan titik perubahan tempo. Kurva kecepatan digunakan agar transisi antarkecepatan berlangsung bertahap, sementara *Optical Flow* dimanfaatkan pada beberapa bagian *slow motion* ketika diperlukan interpolasi gerak. *Footage* pada awalnya berada pada kecepatan normal 100%, kemudian disesuaikan berdasarkan kebutuhan dramatik. Evaluasi dilakukan dengan meninjau ulang kontinuitas gerak, keterbacaan

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

ekspresi, kehalusan speed ramp, ritme adegan, dan kesesuaian perubahan tempo dengan perkembangan emosi tokoh.

Analisis dilakukan dengan membandingkan fungsi adegan sebelum dan sesudah manipulasi kecepatan berdasarkan uraian proses dalam skripsi karya. Aspek yang diperhatikan adalah (1) titik masuk dan keluar perubahan kecepatan, (2) peran perlambatan atau percepatan dalam menandai ingatan dan realitas, (3) penekanan terhadap ekspresi dan gestur, serta (4) hubungan perubahan tempo dengan perkembangan karakter. Angka kecepatan yang disebutkan merupakan nilai penerapan yang dijelaskan dalam proses penciptaan, bukan hasil pengukuran eksperimental terhadap persepsi penonton.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Time remapping sebagai bahasa editing. Hasil penciptaan memperlihatkan bahwa perubahan kecepatan dipilih secara selektif, bukan diterapkan merata pada semua adegan. Strategi ini menjaga agar manipulasi tempo tetap memiliki bobot dramatik. Ketika adegan berjalan pada 100%, gerak tokoh berada pada ritme yang relatif menyerupai waktu keseharian. Ketika Harsha memasuki fragmen ingatan, tempo diperlambat sehingga gerak dan ekspresi terasa lebih panjang. Perubahan tersebut menjadi penanda pengalaman subjektif, sementara kembalinya kecepatan normal membantu mengarahkan penonton kembali pada realitas cerita.

Pemilihan *Time remapping* juga terkait dengan struktur film yang dibangun melalui pengulangan peristiwa dan fragmen kenangan. Ingatan Harsha tidak selalu hadir sebagai kilas balik utuh yang memiliki awal dan akhir tegas. Sebaliknya, memori dapat muncul akibat objek atau suasana tertentu, lalu mengintervensi aktivitas yang sedang berlangsung. Perubahan tempo memungkinkan intervensi itu dirasakan dalam gerak gambar tanpa harus selalu menjelaskan kondisi tokoh melalui dialog. Dengan cara ini, editing menjalankan fungsi naratif sekaligus emosional.

Fragmen ingatan Harsha. Penerapan utama pertama terdapat pada *scene* 3, *scene* 9, *scene* 15, dan *scene* 18. Keempat *scene* memiliki fungsi serupa, yakni memperlihatkan kemunculan ingatan tentang Nadira ketika Harsha menjalani aktivitas sehari-hari. Sebelum dimanipulasi, footage berjalan pada kecepatan normal 100%. Dalam keadaan ini, ekspresi dan gerak Harsha tetap realistis, tetapi intensitas pengalaman batinnya belum cukup terbedakan dari aktivitas biasa. *Time remapping* kemudian digunakan untuk menciptakan perbedaan tempo antara realitas dan pengalaman ingatan.

Pada bagian ketika Harsha mulai mengingat Nadira, kecepatan diturunkan secara bertahap dari 100% menjadi sekitar 45–50%. Perlambatan yang lebih kuat, sekitar 30–35%, diterapkan pada shot tertentu ketika ingatan mencapai puncak emosional. Setelah fragmen memudar, kecepatan dikembalikan perlahan menuju 100%. Kurva kecepatan Bezier membantu membuat transisi tidak terasa mendadak. Rangkaian perubahan ini

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

membentuk pola temporal yang dapat dibaca sebagai kemunculan, intensifikasi, dan memudarnya ingatan.

Secara dramatik, perlambatan memberi waktu kepada penonton untuk memperhatikan tatapan mata, ekspresi wajah, arah pandangan, dan gestur Harsha. Gerakan yang semula singkat terasa tertahan, sehingga kerinduan dan keterikatan terhadap masa lalu memperoleh penekanan. Kembalinya kecepatan normal berfungsi sebagai transisi psikologis: Harsha kembali menjalani realitas, tetapi ingatan yang baru muncul tetap meninggalkan dampak emosional. Dengan demikian, perbedaan tempo bukan hanya variasi teknis, melainkan kode visual yang membantu membedakan pengalaman subjektif dari waktu keseharian.

Penggunaan teknik pada fragmen ingatan juga menunjukkan pentingnya selektivitas. Apabila semua shot diperlambat dengan tingkat yang sama, perbedaan antara momen biasa dan momen ingatan akan melemah. Variasi 45–50% dan 30–35% membangun tingkatan intensitas; perlambatan yang lebih kuat ditempatkan pada titik yang memiliki nilai emosional lebih tinggi. Pola tersebut membuat perubahan kecepatan berfungsi sebagai bagian dari struktur, bukan ornamen yang berdiri sendiri.

