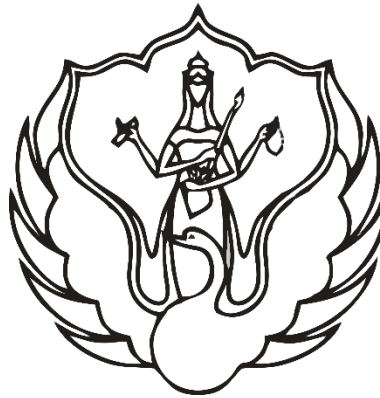


ARTIKEL JURNAL

**MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK MENDUKUNG PENCERITAAN
TERBATAS DALAM *EDITING* FILM FIKSI
“*TRY AGAIN*”**

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



Disusun Oleh :

Umar Syarif Yahman

1510758032

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

2020

**MEMANFAATKAN DIMENSI TEMPORAL UNTUK Mendukung Penceritaan
Terbatas dalam *EDITING* Film Fiksi
“*TRY AGAIN*”**

Umar Syarif Yahman¹

Arif Sulistyono, M.Sn

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia.

arts@isi.ac.id

Editing dapat memperpanjang maupun mempersingkat durasi adegan. Dimensi temporal adalah dimensi waktu dalam sebuah cerita. Dimensi temporal dalam *editing* dimanfaatkan untuk mendukung penceritaan terbatas agar timbul rasa penasaran terhadap penonton. Agar penceritaan terbatas dapat tercapai, maka diperlukan pembatasan informasi.

Film *TRY AGAIN* mempunyai unsur dramatik berupa rasa penasaran yang bisa diperkuat dengan penceritaan terbatas. Tragedi hilangnya Sawa adalah salah satu kunci dalam menghadirkan rasa penasaran kepada penonton. Informasi dapat disimpan dengan memanfaatkan dimensi temporal *editing*.

Informasi dalam film dapat disampaikan melalui ruang maupun waktu. Setiap cerita dalam film memiliki dimensi waktu, sehingga pembatasan informasi bisa dilakukan dengan memanfaatkan dimensi temporal. Aspek dimensi temporal seperti *temporal order*, *temporal duration*, dan *temporal frequency* dapat mendukung penceritaan terbatas pada film *TRY AGAIN*, sehingga penonton merasa penasaran terhadap apa yang akan terjadi.

Kata Kunci: *Editing*, Dimensi Temporal, Penceritaan Terbatas.

¹⁾ Mahasiswa film dan televisi angkatan 2015, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Alamat surel : yumarsyarif@gmail.com

PENDAHULUAN

Film adalah salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan. *TRY AGAIN* adalah film bergenre drama-komedi yang menceritakan tentang Ezra yang mencari adiknya, Sawa. Selain mencari Sawa yang hilang, Ezra juga harus membatalkan pertengkaran kedua orangtuanya. Film ini memiliki alur non-linear dan cerita mengikuti karakter tokoh utama (*character driven*). Bila cara penyampaiannya tepat, maka pesan yang akan diterima oleh penonton akan mudah diterima. Untuk membuat penonton tertarik dalam mengikuti cerita, ada teknik yang bisa digunakan yaitu teknik bertutur menggunakan penceritaan terbatas.

Setiap film memiliki cara bertuturnya masing-masing sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam film *TRY AGAIN*, informasi tentang hilangnya Sawa dan siapa Pemuda Berjaket Hitam menjadi kunci dalam menjaga keunikan cerita yang dibangun. Cerita yang dibawakan menjadi tidak menarik lagi apabila informasi tentang keberadaan Sawa dan informasi tentang Pemuda Berjaket Hitam terungkap di awal cerita. Hal tersebut terjadi karena penonton sudah dapat menebak akhir dari cerita dalam film *TRY AGAIN*. Berbeda halnya ketika cerita mengikuti tokoh utama yaitu Ezra, informasi tentang hilangnya Sawa dan siapa sosok Pemuda Berjaket Hitam dapat ditutupi.

