

**PENGUNAAN *TIME EXPAND* DAN *RESTRICTED NARRATION*
(PENCERITAAN TERBATAS) DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR
FILM FIKSI “*RANAM – Looking For Land*”**

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



Disusun oleh
Hari Agung Bandara
NIM : 1310035432

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

2018

ABSTRAK

Pada kenyataannya saat ini film fiksi yang memiliki genre drama yang menginspirasi jarang membangun kekuatan film menggunakan *editing time expand* dengan penceritaan terbatas (*restricted narration*). kebanyakan film fiksi lebih menitik beratkan pada penyutradaraan atau *sound* untuk meningkatkan dramatisasi film, unsur editing tidak menjadi begitu penting, sedangkan sebenarnya unsur editing bisa sangat memberikan nilai lebih jika diolah dengan tepat dan benar hal inilah yang melatar belakangi penggunaan teknik *editing time expand* dengan *restricted narration* pada film fiksi “RANAM – *Looking For Land*”. *Editing* memiliki beberapa dimensi di dalamnya, dimensi *editing* adalah adanya keterhubungan dimana bila sebuah shot disambuung dengan shot lain, maka pastilah kedua *shot* tersebut memiliki ketertarikan, baik secara dimensi grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang) dan *temporal* (waktu). Kekuatan *editing* yang dibangun untuk meningkatkan dramatisasi dalam film ini menekankan pada eksplorasi dari aspek konten cerita dan drama yang ingin dibangun dalam film ini dengan memberikan sentuhan permainan alur *parallel editing (flashback)*. Sedangkan *restricted narration* difilm ini sebagai sebuah penceritaan terbatas, yang menunjukkan sebuah informasi penting di akhir film yang sebelumnya tidak diketahui oleh penonton.

Kata Kunci : Film,Drama, *Editing, Time Expand, Restricted Narration*

PENDAHULUAN

Film “*Ranam – Looking For Land*” bercerita tentang seorang laki-laki bernama Mlintang yang baru menjadi pemain sepakbola profesional, ketika debut pertama kali bermain Mlintang terkejut melihat lapangan yang begitu ramai dan luas ia teringat dimana 9 tahun yang lalu waktu kecilnya bersama ke 4 kawannya susah sekali mencari tempat bermain bola karena di desanya terletak diatas sungai Mahakam sehingga membuat Mlintang dan ke 4 kawannya tersebut memutuskan untuk bermain sepak bola di tanah terlarang yang di percayai warga setempat. Cerita ini menekankan pada dua peristiwa yang berbeda tetapi tetap menjadi satu cerita, ketika dimana Mlintang dewasa mengingat sebuah peristiwa di masa kecilnya tentang perjuangan mencari tempat untuk bermain bola dan untuk pertama kalinya juga terbuka peluang cita-cita Mlintang untuk menjadi pemain bola saat di adakan turnamen seleksi tim mitra kukar *junior*.

Terciptanya sebuah film, salah satunya melalui tahap *editing*, *editing* adalah tahap akhir dalam pembuatan film. Proses ini merupakan proses pengelolaan materi atau gambar yang yang telah terekam oleh kamera hingga menjadi cerita yang utuh. *Editing* tidak akan lengkap tanpa adanya seorang editor. Baik atau tidaknya sebuah film yang diproduksi akhirnya juga bukan hanya ditentukan oleh seorang sutradara saja tetapi oleh seorang editor, yang bertugas menyusun gambar demi gambar dalam film tersebut.

Selain harus menguasai secara teknis, seorang editor harus memiliki *editorial thinking*. Maksudnya adalah berfikir kreatif baik secara konsep, emosi, cerita maupun logika yang terkait dengan juksta posisi yang memungkinkan *shot-shot* untuk diubah-ubah posisinya atau susunannya yang nantinya akan memunculkan arti yang berbeda-beda. Bisa dikatakan seorang *editor* dituntut untuk mengerti konstruksi dari struktur cerita dan kadar dramatik yang dibuat serta mampu mengesinambungkan aspek emosi dan bentuk irama cerita secara tepat dari awal hingga akhir film.

Konsep *editing* dari film “*RANAM – Looking For Land*” ini akan dikemas dengan bentuk membangun drama dengan menggunakan *editing Time*

Expand dan Restricted Narration. *Time expand* atau manipulasi waktu adalah perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya. Pemilihan konsep Perenggangan waktu nanti digunakan untuk (1) menambahkan dampak emosional permainan sepak bola, (2) informasi tambahan *shot*, (3) atau untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Penggunaan *time expand* ini diharapkan dapat memberikan sebuah tontonan yang mampu menarik minat para penonton salah satunya adalah jenis film olahraga yang mengisahkan tentang perjuangan dalam mencapai kemenangan dan harapan, film ini diharapkan dapat memotivasi para penonton untuk berjuang menggapai cita-cita.

Selain *time expand* dalam film ini juga menggunakan konsep *restricted narration*, *Restricted narration* adalah struktur penceritaannya informasi cerita akan dibatasi dan terikat pada satu orang karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter bersangkutan. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti ke mana pun ia pergi.

Ide penciptaan ini berawal dari ketertarikan ketika membaca naskah dari sutradara yang ingin mengangkat sebuah film drama yang dibumbui adegan sepak bola, akan tetapi teknik pendukung untuk *editing* film yang ingin diolahnya sangatlah minim. Kemudian *problem* tersebut yang akhirnya menjadi ide dasar untuk berkeinginan berkolaborasi pada film fiksi ini dengan menawarkan penggunaan *time expand* dan *restricted narration* (penceritaan terbatas) dalam penyuntingan gambar film fiksi “*RANAM – Looking For Land*” .

Pada cerita film “*RANAM – Looking For Land*” merefleksikan kisah nyata keluarga yang terjadi di danau Melintang dan di tuangkan dalam film fiksi “*RANAM – The Looking For land*”. Editor atau penyunting gambar tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi dari aspek konten cerita dan drama yang ingin dibangun dalam film ini dengan memberi sentuhan permainan alur *parallel editing*, transisi *video/audio* dan memberi manipulasi waktu saat tokoh utama sedang bermain bola. Alur *parallel editing* yang dalam penceritaan menggunakan

konsep *restricted narration* (penceritaan terbatas) yang diaplikasikan pada babak akhir sebagai sebuah kejutan.

Banyak berbagai macam konsep pada *editing*, namun pada kisah ini akan dibuat menjadi sebuah film pendek yang memiliki konsep pada penyuntingan gambar yaitu membangun drama menggunakan *time expand* dan *restricted narration* pada pengemasan ceritanya. *Time expand* / manipulasi waktu adalah perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya dengan menggunakan unsur-unsur pembentuk *time expand* diantaranya adalah urutan waktu (*temporal order*), frekuensi (*temporal overlap*), pengulangan *shot* (*angle* berbeda), menambahkan *cut away* dan *slow motion*. Sedangkan *restricted narration* yang diterapkan diakhir film ini sebagai sebuah penceritaan yang terbatas, menunjukkan sebuah informasi penting yang tidak diketahui oleh penonton sebelumnya lalu pada akhirnya penonton menjadi tahu dan terkejut.

