

**VISUALISASI KONFLIK BATIN MENGGUNAKAN *EDITING*
ALTERNATIVE TO CONTINUITY DALAM FILM TELEVISI 'JALAN PULANG'**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh

**Mohammad Adhyaksa
NIM: 1210612032**

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

2017

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Adhyaksa
NIM : 1210612032
Judul Skripsi : Visualisasi Konflik Batin Dengan Penerapan
Editing Diskontinuiti Dalam film
Televisi 'Jalan Pulang'

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 28 Desember 2016
Yang Menyatakan,



Mohammad Adhyaksa
NIM. 1210612032

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :
VISUALISASI KONFLIK BATIN MENGGUNAKAN *EDITING ALTERNATIVE TO CONTINUITY* DALAM FILM TELEVISI "JALAN PULANG"

yang disusun oleh
Mohammad Adhyaksa
 NIM 1210612032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
 Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang
 diselenggarakan pada tanggal 13 JAN 2017.....

Pembimbing I/Anggota Penguji


Endang Mulyaningsih, S.IP, M.Hum.
 NIP: 19690209 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Gregorius Arya D, M.Sn
 NIP : 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli


Arif Sulistyono, M.Sn
 NIP: 19760422 200501 1 002

Ketua Program Studi/Ketua Penguji


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
 NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
 Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
 NIP 19610710 198703 1 002



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita limpahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya laporan Tugas Akhir karya seni film yang berjudul ‘Jalan Pulang’ ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1, Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT, atas segala yang diberikan sampai detik ini.
2. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Ibu Endang Mulyaningsih, S.IP, M.Hum., selaku dosen pembimbing I
4. Bapak Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn selaku dosen pembimbing II
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam.
6. Ayahanda Drs. H. Suwarko dan Ibunda Jamilah
7. Muhammad Rizky Kurnia sahabat sekaligus patner berkarya
8. Fitriana Lestari, Vregina Diaz Magdalena, Irnanda Shinta Dewi, Vincentius Dwi Himawan, Tegar Ahmad Yasya, Triadi Prasetyo
9. Semua kru, pemain dan pihak sponsor yang terlibat dalam proses pembuatan karya Film ‘Jalan Pulang’
10. Delfi Mulyansyah, Drieputa Ryan Fortunanda, Erwin Prasetya K, Deasy Fathmasari.
11. Teman-teman seperjuangan televisi 2012 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Yogyakarta
12. Matias Mutchus yang memberikan masukan terhadap naskah ‘Jalan

Pulang’

13. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan dan semangat.

Akhir kata, semoga karya film ‘Jalan Pulang’ ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi film, pengamat film dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran yang segar dan menghibur melalui media televisi. Adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

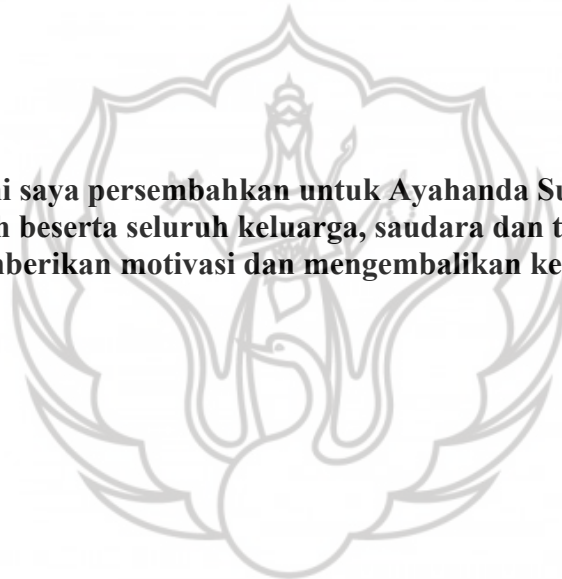
Yogyakarta, 23 Desember 2016



Mohammad Adhyaksa

LEMBAR PERSEMBAHAN

**Karya ini saya persembahkan untuk Ayahanda Suwarko dan Ibunda
Jamilah beserta seluruh keluarga, saudara dan teman-teman yang
memberikan motivasi dan mengembalikan kepercayaan diri.**



