

Penerapan Teknik *Editing Temporal* Pada Film “Panjang Tangan”

Application of Temporal Editing Techniques in the Film "Panjang Tangan"

Aini Nur Khasanah^{a,1}, Muhammad Ali Mursid Alfathoni^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
aininurkhasanah75@gmail.com¹, mhd.ali8mursid@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini tentang penerapan teknik editing temporal pada film “Panjang Tangan”. Penggunaan teknik editing ini bertujuan untuk menciptakan sebuah film fiksi yang memberikan lompatan waktu supaya membuat penonton lebih cepat memahami alur cerita film Panjang Tangan. Penciptaan karya film ini bergenre fiksi karena mengangkat cerita berdasarkan kisah tidak nyata dengan unsur drama. Maka pencipta menggunakan temporal sesuai akan genre pada film ini, yakni “Panjang Tangan”. Film fiksi berjudul “Panjang Tangan” yang bercerita tentang seorang anak yang ekonominya tidak memadai sehingga kurang bersyukur atas apa yang dimiliki sekarang dan mempunyai rasa insecure. Konsep penciptaan karya ini terfokuskan pada aspek temporal. Aspek temporal sendiri adalah manipulasi waktu untuk menghasilkan dramatis atau artistik pada alur cerita. Aspek temporal pada film dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu Kontinu, Diskontinu. Kontinu diartikan sebagai penyambungan shot dalam adegan tanpa ada lompatan waktu yang jauh. Diskontinu diartikan sebagai perpindahan shot dengan adanya adegan pelompatan waktu tertentu atau biasanya terjadi pada ruang yang berbeda seperti dari detik, menit, jam, hari, dan tahun.

Kata Kunci : Film, Fiksi, Temporal

ABSTRACT

This research is about the application of temporal editing techniques to the film "Long Hand". The use of this editing technique aims to create a fictional film that provides a time jump in order to make the audience understand the storyline of the Long Hand film faster. The creation of this film is fiction because it raises a story based on an unreal story with elements of drama. So the creator uses temporal according to the genre in this film, namely "Long Hand". A fictional film called "Long Hand" which tells the story of a child whose economy is inadequate so he is less grateful for what he has now and has a sense of insecurity. The concept of creating this work focuses on the temporal aspect. The temporal aspect itself is the manipulation of time to produce dramatic or artistic results in the storyline. The temporal aspect of the film is grouped into 2 parts, namely Continuous, Discontinuous. Continuous is defined as splicing shots in a scene without a long time jump. Discontinuous is defined as the displacement of shots with certain time jumping scenes or usually occurs in different spaces such as seconds, minutes, hours, days, and years.

Keywords : Film, Fiction, Temporal

Info Artikel :

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Film merupakan media komunikasi yang mudah dimengerti dan jangkauannya sangat luas serta dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Dengan demikian film dijadikan media komunikasi massa perorangan ataupun kelompok. Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. (Himawan Pratista, 2017)

Dalam film fiksi, unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pementuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, *sinematografi*, suara, dan *editing*. Dalam film unsur *mise en scene* tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya strategi yang kreatif dari sineas (Alfathoni & Manesah, 2020). Jika dicermati, Film yang diproduksi oleh para sineas tidak lepas dari unsur gambar maupun audio. Dengan demikian, film hasil produksi dan disebarkan semakin menarik untuk ditonton (Alfathoni, 2016). Ketika memproduksi sebuah tentu banyak pihak yang terlibat seperti editor. Editor akan bertugas menyatukan setiap hasil shooting menjadi satu kesatuan utuh sesuai dengan perencanaan awal (Alfathoni, Dkk, 2021).