Efek tujuan yang akan dicapai dengan memanipulasi waktu / *time expand* untuk *editing* film “RANAM – *Looking For Land*” diharapkan mampu memberikan dampak emosional penonton dalam film ini, menjadi informasi tambahan untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Adegan sepak bola sangatlah cepat maka dari itu lewat sebuah *editing time expand* dan penggunaan *restricted narration* (penceritaan terbatas) yang disajikan dalam film ini diharapkan pula mampu memberikan efek kenyamanan dalam menonton dan diberikan kejutan yang maksimal nantinya kepada penonton, menciptakan emosi untuk membawa penonton dapat masuk kedalam cerita yang ingin dibangun dalam sebuah peristiwa yang dialami karakter utama didalam sebuah film dan penonton hanya akan melihat dan mendengar apa yang dilihat dan didengar oleh tokoh utamanya saja. Untuk memperkuat dalam konsep tersebut yang memang dalam *restricted narration* (penceritaan terbatas) mengharuskan memperlihatkan dari sudut pandang saja yaitu tokoh utamanya yang nantinya di beberapa pengadeganan menggunakan “*subjective shot*” *shot* yang menempatkan penonton pada film tersebut dan mengikuti alur pengadeganan sebagai pengalaman pribadinya.

Keluarga sebagai kelompok sosial terdiri dari sejumlah individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggung jawab di antara individu tersebut. Dalam film “RANAM – *Looking For Land*” merujuk kepada hubungan Mlintang kepada ayah dan ibunya. Seperti konflik Mlintang dengan ibunya yang selalu berbeda keinginan dan ayah Mlintang yang selalu menjadi sumber semangat Mlintang untuk mengejar cita – citanya dalam bermain bola. Film “RANAM – *Looking For Land*” menggunakan cerita yang di bumbui sepak bola, sepak bola yang dilakukan terdapat pada masa kecil dan dewasa.

Film fiksi “RANAM – *Looking For Land*” memiliki latar belakang menekankan pada dua peristiwa yang berbeda tetapi tetap menjadi satu cerita, bagaimana merangkum inti cerita *flashback* namun dikemas dengan alur maju mundur (*multiplot* agar tangga dramatik dalam cerita lebih menarik) ketika Mlintang dewasa mengingat sebuah peristiwa di masa kecilnya tentang perjuangan dia bersama teman-temannya mencari tempat untuk bermain bola dan untuk pertama kalinya juga dia mendapatkan peluang mengejar cita-cita untuk menjadi pemain sepak bola saat di adakan turnamen seleksi tim mitra kukar *junior*. *Flashback* yang di gambarkan adalah perjuangan pemeran yang memiliki *feel* yang sama dengan yang terjadi saat ini. Dibuat maju mundur agar tidak terkesan monoton dan waktu yang sebenarnya tidak terlupakan dengan kedominanan *flashback*nya.

Dari bentuk cerita seperti ini akan dikemas dengan membatasi cerita kepada penonton Penekanan konsep penyunting gambar ada pada penerapan metode penceritaan *restricted narration* dimana perwujudan konsep narasi terbatas dalam karya ini aspek sinematografi sangat berperan penting, untuk membatasi informasi cerita kepada penonton. Dalam karya ini penceritaanya tidak sepenuhnya menggunakan *restricted narration*, ada beberapa adegan yang lepas dari tokoh utama dengan maksud memberi informasi lebih kepada penonton bahwa apa yang sebenarnya yang sedang dialami oleh tokoh utama. Teknik *editing time expand* digunakan saat adegan sepak bola dengan maksud dan tujuan membantu *audiens* melihat adegan yang lebih lambat dari pada waktu yang sesungguhnya dikarenakan adegan sepak bola sangatlah cepat pada *real-tim*nya.

LANDASAN TEORI

Setelah melakukan proses praproduksi dan produksi, proses yang tidak kalah penting adalah proses paskaproduksi. Proses penyuntingan gambar / *editing* menjadi bagian dari proses paskaproduksi, Penyuntingan gambar / *editing* dalam bidang *audio/visual*, termasuk film. *Editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya penyuntingan gambar pada film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot (stock shoot)* dan unsur pendukung seperti *voice, sound effect*, dan *music* sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan – potongan gambar yang di ambil oleh juru kamera.

Menurut buku *The Technique of film Editing* karel raisz ada beberapa tokoh yang berjasa dalam perkembangan *editing* antara lain, D.W Griffith, Pudovkin, Kuleshov, Einstein, dan Andre Bazin. Mereka masing – masing mempunyai gaya tersendiri dalam mengeksplorasi teknik *editing*. Menurut D.W Griffith *Editing* adalah :

Suatu hal yang terpenting dalam film karena *editing* film itu merupakan suatu seni yang tinggi. Seni sendiri merupakan pondasi dari film. Menyunting film adalah menyusun gambar-gambar film untuk menimbulkan tekanan *dramatic* dari cerita film itu sendiri. Sutradara dan editor harus pandai dalam *selection of shot (scene demi scene* yang harus dirangkai). (Griffith, 1972:20-25)

Menurut Pudovkin dalam bukunya yang berjudul “*Film regie en Film scenario*”, ia menuliskan bahwa seni film berasal pada montase. Dalam buku “*Montage Bij Film En Televisie*” bagaimanapun juga *editing* adalah jauh lebih penting dari sekedar proses pengambilan gambar saat produksi atau permainan dan pengadeganan sang aktor. Pekerjaan yang kreatif yang sebenarnya barulah dimulai pada saat proses mengedit materi di meja *editing*.

Time Expand adalah sebuah proses perubahan waktu yang melambat sehingga sangat membangun unsur tangga dramatikanya. Perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya. Hal ini jarang terjadi, hanya digunakan ketika *audiens* perlu

melihat adegan yang lebih lambat dari pada waktu yang sesungguhnya..

Menurut buku *The Technique Of Film Editing* Karel Raiz ada beberapa tokoh yang berjasa dalam perkembangan *editing* antara lain, D.W. Griffith, Pudovkin, Kuleshov, Eisenstein, dan Andre Basin. Mereka masing-masing mempunyai gaya tersendiri dalam mengeksplorasi teknik *editing*.

Perlu adanya penyisipan-penyisipan potongan film untuk membuat film itu bercerita, Pada saat mengurutkan gambar dan adegan juga harus mempertimbangkan dimensi-dimensi yang ada dalam *editing* salah satunya adalah ruang dan waktu, waktu termasuk dalam dimensi *temporal* yang terbagi menjadi dua *story time* (waktu dalam cerita) dan *real time* (waktu sebenarnya) pada umumnya, cerita atau drama dalam kehidupan nyata tidak dibatasi oleh waktu. Namun dalam lingkup filmis, dimensi waktu dapat diwakili oleh adegan, suasana dan alur cerita. Waktu yang sangat lama pada kehidupan nyata dapat disaksikan hanya dalam 90 menit durasi film tanpa kehilangan esensi dari cerita itu sendiri. Seperti juga yang dituliskan Lukmansyah dan Cesa David dalam bukunya yang berjudul "*Film Editing*" menuliskan,

Untuk memperlambat waktu dimensi *temporal editing* bisa dilakukan dengan *time expand* (ekspansi) yaitu penambahan waktu dengan memperlambat waktu normal atau waktu sebenarnya untuk kepentingan *dramatic*. (2011: 8)

Narration adalah sebuah bentuk penceritaan yang adapada sebuah film, *narration* sangat dibutuhkan dalam penyajian atau membantu memperjelas sebuah informasi yang dilengkapi dengan gambar. *Narration* memiliki banyak bentuk, fungsi *narration* dalam sebuah film bisa sebagai narator atau *narration* sebagai sebuah penceritaan yang berdasarkan pada skenario.