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN FORM 8	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR & DAFTAR <i>SCREENSHOT</i>	IX
DAFTAR LAMPIRAN	XI
ABSTRAK	XII
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	6
E. Tinjauan Karya	7
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	15
B. Analisis Objek dan Penciptaan	19
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Visualisasi	23
B. Konflik Batin	23
C. <i>Editing</i>	24
1. <i>Editing Alternative to Continuity</i>	26
1.1. Jump Cut	28
1.2. Aturan Pelanggaran 180°	29
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Karya	31
B. Motivasi	38
C. Informasi	38
D. Desain Program	38
E. Desain Produksi	39
F. Alat dan Bahan	48
G. Informasi Produksi	49
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahap Perwujudan Karya	51
B. Pembahasan Karya	55
BAB VI. KESIMPULAN	

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	



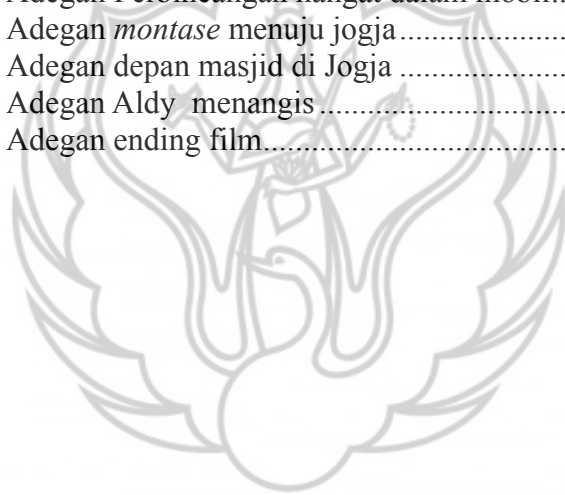
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster <i>film Breathless</i>	7
Gambar 1.2 Poster <i>film Tokyo Story</i>	9
Gambar 1.3 Poster <i>film A Copy of My Mind</i>	11
Gambar 1.4 Poster <i>film Le Grand Voyage</i>	13
Gambar 3.1 <i>Jump Cut</i> teknis.....	29
Gambar 3.2 Teknis (pelanggaran aturan 180°).....	31

DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot</i> 1.1 Contoh <i>jump cut</i> di <i>film Breathless</i>	8
<i>Screenshot</i> 1.2 Aturan pelanggaran 180° di <i>Film Tokyo Story</i>	10
<i>Screenshot</i> 1.3 <i>Jump cut</i> di <i>Film A Copy of My Mind</i>	12
<i>Screenshot</i> 3.1 <i>Jump cut</i> dalam <i>Film Breathless</i>	29
<i>Screenshot</i> 3.2 Potongan <i>Film Tokyo Story</i> (pelanggaran aturan 180°).....	30
<i>Screenshot</i> 4.1 <i>360-degree rule</i> dalam <i>film Early Summer</i>	36
<i>Screenshot</i> 4.2 <i>Parallel</i> dalam <i>Film ATM A.K.A ERROR</i>	36
<i>Screenshot</i> 4.3 Dissolve	37
<i>Screenshot</i> 4.4 <i>Establish shot</i>	37
<i>Screenshot</i> 4.5 <i>Cut away</i> dalam <i>film Lars Von Trier's Dancer in the Dark</i>	37
<i>Screenshot</i> 4.6 <i>Jump cut editing</i> di <i>film Breathless</i>	38
<i>Screenshot</i> 5.1 <i>Shot Kubah Masjid</i>	56
<i>Screenshot</i> 5.2 Adegan Suharjo membuka gerbang.....	57
<i>Screenshot</i> 5.3 Adegan Suharjo masuk kamar aldy dan membangunkan aldy .	58
<i>Screenshot</i> 5.4 <i>Scene</i> 4 adegan Suharjo dan Aldy sedang berdebat.....	59
<i>Screenshot</i> 5.5 <i>Scene</i> Aldy dan suharjo meninggalkan rumah.....	60
<i>Screenshot</i> 5.6 <i>Scene</i> 5 Suharjo dan Aldy pergi meninggalkan rumah	61
<i>Screenshot</i> 5.7 <i>Scene Aldy merokok</i>	62
<i>Screenshot</i> 5.8 Adegan Suharjo terbatuk batuk	63
<i>Screenshot</i> 5.9 Adegan Aldy menerima telepon	63
<i>Screenshot</i> 5.10 Adegan mobil berjalan di jalan kota	64
<i>Screenshot</i> 5.11 Adegan Suharjo menyuruh Aldy berhenti.....	64
<i>Screenshot</i> 5.12 Adegan Aldy memberhentikan mobil.....	65
<i>Screenshot</i> 5.13 Adegan Suharjo mengahampiri tukang cukur	65
<i>Screenshot</i> 5.14 Adegan Aldy melirik notes Suharjo	66
<i>Screenshot</i> 5.15 Adegan Suharjo berbicara dengan tukang cukur	67
<i>Screenshot</i> 5.16 Adegan Aldy kesal melihat suharjo	67
<i>Screenshot</i> 5.17 Adegan Suharjo mengajak Aldy ke Masjid	68
<i>Screenshot</i> 5.18 Adegan Aldy meninggalkan Suharjo.....	69
<i>Screenshot</i> 5.19 Suharjo meminta bergantian kemudi	69
<i>Screenshot</i> 5.20 Adegan Suharjo menyetir	70
<i>Screenshot</i> 5.21 Adegan Aldy adu argumen dengan Suharjo.....	71
<i>Screenshot</i> 5.22 Adegan Aldy menelephone	71
<i>Screenshot</i> 5.23 Adegan Suharjo meminum obat	72