Proses *editing* adalah tahap kreatif akhir dalam membangun cerita final. Menurut Himawan, terdapat 4 aspek yang dapat dimanfaatkan dalam membangun cerita di proses *editing*, yaitu aspek grafik (visual), aspek ritmik (durasi), dimensi spasial (ruang), dan dimensi temporal (waktu) (Pratista 2017, 172). *Editing* dapat memanipulasi waktu dengan memanfaatkan dimensi temporal yang terdapat dalam film. Struktur cerita dalam film dapat berubah dalam *editing* dengan memanfaatkan dimensi temporal. Sebuah film yang alurnya linear dapat dijadikan non-linear dalam *editing* apabila cerita dalam film dirasa kurang efektif jika menggunakan alur linear, begitu sebaliknya. Dimensi temporal dapat dimanfaatkan untuk membatasi informasi yang akan diterima oleh penonton di awal cerita dan diberikan jawaban di akhir cerita.

Penceritaan terbatas dalam film *TRY AGAIN* akan berhasil dengan memanfaatkan dimensi temporal karena informasi yang akan disampaikan akan dibatasi hingga membuat penonton menjadi penasaran akan akhir dari cerita. Informasi tentang keberadaan Sawa dan sosok Pemuda Berjaket Hitam akan dibatasi dan akan dibuka di akhir cerita dengan menggunakan teknik yang ada dalam dimensi temporal, contohnya adalah teknik *Elliptical editing* dan *flashback*.

Film *TRY AGAIN* mempunyai alur pengulangan sebanyak tiga kali. Pengulangan ini adalah representasi dari sistem game ketika pemain kalah akan mengulang ke titik balik yang sudah ditentukan. Tema cerita yang diangkat dari film ini adalah keluarga dengan genre drama-komedi. Salah satu hal yang menarik dari film *TRY AGAIN* adalah hilangnya Sawa yang diduga diculik oleh seorang pemuda misterius, padahal Sawa sedang mengantarkan pemuda misterius tersebut ke rumah Pak Dukuh. Cerita dapat ditebak dan sudah tidak menarik lagi apabila informasi ini telah diketahui oleh penonton.

Setelah membaca dan menganalisis naskah, serta melihat materi *editing* yang telah ada, dimensi temporal dalam *editing* cocok untuk dimanfaatkan dan diterapkan dalam film *TRY AGAIN*. Waktu dalam cerita butuh dimanipulasi agar tidak seperti waktu yang sebenarnya. Contoh seperti: di dalam naskah kejadian pertama berlangsung selama 30 menit dan kejadian kedua selama 15 menit. Sangat tidak mungkin jika kedua kejadian tersebut terjadi seperti apa yang ada pada naskah.

Selain memanipulasi waktu, ada kelebihan lain yang dapat dieksplorasi dari pemanfaatan dimensi temporal *editing*, yaitu memaksimalkan bentuk penceritaan terbatas. Saat memanipulasi waktu film dalam *editing*, ada informasi berupa ruang dan waktu yang akan dibuang atau bisa jadi informasi tersebut disimpan dan dikeluarkan pada saat yang tepat. Peluang inilah yang dimanfaatkan dari dimensi temporal menjadi bentuk penceritaan terbatas.

Informasi keberadaan Sawa dan sosok Pemuda Berjaket Hitam dapat disimpan dan diberikan kepada penonton di penghujung cerita. Ketika informasi Pemuda Berjaket Hitam yang sedang mencari sinyal diberikan saat awal cerita, maka penonton tidak akan mempunyai perasaan curiga terhadap pemuda tersebut saat Sawa hilang di atas bukit. Begitupun dengan kehilangan Sawa di atas bukit, jika penonton lebih dulu tau bahwa Sawa pergi menemani Pemuda Berjaket Hitam ke rumah Pak Dukuh, maka penonton tidak akan mempunyai rasa ingin tahu dan tidak tertarik mengikuti perjuangan Ezra untuk mencari Sawa.