Bila *narration* yang dimaksud adalah sebuah penceritaan yang berdasarkan skenario guna membantu memperjelas informasi *visual*, berbeda dengan *narration* dalam teknik *editing* yaitu *restricted narration* atau penceritaan terbatas. *Editing* yang pada dasarnya masuk dalam kaegori paskaproduksi memiliki ranah untuk dapat mengatur kontinuitas gambar berdasarkan konsep yang bertujuan membangun *mood* dalam film. *Restricted narration* atau penceritaan terbatas dalam film "*RANAM - Looking For Land*" berada pada

babak akhir sebagaimana memiliki fungsi sebagai sebuah kejutan atau suatu adegan penjas dari adegan-adegan sebelumnya. Sebab *restricted narration* (penceritaan terbatas) merupakan suatu informasi yang dirahasiakan dari penonton dan akan ditampilkan pada saat yang tepat. Dijelaskan dalam buku *Film Art: An Introduction*, *restricted narration* merupakan

Restricted narration is important to mystery films, since the films engage our interest by hiding certain important causes. Confining the plot to an investigator's range of knowledge plausibly motivates concealing other story information.

Narasi terbatas sangat penting dalam misteri, ketika film melibatkan kepentingan kita dengan menyembunyikan kepentingan tertentu. Membatasi plot pada penonton terhadap informasi yang masuk akal memotivasi cerita untuk menyembunyikan informasi lainnya. (Bordwell and Thompson 2008, 89)



PEMBAHASAN

Penceritaan di dalam film berbeda dengan penceritaan di medium seni yang lain seperti drama panggung atau novel. Film bercerita melalui gambar bergerak yang awalnya dari kepingan-kepingan gambar kemudian disusun satu-persatu melalui proses penyuntingan gambar atau *editing*. Pada tahap penyuntingan terhadap suatu proses pemotongan terhadap pergerakan gambar dari satu *shot* ke *shot* yang lain. Proses penyuntingan juga diperlukan kecermatan atau ketelitian agar menghasilkan film yang berkualitas dan bermutu, baik dari segi aksi pemain, dialog, ataupun *instrument* lagu yang harus disesuaikan dengan adegannya. Atas dasar itu maka teknik dan aturan pada teori penyuntingan harus diperlihatkan dengan teliti. Proses penyuntingan gambar atau *editing* memang penting dalam memanipulasi waktu, penyambungan *shot* satu ke *shot* yang lain harus menghasilkan ilusi kesinambungan ruang dan waktu pada film. *Genre* Drama menjadi bentuk dalam film fiksi “*RANAM - Looking For Land*”. Film Drama biasanya penuh dengan momen emosional yang menggambarkan perjuangan, tekad, dan semangat untuk meraih sesuatu.

Cerita yang diangkat di dalam film “*RANAM - Looking For Land*” menceritakan perjuangan anak sungai bercita-cita menjadi pemain sepak bola akan tetapi berlawanan dengan lingkungan kehidupannya yang tidak memiliki daratan di desanya. Dan juga hubungan yang tidak memiliki keharmonisan antara Mlintang dengan ibunya. Dalam keseharian anak tersebut memiliki problematika yang berliku-liku antara mengejar cita-citanya yang mustahil dan meninggalkan mimpinya untuk menuruti keinginan ibunya.

Salah satu faktor masalahnya adalah lingkungan dan kehidupan mereka yang berada di sungai rata-rata pekerja di desanya adalah nelayan, penjaga kerbau kalang, dan yang memiliki jabatan tinggi di desa adalah kepala desa. Ibu Mlintang ingin sekali Mlintang menjadi pegawai negri sipil hingga suatu saat nanti akan menjadi kepala desa kelak agar mendapat tunjangan dan menaikan derajat keluarganya di desa tersebut. Kebanyakan orang tua menginginkan anaknya ketika besar kelak mengikuti apa yang di inginkan orang tuanya sehingga banyak

sekali mimpi anak-anak yang terkubur dan tak tentu arah tujuan ketika menginjak remaja dan dewasa.

Pada film fiksi “RANAM - *Looking For Land*”, Memiliki latar belakang menekankan pada dua peristiwa yang berbeda tetapi tetap menjadi satu cerita, merangkum inti cerita *flashback* namun dikemas dengan alur maju mundur (multi plot agar tangga dramatik dalam cerita lebih menarik) ketika dimana Mlintang dewasa mengingat sebuah peristiwa dimasa kecilnya tentang perjuangannya bersama teman-temannya untuk bermain bola. Dari bentuk cerita seperti ini akan dikemas dengan membatasi cerita kepada penonton.

Penekanan konsep penyunting gambar ada pada penerapan metode penceritaan *restricted narration* dimana perwujudan konsep narasi terbatas dalam karya ini aspek sinematografi sangat berperan penting, untuk membatasi informasi cerita kepada penonton. Dalam karya ini penceritaanya tidak sepenuhnya menggunakan *restricted narration*, ada beberapa adegan yang lepas dari tokoh utama dengan maksud memberi informasi lebih kepada penonton bahwa apa yang sebenarnya yang sedang dialami oleh tokoh utama. Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang di batasi dan terikat hanya pada satu orang karakter atau tokoh saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami karakter yang bersangkutan. Pembatasan informasi ini akan menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Teknik *editing time expand* juga digunakan saat adegan sepak bola dengan maksud dan tujuan membantu *audiens* melihat adegan yang lebih lambat dari pada waktu yang sesungguhnya.

Editing dalam film ini menerapkan metode penceritaan *restricted narration*, menggunakan teknik *time expand* dan berbagai teknik lainnya yang digunakan adalah *Paralell editing*. *Parallel editing* dari dua atau lebih kejadian yang saling dihubungkan dalam pola bolak-balik, kamera akan memotong jarak dari satu tindakan ke aksi lainnya. Efeknya pengeditan ini sering menimbulkan mempertinggi *interest* sejumlah aksi yang sedang berlangsung atau pada kejadian yang saling berhubungan dan untuk memberikan konflik, dengan penyuntingan dua aksi yang secara bersamaan bisa menghasilkan klimaks yang baik.