<i>Screenshot 5.24</i> Adegan Suharjo mengambil rokok dari Aldy	72
<i>Screenshot 5.25</i> Adegan suharjo berdzikir	73
<i>Screenshot 5.26</i> Adegan kemacetan	73
<i>Screenshot 5.27</i> Adegan Aldy kesal	74
<i>Screenshot 5.28</i> Adegan <i>montase</i> perjalanan tol	74
<i>Screenshot 5.29</i> Adegan <i>montase</i> perjalanan desa	75
<i>Screenshot 5.30</i> Adegan depan masjid desa	75
<i>Screenshot 5.31</i> <i>Montase</i> malam hari	76
<i>Screenshot 5.32</i> Mobil mogok	76
<i>Screenshot 5.33</i> Adegan aldy menuju warung	77
<i>Screenshot 5.34</i> Adegan Suharjo <i>menservice</i> mobil	78
<i>Screenshot 5.35</i> Adegan <i>flash back</i>	79
<i>Screenshot 5.36</i> Adegan Suharjo terjatuh	80
<i>Screenshot 5.37</i> Adegan Aldy membantu Suharjo	81
<i>Screenshot 5.38</i> Adegan Aldy dan Suharjo mengganti baju	81
<i>Screenshot 5.39</i> Adegan mobil melewati sawah	81
<i>Screenshot 5.40</i> Adegan Perbincangan hangat dalam mobil.....	82
<i>Screenshot 5.41</i> Adegan <i>montase</i> menuju jogja	83
<i>Screenshot 5.42</i> Adegan depan masjid di Jogja	83
<i>Screenshot 5.43</i> Adegan Aldy menangis	84
<i>Screenshot 5.44</i> Adegan ending film.....	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah film ‘Jalan Pulang’	2
Lampiran 2. <i>Shot List</i> film ‘Jalan Pulang’	21
Lampiran 3. <i>Story Board</i> film ‘Jalan Pulang’	35
Lampiran 4. <i>Continuity Script</i> film ‘Jalan Pulang’	58
Lampiran 5. <i>Audio Report</i> film ‘Jalan Pulang’	63
Lampiran 6. Dokumentasi Produksi film ‘Jalan Pulang’	69
Lampiran 7. Desain poster	72
Lampiran 8. Form persetujuan tugas akhir	74



ABSTRAK

Konflik batin pasti dialami oleh setiap orang meski orang tersebut tidak menyadarinya. Konflik batin merupakan pertentangan atau ketidak harmonisan antara apa yang diinginkan dengan apa yang terjadi, antara harapan dan kenyataan. Konflik batin bisa dimengerti dan dipahami oleh orang lain dengan cara mengkomunikasikan konflik batin tersebut. Konflik yang ada dalam film bisa dikomunikasikan dengan audio dan visual. Pada karya film ‘Jalan Pulang’ konflik batin ditunjukkan dengan *editing alternative to continuity*.

Objek penciptaan karya film ‘Jalan Pulang’ ini adalah naskah yang menceritakan seorang anak laki laki dan ayahnya melakukan perjalanan menggunakan mobil dari Jakarta menuju Yogyakarta yang dalam perjalanannya penuh konflik. Karya seni ini berbentuk film fiksi dengan durasi 24 menit.

Konsep Estetik penciptaan Karya ‘Jalan Pulang’ ini memvisualisasikan konflik batin menggunakan *editing Alternative to Continuity* melalui penyajian yang lebih menarik dan kaya dalam memaparkan cerita. Penyampaian pesan dan cerita dibuat tidak dengan secara verbal seperti menggunakan dialog langsung, tetapi menggunakan pemotongan gambar dan hubungan antar *shot* dengan *shot* berikutnya.

