

**JURNAL**  
**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**

## 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

## PENDAHULUAN

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 mengkontruksi 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 dramatikanya.

“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 dramatik 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, Dissolve*, 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 memutuskan 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)

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

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 dramatisnya.

Editing dalam film ini menggunakan berbagai teknik, salah satunya yang banyak digunakan adalah *jump cut* dan pelanggaran aturan 180°. *Jump cut* merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya. Efeknya akan tampak seperti seorang karakter atau objek berpindah posisi atau berpindah lokasi seketika. Penggunaan *jump cut* dalam film ini tentunya memiliki pesan tersendiri, yaitu menggambarkan tokoh Aldy maupun Suharjo untuk menunjukkan konflik batin di antara mereka berdua. Adegan tersebut didukung dengan musik *massive*, yang mana juga digunakan sebagai jembatan untuk menyambungkan ke *shot-shot* berikutnya. *Jump cut* dalam film ini akan dimasukkan kedalam adegan dimana ayah dan anak dalam kondisi kemarahan ketika anaknya mulai tidak nyaman kepada ayahnya dengan perintah perintah yang diberikan oleh ayahnya, sementara *jump cut* digunakan sebagai pemberi kesan kegelisahan akan diberikan ketika adegan ayah sejak dari awal film sampai akhir film.

Pelanggaran aturan 180° pada film ini berperan sebagai pendukung *editing*, Pelanggaran aturan 180° dibentuk oleh unsur *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan kesamaan aspek bentuk dan komposisi. Pelanggaran Aturan 180° akan direalisasikan pada adegan Ayah dan Anak makan di rumah makan ketika anaknya sudah mulai gelisah atas Ayahnya yang bersikukuh untuk mengantarkan ayahnya ke Yogyakarta, untuk memberikan disorientasi terhadap penonton.

Konsep teknis dalam film ini, secara keseluruhan *editing* film 'Jalan Pulang' ini dilakukan dengan *Nonlinear 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 :

Metode *editing* film yang berisi penyambungan *editing alternantive to continuity* biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik menit, jam, hari, tahun dan seterusnya. Teknik kilas balik dan kilas depan adalah merupakan *editing alternantive to continuity*. Di samping *cut*, teknik *wipe*, *Disollve*, dan *fade* sering menjadi alat pokok bagi *editing alternantive to continuity*. *Alternantive to continuity Cutting* dapat menuturkan naratif secara jelas dan koheren namun dapat memberikan disorientasi terhadap penonton.

## PEMBAHASAN

Penerapan konsep *editing alternantive to continuity* dalam film 'Jalan Pulang' dapat diuraikan ke dalam pembahasan *cutting* atau penyambungan gambar dengan motivasi tertentu yang diaplikasikan ke dalam *visual film* 'Jalan Pulang', salah satunya yaitu :

### 1. *Penghilangan Scene*

Pada Film Jalan pulang ada beberapa *scene* dalam naskah yang dihapus pada saat proses *editing* di mana pada naskah *scene 7* yang seharusnya menceritakan Aldy yang mengantarkan Suharjo menuju Notaris dan *scene 25* di mana Aldy dan suharjo menentukan arah jalan dihapus untuk kepentingan proses kreatif *editing*. *Scene 7* yang menceritakan Aldy yang menunggu di notaris dihilangkan untuk mempertahankan emosi Aldy pada *scene* sebelumnya dan memperkuat karakter Aldy yang geram terhadap Suharjo, *scene 25* yang dihilangkan untuk mempertajam karakter Aldy yang yang sejak *scene 19* marah terhadap Suharjo yang mana *scene 19* menjadi serangkaian *montage* perjalanan.