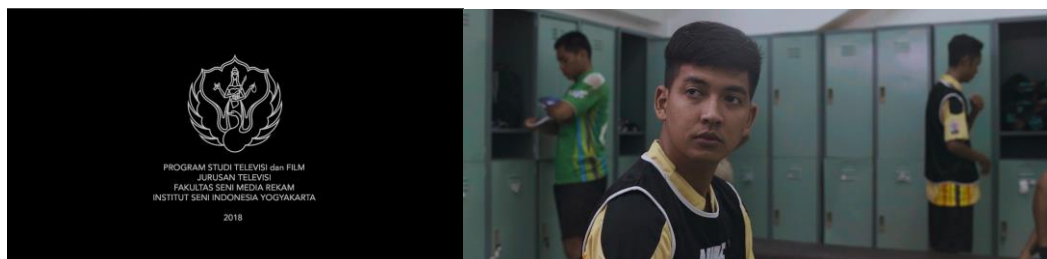
Penggunaan *parallel editing* dalam film ini tentunya memiliki pesan tersendiri, yaitu untuk membangun ketegangan dan menciptakan atmosfer tertentu. Adegan pada film didukung dengan musik instrument daerah tradisi Kutai, *Parallel editing* dalam film ini akan dimasukkan kedalam adegan Mlintang saat mengingat masa lalunya saat pertandingan *final*.

Konsep teknis dalam film ini, secara keseluruhan *editing* film 'Ranam – Looking For Land' dilakukan dengan *Non linear Editing, system* ini sering disebut juga dengan istilah *digital video editing. Random Access* dari *video* dan *audio* ke dalam suatu media rekam berupa *hard disk (disk storage)* sedangkan metode yang dilakukan dalam film ini adalah :

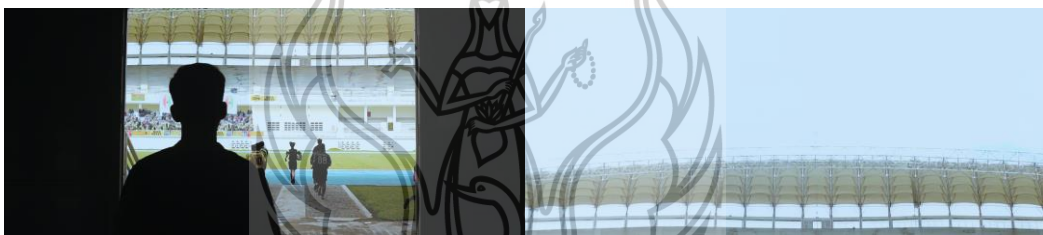
a. *Editing Time Expand*

Teknik *editing* film yang berisi penyambungan *time expand* biasanya terjadi pada video yang ingin di tekan informasinya menjadikan video mengalami perubahan waktu yang melambat sehingga sangat membangun unsur tangga dramatik. Perluasan waktu dalam sebuah video menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya. Hal ini jarang terjadi, hanya digunakan ketika *audiens* perlu melihat adegan yang lebih lambat dari pada waktu yang sesungguhnya. Adegan sepak bola sangatlah cepat karena itu *time expand* harus diberikan karena dapat menambahkan dampak emosional permainan sepak bola, informasi tambahan *shot* atau untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Dalam *editing time expand* terdapat pada beberapa scene yang bisa digunakan dalam film "RANAM – Looking For Land" ini seperti :

Opening Scene



Opening film “RANAM – *Looking For Land*” ditampilkan logo Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kemudian dilanjutkan dengan tampilan ekspresi Mlintang di ruang loker pemain Mitra Kukar dengan menggunakan *time expand*. *Time expand* adalah sebuah proses perubahan waktu yang melambat sehingga sangat membangun unsur tangga dramatikanya. Perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya. Fungsi adegan pembuka atau permulaan adalah untuk memperkenalkan *setting*, tokoh, dan masalah utamanya kepada penonton. Ekspresi wajah tersebut menjadi sebuah awalan adegan *scene* dengan memberikan identitas tokoh dan *shot* yang selanjutnya akan menunjukkan sikap gugup seorang mlintang. *Audio* pada *opening* film diawali dengan suara *supporter* bola yang menunjukkan akan dimulainya pertandingan sepak bola.



Time expand ini digunakan pada sebuah adegan ketika Mlintang sedang memasuki lapangan stadion. Waktu menjadi terasa melambat dan semakin melambat saat Mlintang mulai menginjakkan kakinya di lapangan. Teknik *time expand* ini juga digunakan sebagai penambahan efek penggambaran perasaan gugup seorang Mlintang pada debutnya bersama Mitra Kukar ketika memasuki stadion.

Scene 8





Time Expand yang diberikan dalam adegan Mlintang dan teman-teman yang sedang bermain bola adalah untuk memberi kesan dramatik dengan memperlambat waktu dimensi *temporal editing* untuk memperoleh efek penegasan terhadap pemeran bahwa mereka sangat menyukai sepak bola dan sudah biasa bermain dengan tempat yang kecil. Dengan adegan bermain bola *time expand* yang diberikan berupa *Slow motion*, Pada dasarnya adegan di *edit* secara bertahap kecepatannya semakin bertambah lalu dilambatkan. Kecepatan bisa naik dan turun sesuai permainan bola Mlintang dan teman – temannya, perenggangan waktu digunakan untuk menambahkan dampak emosional permainan sepak bola.

Scene 13

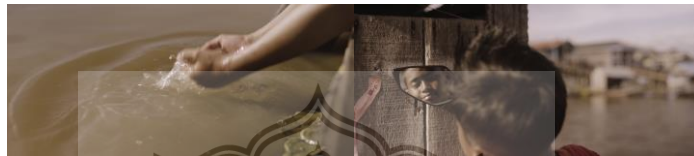


Time Expand dalam adegan Zordy sedang melewati musuh lalu terkena cidera akibat terkena *tackle* sangat efektif dalam memperlihatkan membangun dramatik pada *scene* ini. Yang dimaksudkan disini adalah penggunaan *time expand* dimana cerita pada *scene* ini digambarkan Mitra Kukar sedang tertinggal 1 - 0 akan memberikan dampak tegang kepada penonton dan ketika Zordy jatuh *slowmotion* diberikan untuk memberikan informasi tambahan *shot* bahwa kaki kirinya yang terkena cidera. Dengan keadaan wajah panik Zordy yang sedang tertekanan oleh pemain lawan menggambarkan kegugupan dari permainan sepak bolanya yang berakibat terkena cidera.

Scene 23-33 (MONTASE)



Cut in dalam adegan Iwan sedang menjelaskan strategi yang menunjukkan shot *Medium longshot* kemudian diikuti dengan *close up shot* iwan yang menunjukkan ia sedang mengatur strategi permainan bola dengan menggunakan pulpen.



Cut dalam *scene* ini hanya sebagai transisi perpindahan lokasi yang memperlihatkan bahwa Mlintang sedang membasahi tangan dipinggir sungai dan sudah siap berangkat.



Dalam adegan ini memperlihatkan *eyeline match*, garis mata tampak Mlintang dan temannya sedang meilirik kearah Rahman yang berada di atas kapal dan menanyakan darimana mendapatkan kapal.



Montase pada *scene* 28 ini menunjukkan waktu yang berlalu dan perjalanan mereka sudah memasuki lapangan bola, menunjukkan sudah jauhnya perjalanan Mlintang dan temannya.