Adegan pelepasan Nadira. Kelompok adegan kedua berada pada rangkaian *scene* 27, *scene* 28, dan *scene* 29, yang menjadi klimaks emosional film. Adegan ini memperlihatkan Harsha mulai menerima kenyataan bahwa Nadira tidak akan kembali. Jika fragmen ingatan sebelumnya memperlihatkan keterikatan dan ketidakstabilan emosi, adegan pelepasan berfungsi sebagai titik perubahan menuju penerimaan. Oleh sebab itu, penerapan *Time remapping* pada bagian ini dirancang lebih halus dan tidak seagresif pada fragmen ingatan.

Footage awal adegan pelepasan berada pada kecepatan normal 100%. Pada tahap editing, tempo diturunkan secara perlahan menuju sekitar 50%, kemudian diperlambat lagi hingga 25–30% pada momen ketika Harsha memandang Nadira untuk terakhir kalinya. Perlambatan ekstrem dipertahankan beberapa detik untuk memberi ruang bagi ekspresi kehilangan, keikhlasan, dan ketenangan yang mulai tumbuh. Perubahan tempo yang lebih halus sesuai dengan fungsi adegan: bukan menggambarkan ingatan yang datang secara tiba-tiba, melainkan memperpanjang momen kesadaran dan perpisahan.

Kontras dengan adegan fragmen ingatan menjadi penting. Pada fragmen ingatan, perubahan kecepatan menandai gangguan dan intervensi memori terhadap realitas. Pada adegan pelepasan, perlambatan menekankan penerimaan dan memberi kesempatan bagi penonton untuk tinggal lebih lama bersama momen emosional. Dengan demikian, nilai dramatik suatu tingkat kecepatan tidak berdiri sendiri; maknanya ditentukan oleh posisi adegan dalam perjalanan karakter dan cara perubahan itu disusun.

Perkembangan karakter dan ritme keseluruhan. Dalam struktur film, intensitas *Time remapping* berkaitan dengan perkembangan Harsha. Pada bagian awal, manipulasi

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

tempo menunjukkan dominasi ingatan terhadap keseharian tokoh. Pada bagian tengah, perubahan tempo menggambarkan kebingungan ketika memori dan kenyataan saling bertumpuk. Menjelang akhir, penggunaan teknik mulai dikurangi dan diterapkan lebih halus, sejalan dengan upaya tokoh menerima kehilangan. Pengurangan ini membentuk perkembangan visual yang melengkapi perkembangan naratif.

Ritme keseluruhan juga dibangun melalui durasi shot yang relatif panjang, pemotongan yang tidak terlalu rapat, dan transisi yang dipilih berdasarkan fungsi dramatik. Straight cut digunakan untuk mempertahankan kontinuitas, sedangkan cross dissolve digunakan secara terbatas pada bagian yang membutuhkan peralihan temporal lebih lembut. *Time remapping* bekerja bersama pilihan tersebut: perlambatan dapat terasa kuat karena hadir di tengah tempo yang relatif tenang, sementara perubahan kecepatan yang tidak stabil menandai ketegangan batin. Hubungan antarunsur inilah yang menjadikan editing sebuah sistem, bukan sekadar kumpulan efek.

Integrasi dengan unsur visual dan audio. Konsep visual film menggunakan pendekatan realistis, pencahayaan yang mendukung kesan natural, serta warna yang cenderung hangat dengan sedikit desaturasi pada adegan masa kini. Adegan yang berkaitan dengan memori diberi nuansa lebih lembut untuk membedakan pengalaman psikologis tanpa harus selalu memakai dialog penjelas. Color grading dan *Time remapping* diterapkan secara terpadu agar perubahan tempo didukung oleh atmosfer visual yang sesuai dengan perkembangan emosi tokoh.

Pada tahap finalisasi, editor mengevaluasi kembali perpindahan shot, kontinuitas gerakan, ritme cerita, kualitas visual, sinkronisasi audio, dan efektivitas perubahan kecepatan. Speed keyframe diperiksa untuk menghindari lonjakan tempo yang mengganggu perhatian. Dialog dibersihkan dari noise yang tidak diperlukan, kemudian diseimbangkan dengan ambience, musik ilustrasi, dan efek suara. Konsistensi warna ditinjau ulang sebelum *picture lock* dan rendering akhir. Proses ini memperlihatkan bahwa *Time remapping* tidak dapat dipisahkan dari penyempurnaan audio-visual secara keseluruhan.

Implikasi artistik dan batasan. Penerapan *Time remapping* menunjukkan bahwa manipulasi waktu dapat berfungsi sebagai bahasa visual untuk menyampaikan pengalaman batin yang sulit dijelaskan secara verbal. Namun, teknik ini tidak secara otomatis menghasilkan kedalaman emosi. Keberhasilannya bergantung pada pemilihan shot, kualitas ekspresi, motivasi dramatik, kurva perubahan kecepatan, ritme di sekitar adegan, serta keselarasan dengan suara dan warna. Perlambatan berlebihan atau penerapan yang terlalu sering berisiko mengurangi dampak dan membuat penonton menyadari tekniknya sebagai efek yang tidak termotivasi.

