

ARTIKEL JURNAL

***PARALLEL EDITING* DALAM MEMBANGUN KETEGANGAN PADA
FILM “DUNKIRK”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Wiwit Nur Faizin

NIM: 1510790032

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

2020

**PARALLEL EDITING DALAM MEMBANGUN KETEGANGAN PADA
FILM “DUNKIRK”**

Wiwit Nur Faizin

Program Studi Film dan Televisi Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email : zakifaiz343@gmail.com

ABSTRAK

Parallel editing memiliki banyak fungsi, salah satunya untuk membangun ketegangan. Ketegangan berhubungan dengan naratif dimana pendistribusian informasinya disusun menggunakan *editing*. Film *Dunkirk* dipilih menjadi objek karena bertipe multiplot nonlinier *hyperlink cinema* yang penyajian ceritanya bergantung pada *parallel editing*. Penelitian ini mengkaji bagaimana pola *parallel editing* yang diterapkan pada film *Dunkirk* dan bagaimana metode tersebut dapat membangun ketegangan.

Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Data yang dianalisis merupakan *scene-scene* yang menerapkan *parallel editing* sesuai teori Bordwell & Thompson dan memiliki indikator ketegangan sesuai teori Elizabeth Lutters dan Edward Branigan.

Ditemukan tujuh rangkaian *scene* yang menerapkan *parallel editing* dan berkorelasi dengan ketegangan. Terdapat dua macam *parallel editing* yaitu *parallel editing* dalam satu plot dan *parallel editing* lintas plot. *Parallel editing* film *Dunkirk* mengalami pengembangan yaitu adegan yang terjadi di waktu yang berbeda berjalan seolah-olah simultan. Ketegangan yang dibangun oleh *parallel editing* dicapai melalui adanya disparitas pengetahuan dimana penonton lebih mengetahui terkait informasi cerita daripada karakter dalam film.

Kata Kunci: *Parallel Editing*, Ketegangan, Disparitas Pengetahuan, Film “*Dunkirk*”.

PENDAHULUAN

Dramatisasi pada film diperlukan agar cerita tidak monoton sehingga penonton tidak merasa bosan. Salah satu unsur dramatik adalah ketegangan. Ketegangan berhubungan erat dengan aspek naratif yang di

dalamnya terdapat distribusi pengetahuan. Distribusi pengetahuan memungkinkan sang sineas memberikan pengetahuan lebih kepada penonton maupun membatasi pengetahuan penonton. Pembatasan distribusi pengetahuan ini

dihubungkan dengan pengetahuan karakter yang ada di dalam film. Hal tersebut menimbulkan disparitas pengetahuan antara karakter di dalam film dan penonton.

Naratif film disusun menggunakan metode *editing* dalam menyajikan ceritanya. Penuturan sebuah film melalui rangkaian gambar yang disusun hingga membentuk benang merah cerita merupakan definisi umum dari *editing*. Penyusunan urutan gambar akan sangat berpengaruh dalam adegan, apabila gambar dengan sengaja disusun menggunakan teknik-teknik tertentu untuk memainkan atau memanipulasi ruang dan waktu, maka akan berpengaruh kuat dalam menciptakan dramatisasi cerita pada sebuah film.

Eksplorasi *editing* telah dilakukan sejak awal perkembangan film dunia, salah satu metode awal dan menjadi sejarah penting adalah *parallel editing*. *Parallel editing* merupakan sebuah metode penyambungan sederhana yang mungkin secara tidak sadar dipakai oleh setiap sineas dalam membuat filmnya, namun banyak dari mereka belum menyadari *parallel*

editing tidak hanya dapat sekedar menunjukkan kejadian di berbagai tempat dalam waktu yang bersamaan atau hubungan kausalitas antar adegan. *Parallel editing* juga dapat mendramatisasi cerita berupa ketegangan.

Sejarah menyebutkan *parallel editing* merupakan sebuah terobosan baru dalam teori *editing* yang pertama kali diperkenalkan oleh Edwin S. Porter di filmnya berjudul *The Great Train Robbery* (1903), dimana Edwin menyusun secara berkesinambungan atau meng-*crosscut shot-shot* dari dua aksi peristiwa di lokasi yang berbeda, dan terjadi pada waktu yang bersamaan.

Pakar studi sinema yaitu Bordwell dan Thompson menjelaskan bahwa *parallel editing* telah diperluas penggunaannya oleh para sineas ke situasi dimana aksi peristiwa terjadi tidak secara simultan. Kadang-kadang sineas akan memotong peristiwa di masa sekarang dengan aksi peristiwa lain di masa lalu (Bordwell and Thompson 2017, 245).

Parallel editing sering digunakan pada *genre* film aksi, perang maupun kriminal, dimana permainan konflik

dan ketegangan sangat dibutuhkan. Hal tersebut terjadi karena pergantian *shot* memberi kita jangkauan pengetahuan yang lebih luas daripada yang dimiliki karakter mana pun dalam film (Bordwell and Thompon 2017, 255). Salah satu film bertema perang yang menerapkan *parallel editing* secara dominan dan menarik untuk dikaji adalah *Dunkirk*. Film *psychological thriller* ini bercerita tentang Operasi Dinamo yaitu operasi penyelamatan 338.000 lebih tentara ekspedisi Inggris, tentara sekutu Perancis dan Belgia dari serangan tentara nazi Jerman di Pelabuhan Dunkerque Perancis dan merupakan operasi penyelamatan terbesar di dunia.