Pada pembukaan montase pada *scene* 29 sampai dengan 31 Mlintang dan temannya digambarkan telah sampai di lapangan dan tampak begitu antusias. Montase *visual* pada *scene* ini menunjukkan proses bermain Mlintang secara kronologis dari ketika mereka belum memulai pertandingan sampai mereka mencetak gol, tokoh Mlintang dan temannya dieksplorasi dari berbagai sudut *shot* tujuannya untuk proses kreatif *time expand*.



Scene ini diakhiri dengan permainan terakhir mereka ketika Mlintang mencoba untuk menambah gol namun bola terlalu melambung ke atas. Tujuan dari adegan ini untuk menyambung *match cuts* pada *sequence* selanjutnya yang mengarah ke gawang.

Time expand pada *scene* montase ini digunakan pada sebuah adegan ketika Mlintang sedang bermain bola, Tujuan diberikannya teknik *time expand* ini untuk sebagai penambahan efek yang mampu menjadi informasi tambahan untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Permainan sepakbola sangatlah cepat dengan diberikannya

perluasan waktu menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya, hal ini hanya digunakan ketika *audiens* perlu melihat adegan yang lebih lambat seperti Mlintang dan temannya menunjukkan *skill* permainan bola dan saat mencetak *gol* pada *scene* ini.

Scene 50

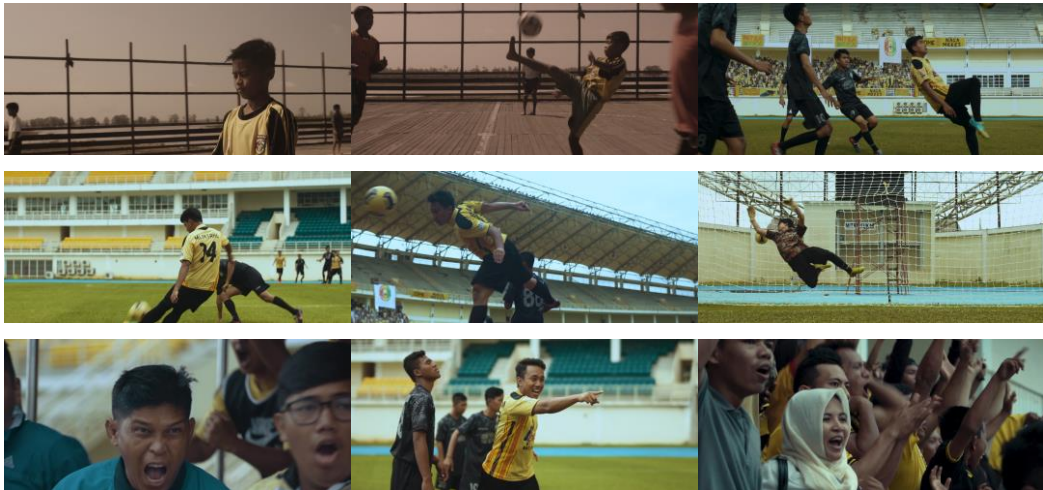


Screenshot 5.43 Mlintang dewasa dan temannya berkumpul

Scene ini sangat penting karena ini awal rentetan adegan puncak. Mlintang berhasil bersama timnya menyamai kedudukan dan pada adegan ini Mlintang ditunjuk untuk menjadi eksekusi tendangan bebas saat itulah momen–momen genting sehingga suasana stadion ikut hening. *Graphical match* pada *scene* ini dibentuk oleh unsur *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan kesamaan aspek bentuk, komposisi, gerak, cahaya dan sebagainya. Teknik *editing* ini merupakan transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi *visual* yang serupa. *Graphical* ini diberikan bukan hanya sebagai transisi saja tapi menjadi sebuah tanda awal mulainya adegan pertandingan babak kedua.

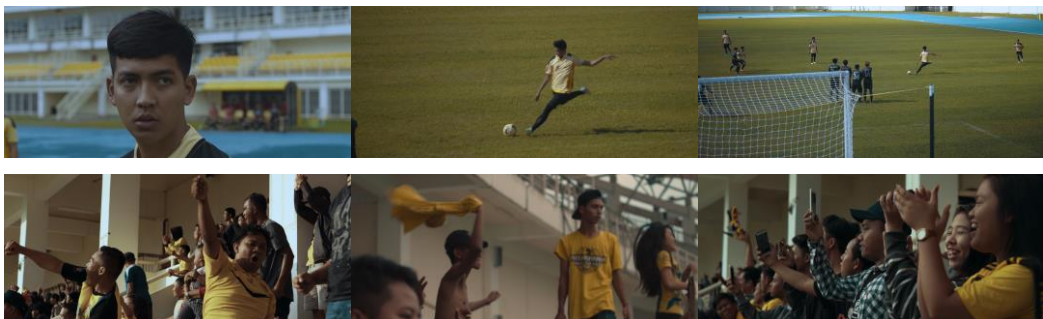
Time expand yang diberikan di akhir *scene* ini berfungsi sebagai proses perubahan waktu melambat yang sedang dialami Mlintang sehingga sangat membangun unsur tangga dramatik. Hal ini untuk menginformasikan adanya *flashback* dari *restricted narration* untuk menjawab cerita yang dibatasi di awal film.

Scene 51 - 56 (MONTASE)



Parallel editing, pemotongan dua atau lebih dari satu suatu rekaan *acting* yang terjadi secara simultan pada lokasi atau waktu yang berbeda, pemotongan adegan yang terjadi pada waktu yang sama, tetapi dengan perbedaan yang menciptakan efek adegan tunggal, teknik ini digunakan ketika menunjukkan keberadaan Mlintang kecil yang ada di lapangan futsal sementara Mlintang dewasa sedang di stadion. *Time expand* yang diberikan ketika bermain bola pada scene ini memberikan efek dramatisasi untuk menekankan Mlintang dewasa yang bersusah payah melewati lawan dan memberikan umpan kepada anggota timnya. Adegan mlintang melewati lawan sangatlah cepat dengan menggunakan *slow motion* dapat meluaskan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan penonton dapat menonton adegan yang cepat menjadi lambat.

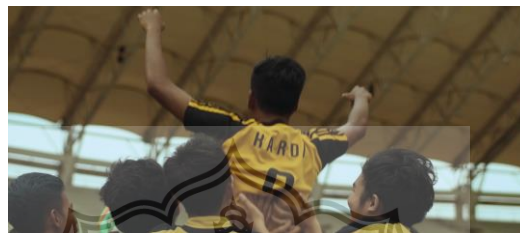
Scene 57



Cut in dalam adegan Mlintang melakukan tendangan bebas yang menunjukkan *medium long shot* kemudian diikuti dengan *extreme longshot* yang menunjukkan tendangan bola melewati pagar pembatas lawan dan menjadi *goal*