Penciptaan karya seni ini adalah film fiksi berjudul “Panjang Tangan”. Panjang Tangan adalah kiasan untuk menggambarkan orang yang suka mengambil atau mencuri barang yang seharusnya bukan miliknya. Orang yang memiliki sifat tersebut biasanya terjadi karena adanya dorongan atau keinginan rasa untuk memiliki harta atau sesuatu seperti yang dimiliki orang lain. Cerita Panjang Tangan merupakan film fiksi yang bergenre drama. Penciptaan karya film ini muncul berdasarkan pengamatan pencipta film bahwa dari kalangan anak zaman sekarang banyak yang senang sekali memamerkan harta, baik dari segi ekonomi maupun dari segi gaya berpakaian. Dari pengamatan termasuk, penulis mempunyai ide untuk menggarap atau menciptakan sebuah film fiksi dengan *genre* drama yang bertemakan ekonomi dan sosial masyarakat.

Setelah pengambilan gambar selesai, pencipta melakukan editing utama, yaitu proses menggabungkan gambar, suara, dan efek visual untuk membuat kesatuan naratif atau visual. Proses editing film ini biasanya mencakup pemotongan adegan atau frame, pengurutan adegan yang tepat untuk menghasilkan alur cerita yang baik, dan penambahan efek visual atau suara untuk meningkatkan pesan yang ingin disampaikan. Menurut Rachmah, Faidhotur editing juga dapat digunakan untuk meningkatkan karakter karakter yang telah dibangun oleh penulis naskah dalam sebuah cerita. Selama proses editing film, ada banyak elemen yang biasanya digunakan dan juga digunakan untuk mengontrol hasilnya. Aspek kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, dan aspek temporal termasuk dalam kategori ini.

Pencipta menggunakan Teknik Temporal. Menurut Himawan, pratista Temporal Temporal adalah dimensi film yang manipulasi waktu untuk menghasilkan dramatis atau artistik pada alur cerita. Dalam buku Himawan pratista menyebut dimensi temporal *editing* menjadi aspek temporal. Himawan pratista membagi 2 jenis *editing* menurut waktu yaitu *editing kontinu*, dan *editing diskontinu*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Editing*

Editing adalah proses penggabungan gambar, suara, dan efek visual untuk menciptakan kesatuan naratif atau visual. Proses editing film ini dilakukan setelah pengambilan gambar selesai dan biasanya melibatkan pemotongan adegan atau frame, pengurutan adegan yang tepat untuk menghasilkan alur cerita yang baik dan penambahan efek visual atau suara untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Menurut Kurniawan Editing memiliki peranan penting dalam pembuatan film, apapun itu jenis filmnya. Proses editing mampu membentuk, menyusun shot antar shot yang sudah diambil pada proses produksi menjadi satu film yang utuh.

1. Bentuk *Editing*

Dalam film, empat jenis transisi umumnya digunakan: cut, fade-in/out, dissolve, dan wipe. Cut, juga disebut sebagai shot with direct transition, adalah jenis transisi yang paling umum. Sebaliknya, editing diskontinu biasanya menggunakan wipe, dissolve, dan fade. Meskipun jarang digunakan, beberapa variasi tambahan muncul seiring berjalannya waktu.

- a. *Cut*, transisi yang paling mudah dan panjang banyak digunakan. Penggunaan transisi *cut* memungkinkan transisi yang mulus antara *shot* yang menangkap wajah pemain dalam percakapan dengan pemain lain.
 - b. *Fade*, umumnya digunakan untuk perubahan *shot* yang terputus dengan waktu secara signifikan, seperti pergantian hari, bulan, dan bahkan tahun. *Fade-out* digunakan perubahan sebuah adegan menjadi gelap, sementara *fade-in* digunakan perubahan sebuah adegan menjadi terang. *Fade-in* dan *fade-out* digunakan untuk membuka dan menutup setiap adegan dalam film. *Fade-out* juga sering kali digunakan untuk menutup film (ending).
 - c. *Dissolve*, transisi *shot* perlahan antara satu gambar ke gambar berikutnya. Dengan menggunakan teknik ini, saat transisi kedua gambarmu akan terlihat seperti bertumpuk satu sama lain.
 - d. *Wipe* adalah transisi *shot* di mana frame gambar bergeser ke kanan, kiri, atas, atau bawah, atau menjadi situasi baru. Seringkali digunakan untuk mengakhiri *shot* yang terputus setiap beberapa menit.
2. Aspek *Editing*
- Menurut Himawan Pratista (2017) teknik *editing* memungkinkan setiap editor untuk dapat mengendalikan 4 bidang dasar, yaitu :
- a. Kontinuitas Grafik, dibentuk oleh elemen *mise-en-scene* antara lain seperti garis, warna, komposisi, gerakan, set, kostum, dan pencahayaan.
 - b. Aspek Ritmik, digunakan untuk mengatur pengeditan ritme sesuai dengan pendoman naratif dan estetika. Untuk mengontrol ritme pengeditan dengan membuat *shot* yang sama bertahan lebih lama atau lebih pendek. Tempo aksi akan melambat semakin pendek *shot*-nya.
 - c. Aspek Spesial, digunakan untuk memanipulasi situasi waktu dan ruang.
 - d. Aspek Temporal, digunakan dengan cara mempengaruhi situasi dalam memanipulasi waktu.