Film *Dunkirk* masuk nominasi beberapa festival penghargaan film seperti Golden Globe Award serta Academy Award yang merupakan penghargaan bergengsi taraf internasional. Film ini memenangkan piala oscar kategori penyuntingan film terbaik dengan Lee Smith sebagai editornya. Film *Dunkirk* mendapatkan ulasan positif dari para kritikus film dan memperoleh *rating* yang bagus yaitu 7.9/10 dari *IMDb*

(<https://www.imdb.com/> diakses 12 Mei 2019).

Film *Dunkirk* ditulis dan disutradarai oleh Christopher Nolan. Film ini memiliki tiga plot dengan rentang waktu kejadian yang berbeda yaitu *The Mole* (Tanggul) 1 minggu, *The Sea* (Laut) 1 hari dan *The Air* (Udara) 1 jam. Rentang kejadian pada masing-masing plot disajikan di dalam film dengan durasi plot *The Mole* 1 minggu menjadi 48 menit, *The Sea* 1 hari menjadi 32 menit, dan *The Air* 1 jam menjadi 18 menit. Tiga plot tersebut disajikan secara bergantian, dengan urutan kronologi atau peristiwa yang tidak urut. Hal tersebut membuat film *Dunkirk* menjadi film dengan struktur multiplot berpola nonlinier dan bertipe *hyperlink cinema* yang mana penyajiannya sangat bergantung pada metode *parallel editing*. Usaha Nolan menafsir "*The Battle of Dunkirk*" dengan tiga sudut pandang dapat disebut sebagai pendekatan yang *makroskopik*. Pada tafsir seperti ini, Nolan ingin menunjukkan aksi-aksi heroik yang dilakukan oleh pilot *Air Force* Inggris yang berusaha menghalau pesawat pembom Jerman, para warga sipil

Inggris pemilik perahu yang berduyun-duyun menyediakan diri untuk menjemput dan membawa pulang pasukan dari pantai dan aksi para tentara di pantai yang berusaha menyelamatkan diri dari kepungan pasukan Jerman.

Film *Dunkirk* minim akan dialog. Film ini lebih mengutamakan bahasa gambar sehingga penonton dibuat untuk lebih fokus pada *visual storytelling* dalam menonton. *Parallel editing* di film *Dunkirk* memiliki peran penting dimana metode ini tidak hanya berfungsi menampilkan berbagai peristiwa di tempat dan plot yang berbeda namun juga optimal untuk membangun ketegangan yang merupakan salah satu unsur dramatik dari sebuah film.

Berdasarkan fenomena yang dijelaskan di atas, penelitian ini secara akademik diharapkan dapat memberikan penjelasan dan pemahaman tentang bagaimana metode *editing* bekerja dalam mendramatisasi cerita dengan studi kasus *parallel editing* pada film *Dunkirk*.

Penelitian ini mencoba membedah bagaimana sebuah metode

sederhana dan klasik dalam *editing* film yaitu *parallel editing* yang tampak pada film *Dunkirk* mempunyai peran besar dalam membentuk ketegangan apabila digunakan secara tepat sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pola penerapan *parallel editing* di film *Dunkirk* dan bagaimana *parallel editing* tersebut dapat membangun ketegangan pada film *Dunkirk*.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Pemilihan pendekatan secara kualitatif deskriptif sesuai dengan kajian mengenai *parallel editing* dan ketegangan pada film *Dunkirk*. Hal tersebut karena metode pendekatan ini dapat menganalisis data secara mendalam, mengikuti dan memahami alur cerita secara kronologis. Pendekatan deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan informasi, menjabarkan hasil analisis ke dalam data berupa gambar, tabel maupun kalimat deskriptif secara rinci, lengkap dan mendalam.

Analisis dilakukan sesuai dengan urutan skema yang telah dibuat.

Tahapan penelitian dimulai dari mengamati film *Dunkirk*, membuat segmentasi plot, mengidentifikasi rangkaian *scene* yang memiliki indikator *parallel editing* dan ketegangan, menganalisisnya sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang ada, lalu diakhiri dengan kesimpulan.

PARALLEL EDITING

Sejak tahun 1910an, *editing* menjadi hal yang mulai didiskusikan para akademisi dan praktisi film karena perannya yang begitu kuat dalam sebuah film. Berbagai metode dan teknik berkembang, salah satunya adalah metode *parallel editing* atau biasa disebut *crosscutting*.

Thompson dan Bowen (2009, 162) menjelaskan tentang *parallel editing* atau yang dikenal dengan istilah *crosscutting* merupakan sebuah metode *editing* yang memerlukan konstruksi khusus dimana dua atau lebih aksi peristiwa di-*intercut* satu sama lain, dengan kata lain sebagian dari satu alur cerita diperlihatkan, kemudian urutan bergeser untuk menunjukkan alur plot lainnya yang

membuat peristiwanya berjalan seperti simultan.

Banyak para ahli yang menyebut *parallel editing* sama dengan *crosscutting*. Bordwell berpendapat bahwa metode yang lebih sering ia istilahkan *crosscutting* memberi kita pengetahuan yang tidak terbatas tentang informasi kausal, temporal, atau spasial oleh pemotongan bolak-balik dari peristiwa di satu tempat dengan peristiwa lain di tempat lain. *Crosscutting* dengan demikian menciptakan beberapa diskontinuitas spasial, tetapi mengikat aksi bersama dengan menciptakan rasa sebab akibat dan waktu simultan (Bordwell and Thompson 2017, 473).