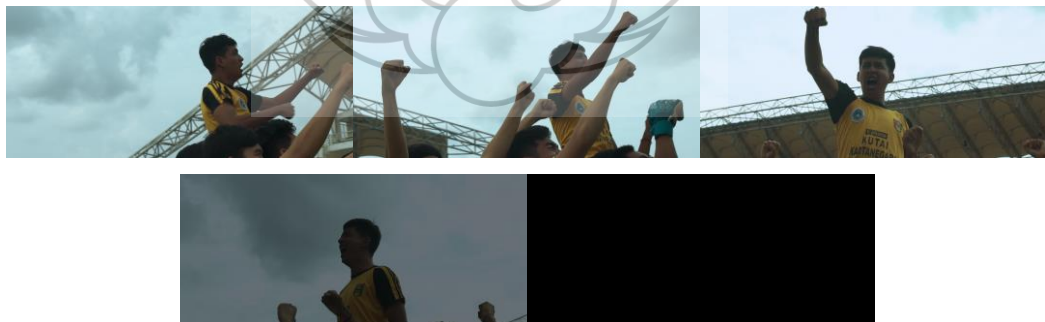
skenario adegan ini diberikan *time expand* dengan pengulangan *angle* yang berbeda hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan efek dramatis pada film ini, efek dramatis yang dimaksudkan sesuai *genre* film drama dan olahraga dalam film ini secara garis diharapkan penggunaan teknik *time expand* akan meningkatkan efek dramatik yaitu pada film ini bisa terlihat *shot* yang menggambarkan rasa bangga supporter Mitra Kukar terhadap Mlintang yang mencetak *goal*.

Scene 62



Time expand yang diberikan dalam adegan ini fungsinya untuk menaikan unsur dramatik. Hal ini memberi pengertian kepada penonton bahwa mlintang sedang sangat sangat senang.

Ending Scene 64



Screenshot 5.55 Ibu Melihat koran

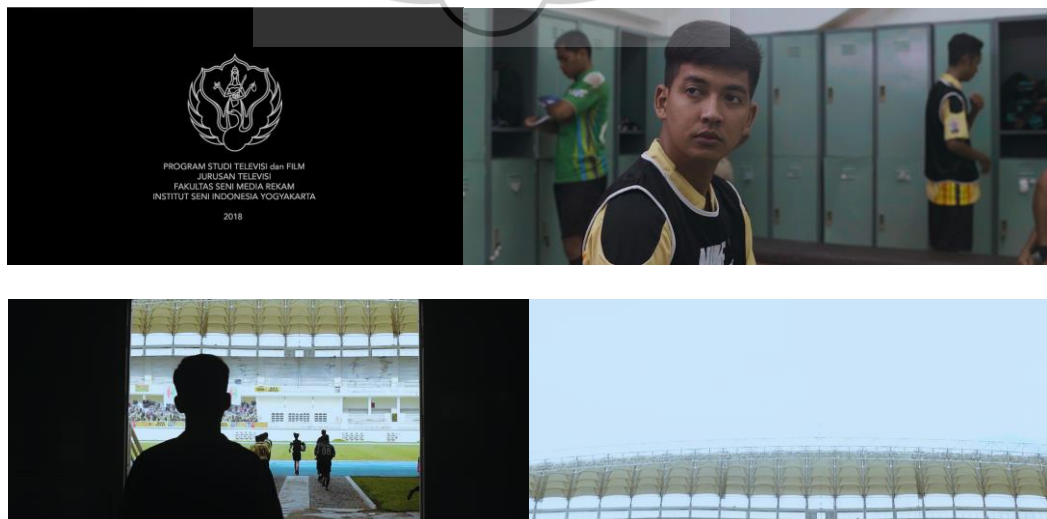
Scene ini adalah adegan akhir dari film “*RANAM*” (*Looking For Land*), Mlintang berhasil memecahkan semua permasalahan yang dilaluinya melalui keinginan. Dan akhirnya ibu melintang pun tersenyum bangga dengan melihat Mlintang mencapai cita-citanya pada masa kecil dulu. Menahan *shot* dan menambahkan *time expand* pada adegan penutup dengan durasi yang panjang sesuai dengan tuntutan naratif tanpa terputus ditunjukkan sebagai kesan yang sangat bahagia atas kemenangannya dan bisa menunjukan kepada ibunya yang

berpesan kepadanya ‘tunjukkan pada dunia ada anak sungai yang pandai membuat gol’.

b. Restricted Narration

Sebuah film ketika dikemas dengan *restricted narration*, memiliki banyak unsur kejutan didalamnya. Seperti karya film fiksi “RANAM – *looking for land*”, memiliki kejutan yang sangat besar dalam ceritanya, dan itu adalah inti dari garis besar ceritanya. Sebuah film mengikat ketertarikan penonton dengan cara menyembunyikan beberapa peristiwa penting membatasi plot dari kemungkinan yang bisa ditangkap penonton untuk menyembunyikan informasi cerita. Informasi yang disembunyikan adalah alasan (1) Mengapa Mlintang saat bermain bola sangat merasakan gugup, (2) Mengapa ibu tidak mendukung Mlintang bermain bola, (3) Tokoh Eman tidak bisa berenang. Alasan tersebut ini disembunyikan agar dapat memberikan kejutan atau informasi jawaban di akhir film “RANAM – *Looking For Land*”. Dalam *editing Restricted Narration (Penceritaan terbatas)* terdapat beberapa scene yang bisa digunakan dalam film “RANAM – *Looking For Land*” ini seperti :

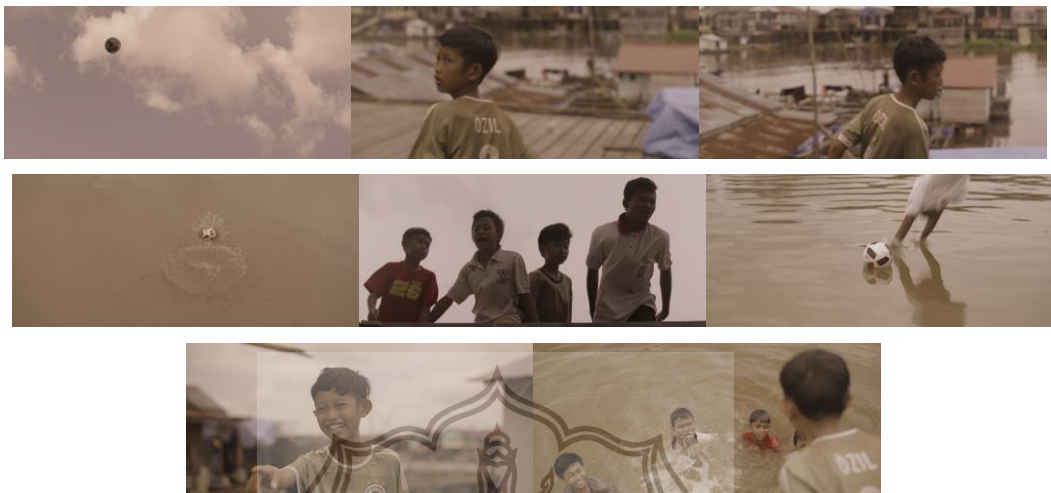
Opening Scene



Skenario dalam *scene* ini dirasa sudah bisa menggambarkan *restricted narration (penceritaan terbatas)* dimana penonton diarahkan untuk melihat dan

mendengar apa yang sedang dilakukan oleh tokoh utama namun penonton masih dibatasi informasi, mengapa ekspresi Mlintang terlihat gugup.