B. Teori Temporal Menurut Himawan Pratista

Temporal adalah dimensi film yang manipulasi waktu untuk menghasilkan dramatis atau artistik pada alur cerita. Dalam buku Himawan pratista menyebut dimensi temporal *editing* menjadi aspek temporal. Himawan pratista membagi 4 jenis *editing* menurut waktu yaitu *editing kontinu*, *editing diskontinu*, *editing elliptical*, dan *editing overlapping*. Menurut Yahman Syarif Umar, Dimensi temporal dapat dimanfaatkan untuk membatasi 2 informasi yang akan diterima oleh penonton di awal cerita dan diberikan jawaban di akhir cerita.

1. *Editing kontinu*, digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama, seperti pada adegan dialog atau aksi. *Kontinu* dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan dua aktivitas atau lebih yang saling berhubungan langsung, seperti adegan percakapan telepon.
2. *Editing diskontinu*, adalah perpindahan *shot* dengan adanya adegan pelompatan waktu tertentu atau biasanya terjadi pada ruang yang berbeda seperti dari detik, menit, jam, hari, dan tahun.
3. *Editing elliptical*, digunakan untuk memanipulasi waktu secara singkat, seperti mempersingkat waktu sebuah peristiwa ataupun aksi.
4. *Editing overlapping*, merupakan teknik *editing* yang mampu untuk memanipulasi sebuah waktu dengan melalui penggunaan sebuah aksi yang sama dalam sebuah adegan.

3. METODE

A. Persiapan

Dalam proses editing, langkah-langkah berikut diambil untuk mempersiapkan pembuatan film "Panjang Tangan":

- Mengumpulkan informasi, ide, konsep, dan tema yang akan digunakan dalam film pendek berjudul "Panjang Tangan"
- Mengumpulkan data dan informasi tentang teknik editing temporal melalui berbagai sumber, seperti buku dan internet.

B. Elaborasi

Pada tahap ini, pengkarya mencoba belajar lebih banyak melalui catatan dan dokumen yang mendukung. Pada tahap ini, mereka melihat dan mengumpulkan informasi dari ide-ide yang kuat. Mereka kemudian menerapkan ide-ide yang telah direncanakan melalui metode penyuntingan.

C. Sintesis

Menguraikan proses pra-produksi dalam pembuatan film disebut tahap sintesis. Dalam pembuatan film "Panjang Tangan", ini mencakup mulai dari proses pra-produksi hingga pasca-produksi. Tahapan praproduksi film "Panjang Tangan" adalah sebagai berikut:

- Ide Cerita

Film "Panjang Tangan" menceritakan kisah tentang tiga sahabat yang hidupnya berbeda. Tokoh utama dalam film "Panjang Tangan" bernama Gita. Gita adalah anak yang kurang mampu, jadi dia suka mengambil atau mencuri barang yang seharusnya bukan miliknya. Sedangkan peran pendukung sebagai Menur dan Letuk seorang remaja yang memiliki sifat baik, dan ekonomi nya bagus.

Film "Panjang Tangan" akan menerapkan teknik *Editing Temporal* yang bertujuan untuk pendekatan emosional seperti bahagia, nyaman, sedih, kebingungan, kaget, dan marah. Adapun penggunaan teknik ini mengarah kepada teknik *kontinu*, dan *diskontinu*.