Merujuk tentang *parallel editing* yang berhubungan dengan waktu terjadinya peristiwa adalah dari Bordwell dan Thompson yang menyatakan sebagai berikut:

“In the typical crosscut sequence, the two or more lines of action are taking place at the same time. But because of its power, the technique has been extended to situations in which the action isn’t simultaneous. Sometimes the filmmaker will crosscut one line of action in the present with another in the

past” (Bordwell and Thompson 2017, 244).

Metode *parallel editing* dikembangkan oleh sineas film. Urutan *crosscut* yang khas ialah dua atau lebih aksi sedang berlangsung pada saat yang bersamaan tetapi karena kekuatannya, teknik ini telah diperluas ke situasi dimana aksi peristiwanya berjalan tidak bersamaan. Kadang-kadang pembuat film akan memotong satu garis aksi peristiwa di masa sekarang dengan yang lain di masa lalu.

Selain untuk menunjukkan dua buah aksi peristiwa di lokasi yang berbeda, *parallel editing* juga berperan dalam menjelaskan konflik dan menaikkan ketegangan dengan memberi pengetahuan yang tidak terbatas tentang suatu situasi seperti dikatakan Bordwell dan Thompson (2017, 244) yang menerangkan “*Crosscutting introduce some spatial discontinuity by shuttling us from place to place; but by giving us unrestricted knowledge of a situation, it can clarify conflict and build tension*”. Hal tersebut senada dengan yang dijelaskan oleh Pratista (2017, 186) bahwa teknik ini secara efektif

mampu memberikan informasi cerita di beberapa tempat sekaligus dalam waktu yang sama. Film aksi sering menggunakan teknik ini pada adegan klimaks untuk semakin menambah unsur ketegangan.

DISPARITAS PENGETAHUAN

Konsep disparitas pengetahuan diungkapkan oleh Branigan sebagai syarat kedua untuk menganalisis narasi sebuah film setelah konsep yang berhubungan dengan “*how*”. Branigan mengatakan,

“The second fundamental concept that is needed to analyze narration is the notion of a disparity of knowledge. Narration comes into being when knowledge is unevenly distributed – when there is a disturbance or disruption in the field of knowledge.” (Branigan 1992, 66).

Pengetahuan yang dimaksud di sini adalah tentang apa yang diketahui oleh karakter dan apa yang diketahui oleh penonton. Branigan dalam bukunya *Narrative Comprehension and Film* (1992, 74-76) merumuskan kaitannya dengan persoalan disparitas pengetahuan menjadi tiga rumusan yang melibatkan karakter dan

penonton dengan mempertimbangkan pengetahuan yang diterima penonton dan diterima karakter,

“Another way to measure relative knowledge is to evaluate whether the spectator knows more than (» , the same as (=), or less than «) a particular character at a particular time. Although this is a crude measure for it says nothing about types or degrees of knowledge, it has the merit of suggesting broadly how the spectator is being asked to respond to a given narrative situation. Knowledge is linked to response as follows:

*S > C Suspense
S = C Mystery
S < C Surprise*

Branigan dengan sangat jelas merumuskan bahwa S merupakan *spectator* yang diartikan sebagai penonton. Lalu C merupakan *character* yang diartikan sebagai karakter. $S > C$: *Suspense*, $S = C$: *Mystery*, $S < C$: *Surprise*. Ketiga rumusan ini sangat berkaitan dengan pembatasan informasi kaitannya dengan penonton dan karakter di dalam sebuah film. $S > C$ atau bisa diartikan sebagai penonton mengetahui lebih daripada karakter di

filmnya maka yang dihasilkan adalah ketegangan atau *suspense*. $S = C$ atau bisa diartikan sebagai penonton dan karakter di filmnya memiliki pengetahuan yang sama maka yang dihasilkan adalah misteri. $S < C$ atau bisa diartikan penonton memiliki pengetahuan lebih sedikit daripada karakter maka yang dihasilkan adalah kejutan.

KETEGANGAN

Elizabeth Lutters (2004, 100) menjelaskan bahwa unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya. Menurut Lutters, ada 4 yang termasuk ke dalam unsur dramatik yang terdiri dari rasa ingin tahu atau penasarannya, konflik, ketegangan dan kejutan. Ketegangan yang dimaksud di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi atau harap-harap cemas. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang akan dihadapi oleh karakter dalam menghadapi permasalahannya. Ketegangan penonton akan semakin

terasa jika penonton tahu hambatan yang akan dihadapi oleh karakter cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil.

Alfred Hitchcock, sutradara film Amerika yang bergelar *master of suspense* mengilustrasikan ketegangan dalam sebuah wawancara dengan Francois Truffaut:

“We are now having a very innocent little chat. Let us suppose that there is a bomb underneath this table between us. Nothing happens, and then all of a sudden, “Boom!” There is an explosion. The public is surprised, but prior to this surprise, it has seen an absolutely ordinary scene, of no special consequence. Now, let us take a suspense situation. The bomb is underneath the table and the public knows it, probably because they have seen the anarchist place it there. The public is aware that the bomb is going to explode at one o’clock, and there is a clock in the decor. The public can see that it is a quarter to one. In these conditions this innocuous conversation becomes fascinating because the public is participating in the scene. The audience is longing to warn the characters on the screen: “You shouldn’t be talking about such trivial matters.

There’s a bomb beneath you and it’s about to explode!”
(Bordwel and Thompson 2017, 89-90).