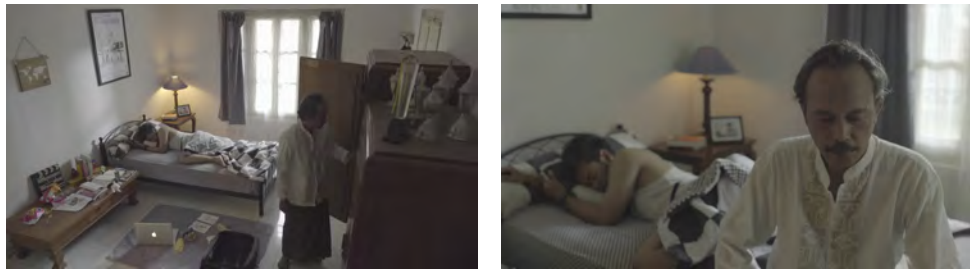
## 2. *Opening Scene (Fade in)*



*Screenshot Shot Kubah Masjid*

Opening film 'Jalan Pulang' ditampilkan logo Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kemudian dilanjutkan dengan tampilan kubah masjid di subuh hari, *shot* ini dimaksudkan sebagai pembuka dan sekaligus *established shot* yang akan menunjukkan kepada penonton bahwa film dimulai di subuh hari dan . dan tentang apa hubungan *shot* ini dengan ending cerita dan bagaimana cerita kelanjutannya. *Establish* merupakan sebuah *shot* yang digunakan dalam membangun sebuah konteks adegan dengan menunjukkan hubungan antara obyek dan benda-benda yang penting. Kubah masjid tersebut menjadi sebuah awal adegan *scene* dengan memberikan identitas waktu dan *shot* yang selanjutnya kan menunjukkan sikap religius seorang Suharjo. Gambar terakhir dari *sequence* pertama perlahan tenggelam dalam kegelapan untuk sesaat disusul dengan makin terangnya gambar *sequence* berikutnya. *Audio* pada *opening* film diawali dengan suara *sholawat* yang menunjukan sholat subuh telah berakhir.





*Screenshot Adegan Suharjo masuk kamar Aldy dan membangunkan Aldy*

*Jump cut* ini digunakan pada sebuah adegan ketika Suharjo sedang memasuki kamar Aldy dengan membuka tirai kamar lalu memasuki pakaian Aldy kedalam koper dan berusaha membangunkan Aldy dari tidurnya. Teknik ini juga digunakan sebagai penggambaran perubahan emosi seorang tokoh Suharjo ketika sedang membangunkan Aldy dengan teknik *cut* dengan tujuan melihatkan kepada penonton bahwa Suharjo orang yang kaku.

### 3. *Scene 4 dan 5*



*Screenshot Scene 4 adegan Suharjo dan Aldy sedang berdebat*

Teknis ini melanggar aturan  $180^\circ$  dengan menggunakan ruang  $360^\circ$  Secara penuh. Kamera dapat diletakkan di posisi manapun dan mengarah ke mana pun. Pelanggaran aturan  $180^\circ$  secara sistematis dilakukan oleh Ozu. Penonton awam yang menonton film karya Ozu

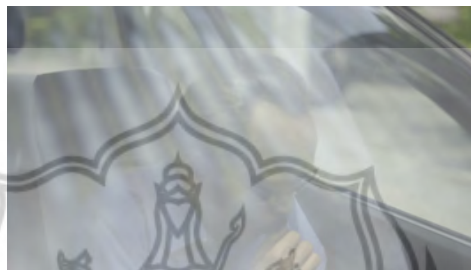
secara spasial akan merasakan disorientasi karena latar belakang selalu berubah ubah. Dalam hal ini kedua tokoh Aldy dan Suharjo sengaja tidak ditemukan titik atau arah pandang yang sama dengan tujuan penonton akan merasakan disorientasi karena arah pandang yang tidak bertemu atau *eye line match* dengan maksud bahwa adegan ini menunjukkan bahwa Aldy dan Suharjo tidak menemukan arah yang sama dalam menentukan pendapat mereka masing masing, namun dalam frame posisi objek berada dalam posisi yang sama sehingga penonton tidak akan merasakan *cutting* gambar yang rancu dan hal ini bertujuan untuk *cutting* tetap *invisible* dan penonton akan merasa tetap nyaman walaupun kehilangan arah pandang.



Screenshot 5.6 Scene 5 Suharjo dan Aldy pergi meninggalkan rumah

Pergantian antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya dengan melalui blank, *fade* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *fade in* dan *fade out*. *Fade In* adalah suatu shot atau visual yang bermula dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar (visual) hingga normal. Sedangkan *Fade Out* adalah dari gambar terang (normal) berangsur secara perlahan menjadi gelap. Biasanya *fade* ini digunakan secara sepasang, *fade in* diikuti dengan *fade out*, tetapi ini bukanlah peraturan harga mati. Satu sequence, beberapa sequence atau satu film lengkap, dapat dirangkum oleh *fade*. *Fade* dapat juga digunakan untuk memisahkan berbagai unit cerita. *Sequence* yang dipisahkan oleh *fade* adalah mirip dengan bab pada buku atau babak. *Fade out* ini bertujuan untuk menutup adegan dan menunjukkan adanya judul film “Jalan Pulang” dan sebelum masuk judul percakapan antara Aldy dan Suharjo

tetap dimasukkan untuk mempertahankan emosi Aldy yang sebenarnya tidak menginginkan mengantarkan Suharjo berangkat ke Jogja dan setelah mengantarkannya Aldy langsung pulang ke Jakarta.