- Sinopsis

Seorang gadis bernama Gita yang hidup di sebuah desa terpencil. Gita tinggal berdua Bersama ibunya. Namun karena Gita memiliki prestasi di sekolahnya, Gita mendapat beasiswa untuk melanjutkan ke perguruan tinggi yang lumayan jauh dari tempat dia tinggal. Namun dikarenakan Gita memiliki kepribadian mudah *insecure*, Gita iri dengan teman kuliahnya dikarenakan memiliki barang mewah dan pakaian yang bagus dimana dapat menimbulkan pikiran buruk untuk memanfaatkan teman satu desanya yang bernama Menur, dimana Menur hanya tinggal sendiri di rumahnya karena orang tuanya telah meninggal dunia dan Menur memiliki banyak peninggalan harta warisan dari orang tuanya.

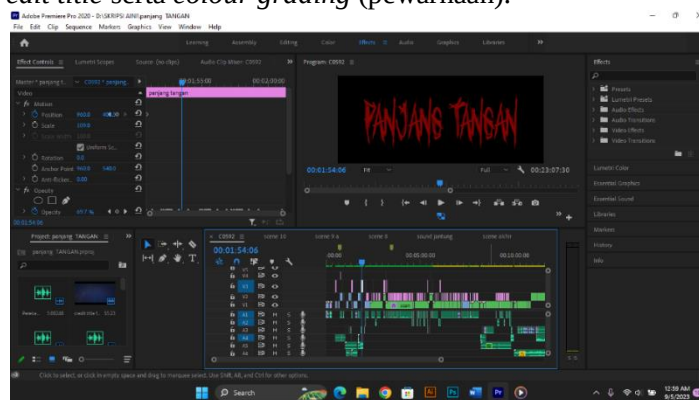
Suatu hari Gita menjadi sosok yang berbeda karena Gita telah memanfaatkan Menur dengan mengambil atau mencuri barang Menur. Pada akhirnya tindakan Gita yang suka panjang tangan diketahui oleh teman satu kampungnya yang bernama Letuk. Letuk adalah teman dari Gita dan Menur yang bekerja di dekat kampus Gita. Untuk itu Letuk dan Menur berencana membuat Gita jerah dan sadar atas perlakuannya tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film "Panjang Tangan" merupakan film yang bergenre drama yang menjelaskan tentang latar belakang seorang gadis bernama Gita yang hidup di sebuah desa terpencil. Gita tinggal berdua Bersama ibunya. Namun karena Gita memiliki prestasi di sekolahnya, Gita mendapat beasiswa untuk melanjutkan ke perguruan tinggi yang lumayan jauh dari tempat dia tinggal. Namun dikarenakan Gita memiliki kepribadian mudah *insecure*, Gita iri dengan teman kuliahnya dikarenakan memiliki barang mewah dan pakaian yang bagus dimana dapat menimbulkan pikiran buruk untuk memanfaatkan teman satu desanya yang bernama Menur, dimana Menur hanya tinggal sendiri di rumahnya karena orang tuanya telah meninggal dunia dan Menur memiliki banyak peninggalan harta warisan dari orang tuanya. Suatu hari Gita menjadi sosok yang berbeda karena Gita telah memanfaatkan Menur dengan mengambil atau mencuri barang Menur. Pada akhirnya tindakan Gita yang suka panjang tangan diketahui oleh teman satu kampungnya yang bernama Letuk. Letuk adalah teman dari Gita dan Menur

yang bekerja di dekat kampus Gita. Untuk itu Letuk dan Menur berencana membuat Gita jerah dan sadar atas perlakuannya tersebut.