Ilustrasi di atas mengemukakan bahwa pengetahuan yang bersifat terbatas dimana karakter mendapat pengetahuan lebih dari penonton di dalam film akan menciptakan rasa ingin tahu dan kejutan yang lebih besar karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Sebaliknya, ketika informasi tidak dibatasi dimana penonton diberikan rentang pengetahuan yang lebih luas daripada karakter di dalam film akan membantu membangun ketegangan karena penonton dapat mengantisipasi peristiwa yang akan terjadi pada karakter.

Efek ketegangan ini dapat diintensifkan sesuai dengan apa yang kita ketahui tentang karakter dan keterlibatan emosional kita dengannya. Hitchcock menyadari ada hubungan yang erat antara keinginan penonton untuk mengetahui, dan keterlibatannya dengan situasi dan karakter dalam film (Branigan 1992, 74-76).

PEMBAHASAN

Penerapan *parallel editing* pada dasarnya berfungsi untuk memperlihatkan dua atau lebih adegan di lokasi yang berbeda serta menunjukkan kausalitas antar adegan, namun *parallel editing* juga dapat diterapkan untuk tujuan lain yaitu dramatisasi cerita, salah satunya adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksud adalah perasaan cemas dalam menanti sesuatu yang akan terjadi. Penonton akan merasa cemas dan berdebar-debar melihat karakter menghadapi hambatan dan resiko yang akan menantinya ketika ia berusaha mencapai tujuannya (Lutters 2004, 100). Ketegangan berkaitan erat dengan naratif yang di dalamnya terdapat disparitas pengetahuan. Branigan berteori bahwa prinsip ketegangan terjadi apabila penonton memiliki pengetahuan yang lebih banyak dibandingkan dengan karakter dalam film (Branigan 1992, 76). Hal tersebut secara langsung berhubungan dengan *parallel editing*. Metode ini secara efektif mampu memberikan penonton informasi cerita di beberapa tempat sekaligus dalam waktu yang sama. Pergantian gambar adegan dari

lokasi-lokasi yang berbeda dapat membangun ketegangan ketika kita sebagai penonton mendapat informasi lebih luas dari yang dimiliki karakter manapun pada film (Bordwell and Thompson 2017, 255).

Dari hasil identifikasi, terdapat tujuh rangkaian *scene* yang menjadi data untuk dianalisis. Pembahasan pada jurnal ini akan memakai contoh kasus pada rangkaian *scene* pertama yang menerapkan *parallel editing* dan berkorelasi dengan ketegangan. Pada tabel yang akan disajikan, “No” mewakili nomor *shot* dari setiap *scene* untuk memudahkan dalam menunjukkan gambar adegan yang akan dianalisis dan “Sc” mewakili *scene*. Berikut adalah pembahasan mengenai pola *parallel editing* dan korelasinya terhadap ketegangan yang dibangun pada film *Dunkirk*.





1. Analisis *Parallel Editing* dan Ketegangan pada *Scene* 8 – 12
 - a. Bagaimana pola penerapan *parallel editing* pada *scene* 8 – 12

Rangkaian *scene* pertama yang menerapkan *parallel editing*

terjadi pada durasi 00:09:43 – 00:16:48. *Parallel editing* ini diterapkan untuk menyusun tujuh *scene*. Tiga *scene* ada di

plot *The Mole*, dua *scene* di plot *The Sea* dan dua *scene* di plot *The Air*.

Tabel 4.2 Data *parallel editing* pada *scene* 8 – 12

No	Sc	Gambar	Adegan	Lokasi
1	8a		Rombongan tentara paramedis menandu para tentara yang cedera ke kapal rumah sakit untuk segera dievakuasi dan mendapat perawatan	Pantai La Panne
2	8b		Tommy dan Gibson mendapat ide menandu tentara cedera yang berada di dekatnya agar mereka dapat naik kapal rumah sakit. Mereka menyusul rombongan tentara paramedis dengan menandu seorang tentara yang cedera	Pantai La Panne
3	8a		Rombongan tentara paramedis telah sampai di dasar dermaga	Dasar Dermaga
4	8b		Tommy dan Gibson mempercepat langkahnya	Pantai La Panne

5	8a		Petugas surat perintah membuka jalan bagi rombongan tentara paramedis yang sedang menuju ke kapal rumah sakit	Dermaga
6	8b		Tommy dan Gibson mendengar suara peluit kapal. Mereka semakin mempercepat langkahnya	Pantai La Panne
7	8c		Petugas kapal memerintahkan agar kapal bersiap-siap	Kapal Rumah Sakit
8	8b		Tommy dan Gibson baru sampai di dasar dermaga	Dasar Dermaga
9	8c		Petugas kapal memerintahkan tentara paramedis untuk menempatkan tentara yang cedera di geladak kapal dan menanyakan masih adakah ruang, ia lalu melihat jam tangannya	Kapal Rumah Sakit
10	8b		Tommy dan Gibson diberi tahu petugas surat perintah kalau kapal akan berangkat dan mereka kemungkinan akan tertinggal	Dermaga

11	8b		Tommy dan Gibson tetap menuju kapal rumah sakit	Dermaga
12	8a		Tentara paramedis terakhir sudah menaiki kapal.	Kapal Rumah Sakit
13	8c		Petugas memerintahkan bawahannya untuk melucuti tali kapal yang diikatkan di dermaga	Kapal Rumah Sakit
14	8b		Tommy dan Gibson menerobos antrian dan berdesakan dengan para tentara yang ada didepannya	Dermaga
15	9		Mr. Dawson mengosongkan kapal sembari mengamati Angkatan Laut yang sudah berada di dermaga	Pelabuhan Weymouth, <i>Moonstone</i>
16	10		Regu Fortis melewati kapal <i>Moonstone</i>	Langit, Selat Inggris