*Screenshot Adegan Suharjo terbatuk batuk*

Adegan ini menunjukkan bahwa asap rokok yang dihasilkan dari rokok Aldy yang terhirup oleh Suharjo telah membuat Suharjo menjadi terbatuk batuk, dan dengan *Jump Cut* akan memberikan kesan bahwa Suharjo kesakitan dan menunjukkan konflik dalam hatinya atas tindakan Aldy yang merokok dan dengan sengaja mendekatkan rokoknya kepada Suharjo

#### 4. *Scene 11 (Parallel editing)*





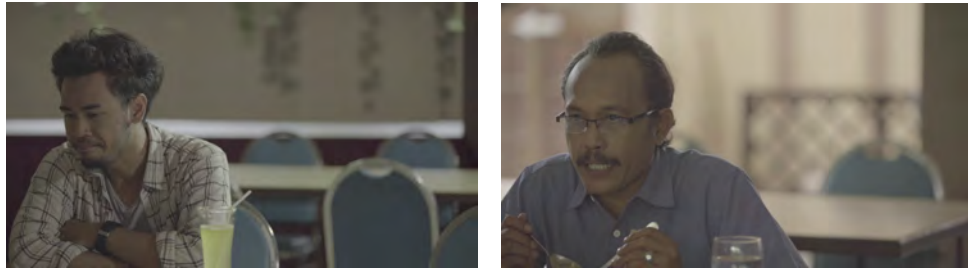
Screenshot Adegan Aldy melirik notes Suharjo

*Parallel editing*, yaitu pemotongan dua atau lebih satu 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, dalam adegan ditunjukkan bahwa Suharjo berada di taman sedang Aldy sedang menunggu Suharjo dari dalam mobil sambil merokok, dengan tujuan untuk memperlihatkan mereka masih dalam satu waktu.

*POV (point of view) cutting* memiliki kemiripan dengan teknik *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang sang karakter. Penonton memandang sebuah objek sama persis seperti apa yang dilihat karakter tersebut dari arah pandangnya. Dalam adegan ini, tampak Aldy sedang melirik kearah buku notes Suharjo yang berada di atas *dashboard* mobil. Pada shot berikutnya tampak notes yang sedang ia lihat persis dari arah pandangnya.

##### 5. Scene 18 (aturan pelanggaran 180°)





*Screenshot* Adegan Aldy adu argumen dengan Suharjo

Dalam hal ini kedua tokoh Aldy dan Suharjo sengaja tidak ditemukan titik atau arah pandang yang sama dengan tujuan penonton akan merasakan disorientasi karena arah pandang yang tidak bertemu atau *eye line match* dengan maksud bahwa adegan ini menunjukkan bahwa Aldy dan Suharjo tidak menemukan arah yang sama dalam menentukan pendapat mereka masing masing, namun dalam frame posisi objek berada dalam posisi yang sama sehingga penonton tidak akan merasakan *cutting* gambar yang rancu dan hal ini bertujuan untuk *cutting* tetap *invisible* dan penonton akan merasa tetap nyaman walaupun kehilangan arah pandang.

#### 6. *Scene 19 (Jump Cut)*



*Screenshot* Adegan Aldy Menelephone

*Jump Cut* menunjukkan kegelisahan yang dialami / memvisualkan konflik batin yang sedang dilanda oleh Aldy dimana di satu sisi ia harus meninggalkan tugasnya untuk melakukan produksi film dan sementara ia harus mengantarkan ayahnya ke jogja, dan dalam keadaan dirinya sedang ada perselisihan *Jump cut* memberikan loncatan loncatan gambar yang seakan Aldy makin terlihat kebingungan dan semakin tidak karuan.