Dalam proses penyatuan *shot* dilakukan pada penyuntingan gambar atau menggabungkan gambar yang belum tersusun. Pada proses *editing*, *shot* yang telah diambil akan dipilih kemudian digabungkan menjadi cerita sebagai perwujudan dari skenario. Tanpa adanya *editing*, sebuah film tidak mampu bercerita dengan sendirinya. Menurut Rahman Fathur, pascaproduksi merupakan tahapan terakhir dari sebuah peciptaan karya *audio visual* atau film. Menurut Erwin Prasetya Kurniawan Proses kreatif *editing* dalam setiap film tentunya diiringi dengan diskusi antara editor, sutradara, dan produser. Banyaknya diskusi dapat membantu menemukan sebuah gagasan dan ide baru. Gambar yang sudah tertata rapi akan dilanjutkan ketahap selanjutnya seperti proses *offline* dan *online* seperti penambahan *effect*, *font* judul dan *credit title* serta *colour grading* (pewarnaan).



Gambar 1. Time line editing pada film “Panjang Tangan”
(Sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)

Tugas editor adalah melaksanakan proses penyusunan gambar-gambar film atau *editing*. Seluruh gambar hasil syuting dirangkaikan menjadi satu membentuk film yang utuh, proses *editing* sendiri baru bisa di mulai pada selesai syuting. Dalam proses editing film fiksi “Panjang Tangan” pengkarya menerapkan *editing* temporal adalah dimensi film yang manipulasi waktu untuk menghasilkan dramatis atau artistik pada alur cerita, yang dimana didalam Aspek Temporal ada beberapa Teknik yaitu *Kontinu*, *diskontinu*, *elliptical*, dan *overlapping*.

A. Logging Capture

Loging adalah proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan time code yang ada dalam masing-masing video berdasarkan catatan time code dari *script continuity report*. Dalam film "Long Hand", *Logging Capture* adalah alat yang diperlukan untuk mempermudah memilih gambar berdasarkan time code pasca produksi :

Tabel 3. *Logging Capture*

Production Company : MAY production
Project Title : Panjang Tangan
Durasi : 26 Menit

Direct of photography: Mukhsin Salim
Director : Yogi Pradana
Editor : Aini Nur Khasanah

No	Logging Picture	Video	Audio
1	0:00:00 – 0:00:11	Logo Kampus	SFX
2	0:00:11 – 0:00:20	Logo PH	SFX

3	0:00:28 – 0:00:35	Establish	Backsound
4	0:00:35 – 0:01:00	Scene 1	Backsound, dialog
5	0:01:03 – 0:01:41	Scene 2	Ambience, dialog, backsound
6	0:01:42 – 0:01:51	Scene 3	Ambience, backsound
7	0:01:52 – 0:02:00	Bumper	SFX
8	0:02:03 – 0:02:20	Scene 4	Dialog
9	0:02:21 – 0:03:12	Scene 5	Dialog
10	0:03:13 – 0:05:41	Scene 6	Ambience, dialog
11	0:05:52 – 0:07:14	Scene 7	Dialog
12	0:07:15 – 0:08:12	Scene 8	Dialog
13	0:08:13 – 0:08:31	Establish	Ambience
14	0:08:32 – 0:09:50	Scene 9	Dialog
15	0:09:51 – 0:09:59	Establish	Ambience
16	0:10:00 – 0:11:49	Scene 10	Backsound
17	0:11:50 – 0:12:11	Scene 11	Backsound, ambience
18	0:12:12 – 0:14:32	Scene 12	Dialog, backsound
19	0:14:34 – 0:14:49	Scene 13	Backsound
20	0:14:50 – 0:15:13	Scene 14	Backsound, ambience
21	0:15:14 – 0:16:08	Scene 15	Backsound
22	0:16:09 – 0:17:27	Scene 16	Backsound, ambience
23	0:17:28 – 0:18:06	Scene 17	Ambience
24	0:18:07 – 0:20:02	Scene 18	Backsound, ambience
25	0:20:07 – 0:20:25	Hadist	Soundtrack
26	0:20:26 – 0:23:27	Credit title	Soundtrack

B. Teknik *Editing* Temporal Menurut Himawan Pratista

Editing film merupakan bagian dari proses pasca produksi sebuah film. Himawan Pratista dari Yogyakarta mencetuskan 4 (empat) aspek dari editing film. Dimana dari keempat komponen tersebut

terdiri dari *kontinuitas grafik*, *ritme*, *spesial*, dan *temporal*. Dalam aspek Temporal memiliki 4 teknik *editing* yaitu *editing kontinu*, *editing diskontinu*, *editing elliptical* dan *overlapping editing*. Pada proses editing film fiksi “Panjang Tangan” penulis menerapkan teknik *Editing Temporal*.