Menurut Elisabeth Luthers, unsur dramatik adalah unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya (Lutters 2004, 102). Dalam film *TRY AGAIN*, salah satu unsur dramatik yang menonjol adalah rasa penasaran (*curiosity*). Teknik yang tepat dalam membangun rasa penasaran pada cerita yaitu dengan menggunakan teknik penceritaan terbatas. Informasi yang diberikan akan seminim mungkin untuk membuat penonton memiliki rasa ingin tahu lebih dan menebak-nebak jalan cerita yang sedang berlangsung.

Dalam film *TRY AGAIN*, bagian yang dapat dijadikan peluang untuk membuat penonton penasaran adalah ketika Sawa hilang dan apa yang membuat Ezra bisa mengulang kembali waktu. Disamping itu, karakter Pemuda Berjaket Hitam dapat digunakan sebagai “kambing hitam” atas hilangnya Sawa di atas bukit. Penceritaan terbatas dalam film *TRY AGAIN* akan didukung oleh dimensi temporal *editing* dengan menyimpan informasi yang dapat membuat penonton merasa penasaran. Setelah itu, informasi tersebut akan diberikan ketika di penghujung film dengan menggunakan teknik kilas balik (*flashback*).

Editing

Sebelum film bertemu dengan penonton, ada tahap yang harus dilalui untuk membuat film menjadi sempurna baik dari segi kreatif maupun teknis. Tahap tersebut dinamakan *editing*.

Editing adalah tahap paska produksi di mana pada tahap ini seorang editor melakukan pemilihan gambar, memotong, menyambung dan menuliskan kembali cerita. Menurut Thompson dan Bowen, *editing* dalam sebuah film adalah proses pengorganisasian, memeriksa, memilih, dan menyusun gambar dan suara "*footage*" yang diambil selama produksi (Thomson dan Bowen 2009, 1).

Menurut Pudovkin, *editing* adalah kemampuan untuk mengubah beberapa kumpulan gambar yang tidak berarti menjadi hidup dalam bentuk sinematografi.

“Editing is the basic creative force, by power of which the soulless photographs (the separate shots) are engineered into living, cinematographic form” (Pudovkin 1960, 25)

Orang yang ada dibalik proses *editing* disebut editor. Editor memiliki kontrol penuh terhadap aspek grafis, ritmis, spasial, dan temporal. Selain itu, ada beberapa aspek lain yang menjadikan *editing* tidak hanya sekedar memotong dan menyambungkan gambar. Menurut Walter Murch, penyambungan gambar yang ideal adalah penyambungan memenuhi enam kriteria sekaligus.

“An ideal cut (for me) is the one that satisfies all the following six criteria at once: 1) it is true to the emotion of the moment; 2) it advances the story; 3) it occurs at a moment that is rhythmically interesting and “right”; 4) it acknowledges what you might call “eye-trace”—the concern with the location and move-ment of the audience’s focus of interest within the frame; 5) it respects “planarity”—the grammar of three dimensions transposed by photography to two (the questions of stage-line, etc.); 6) and it respects the three-

dimensional continuity of the actual space (where people are in the room and in relation to one another)” (Murch 2005, 1).

Editor terlebih dahulu harus melakukan analisa terhadap materi dan cerita yang akan dibangun sebelum mengolah gambar menjadi cerita,. Setelah itu, editor menentukan konsep dan gaya yang akan dia gunakan dalam cerita yang akan dia bangun.

Dimensi Temporal (*Temporal Dimension*)

Editing adalah tahap kreatif akhir dari perjalanan sebuah film. Cerita yang dibangun memiliki elemen ruang dan waktu. Dalam *editing* ada 4 dimensi yang dapat dimanfaatkan menurut Bordwell dkk. (Bordwell, Thompson dan Smith 2017, 219), yaitu :

- a. Dimensi grafis antara *shot* A dan *shot* B
- b. Dimensi ritmis antara *shot* A dan *shot* B
- c. Dimensi spasial antara *shot* A dan *shot* B
- d. Dimensi temporal antara *shot* A dan *shot* B

Dimensi temporal adalah dimensi yang mencakupi waktu dalam cerita film. Waktu dalam film dapat dimanipulasi dan dapat mempengaruhi naratif dengan teknik *editing*. Dalam bukunya, Himawan menyebut dimensi temporal dalam *editing* menjadi aspek temporal. Himawan membagi jenis *editing* menurut waktu yaitu *editing* kontinu dan *editing* diskontinu (Pratista 2017, 176). *Editing* kontinu adalah penggabungan antar *shot* dengan waktu yang tak terputus. Sedangkan *editing* diskontinu adalah penggabungan antar *shot* yang terjadi lompatan waktu.