Kata Kunci : Visualisasi, Konflik Batin, *Editing Alternative to Continuity*, Film

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi adalah media massa yang paling banyak digemari komunikasi untuk menyampaikan pesan tertentu, hal ini dikarenakan daya tarik televisi melebihi bentuk media massa lainnya. Salah satu kelebihan televisi sebagai media massa adalah komunikasi dapat menyampaikan pesan berupa suara dan gambar kepada target penonton. Program film televisi merupakan upaya kreatif untuk menceritakan suatu cerita tertentu agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton. Penampilan kekuatan program film televisi tidak hanya sekedar menampilkan pesan verbal (dialog dan ekspresi pemain) tetapi juga harus menampilkan pesan non verbal (makna *shot* dan *editing*) yang mendukung program film televisi terutama pada film cerita televisi.

“Film cerita televisi adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris, melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. pada umumnya film cerita bersifat membujuk dan komersil. Film televisi yang diputar di televisi didukung dengan sponsor iklan tertentu”. (Marseli, 1996 : 10-13).

Manusia tidak lepas dari konflik di dalam hidupnya. Konflik dapat diartikan sebagai keadaan ketika terjadi pertentangan antara dua atau beberapa kekuatan yang bertentangan, yang pada umumnya bersumber dari keinginan manusia. Bentuk konflik dapat berupa konflik interpersonal dengan sesama individu, konflik antar kelompok di sekitar lingkungan, dan konflik intrapersonal yang hanya ada dalam diri individu yang bersangkutan. Dalam kehidupan sehari-hari, konflik intrapersonal merupakan konflik yang sering dirasakan oleh individu. Konflik intrapersonal biasanya disebut juga dengan konflik batin.

Berbagai tema cerita sudah mulai diperkenalkan dalam film televisi, sebagian besar diangkat dengan tema cinta, harta dan tahta, Selain itu penonton banyak menggemari tayangan yang menghibur, memberikan

tawa dan juga yang menginspirasi atau sebagai media pembelajaran. Naskah film 'Jalan Pulang' yang bercerita tentang seorang anak laki-laki dan ayahnya yang tidak memiliki hubungan harmonis melakukan perjalanan menuju Yogyakarta menggunakan mobil. dan ditambah dengan interaksi-interaksi mereka yang terlihat seakan tidak ada kedekatan psikologis.

“Dengan kondisi yang cenderung kapitalis itu dapat dipastikan jika fungsi televisi sebagai media hiburan dan informasi tidak optimal. Padahal lahirnya suatu program televisi, didesain, direncanakan dan ditujukan untuk menghibur, menginformasikan, serta memuat pesan-pesan moral kepada penonton” (Wardhana:1997)

Sentuhan dalam sebuah program televisi dapat dilakukan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya yaitu sentuhan pada aspek *editing*. Dalam *editing* dimungkinkan untuk mengkonstruksi pemahaman penonton pada gambar, sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek emosinya turut dibangun. Adegan - adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatisnya.

“Penyuntingan film Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode *editing* kesinambungan langsung. Sambungan antar shot dalam sebuah adegan, atau hubungan adegan dengan adegan yang lain dalam sebuah babak, semata-mata didasarkan kesinambungan gambar. Bukan upaya untuk membentuk konteks dramatis untuk menarik reaksi emosional penonton dan jalan cerita dalam kebanyakan film Indonesia amat mudah diikuti dan dipahami oleh penonton. Bahkan juga mudah ditebak akhir ceritanya. Padahal dalam film yang baik secara filmis, cerita yang berjalan lancar dan mudah diikuti justru tidak punya pukau yang mengikat minat penonton “. (Marseli, 1996 : 63)

Konflik batin dalam sebuah program cerita dapat disampaikan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan visualisasi konflik batin yang merupakan fokus utama dalam karya ini. Visualisasi konflik batin dilakukan dengan mengoptimalkan konsep *editing alternative to continuity* sehingga dapat membantu mengarahkan penonton seolah ikut merasakan konflik batin seperti apa yang dirasakan oleh tokoh atau

pemain. *Editing alternative to continuity* dalam perannya membangun dramatisasi, Editing juga memiliki peran penting untuk memberikan emosi terhadap penonton, hal tersebut terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Peran editor dalam karya ini berada pada tahap proses praproduksi sampai pasca-produksi, dimana peran editor tidak hanya sekedar mengedit film ini, namun berperan dalam mengonsep film ini dari aspek *editing*-nya.

Kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari bahasa Inggris, *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya ‘Menyajikan kembali’. *Editing* dalam bahasa Indonesia sinonim dengan kata *editing*. Dalam bidang *audio-visual*, termasuk film. *Editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya *Editing* dalam film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot (stock shot)* dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang *editor* harus betul betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

Editing alternative to continuity ini dibentuk oleh beberapa teknik *editing* yaitu *Jump Cut*, Aturan pelanggaran 180°, *Cut*, *wipe*, *Disolve*, dan *fade*. Para sineas mulai mencoba menggunakan beberapa bentuk *alternative editing* ini, mereka sadar secara melanggar aturan 180° secara spasial, temporal serta grafik dengan sistematis dan ternyata mampu menuturkan cerita secara koheren. Film dengan penerapan *alternative to continuity editing* dapat menjelaskan secara berbeda dengan kebiasaan film dengan *editing* kesinambungan langsung.

Editing alternative to continuity dalam film ini akan memberikan kesan bahwa konflik batin yang terjadi dapat disampaikan dengan berbagai cara, dengan mengoptimalkan Teknik *editing Jump Cut* dan aturan pelanggaran 180° sehingga dapat membantu mengarahkan penonton seolah ikut merasakan konflik batin seperti apa yang dirasakan oleh tokoh. Dengan teknik *jump cut* penonton akan dibawa kepada perasaan,

kegelisahan dan kemarahan tokoh dalam film ini.

Konsep editing dari film 'Jalan Pulang' ini menggunakan teori *Editing alternative to continuity*, dimana editing ini menggunakan perpindahan *shot* dengan terjadi lompatan waktu. oleh karena itu dengan menggunakan teknik *jump cut* pada adegan, dengan cara menghilangkan beberapa *frame* atau detik hanya dari 1 *shot* yang sama, dengan teknik *jump cut* ini dapat memutus hubungan kontinuitas secara keseluruhan, Penyambungan ini memberikan efek adanya lompatan waktu kejadian.

Pelanggaran Aturan 180° akan direalisasikan pada adegan Ayah dan Anak saat makan di rumah makan ketika anaknya sudah mulai gelisah atas Ayahnya yang bersikukuh untuk mengantarkan ayahnya ke Yogyakarta, untuk memberikan disorientasi terhadap penonton.

Pelanggaran aturan 180° secara sistematis dilakukan oleh Ozu. Penonton awam yang menonton film karya Ozu secara spasial akan merasakan disorientasi karena latar belakang selalu berubah ubah. (Himawan:2008 hal 143)

“Lepas dari kualitas bahan yang disediakan oleh sutradara, ia akan merupakan sesuatu yang tidak berharga sama sekali, jika tidak dipertimbangkan dengan baik, kapan suatu bagian gambar harus tampil di layar. Pekerjaan menyambung bagian bagian ini harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetika, dengan suatu rasa keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam subjek film dan dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara. Oleh karena itu, dalam penyusunan sebuah film sutradara dan editor harus dianggap sebagai teman sekongsi yang sama derajatnya. Bahkan dalam hal-hal tertentu, mungkin yang jadi jenius untuk pembangunan yang sebenarnya, ahli membangun atau arsitek sebuah film adalah editor, jika seorang editor memiliki penglihatan yang paling jelas tentang kesatuan sebuah film, mungkin sekali ia dapat mengimbangi ketiadaan penglihatan yang jelas di pihak sutradara”. (Sani,1992 : 104).

Membuat film atau program acara televisi adalah bentuk dari sebuah kerja kolaborasi berbagai elemen yang harus saling mendukung. Sebuah produksi film memerlukan kerjasama dari banyak ahli dan teknisi, yang bekerja sama dalam satu tim sebagai satu unit produksi. Sebaik apapun

sebuah perencanaan ada kalanya tidak sesuai dengan yang tidak diharapkan. Kendala tersebut adalah bedanya *angle* di *storyboard* dengan *stock shot* yang ada, *shot* yang statis atau *shake* (bergetar), *audio noise* (masuknya unsur suara-suara lain) dan cahaya yang berbeda dan cenderung gelap. Dari permasalahan tersebut, editor tidak hanya menjadi penyambung dan perangkai kontinuitas cerita saja tetapi juga menyempurnakan film ini agar penonton bisa menikmati film

B. Ide Penciptaan

Berawal dari pengalaman pribadi tentang hubungan orangtua dengan seorang anak laki laki yang mempunyai jarak secara psikologis, film ini menyajikan uniknya kehidupan sebagian masyarakat yang hidup di perkotaan yang penuh dengan problematika sosial. Film ini mengisahkan cerita tentang seorang anak laki laki dan seorang tua laki laki (ayahnya) yang tak memiliki kedekatan secara emosional dan ditambah dengan interaksi-interaksi mereka yang terlihat seakan tidak ada kedekatan psikologis.