Scene 10



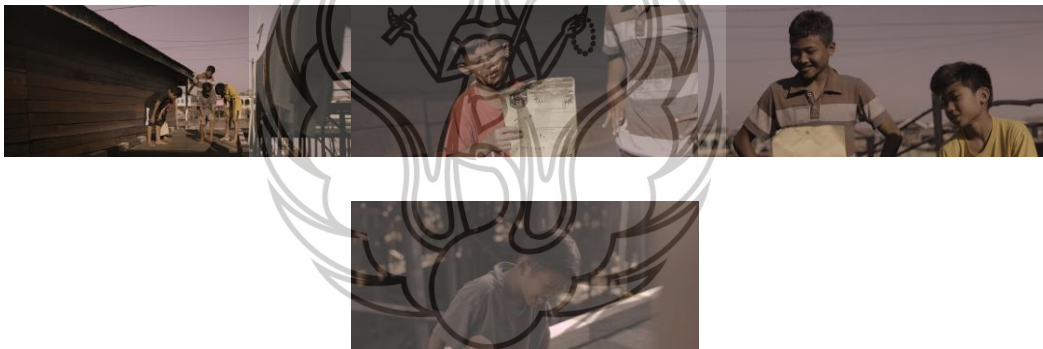
Pada *scene* ini menggunakan sebuah *eyeline match* dalam bentuk *point of view cutting*. *Eyeline Match* adalah suatu garis imajinatif yang menghubungkan mata tokoh A dengan tokoh B yang saling berhadapan sehingga posisi tokoh dapat berwujud dalam beberapa *shot*, Satu karakter biasanya melihat kearah kanan dan karakter lainnya melihat kearah kiri. Sedangkan *point of view cutting* adalah saat *shot* tokoh A melihat benda, maka benda tersebut diperlihatkan. Pada adegan ini diperlihatkan Eman ia sedang melihat ke arah bola yang melambung dilangit lalu terjatuh ke sungai dan ketika Mlintang dan temannya mengira Eman terjatuh di sungai ternyata tidak.

Scene 21

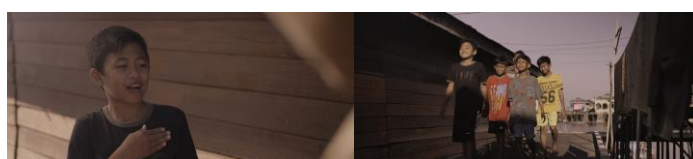


Adegan pada *scene* ini memperlihatkan dimana Mlintang dan teman – temannya lepas dari kejaran ibu penjual sayur. Mlintang menunjukkan apa yang sedang dilihat dan diambilnya di papan informasi warga kampung yaitu selebar kompetisi pertandingan sepakbola pada akhirnya mereka sepakat akan mengikuti pertandingan tersebut. Pada adegan ini digunakan *teknik continuity cutting* dengan titik *cutting* yang tidak terlalu jauh agar terlihat kesan alami dan memberikan arah pandang objek kepada objek yang membelakangi gambar sehingga penonton tidak dapat melihat apa yang sudah dilihat Mlintang tujuannya memberikan adanya konsep *restricted narration* pada *scene* ini dan akan dimunculkan pada *scene* berikutnya dengan maksud penonton dapat merasakan penasaran terhadap apa yang sedang dilihat oleh Mlintang.

Scene 22



Scene ini didominasi oleh teknik *continuity cutting*, karena untuk menjaga aliran *scene* yang bersifat linier sehingga membutuhkan teknik-teknik yang dapat menjaga aliran *scene* dalam hal ini dialog dan gestur tubuh antara Mlintang dan temannya tetap terjaga. *Cutting* dilakukan pada saat dialog Mlintang mempertanyakan temannya apakah ingin ikut pertandingan atau tidak, *medium shot* ekspresi teman-temannya menerima ajakan Mlintang, selanjutnya *cut to* wajah Rahman yang mengisyaratkan keteman-temannya biar Rahman yang mengatur.



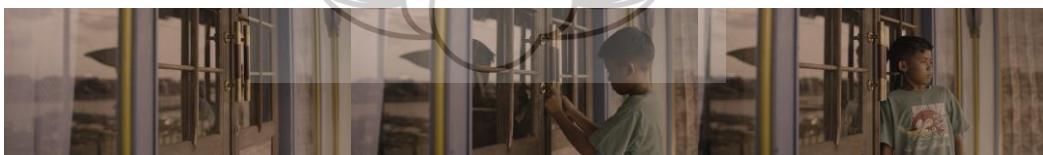
adanya konsep *restricted narration* pada *scene* 21 dimunculkan pada *scene* 22 ini dengan maksud memberikan informasi kepada penonton apa yang sedang Mlintang lihat dan diambil Mlintang pada *scene* 21 terjawab pada *scene* 22.

Scene 43



Pada *scene* ini menahan *shot* dengan durasi panjang, *establish* dalam adegan ini memperlihatkan ayah sedang membawa kotak baju dan terdapat kaus kesebelasan Mitra Kukar. Ibu Mlintang melihat kaus itu, lalu melihat ke arah ayah. Ibu Mlintang pun menangis diatas baju Mitra Kukar milik ayah. Pada *scene* ini *restricted narration* (penceritaan terbatas) informasi tentang baju tersebut kepada penonton masih terbatas penonton belum tau bahwa baju itu adalah baju yang dulunya pernah digunakan ayah, dan mengapa ibu menangis ketika melihat itu masih jadi pertanyaan buat penonton.

Scene 47



Restriction narration adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja, konsep tersebut diperuntukan kepada tokoh utama dan penonton mengetahui segala kejadian sesungguhnya ketika semua hal yang terjadi dan diharapkan bisa membuktikan kepada penonton di akhir film. Pada *scene* ini diceritakan bahwa adegan Mlintang membuka pintu saat mau keluar menuju lapangan futsal untuk pertandingan final, Ibu Mlintang persis ada dibelakang Mlintang dengan ekspresi seakan siap memarahi mlintang kembali dengan sedikit cemas.

Pada *scene* ini hanya diperlihatkan satu *shot* adegan Mlintang yang kaget

lalu berjalan menunduk keluar dari *frame*, disini sengaja di *cut* agar membuat penonton berfikir apa yang telah terjadi, apa yang Mlintang lihat. Tujuan dari informasi yang dibatasi ini nantinya untuk di lihatkan kembali pada *sequence* selanjutnya. Kekuatan dari narasi terbatas adalah informasi kepada penonton dibatasi dari sebuah *framing*. *Shot* yang ditampilkan *medium shot* untuk menangkap semua *gesture* dan ekspresi kepanikan yang dialami Mlintang saat menghadap kebelakang. Dengan adanya *framing* tersebut membuat *restricted narration* menjadi pendukung agar penonton akan dibawa merasakan penasaran pada film dan akan mengetahui jawabannya di akhir film.

Scene 56



Pada *scene* ini akhirnya diperlihatkan kembali *scene* sebelumnya yaitu *scene* 47 adegan Mlintang yang kaget lalu berjalan menunduk keluar dari *frame*. Pada *scene* ini diceritakan jelas bahwa adegan Mlintang membuka pintu saat mau keluar menuju lapangan futsal untuk pertandingan final ditahan oleh ibu Mlintang, Mlintang terlihat terkejut akan keberadaan ibunya. Terlihat ibu memberikan baju bola ayahnya, Mlintang terkejut dan langsung menatap sang ibu, mlintang terharu akan perbuatan ibu.