Editing kontinu yang dimaksud oleh Himawan adalah penyambungan *shot* dalam adegan tanpa ada lompatan waktu yang jauh. *Editing* kontinu bisa kita temukan pada cerita yang memiliki alur linear. Sebaliknya, *editing* diskontinu sering ditemukan pada cerita yang memiliki alur non-linear dengan menggunakan teknik kilas balik (*flashback*) dan kilas depan (*flashforward*). Kilas balik (*flashback*) adalah teknik untuk memberikan informasi yang telah terjadi di masa lampau. Kilas depan (*flashforward*) memiliki pengertian yang sebaliknya, yaitu teknik untuk memberikan informasi yang akan terjadi kemudian. *Flashback* biasanya memberikan informasi yang telah terjadi dan itu tidak membuat penonton menjadi bingung. *Flashforward* memberikan informasi tentang kejadian yang akan datang dan kembali ke cerita masa sekarang.

“Flashbacks usually don’t confuse us, because we mentally rearrange the events into chronological order: teenage years precede old age, the hangover comes after a night of

partying. If story events can be thought of as 1-2-3-4, then the plot that uses a flashback presents something like 2-1-3-4, or 3-1-2-4. The filmmaker can also shuffle story order by employing a flashforward. This pattern moves from present to future, then back to the present, and could be represented as 1-2-4-3. In either case, given the plot order we figure out story order.” (Bordwell, Thompson dan Smith 2017, 80)

Selain menggunakan teknik kilas balik dan kilas depan, perpindahan lompatan waktu juga sering menggunakan bentuk *editing dissolve* dan *fade* karena memberikan efek perubahan waktu yang lama. Dimensi temporal juga dapat memanipulasi waktu, baik itu menambah atau mengurangi kejadian. Bordwell membagi teknik tersebut menjadi dua, yaitu *Elliptical editing* dan *overlapping editing*.

“..they (Filmmakers) are more likely to use editing to alter the durration of story events. Elliptical editing presents an action in such a way that it consumes less time on the screen than it does the story. ...overlapping editing prolongs the action, stretching it out past its story duration.” (Bordwell, Thompson dan Smith 2017, 228-229)

Elliptical editing membuat aksi atau peristiwa dalam cerita lebih singkat daripada yang terjadi sebenarnya. Aksi atau peristiwa yang terjadi selama berjam-jam, berhari-hari, maupun bertahun-tahun dapat ditampilkan hanya dengan durasi sekian detik. Sebaliknya, *overlapping editing* membuat aksi atau peristiwa dalam cerita lebih panjang daripada yang terjadi sebenarnya. Aksi atau peristiwa yang terjadi dalam sekian detik dapat ditampilkan dengan durasi dua kali lipat atau lebih. Teknik ini bisa dilakukan dengan cara mengulangi adegan tersebut dalam satu *shot* atau dengan beberapa variasi *shot* dalam sudut pengambilan yang berbeda.

Penceritaan Terbatas (*Restricted Narration*)

Seorang pembuat film mempunyai kendali penuh dalam membatasi informasi dalam sebuah cerita. Untuk membatasi informasi, pembuat film mempunyai dua pilihan untuk memberitahukan sebuah informasi penting kepada penonton. Pilihan pertama yaitu penonton tidak memiliki batasan dalam menerima informasi, sehingga penonton tahu apa yang akan terjadi selanjutnya dan akan memberikan efek tegang kepada penonton. Pilihan ini disebut juga penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*). Pilihan yang kedua adalah penonton memiliki batasan terhadap informasi yang diberikan, sehingga penonton menebak-nebak dan akan menimbulkan kejutan jika yang

terjadi sebenarnya tidak sesuai ekspektasi penonton. Pilihan kedua ini disebut juga penceritaan terbatas (*restricted narration*).