17	8c		Para awak kapal bersiap berangkat	Kapal Rumah Sakit
18	8b		Tommy dan Gibson banyak terhalang oleh antrian tentara yang penuh sesak	Dermaga
19	8c		Petugas kapal memerintahkan untuk melepaskan penambat kapal	Kapal Rumah Sakit
20	8b		Tommy dan Gibson berjalan melewati lubang besar di tengah dermaga	Dermaga
21	8c		Para petugas melepas jembatan 1 dari dermaga ke kapal	Kapal Rumah Sakit
22	8b		Tommy dan Gibson sampai di ujung dermaga dekat kapal rumah sakit. Mereka lalu menuju ke jembatan penghubung kapal yang belum dilepas	Ujung Dermaga

23	11		Tentara AL semakin dekat, Mr. Dawson memutuskan berangkat ke Selat Inggris tanpa Angkatan Laut. George ikut Mr. Dawson.	<i>Moonstone</i> , Pelabuhan Weymouth
24	12		<i>Dogfight</i> pertama regu RAF Fortis melawan pasukan pesawat ME 109 Jerman.	Langit, Selat Inggris
25	8b		Tommy dan Gibson berhasil menaiki kapal kapal rumah sakit, mereka lalu diusir oleh petugas kapal	Kapal Rumah Sakit

Mengacu pada tabel di atas, *scene* 8a, 8b, dan 8c merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi di plot *The Mole* dan berkaitan secara langsung. *Scene* 8a berlokasi di Pantai La Panne hingga ke kapal rumah sakit. *Scene* ini dimulai dengan para tentara paramedis yang menandu beberapa tentara yang cedera akibat serangan musuh. Mereka dibawa menuju ke kapal rumah sakit agar segera dievakuasi dan mendapat perawatan lebih lanjut.

Scene 8b berlokasi sama dengan *scene* 8a yaitu dari Pantai La Panne

hingga ke kapal rumah sakit. Adegan mengikuti Tommy dan Gibson yang memiliki ide untuk dapat segera dievakuasi dengan cara ikut menandu seorang tentara yang mengalami cedera parah. Mereka berusaha menyusul rombongan tentara paramedis yang sudah berada cukup jauh di depan mereka.

Scene 8c berlokasi di kapal rumah sakit. Adegan tersebut berfokus pada para petugas kapal yang sedang menunggu rombongan tentara

paramedis sembari mempersiapkan kapal untuk segera berangkat.

Tiga *scene* yang berbeda lokasi tersebut disusun secara bergantian dalam menampilkan aksinya seperti yang ditunjukkan pada tabel dengan nomor *shot* 1 sampai 14. Baik *plot time* maupun *screen time*, adegan-adegan yang saling berkaitan pada *scene* 8a, 8b dan 8c berjalan secara simultan atau terjadi di waktu yang bersamaan.

Ketika peristiwa pada *scene-scene* di plot *The Mole* belum selesai, adegan dipindahkan ke *scene* 9 plot *The Sea*. *Scene* yang berlokasi di Pelabuhan Weymouth ini memperlihatkan Mr. Dawson, Peter dan George sedang mengeluarkan barang-barang dari kapal pesiar kecil (*Moonstone*) milik Mr. Dawson untuk memuat pelampung yang akan dipakai para tentara dalam proses evakuasi di Dunkirk. Secara *plot time*, *scene* ini terjadi di hari terakhir atau hari ke tujuh di plot *The Mole* pada waktu pagi hari.

Adegan lalu beralih ke *scene* 10 plot *The Air*. *Scene* yang berlokasi di Selat Inggris ini memperlihatkan regu *Royal Air Force* Fortis terbang dari Inggris menuju Dunkirk melalui Selat

Inggris. Regu tersebut terdiri dari kapten regu, Farrier dan Collins yang menaiki pesawat tempur jenis *Spitfire*. Diperlihatkan regu tersebut melewati sebuah kapal pesiar kecil yang kemudian akan diketahui sebagai kapal *Moonstone*. Secara *plot time*, *scene* ini terjadi di hari terakhir plot *The Mole* pada siang hari dimana kapal *Moonstone* sudah setengah perjalanan dari Pelabuhan Weymouth ke Dunkirk.

Adegan kemudian kembali lagi ke rangkaian *scene* 8a, 8b, dan 8c yang masih memperlihatkan Tommy dan Gibson telah sampai di depan kapal rumah sakit tepat sebelum kapal berangkat.

Saat Tommy dan Gibson melewati jembatan kecil menuju kapal rumah sakit, adegan beralih lagi ke *scene* 11 plot *The Sea* yang memperlihatkan Mr. Dawson memutuskan berangkat ke Dunkirk bersama Peter dan George tanpa dikawal tentara AL Inggris.

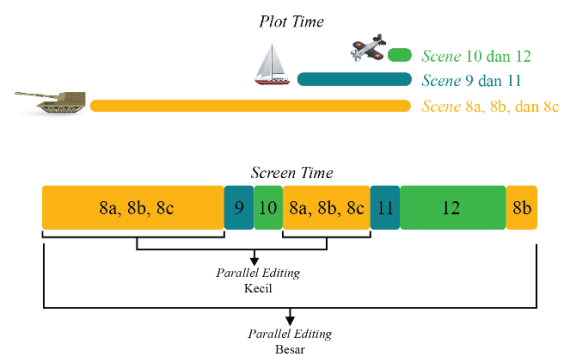
Setelah itu, adegan berpindah ke *scene* 12 plot *The Air* dimana diperlihatkan *dogfight* pertama antara regu Fortis melawan regu pesawat *ME 109* Jerman.