### 7. *Scene Montase Sequence (Scene 22 – 25)*



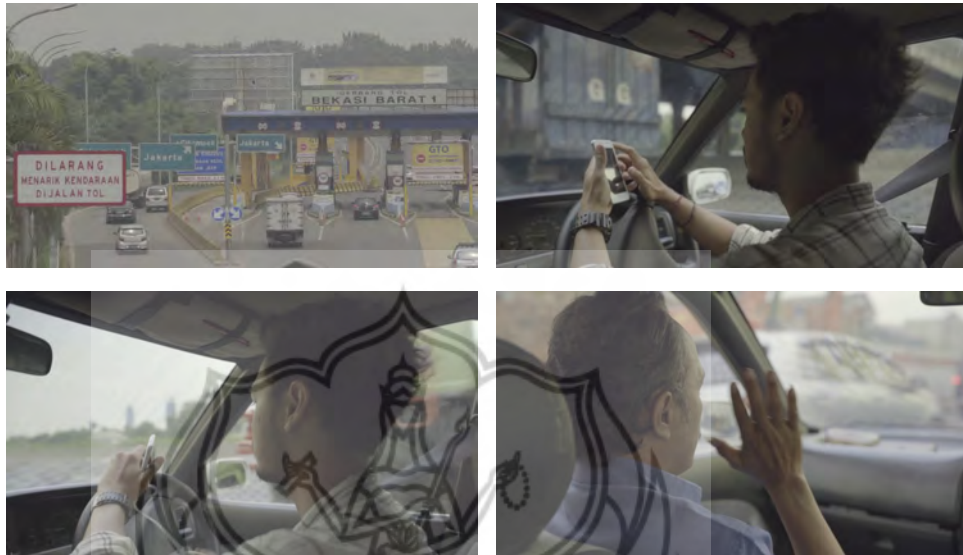
*Screenshot Adegan kemacetan*

*Dramatic context, shot* yang efektif dapat memperkuat hubungan dramatiknya. Yang dimaksudkan di sini bahwa pada penyambungan setiap harus memiliki keterhubungan secara informatif ataupun estetik. Shot mobil dalam keadaan macet menjadi pendukung bagi emosi dari Aldy, dengan keadaan yang tergambar kacau ini memperkuat dramatisasi dari scene macet.



*Screenshot Adegan Aldy kesal*

*Jump cut* memberikan kesan kekesalan dari Aldy yang divisualisasikan dengan loncatan loncatan gambar yang menggambarkan kekesalan Aldy pada saat kemacetan berlangsung dan ditambahnya dengan klakson yang membuat *crowded*.



Screenshot Adegan montase perjalanan tol

#### *Jump Cut dan montase*

*Jump cut* dalam adegan bertujuan melanjutkan emosi dari scene sebelumnya yang dimana Aldy masih gelisah dan masih dalam posisi ketidak nyamanan, montase serangkaian *shot* yang menunjukkan suatu rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu. Montase pada umumnya digunakan untuk menunjukkan perkembangan aksi atau peristiwa panjang yang digambarkan secara singkat dari masa ke masa, umumnya montase diiringin dengan musik, montase ini akan memulai montase pada scene scene selanjutnya yang dimana scene ini menggambarkan suasana perjalanan antara Suharjo dan Aldy dalam keadaan macet di dalam tol.





*Screenshot Adegan montase perjalanan desa*

*Montase* pada *scene* dua puluh ini menunjukkan waktu yang berlalu dan perjalan mereka yang sudah memasuki pedesaan, menunjukkan sudah jauhnya perjalanan antara Suharjo dan Aldy,

#### 8. *Scene 28 (Parallel dan Flash back)*



*Screenshot Adegan Suharjo menservice mobil*

*Parallel editing*, yaitu pemotongan dua atau lebih 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 Aldy yang ada di warung sementara Suharjo yang ke hujanan berusaha untuk memperbaiki mobilnya. *Jump cut* memberikan efek dramatisasi untuk menekankan Suharjo yang bersusah payah sendirian memperbaiki mobil