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja dari awal hingga akhir film (*character driven*). Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter. Terkadang penonton dan karakter ditempatkan sama-sama tidak tahu terhadap sebuah situasi atau informasi, namun kadang juga karakter sebenarnya tahu akan situasi dan informasi tersebut tetapi penonton tidak. Bordwell dkk. mencontohkannya melalui film *The Big Sleep* dalam bukunya.

“The film begins with the detective Philip Marlowe visiting General Sternwood, who wants to hire him. We learn about the case as Marlowe does. Throughout the rest of the film, he is present in every scene. With hardly any exceptions, we don’t see or hear anything that he can’t see and hear. The narration is restricted to what Marlowe knows. ... we could have learned story information solely through one character” (Bordwell, Thompson dan Smith 2017, 87)

Dengan membatasi informasi yang diberikan, penceritaan terbatas dalam penggunaannya memberikan rasa penasaran maupun kejutan terhadap penonton, sehingga membuat penonton menebak-nebak dan menantikan apa yang akan terjadi selanjutnya. Penonton akan terkejut ketika ekspektasi penonton tidak sesuai dengan apa yang terjadi.

“By limiting us to Marlowe’s range of knowledge, the film can create curiosity and surprise. Restricted narration is important to mystery films, since such films engage our interest by hiding important causes.” (Bordwell, Thompson dan Smith 2017, 88)

Himawan berpendapat bahwa salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membatasi informasi kepada penonton adalah dengan melalui teknik subyektif kamera. Kamera mewakili mata karakter dalam melihat situasi dalam cerita, sehingga penonton hanya dapat melihat dan mendengar sama seperti apa yang dilihat dan didengar karakter (Pratista 2017, 72).

PEMBAHASAN

Editing adalah proses kreatif akhir dari perjalanan sebuah film. Perubahan cerita tidak terlepas dari pertimbangan banyak hal, seperti tensi dramatik, informasi peristiwa dan karakter,

pembangunan emosi, dan sebagainya. Teknik *editing* juga menunjang keberhasilan dalam menyampaikan cerita secara efektif dan efisien.

Dalam film *TRY AGAIN*, *editing* memiliki peran yang cukup signifikan dalam proses perkembangan cerita. *Editing* dapat memperpanjang, mengulang, dan mempersingkat durasi peristiwa. Teknik *editing* yang digunakan dalam film *TRY AGAIN* yaitu teknik *Elliptical editing*, *jump cut*, dan *flashback* dengan menggunakan transisi *fade*. Ketiga teknik ini mempunyai kelebihan dalam memanipulasi waktu.

Elliptical editing memiliki fungsi yang sama dengan *jump cut* walaupun secara bentuk penggunaannya berbeda. *Elliptical editing* juga dapat mempercepat kejadian yang berlangsung, tetapi bentuk penyambungan pada adegan tersebut tidak dirasakan oleh mata penonton dan peristiwa yang berlangsung terasa mengalir. *Elliptical editing* memungkinkan kita untuk mempersingkat peristiwa dengan hanya menampilkan adegan yang menjadi kunci dan membuang adegan yang tidak penting (*death time*). Cara ini akan menjadi sulit diterapkan jika semua adegan memiliki informasi yang penting. Salah satu jalan keluar yaitu dengan tidak membuang adegan, tetapi menyimpannya dan diberikan pada waktu yang tepat dengan teknik *flashback*.

Pada film *TRY AGAIN*, dimensi temporal dimanfaatkan untuk mendukung penceritaan terbatas. Memanfaatkan dimensi temporal dalam mendukung penceritaan terbatas mampu memberikan perasaan ingin tahu kepada penonton, salah satunya dengan teknik *Elliptical editing*. Seperti contoh pada adegan Ezra dan Sawa yang akan menuju bukit. Mereka melewati Pemuda Berjaket Hitam yang sedang berhenti di pinggir jalan dengan motornya.