Di tengah pertempuran, adegan dikembalikan lagi ke plot *The Mole* *scene* 8b yang berlokasi di kapal rumah sakit dimana Tommy dan Gibson sudah berada di kapal, namun tak lama kemudian mereka diusir oleh petugas kapal. Selanjutnya, mereka bersembunyi di bawah dermaga yang menjadi tanda bahwa peristiwa yang menampilkan usaha Tommy dan Gibson untuk dapat dievakuasi menggunakan kapal rumah sakit telah selesai.

Dari uraian di atas, diketahui terdapat 7 *scene* di tiga plot yang masing-masing terjadi di lokasi berbeda. *Parallel editing* mengikat aksi bersama dengan menciptakan rasa sebab akibat dan waktu simultan. Tiga *scene* pada plot *The Mole* berlangsung simultan baik secara *plot time* maupun *screen time* sedangkan *scene-scene* pada plot *The Sea* dan *The Air* secara *plot time* terjadi di waktu yang berbeda dengan plot *The Mole* karena kedua plot tersebut berlangsung di hari terakhir plot *The Mole*. Namun *scene-scene* pada plot *The Sea* dan *The Air* berjalan seolah-olah simultan dengan *scene* di plot *The Mole* akibat bentuk penyambungan gambar yang

bergantian dan bolak-balik serta didukung oleh latar waktu yang sama-sama menunjukkan siang hari.

Pada pembahasan di rangkaian *scene* 8 – 12 ini, terdapat dua jenis *parallel editing* yaitu *parallel editing* kecil dan *parallel editing* besar. *Parallel editing* kecil terjadi di dalam satu plot dan di waktu yang sama yaitu rangkaian *scene* 8a, 8b dan 8c sedangkan *parallel editing* besar terjadi di plot yang berbeda dan di waktu yang tidak sama namun seolah-olah berjalan secara simultan yaitu rangkaian *scene* 8a, 8b, 8c, 9, 10, 11, dan 12.



Gambar 4.11 Ilustrasi pola *parallel editing* pada *scene* 8 – 12

b. Bagaimana penerapan *parallel editing* dalam membangun ketegangan

Scene 8a, 8b dan 8c merupakan satu *scene* di plot *The Mole* yang saling berhubungan satu sama lain.

Pada *scene* 8a memperlihatkan rombongan tentara paramedis sedang menandu para tentara yang mengalami cedera. Rombongan tentara paramedis tersebut berjalan dari Pantai La Panne melewati dermaga hingga sampai ke kapal rumah sakit yang sudah berlabuh di ujung dermaga. *Scene* 8b memperlihatkan Tommy dan Gibson yang melihat rombongan tentara paramedis kemudian memiliki ide untuk menandu seorang tentara yang juga cedera. Mereka berdua lalu menyusul rombongan tentara paramedis yang sudah terlebih dahulu berjalan ke dermaga. *Scene* 8c memperlihatkan para petugas kapal yang menunggu kedatangan rombongan tentara paramedis, mereka juga terlihat sedang mempersiapkan kapal untuk segera berangkat.

Fokus utama dalam segmen tersebut adalah tokoh Tommy dan Gibson yang bertujuan untuk dievakuasi dengan cara menaiki kapal rumah sakit. Kedua tokoh tersebut memiliki hambatan dan resiko dalam meraih tujuannya. Hambatan yang mereka hadapi adalah jarak antara mereka dengan rombongan tentara paramedis terpaut cukup jauh, antrian

tentara di sepanjang dermaga yang membuat mereka tidak leluasa berjalan, serangan *Luffwaffe* Jerman yang dapat mengenai mereka kapan saja serta kondisi dermaga yang mengalami kerusakan cukup parah. Hambatan-hambatan tersebut tentu saja memperlambat waktu mereka untuk sampai di kapal rumah sakit tepat waktu. Resiko yang akan mereka dapat ketika tidak berhasil sampai di kapal tepat waktu adalah mereka tidak bisa menaiki kapal yang berarti mereka akan terjebak di Dunkirk.

Ketiga *scene* yang terjadi diwaktu bersamaan tersebut dirangkai dengan cara berselang-seling dan bergantian menggunakan metode *parallel editing* yang mengakibatkan disparitas pengetahuan antara penonton dengan karakter yang ada pada film. Penerapan *parallel editing* secara efektif membuat penonton mengetahui informasi lebih berupa adegan-adegan di beberapa tempat sekaligus. Ketegangan muncul ketika penonton diperlihatkan posisi Tommy dan Gibson dengan rombongan tentara paramedis yang terpaut jarak cukup jauh. Ketika rombongan tentara paramedis sudah sampai di dasar

dermaga, Tommy dan Gibson masih berada di pantai dan ketika tentara paramedis sudah menaiki kapal, Tommy dan Gibson baru sampai di dasar dermaga. Ketegangan meninggi ketika pada saat bersamaan di lokasi kapal rumah sakit, penonton juga diperlihatkan para petugas yang terlihat terburu-buru menyiapkan kapal untuk segera berangkat karena mereka terus-menerus menjadi sasaran utama serangan *Luffwaffe* Jerman. Ketegangan menurun saat penonton akhirnya diperlihatkan adegan Tommy dan Gibson telah berhasil sampai di kapal rumah sakit tepat sebelum kapal berangkat.