Skema skenario *restricted narration* disini perlahan mulai menjadi kejutan dan jawaban buat penonton karena ibunya tiba-tiba mendukung Mlintang untuk pertandingan *final*, namun penonton masih belum mengerti mengapa tiba-tiba ibu mendukung Mlintang yang pada *scene* sebelumnya sangat menentang sekali mlintang bermain bola lalu tiba-tiba sangat mendukung. Informasi ini pun masih di sembunyikan sejenak untuk mempertahankan ritme film pada *sequence* selanjutnya.

Scene 61

Salah satu *scene* penting ada beberapa informasi yang akan didapatkan penonton dan membuat cerita semakin menarik, seperti di akhir cerita penonton baru diberitahu bahwa mengapa tokoh ibu sangat bersikeras tidak mengizinkan Mlintang menjadi pemain sepak bola karena dulunya ayah adalah pemain sepak bola di Mitra Kukar dan Mengalami cedera, hal ini yang membuat ibu tidak ingin Mlintang menjadi pemain sepak bola. *restricted narration* (penceritaan terbatas) yang selama ini memberikan batasan info terhadap Mlintang mengapa dia sangat tidak diperbolehkan bermain bola, akhirnya pada *scene* 69 diberitahu alasannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Editor (penyunting gambar) bukan hanya sebagai profesi yang hanya bekerja pada tahap pasca-produksi dan hanya bekerja tanpa memiliki konsep ataupun teknik *editing*. Seorang penyunting gambar semestinya juga harus memiliki konsep maupun teknik tersendiri dalam setiap proses produksi dalam film, baik itu program televisi maupun film. Dalam kerjasama yang baik dan senantiasa berdiskusi dengan penulis naskah dan sutradara dengan memikirkan bagaimana merancang konsep dengan baik saat *pasca*-produksi. Penyunting gambar juga harus memiliki pemahaman akan dasar dan ide dari keseluruhan cerita yang akan disajikan sebelum dan saat memulai proses *pasca*-produksi atau *editing*, penyunting gambar harus mengacu pada konsep cerita secara keseluruhan. Pemahaman dari ide dasar dan ide secara keseluruhan cerita dapat dicapai oleh seorang penyunting gambar dengan cara mengikuti dari awal proses produksi. Seorang penyunting gambar juga harus ikut terlibat dalam proses praproduksi sehingga pemahaman tentang apa yang ingin di buat akan lebih mendalam dan mendetail. Dengan cara ini proses *editing* yang dilakukan menjadi lebih efektif, efisien, serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi dari sisi estetika akan lebih mudah diatasi.

Sebelum melakukan proses produksi, editor (penyunting gambar) harus memberikan ide kepada sutradara tentang bagaimana film ini akan bercerita dan diceritakan, tentang konsep seperti apa dan teknik *editing* apa yang akan digunakan, kemudian ide tersebut mulai dirundingkan dengan tim lainnya. Selanjutnya dibuatlah sebuah *storyboard* sebagai panduan kameramen ketika mengambil gambar. Kemudian mulailah masuk ke dalam tahap produksi dan merealisasikan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan seorang penyunting gambar, seperti merepresentasikan emosi dengan menggunakan *time expand* pada penyuntingan gambar. *Editing time expand* membutuhkan teknik dan teknis pengambilan gambar yang dibutuhkan sebagai seorang editor, untuk itu pada

proses produksi seorang *cameramen* harus bisa mengukur dan membingkai gambar dengan komposisi dan teknik yang sama dengan konsep.

Penggunaan *konsep time expand* pada *restricted narration* dalam penyuntingan gambar film fiksi “*RANAM - Looking For Land*” dirasa sudah cukup berhasil dengan membatasi cerita pada bagian penting dengan memanfaatkan *framing* atau pengambilan gambar . Penerapan *time expand* beserta *restricted narration* dalam film “*RANAM - Looking For Land*” dapat berfungsi disini untuk memberikan kesan dramatik dalam drama permainan sepak bola, memberikan informasi terhadap *shot*, membantu menyampaikan informasi yang di tampilkan terlalu cepat pada waktu yang sesungguhnya dan penceritaan yang dibatasi dalam sebuah adegan membuat penonton ikut larut dalam emosi atau suasana drama dan juga penasaran terhadap cerita yang akan ditampilkan diakhir film untuk menjawab pertanyaan film yang dibatasi saat awal film.

B. Saran

Film fiksi “*RANAM – Looking For Land*” mencoba menghadirkan cerita-cerita dengan tema keluarga dan sepak bola dengan realitas dan keadaan desa di danau Melintang. Letak geografis yang tidak mendukung dapat mengangkat cerita-cerita yang menarik dan dapat disajikan dalam unsur kesenian yang dapat diterima masyarakat umum.

Seorang editor (penyunting gambar) tidak hanya melakukan proses *editing* pada saat pasca-produksi, tetapi seorang penyunting gambar harus memulai pekerjaannya dari mulai proses pra produksi, yaitu memahami isi cerita atau naskah yang kemudian seorang penyunting gambar mulai memberikan konsep bagaimana film ini akan di sampaikan (*story telling*). Seorang penyunting gambar harus mampu memberikan suara dan masukannya untuk membuat film ini menjadi lebih baik dalam bercerita.

Penggunaan konsep *time expand* pada *restricted narration* pada penyuntingan gambar film “*RANAM – Looking For Land*” secara garis besar sudah mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pembuat film kepada khalayak umum, hanya saja dalam pengaplikasiannya yang masih cenderung

monoton karena kurangnya *stock* gambar untuk diti dalam editing dan perlu diperbaiki kembali agar menjadi lebih menarik dan semoga film “*RANAM – Looking For Land*” telah mencoba menyajikan tayangan lebih menarik.



Daftar Pustaka

- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homarian Pustaka. 2008.
- J.Bowen Cristopher. *Grammar of the edit*. 2009.
- Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsinpress. 1985.
- Bordwell, David, Kristian Thompson, *Film Art: An Introduction*, McGraw Hill Companies, New York, 2008.
- Livingston, Don, *Film and the director*. The Macmillan Company, New York, 1953
- Perters, J.M, Dr, *Montage – Bij Film en Televisie*, Focus NV. Harleem.
- Pudovkin, 1920, *filmgrei en filmscenario*, Fox, Perancis.
- Griffith, D.W, *The Technique of film editing*,1972.
- Lukmansyah, Cesa David, “*Film Editing*”,Jakarta. 2011.
- Baron, Robert A dan Donn Byme, *Psikolog Sosial Jilid 2*. Jakarta 2005.
- Einstein, Sergei. *Film Forms, Essag in film theory*, harcourt, Inc. Florida, USA 1997

Daftar Rujukan Website

<http://gongjunimilgi.blogspot.com/2013/08/narasi.html>

<http://hotshotkendari.blogspot.com/2009/01/prinsip-editing.html>

<https://diliganteng.wordpress.com/2009/10/02/linier-editing-dan-non-linier-editing/>