Film ini menggunakan genre *Road Movie* (film perjalanan). Di mana film *Road Movie* akan menggambarkan tentang karakter mengambil perjalanan untuk pergi dari titik A ke titik Z. Sepanjang jalan, mereka mampir poin B, C, D, dkk sementara hal-hal terjadi pada mereka di setiap titik mereka akan menemui hal yang baru bisa berupa komedi atau drama yang akan merubah persepsi pikiran dari dua karakter yang sedang berseteru secara emosional akan perlahan berubah. Setiap adegan dalam film ini nantinya akan menjelaskan ketidak harmonisan antara hubungan orang tua dan anaknya ada kesalahan di dalam diri mereka masing masing yang harus di selesaikan. Film 'Jalan Pulang' merefleksikan beberapa kisah nyata Keluarga yang terjadi di Indonesia dan kemudian dituangkan dalam film fiksi 'Jalan Pulang'.

Peran editor dalam karya ini berada pada tahap proses pra-produksi sampai pasca-produksi, dimana peran editor tidak hanya sekedar mengedit

film ini, namun berperan dalam mengonsep film ini dari aspek *editing*-nya dan editor juga bertanggungjawab menentukan hasil akhir film televisi ini. Pentingnya proses *editing*, membuat peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara.

Pada cerita Film “Jalan Pulang” ini editor tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi potongan gambar (*cutting*) yaitu dengan menggunakan konsep *alternative to continuity Editing*, yang mana digunakan sebagai pendukung dalam film ‘Jalan Pulang’, dengan teknik *alternative to continuity editing* ini diharapkan penonton dapat merasakan konflik batin dan sentuhan dalam sebuah program televisi dapat dilakukan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya yaitu sentuhan aspek *editing*. Dalam *editing* dimungkinkan untuk “mengkonstruksi” pemahaman penonton pada gambar, sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton yang berarti saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek emosinya turut dibangun. Oleh karena bahwa adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatikanya.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

1. Memberikan sebuah karya audio visual dengan penerapan kajian eksplorasi *Editing alternative to continuity*
2. Memberikan sentuhan estetis dari aplikasi metode *Editing alternative to continuity*
3. Memberikan variasi cerita untuk pemahaman penonton.

2. Manfaat Penciptaan

1. Sebagai sebuah langkah awala dalam mengeksplorasi pengetahuan tentang konsep *editing* dalam program Film Televisi
2. Sebagai alternatif pilihan program Film Televisi kepada pemirsa.

D. Tinjauan Karya

1. “Breathles”



Gambar.1.1 Poster *film breathless*

Menceritakan Michel (Jean-Paul Belmondo) adalah seorang penjahat muda yang tertarik dengan persona film Humphrey Bogart. Setelah mencuri mobil di Marseille, Michel menembak dan membunuh seorang polisi yang telah mengikutinya ke jalan negara. Punya uang dan lari dari polisi, ia berbalik untuk cinta gadis Amerika Patricia (Jean Seberg), seorang mahasiswa dan calon jurnalis, yang menjual New York Herald Tribune di jalan-jalan Paris. Patricia tanpa sadar menyembunyikan dia di apartemennya karena ia secara bersamaan mencoba untuk merayunya dan mendapatkan pinjaman untuk mendanai pelarian mereka ke Italia. Patricia mengatakan dia hamil, mungkin dengan Michel. Dia belajar bahwa Michel adalah di jalankan ketika ditanya oleh polisi. Akhirnya dia mengkhianati dia, tapi sebelum polisi tiba ia mengatakan Michel apa yang telah dilakukan. Dia agak mengundurkan diri untuk kehidupan di penjara, dan tidak mencoba melarikan diri pada awalnya. Polisi menembak dia di jalan dan, setelah kematian, lama berjalan, ia meninggal (kehabisan napas).