Ketegangan terjadi dari keinginan penonton untuk mengetahui, dan keterlibatan emosionalnya dengan situasi dan karakter protagonis dalam sebuah film. Penonton merasa ragu, was-was dan cemas serta menduga-duga apakah Tommy dan Gibson yang masih jauh dari dermaga bisa sampai di kapal rumah sakit tepat waktu sementara rombongan tentara medis sudah sampai di kapal dan kapal tersebut akan segera berangkat. Penonton mengetahui hambatan serta resiko yang dihadapi oleh Tommy dan

Gibson cukup besar sementara peluang keberhasilan mereka terlihat kecil.

Ketika peristiwa di rangkaian *scene* 8a, 8b dan 8c belum selesai, perhatian penonton dipindahkan ke *scene-scene* di plot *The Sea* dan plot *The Air* yang berfokus pada keberangkatan Mr. Dawson dan regu Fortis ke Dunkirk. *Parallel editing* besar yang merangkai *scene-scene* tersebut membuat suasana di *scene* 9, 11 plot *The Sea* dan *scene* 10, 12 plot *The Air* menjadi lebih tegang karena *scene-scene* tersebut disematkan di tengah klimaks rangkaian *scene* 8 *The Mole*. Penonton diperlihatkan bahwa di plot *The Mole*, para tentara di Dunkirk sedang bertahan dari serangan musuh dan berharap untuk segera dievakuasi sementara di plot *The Sea* dan *The Air* bantuan sedang diusahakan datang untuk keperluan penyelamatan para tentara di Dunkirk.

Selain membantu meningkatkan ketegangan di *scene-scene* yang dirangkai dengan *parallel editing*, motivasi dari penggunaan *parallel editing* besar juga dapat mengembangkan tema. *Scene* 8a, 8b dan 8c pada plot *The Mole* memiliki

tema yaitu karakter-karakter di dalam film dikejar waktu atau terburu-buru yang sangat terasa di sepanjang adegan. Hal itu juga terjadi di *scene* plot *The Sea* yang memperlihatkan Mr. Dawson buru-buru dalam mempersiapkan kapalnya agar ia, Peter dan George dapat berangkat sendiri ke Dunkirk tanpa petugas Angkatan Laut. Pada plot *The Air* regu Fortis juga dikejar waktu karena mereka hanya punya waktu satu jam sesuai bahan bakar pesawat untuk bertempur di Dunkirk dan mereka mulai mendapatkan serangan dari musuh. Tema dikejar waktu pada rangkaian *scene* 8 – 12 membuat suasana yang mengancam karakter protagonis dimana hal tersebut berkorelasi dalam meningkatkan ketegangan yang dibangun.

PENUTUP

Analisis dari ketujuh kasus yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa *parallel editing* pada film *Dunkirk* mengalami perkembangan dari teori awal. Teori awal *parallel editing* menyebutkan bahwa *parallel editing* digunakan untuk menyambung dua atau lebih adegan yang terjadi di

lokasi berbeda dan lazimnya berjalan simultan. Film *Dunkirk* sendiri menerapkan *multiplot nonlinier* dengan perbedaan durasi cerita pada masing-masing plot yaitu 1 minggu di plot *The Mole*, 1 hari di plot *The Sea*, dan 1 jam di plot *The Air*. Pada film *Dunkirk* indikator waktunya meluas dari teori awal dimana terdapat adegan yang secara *plot time* berjalan tidak simulta. Adegan-adegan tersebut disambung secara bolak-balik dan bergantian membuat penonton mengasumsikan adegan berjalan secara simultan. Hal tersebut terjadi karena penyambungan adegan di masa kini di-*crosscut* dengan adegan di masa lalu. Hasil tersebut membenarkan teori yang dikemukakan oleh Bordwell dan Thompson mengenai *parallel editing*:

“In the typical crosscut sequence, the two or more lines of action are taking place at the same time. But because of its power, the technique has been extended to situations in which the action isn’t simultaneous. Sometimes the filmmaker will crosscut one line of action in the present with another in the past” (Bordwell and Thompson 2017, 244).

Pada tujuh rangkaian peristiwa tersebut terdapat dua model *parallel editing* yaitu *parallel editing* di dalam satu plot (kecil) dan *parallel editing* lintas plot (besar). *Parallel editing* pada film *Dunkirk* mengalami perkembangan dari konsep *parallel editing* awal dimana indikatornya adalah dua atau lebih adegan terjadi di lokasi yang berbeda dan berjalan secara simultan namun karena penyambungan gambar yang bolak-balik dan bergantian membuat adegan yang tidak terjadi di waktu bersamaan seolah-olah berjalan simultan. *Parallel editing* kecil tanpa ada interupsi dari plot lain terjadi pada 3 kasus dari 7 kasus yang dianalisis yaitu pada *scene* 18, 23, dan 24 sedangkan 4 kasus lainnya merupakan *parallel editing* besar yaitu rangkaian *scene* 8 - 12, 12 - 14, 45 - 48, dan 57 - 63.