Tabel 1 *scene* 35, *flashback* Pemuda Berjaket Hitam

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:15:01

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:15:02
	00:15:04
	00:15:06




Tujuan Pemuda Berjaket Hitam berhenti karena dia sedang mencari rumah Pak Dukuh, dan kebetulan desa tersebut sulit dalam mendapatkan sinyal. Karakter Pemuda Berjaket Hitam dari awal hingga menjelang akhir film akan ditutupi informasinya. Informasi tentang Pemuda Berjaket Hitam sedang mencari sinyal tidak akan dihilangkan, tetapi disembunyikan untuk memberikan kesan misterius kepada penonton. Penonton akan menduga bahwa Pemuda Berjaket Hitam adalah “orang jahat” dan akan ada hubungannya dengan kemana hilangnya Sawa. Screen duration lebih difokuskan kepada tokoh utama yaitu Ezra sebagai salah satu cara untuk membatasi informasi dalam penceritaan terbatas. Kemudian informasi ini bisa diberikan dengan teknik *flashback* ketika Ezra akan menemukan Sawa dan Pemuda Berjaket Hitam di rumah Pak Dukuh. Teknik ini selain memberikan rasa ingin tahu, juga memberikan efek surprise kepada penonton.

Teknik *flashback* secara teori mampu memunculkan kembali kejadian yang telah terjadi sebelumnya dalam cerita. Akan tetapi, secara penggunaannya dalam film *TRY AGAIN* teknik ini dapat menambah durasi dalam film karena mengulang adegan yang telah terjadi. Berbeda dengan teknik *jump cut*, secara teori teknik *jump cut* adalah bentuk penyambungan yang bersifat diskontinu dalam *editing* karena *jump cut* membuang peristiwa atau aksi dalam sebuah satu *shot* yang runtut. Hal ini menimbulkan efek lompatan di mana secara realita kejadian ini tidak terjadi di kehidupan sehari-hari, namun teknik ini mampu merepresentasikan perasaan gelisah dan panik. Selain itu, teknik *jump cut* juga dapat mempercepat kejadian yang berlangsung dengan tidak menampilkan beberapa aksi yang terjadi (Petrie and Boggs 2018, 176).

Dimensi temporal juga memperkuat *frequency plot* yang terdapat dalam film *TRY AGAIN*. *Frequency plot* adalah jenis struktur cerita yang berulang-ulang kejadiannya sehingga peristiwa yang berlangsung seperti sudah pernah terjadi sebelumnya (*Déjà vu*). Film *TRY AGAIN* memiliki tempo *editing* yang cepat, sehingga informasi pendukung cerita yang diberikan secara masif akan mudah dilupakan. Teknik *flashback* kemudian digunakan dengan transisi *fade* untuk mengingatkan kembali adegan sebelumnya. Contoh pada sequence ketiga, terdapat *flashback* tentang Pemuda Berjaket Hitam mengikuti Ezra dan Sawa ke atas bukit. Adegan *flashback* dengan transisi *fade* ini mencoba mengingatkan kembali kepada penonton bahwa ketika Sawa hilang, Ezra sempat mencurigai Pemuda Berjaket Hitam pada sequence pertama. Ada kemungkinan jika setelah sequence kedua penonton akan melupakan informasi tentang hilangnya Sawa dan kecurigaan Ezra kepada Pemuda Berjaket Hitam.

Tabel 2 Scene *flashback* sequence ketiga

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:10:08

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:10:13
	00:10:14
	00:10:15



Selain itu, pembangunan emosi dengan memanfaatkan dimensi temporal juga diterapkan pada film *TRY AGAIN*. Penggunaan teknik *jump cut* dapat mempersingkat waktu dengan memangkas aksi yang tidak terlalu penting dalam satu rangkaian *shot*. Teknik *jump cut* juga mampu merepresentasikan perasaan panik dan gelisah. Teknik ini diterapkan saat Ezra mulai menyadari bahwa Sawa telah hilang. Selain itu, teknik ini juga banyak diterapkan pada karakter Bu Sri dan menjadi ciri khas terhadap karakter Bu Sri sendiri.