Breathless adalah salah satu yang paling awal, contoh yang paling berpengaruh dari *French New Wave*, Bersama dengan François Truffaut “The 400 Blows”, “Mon Amour”, keduanya dirilis tahun sebelumnya, hal itu membawa pengakuan internasional untuk ini gaya baru pembuatan film Perancis. Pada saat itu, film ini menarik banyak perhatian untuk gaya visual yang berani, yang termasuk penggunaan konvensional *jump Cut*.

Film ‘Breathless’ menjadi rujukan sebagai konsep *editing alternative to continuity (jump cut)* di mana *jump cut* digunakan dalam film untuk membangun cerita dengan cara bertutur editing, namun perbedaan dalam film ‘Jalan Pulang’ tidak menggunakan *jump cut* terus menerus pada adegan. *Jump cut* digunakan pada adegan tertentu pada film ‘Jalan Pulang’ untuk menunjukkan konflik batin antara Aldy dan Suharjo.



Screenshot 1.1. Contoh *jump cut* di film *Breathless*

2. “Tokyo Story”



Gambar 1.2 Poster *film Tokyo story*

Tokyo story adalah sebuah film drama Jepang 1953 yang disutradarai oleh Yasujiro Ozu. Film tersebut mengisahkan tentang cerita sebuah pasangan yang telah berumur yang berkunjung ke Tokyo untuk mengunjungi anak-anak yang mereka besarkan. Film tersebut dianggap sebagai karya besar Ozu dan sering disebut sebagai salah satu film terbesar yang pernah dibuat. Tokyo story merupakan film yang menggunakan *editing alternative to continuity*, dimana Ozu sebagai sutradara melanggar aturan 180° (*Cross The Line*) namun cerita tetap bisa berjalan dengan baik atau naratif tidak terganggu, Ozu membuat kebiasaan baru dalam hal penggunaan 360° (*screen direction*) yang biasanya terbatas dalam aturan 180°

Dalam film fiksi “Jalan Pulang” akan memasukkan teknik editing yang sama yang dilakukan dalam film *Tokyo Story* yaitu pelanggaran aturan 180° dimana adegan dialog akan melanggar aturan 180° (*Cross The Line*) namun cerita tetap bisa berjalan dengan baik atau naratif tidak terganggu. Aturan pelanggaran 180° yang menjadi konsep untuk melihatkan perselisihan antara Aldy dan Suharjo saat berdialog.

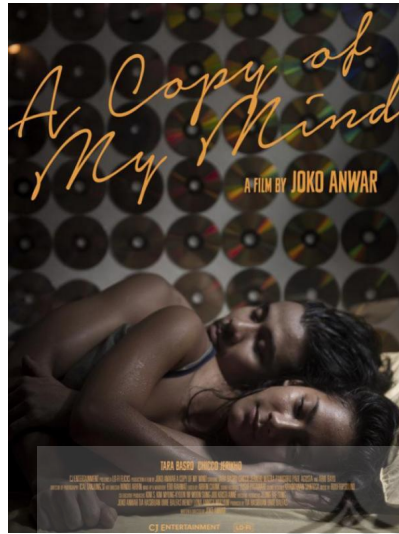
Film ‘Tokyo Story’ menjadi rujukan sebagai konsep *editing alternative to continuity* (aturan pelanggaran 180°) di mana aturan

pelanggaran 180° digunakan dalam film untuk membangun cara bertutur editing dan , namun perbedaan dalam film ‘Jalan Pulang’ tidak menggunakan *jump cut* terus menerus pada adegan. *Jump cut* digunakan pada adegan tertentu pada film ‘Jalan Pulang’ untuk menunjukkan konflik batin antara Aldy dan Suharjo.



Screenshot 1.2 Aturan pelanggaran 180° di Film *Tokyo Story*

3. “A Copy Of My Mind”



Gambar 1.3 Film *A Copy Of My Mind*

Menceritakan Sari, pekerja salon kecantikan, menemukan hiburan pada DVD bajakan. Tapi, dia sering menemukan terjemahan buruk. Suatu hari, dia mengeluh kepada penjual yang kemudian memperkenalkannya pada Alek, pembuat terjemahan dvd pembajakan. Mereka segera jatuh cinta dan menciptakan dunia mereka sendiri, terpisah dari riuh rendah kampanye presiden yang sangat bergejolak. Suatu hari, Sari diminta bosnya pergi ke penjara untuk memberikan perawatan wajah untuk seorang narapidana, yang punya banyak hubungan di kalangan atas. Dia di penjara untuk kasus korupsi. Ketika tiba di penjara, dia tidak menemukan sel penjara kotor, tapi ruang terawat dilengkapi dengan AC, home theater, dan koleksi DVD. Sari melihat sebuah DVD yang menarik dan mencurinya, tanpa mengetahui bahwa DVD itu berisi rekaman yang melibatkan wanita narapidana itu dengan beberapa pembantu terdekat dari salah satu calon presiden. Ketika Sari dan Alek tahu tentang hal itu, sudah terlambat. Bahaya mengancam.