*Screenshot Adegan flash back*

*Flashback* merupakan adegan yang mengambil cerita atau kejadian dari titik waktu sebelumnya saat dalam cerita. *flashback* sering digunakan untuk menceritakan peristiwa yang terjadi sebelum urutan utama cerita tentang peristiwa untuk mengisi *backstory* penting. *Flashback* digunakan untuk membuat ketegangan dalam cerita, mengembangkan karakter, atau menambahkan struktur narasi. Dalam film dan televisi, beberapa teknik kamera dan efek khusus telah semakin berkembang untuk mengingatkan penampil bahwa tindakan yang ditampilkan adalah *Flashback* misalnya, tepi gambar mungkin sengaja kabur, fotografi mungkin gemuruh atau berombak, atau tidak biasa warna atau nada sepi, atau monokrom ketika sebagian besar dari cerita ini adalah dalam warna

penuh, dapat digunakan. *Flashback* digunakan untuk membuat Aldy berfikir kembali untuk menolong ayahnya yang sedang memperbaiki mobil dengan keadaan kehujanan.

*Overlapping Dialog* adalah teknik menumpuk sebuah dialog dengan dialog lainnya dengan volume suara yang sama. Umumnya teknik ini digunakan untuk adegan pertengkaran. Dalam adegan ditunjukkan dalam adegan *flashback* untuk mendramatisasi adegan.

#### 9. Scene 29 (*parallel dan pacing cepat*)



Screenshot Adegan Suharjo terjatuh

*Jump cut* dalam adegan Suharjo saat memperbaiki mobilnya namun tidak bisa digambarkan dengan teknik *jump cut* untuk memberikan kesan bahwa Suharjo yang sedang kesusahan dan memberikan efek dramatisasi





*Screenshot Adegan Aldy membantu Suharjo*

adegan Aldy yang membantu Suharjo yang terjatuh dan membantu Suharjo untuk masuk kedalam mobil. Adegan dengan teknik jump cut menunjukkan kesusahan yang dialami oleh Aldy dengan teknik jump cut dan juga disebut ritme atau tempo, adalah tingkat aktivitas atau gerakan, seperti dalam menjalankan atau aliran kejadian dalam sepotong adegan .*pacing* cepat untuk membuat ritme yang cepat terhadap aksi dan reaksi dari Aldy. *Parallel editing*, yaitu pemotongan dua atau lebih satu rekaan *acting* yang terjadi secara simultan pada lokasi atau waktu yang berbeda, pemotongan adegan yang terjadi pada waktu yang sama, adegan menunjukkan Aldy yang melihat dari kejauhan dan menghampiri Suharjo.

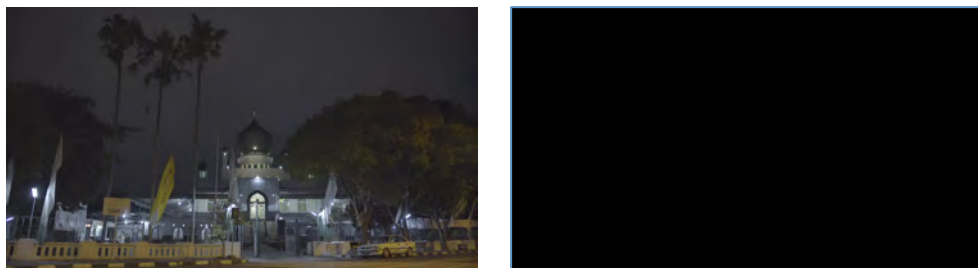
### 10. Scene 33



Screenshot Adegan Aldy menangis

*POV (point of view) cutting* memiliki kemiripan dengan teknik *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang sang karakter. Teknik ini ditunjukkan ketika Aldy yang melihat notes.

*Jump cut* merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter atau obyek dalam latar yang sama, atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar berubah seketika. *jump cut* menunjukkan kegelisahan Aldy setelah ia mengetahui bahwa Suharjo telah meninggal di pangkuannya yang menunjukkan bahwa Konflik Batin dari Aldy karena ia baru saja bermaafan pada *scene* sebelumnya.



*Screenshot* Adegan ending film

*Fade out* pada umumnya digunakan untuk mengakhiri sebuah adegan (intensitas gambar bertambah gelap). Adegan ini merupakan adegan terakhir dalam film, terlihat *establish* masjid sebagai situasi terakhir meninggalnya Suharjo yang menunjukkan waktu yang sama pada saat film dimulai yaitu pada subuh hari.