Penelitian ini menganalisis pilihan penciptaan berdasarkan uraian proses dan hasil dalam skripsi karya. Karena tidak dilakukan uji respons penonton, pembahasan tidak menyimpulkan bahwa semua penonton pasti merasakan emosi yang sama. Temuan

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

yang dapat ditegaskan adalah bahwa dalam rancangan film ini, perubahan tempo memiliki fungsi yang konsisten dengan tujuan naratif: memperlihatkan kemunculan ingatan, menekankan momen kehilangan, dan mendukung perjalanan karakter menuju penerimaan. Penelitian berikutnya dapat menambahkan wawancara penonton atau analisis komparatif untuk memahami bagaimana strategi tersebut dibaca oleh audiens yang berbeda.

Tabel 1. Ringkasan Penerapan *Time remapping*

Kelompok adegan	Kecepatan	Fungsi dramatik	Makna dalam narasi
Fragmen ingatan Harsha (*scene* 3, 9, 15, 18)	100% → 45–50% → 30–35% → 100%	Menekankan ekspresi dan gestur saat memori muncul	Ingatan mengintervensi realitas; tempo kembali normal saat tokoh kembali ke keseharian
Pelepasan Nadira (*scene* 27–29)	100% → sekitar 50% → 25–30%	Memperpanjang momen pandangan terakhir dan pelepasan	Peralihan dari keterikatan menuju penerimaan kehilangan

SIMPULAN

Penerapan teknik editing *Time remapping* dalam film fiksi "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" menunjukkan bahwa perubahan kecepatan gambar dapat berfungsi sebagai bahasa visual untuk merepresentasikan ingatan, kehilangan, dan proses penerimaan. Pada fragmen ingatan Harsha, perubahan dari kecepatan normal menuju 45–50% dan kemudian 30–35% menekankan ekspresi serta gestur ketika memori tentang Nadira muncul, sebelum tempo kembali normal sebagai penanda kembalinya tokoh ke realitas. Pada adegan pelepasan Nadira, perlambatan yang lebih halus hingga sekitar 25–30% memperpanjang momen perpisahan dan mendukung perubahan emosional Harsha menuju penerimaan. Teknik ini juga berkontribusi pada ritme dan struktur naratif karena perubahan tempo memiliki fungsi yang berbeda sesuai posisi adegan dalam perkembangan karakter. Keberhasilannya bergantung pada pemilihan momen yang tepat, kurva kecepatan yang halus, kesinambungan gerak, serta integrasi dengan komposisi visual, warna, dan suara. Dengan demikian, *Time remapping* tidak semata-mata menjadi efek teknis, melainkan bagian dari strategi penceritaan yang menyatukan tema, karakter, dan pengalaman audio visual. Simpulan ini terbatas pada analisis proses penciptaan dan belum mengukur tanggapan penonton secara nyata.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

KOLASE
Jurnal Seni Dan Desain
Vol. 2 No. 1 Oktober, 2026, pp. 98-106
https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase

DAFTAR PUSTAKA

Block, B. (2020). The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media (3rd ed.). Routledge.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). Film art: An introduction (10th ed.). McGraw-Hill Education.

Cianfrance, D. (Director). (2010). Blue Valentine [Film]. Hunting Lane Films; Silverwood Films.

Dancyger, K. (2011). The technique of film and video editing: History, theory, and practice (5th ed.). Focal Press.

Effendy, O. U. (2003). Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi. Citra Aditya Bakti.

Gondry, M. (Director). (2004). Eternal sunshine of the spotless mind [Film]. Focus Features.

Haidar, M. R. (2026). Penerapan teknik editing *Time remapping* pada film "Ingatan yang Tak Pernah Sampai" [Skripsi karya, Universitas Potensi Utama].

Mascelli, J. V. (1998). The five C's of cinematography: Motion picture filming techniques. Silman-James Press.

Monaco, J. (2009). How to read a film: Movies, media, and beyond (4th ed.). Oxford University Press.

Murch, W. (2001). In the blink of an eye: A perspective on film editing (2nd ed.). Silman-James Press.

Nolan, C. (Director). (2000). Memento [Film]. Newmarket Films.

Pearlman, K. (2016). Cutting rhythms: Intuitive film editing (2nd ed.). Focal Press.

Rabiger, M. (2008). Directing: Film techniques and aesthetics (4th ed.). Focal Press.

Wells, C. (Director). (2022). Aftersun [Film]. A24.

Zeller, F. (Director). (2020). The father [Film]. Trademark Films; FilmNation Entertainment.

Zettl, H. (2011). Sight, sound, motion: Applied media aesthetics (6th ed.). Wadsworth Cengage Learning.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.