Dalam film ini menggunakan teknik *jump cut* dalam beberapa adegan dan juga menggunakan komposisi dinamis yang dimana

adegan yang di *jump cut* menjadi referensi dalam proses pembuatan film “Jalan Pulang”.

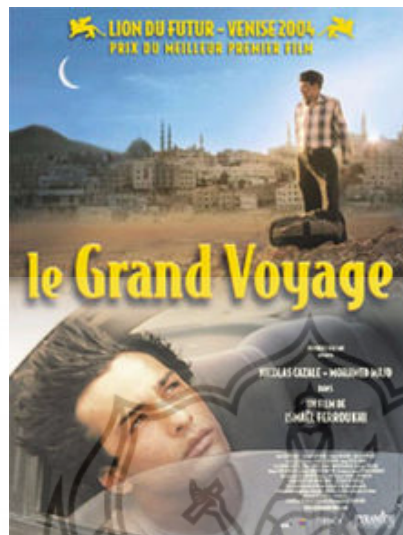
‘A Copy of My Mind’ dalam film ini *jump cut* digunakan pada beberapa adegan saja yang menjadi salah satu referensi untuk film ‘Jalan Pulang’ namun perbedaan antara “jalan Pulang’ dan ‘ACopy of My Mind’ adalah *jump cut* yang digunakan tidak pada adegan yang menunjukkan konflik batin.



Screenshot 1.3 *Jump cut* di Film *A Copy Of My Mind*

4. “Le Grand Voyage”

Le Grand Voyage adalah film tahun 2004 yang disutradarai Ismaël Ferroukhi. Film ini berkisah tentang hubungan ayah dan anak dalam sebuah perjalanan suci menggunakan mobil.



Gambar 1.4 Poster film *Le Grand Voyage*

Menceritakan remaja bernama Réda pemuda keturunan Perancis-Maroko, Saat ayahnya yang taat meminta Réda menemaninya pergi ke Makkah, ia terpaksa mematuhi. Akan tetapi, si ayah memaksa agar mereka berdua pergi dengan mobil. Ketika keduanya berkendara ribuan kilometer dari Perancis Selatan, hubungan ayah dan anak yang dulunya kaku menjadi cair setelah mengenali satu sama lain. Sepanjang perjalanan, keduanya bertemu beberapa orang yang unik. Réda belajar tentang Islam dan mengetahui sebab ayahnya lebih memilih pergi haji menggunakan mobil ketimbang pesawat terbang. Film ini bergenre road movie yang menjadi acuan untuk tinjauan karya.

Film televisi “Jalan Pulang” dianggap memiliki persamaan dengan *Film Le Grand Voyage* dari Kesamaan tema yang diangkat. Bagaimana Aldy tokoh dalam film televisi “Jalan Pulang” dan Suharjo melakukan perjalanan menggunakan mobil dan memiliki konflik batin

antar karakter yang dalam perjalanannya mendapati hal yang baru bagi mereka.

Film 'Le Grand Voyage' menjadi rujukan cerita yang hampir sama dengan cerita 'Jalan Pulang', namun cerita yang disampaikan memiliki perbedaan secara geografis permasalahan kehidupan masyarakat yg ada di Indonesia dan dalam film 'Jalan Pulang' juga memiliki latar belakang ibu yang sudah meninggal.

Keempat film di atas, tentunya memiliki perbedaan dengan film televisi 'Jalan Pulang', dari segi cerita, maupun dari kreasi dan inovasi dalam *editingnya*. *Mise en scene* dalam pengantar ke dalam sebuah adegan. Penonton diberi kesempatan untuk berfikir cerdas dalam menonton film ini saat muncul beberapa *scene* yang menggunakan *editing alternative to continuity*. Dalam film "Jalan Pulang" Konflik batin akan digambarkan melalui *cutting* dan *editing alternative to continuity*, yang dimana pergolakan batin kedua karakter menjadi fokus utama dalam *editingnya*.