## KESIMPULAN

Editor bukan hanya sebagai profesi yang hanya bekerja pada tahap pasca-produksi dan hanya bekerja tanpa memiliki konsep ataupun teknik *editing*. Seorang editor 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. Editor juga Harus memiliki pemahaman akan dasar dan ide dari keseluruhan cerita yang akan disajikan sebelum dan saat memulai proses pasca-produksi atau *editing*, editor harus mengacu pada konsep cerita secara keseluruhan. Pemahaman dari ide dasar dan ide secara keseluruhan cerita dapat dicapai oleh seorang editor dengan cara mengikuti dari awal proses produksi program televisi. Seorang editor juga harus ikut terlibat dalam proses praproduksi sehingga pemahaman tentang apa yang ingin dibuat 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 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 kameraman ketika mengambil gambar. Kemudian mulailah masuk ke dalam tahap produksi dan merealisasikan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan seorang editor, seperti *editing alternantive to continuity*. *Editing alternantive to continuity* membutuhkan teknik dan teknis pengambilan gambar yang dibutuhkan sebagai seorang editor, untuk itu pada proses produksi seorang kameraman harus bisa mengukur dan membingkai gambar dengan komposisi dan teknik yang sama dengan konsep.

*Editing alternantive to continuity* sangat erat hubungannya dengan dramatik dalam film ini. *Editing alternantive to continuity* memberikan *impact* yang lebih dalam kedalaman karakter seperti dalam adegan Aldy yang sedang marah lalu meninggalkan Suharjo dan menerima telephone dari Ridho digambarkan secara visual bahwa *Jump cut* mengesankan loncatan-loncatan emosi yang ada pada diri Aldy yang divisualkan dan apada Adegan perbincangan dimana dialog antara suharjo dan Aldy saling tidak menemukan arah pandang yang sama yang divisualisasikam dalam bentuk *cross the line* / aturan pelanggaran 180° yang sengaja dibuat untuk menunjukkan konflik batin antara mereka berdua atau penyampaian dalam Film Jalan Pulang memberikan cara penyajian yang berbeda.

Penggunaan konsep *editing alternantive to continuity* diharapkan karya Tugas Akhir dengan Judul 'Jalan Pulang' ini mampu menyampaikan makna atau pesan yang hendak disampaikan pembuat film kepada penonton, sekaligus menjadikan karya ini terlihat lebih dinamis dan menarik untuk disajikan dan dipertanggung-jawabkan ke khalayak umum.

### DAFTAR PUSTAKA

- Baron, Robert A dan Donn Byrne , *Psikologi Sosial Jilid 2* . Jakarta 2005
- Darwanto, Sastro, *Produksi Acara Televisi*. Duta Wacana University press Yogyakarta 1994
- David Brodwell, Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, McGraw Hill Companies, New York, 2008.
- Einstein, Sergei. *Film Forms, Essag in film theory*, harcourt, Inc. Florida, USA 1997
- Himawan, Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta, Homerian pustaka. 2008.
- Joseph M. Boggs, Dennis W. Patrie, *The art of watching Films- 7th ed*, McGraw Hill, New York, 2008
- Livingston, Don, *Film and the director*. The Macmillan Company, New York, 1953
- Peter, J.M, Dr, *Montage – Biji Film en Televisie Focus NV. Harleem Pudovkin, Filmgrei en film scenario*, Fox, Prancis, 1920.
- Sani, Asrul, *Cara Menilai Sebuah Film*, Yayasan Citra, Jakarta. 1992
- Sumarno, Marselli, *Dasar-dasar apresiasi film*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta. 1996
- Wardhana, Veven Sp, *Kapitalisme Televisi dan Strategi Budaya Massa*, Pustaka Belajar. Yogyakarta. 1997
- Wibowo, Fred. *Dasar-dasar produksi program televisi*, Gramedia Widiasmara Indonesia, Jakarta, 1993

### SUMBER RUJUKAN WEBSITE

- [.http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RoadTripPlotfrom=Main.RoadMovie/](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RoadTripPlotfrom=Main.RoadMovie/) 20 Juli 2016
- [.http://www.wartainfo.com/2015/02/12-tanda-tanda-orang-yang-akan.html](http://www.wartainfo.com/2015/02/12-tanda-tanda-orang-yang-akan.html) 22 Juli 2016
- [.http://belajarpsikologi.com/tahap-perkembangan-psikososial-menurut-sigmund-freud/](http://belajarpsikologi.com/tahap-perkembangan-psikososial-menurut-sigmund-freud/) 12 Juni 2016