Tabel 3 Contoh penerapan teknik *jump cut* untuk membangun suasana panik

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:04:35

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:04:39
	00:04:41
	00:04:43

Tabel 4 Contoh penggunaan teknik *jump cut* pada karakter Bu Sri

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:05:26
	00:05:28

<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
	00:05:29
	00:05:31
	00:05:32

Dimensi temporal dalam *editing* film *TRY AGAIN* selain mendukung penceritaan terbatas, juga mampu memperkuat *frequency plot* dan dapat membangun suasana panik serta gelisah. Selain mempercepat kejadian waktu, *Elliptical editing* dapat menyimpan informasi penting yang berpengaruh pada penceritaan terbatas. Begitu pula dengan teknik *jump cut*, selain memangkas waktu kejadian, teknik ini dapat membangun suasana panik dan gelisah. Terakhir, *flashback* juga dapat memperkuat *frequency plot* disamping untuk mengingatkan kembali informasi kepada penonton.

KESIMPULAN

Editor membutuhkan konsep yang tepat dan efektif dalam menyampaikan cerita yang dibentuknya kembali. Proses *editing* tidak hanya sebatas memotong dan menyambung gambar, tapi proses *editing* juga bagian dari proses kreatif dalam pembuatan sebuah film. Seorang editor harus jeli dalam melihat keseluruhan adegan yang ada di dalam materi *editing*, kemudian menganalisa tentang apa yang dibutuhkan oleh cerita tersebut. Editor kemudian menentukan

konsep apa yang tepat untuk menyatukan semua elemen yang ada dalam film agar cerita bisa disampaikan dengan harmonis.

Memfaatkan dimensi temporal *editing* untuk mendukung penceritaan terbatas pada film *TRY AGAIN* dapat diwujudkan dengan tahapan yang panjang. Diawali dengan proses analisis naskah film *TRY AGAIN*, kemudian melihat dan memahami materi pengambilan gambar, hingga menerapkan konsep berdasarkan hasil dari proses analisis. Tahapan yang panjang tersebut menghasilkan konsep dimensi temporal untuk mendukung penceritaan terbatas sehingga memberikan rasa penasaran dan ingin tahu kepada penonton.

Pembatasan informasi dilakukan dengan memposisikan penonton dan karakter utama sama dalam mengetahui informasi atas aksi atau peristiwa yang berlangsung. Posisi penonton sama dengan karakter utama bertujuan agar segala informasi dalam cerita akan disampaikan melalui sudut pandang karakter utama. Penonton akan mendengar dan melihat sesuai apa yang didengar dan dilihat oleh karakter utama.

Dimensi temporal mempunyai pengaruh besar dalam pengembangan alur dan karakter dalam film *TRY AGAIN*. Informasi yang ada dalam film dapat mudah disampaikan dengan memanfaatkan ketiga aspek dimensi waktu dalam naratif, yaitu *temporal order*, *temporal duration*, dan *temporal frequency*. Selain itu, dimensi temporal dalam film *TRY AGAIN* dimanfaatkan untuk menyembunyikan informasi penting tentang apa yang sedang terjadi kepada Ezra, kemana hilangnya Sawa, dan siapa sosok Pemuda Berjaket Hitam. Dalam proses *editing* film *TRY AGAIN*, ada teknik temuan yang telah diterapkan dan dirasa tepat dalam pembangunan suasana. Teknik tersebut adalah teknik *jump cut*. Teknik ini digunakan untuk membangun suasana panik, tergesa-gesa, dan juga gelisah. Teknik ini pun dapat melekat pada karakter Bu Sri dan menjadi sebuah ciri khas karakter tersebut dalam film ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction Eleventh Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.
- Murch, W. (2005). *In The Blink of An Eye Second Edition*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Petrie, D. W., & Boggs, J. M. (2018). *The Art of Watching Films*. New York: McGraw-Hill Education.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Pudovkin, V. (1960). *Film Technique and Film Acting*. New York: Groove Press Inc.
- Thomson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit*. Burlington: Focal Press.