Lebih lanjut, Bordwell dan Thompson (2017, 244) menerangkan “*Crosscutting introduce some spatial discontinuity by shuttling us from place to place; but by giving us unrestricted knowledge of a situation, it can clarify conflict and build tension*”. Hal tersebut terbukti di film *Dunkirk* dimana penerapan *parallel*

editing membuat penonton mengetahui informasi di beberapa tempat sekaligus sehingga penonton mendapat pengetahuan lebih daripada karakter manapun di dalam film yang mengakibatkan timbulnya ketegangan.

Ketegangan yang dihasilkan erat kaitannya dengan distribusi informasi yang menghasilkan disparitas pengetahuan dimana apabila penonton mendapat pengetahuan lebih daripada karakter di dalam film maka akan menimbulkan tegangan atau *suspense*. Ketegangan bukan tentang “apa” yang terjadi dengan karakter A, namun “apa yang akan terjadi” kepada karakter A. Rumusan yang dikemukakan oleh Edward Branigan tersebut terbukti pada film *Dunkirk* dimana pada setiap kasus yang dibahas, rangkaian adegan yang disusun secara bolak-balik dan bergantian di peristiwa-peristiwa tertentu pada film *Dunkirk* mempengaruhi arus informasi yang didapat penonton, membuat penonton memiliki pengetahuan lebih terkait peristiwa di dalam film dari berbagai tempat dan sudut pandang daripada yang karakter miliki. Penonton mengetahui hambatan dan resiko yang akan dilalui oleh para karakter serta

seberapa dekat mereka dalam mencapai tujuannya. Ketegangan terjadi dari keinginan penonton untuk mengetahui, dan keterlibatan emosionalnya dengan situasi dan karakter dalam sebuah film. Simpati dan empati penonton terhadap karakter dipermainkan dengan menunjukkan adegan demi adegan secara bergantian sehingga membuat penonton cemas menanti apa yang akan terjadi pada karakter yang mereka ikuti.

Penelitian ini membuktikan kebenaran dari teori Bordwell dan Thompson, Lutters dan Edward Branigan. Teori tersebut berhubungan satu sama lain dan dapat diaplikasikan pada sebuah karya film yang pada penelitian ini adalah film *Dunkirk*.

Disparitas pengetahuan yang terjadi di film *Dunkirk* tidak diperlihatkan dari sudut pandang musuh karena semua plot hanya menunjukkan karakter protagonis tanpa kehadiran karakter antagonis. Nolan mewujudkan karakter antagonis tidak berupa tokoh fisik namun berupa situasi dan dimensi waktu yang mana masing-masing karakter dikejar oleh *deadline* waktu yang terbatas. Film

Dunkirk dibuat dengan perbedaan dimensi waktu 1 minggu, 1 hari, dan 1 jam guna menunjukkan bahwa masing-masing plot memiliki waktu yang terbatas dalam mencapai tujuan dan menghadapi masalahnya. Terbatasnya waktu tersebut membuat situasi berbahaya yang menekan dan mengancam karakter-karakter protagonis.

Motivasi dari penerapan *parallel editing* pada film *Dunkirk* selain untuk membangun ketegangan juga dapat mengembangkan tema cerita, menunjukkan perbandingan dan kontras yang masih berkorelasi dengan ketegangan yang dibangun.

DAFTAR RUJUKAN

Daftar Pustaka

Boeree, C.George. *General Psychology : Psikologi kepribadian, persepsi, kognisi, emosi & perilaku*. Yogyakarta: Primasophie, 2013.

Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction 7th edition*. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

_____. *Film Art: An Introduction 11th edition*.

- New York: McGraw-Hill Education, 2017.
- Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge, 1992.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing, 5th Edition History, Theory, and Practice*. Burlington: Focal Press, 2010.
- Lous, Giannetti. *Understanding Movie Thirteenth Edition*. London: Pearson Education Inc. New York, 2014.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses: Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2004.
- Mascelli, Joseph V, terj. H. Misbach Yusa Biran. *The Five C'S of Cinematography* terj. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ), 2010.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythms Shaping The Film Edit*. Burlington: Focal Press, 2009.
- Pramaggiore, Maria dan Tom Wallis. *Film a Critical Introduction Second Edition*. London: Laurence King Publishing, 2008.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2008.
- _____. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Pujileksono, Sugeng. *Metode penelitian komunikasi kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing, 2015.
- Sutopo, HB. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press, 2006.
- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. *Grammar of Edit Second Edition*. Burlington: Focal Press, 2009.

Jurnal

- Dwi Nugroho, Agustinus. "Analisis Disparitas Pengetahuan dalam Plot Film *The Silence of The Lambs*". Tesis, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.
- Aulia Abdu, Alfi. "Crosscutting dalam Adegan Sebab-Akibat Sebagai Pembangun Unsur Dramatik pada Film *BANGKIT! Karena Menyerah Bukan Pilihan*". Skripsi, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2018.
- Firdaus Ahmad, Yulian. "Teknik Cross Cutting pada Film Drama Komedi *Cek Toko Sebelah*". Skripsi, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2018.

Pustaka Laman

Christopher Nolan on Dunkirk |
Interview Special Film4.

*[https://www.youtube.com/
watch?v=6AlDqFgQnqQ](https://www.youtube.com/watch?v=6AlDqFgQnqQ)*

(diakses 10 November
2018)

DUNKIRK Part 2: The art film

as event movie.

*[http://www.davidbordwell
.net/blog/2017/08/09/dunk
irk-part-2-the-art-film-as-](http://www.davidbordwell.net/blog/2017/08/09/dunkirk-part-2-the-art-film-as-event-movie/)*

event-movie/ (diakses 8
Oktober 2019)