Konsep *Editing* yang akan diterapkan pada film “Panjang Tangan” adalah konsep yang membangun karakter emosional pada suatu adegan seperti Bahagia, nyaman, senang, sedih, kebingungan, dan marah. Dengan memberikan proses perubahan warna dalam film, musik atau *backsound* film yang di lihat tersampaikan ke penonton. Teknik *Editing Temporal* akan diterapkan dalam film “Panjang Tangan” untuk membangun karakter tokoh serta emosional dalam setiap adegan. Adapun Teknik *Editing Temporal* dalam film “Panjang Tangan” diterapkan Teknik *kontinu* di *scene 1*, *scene 6*, dan *scene 7*, Teknik *Diskontinu* di *scene 5*, *scene 8*, *scene 9*, *scene 12*, dan *scene 17*.

Adapun teknik *editing* temporal dalam film “Panjang Tangan” adalah sebagai berikut:

- *Kontinu*

Kontinu adalah suatu adegan yang sering terjadi pada adegan di ruang yang sama, seperti pada adegan dialog dan aksi.

i. *Scene 1*

Pada *scene 1* menceritakan tentang Gita dan Menur sedang berlari di taman sekolah, sementara Gita yang sedang memegang surat kelulusan beasiswa perguruan tinggi di kota yang Gita ikuti. Menur dengan semangat ikut mengejar Gita yang sedang lari kegirangan karena menerima berita kelulusannya. Selangkah ke depan cita-cita Gita terwujud untuk menjadi orang kota. Keduanya kegirangan dan tak henti-hentinya menggoda Gita sambil berlari sampai menuju pulang. Tanpa disadari oleh keduanya, terlihat Letuk dengan paras yang menakutkan sedang memperhatikan Gita dan Menur yang tengah kegirangan sambil berlari.



Gambar 2. Screenshot Penerapan Teknik Editing Temporal *Scene 1*
(Sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)

Teknik *Editing kontinu* pada *scene 1* berawal dari menit ke 00:36 sampai ke menit 00:59 di mulai dari Gita berjalan memegang selembur kertas hasil lulus sekolah sampai mereka kegirangan karena senang. Pada *scene* ini *editor* menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *kontinu* menunjukkan perpindahan adegan namun diruang yang sama.

ii. Scene 6

Gita bertanya pada Menur mengapa warga di desa mereka kelihatan tidak menyukainya. Sambil membersihkan rumah, Menur pun menjawab pertanyaan Gita, karena Gita sudah terikuti kebiasaan buruk dari orang kota. Namun Gita menyangkal pernyataan itu dan terus menyalahkan warga desa. Di tengah obrolan mereka, Gita menanyakan soal Menur yang diduga sedang kemalingan waktu kemarin malam.



Gambar 3. Screenshot Penerapan Teknik *Editing* Temporal Pada Scene 6
(Sumber: Film Panjang Tangan, 2023)

Teknik *Editing kontinu* pada scene 6 berawal dari menit ke 03:13 sampai ke menit 05:29 di mulai dari Gita bercerita sambil kesel, lalu berpindah ke arah Menur yang menjawab Gita yang sedang bercerita namun Menur sambil membersihkan rumah. Pada scene ini editor menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *kontinu* menunjukkan perpindahan adegan namun di ruang yang sama.

iii. Scene 7

Ibu mengobrol dengan Gita kapan Gita akan Kembali masuk kuliahnya di Kota dan menanyakan perihal beasiswanya.



Gambar 4. Screenshot Penerapan Teknik *Editing* Temporal Scene 7
(Sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)

Teknik *Editing kontinu* pada *scene* 7 berawal dari menit ke 05:40 sampai ke menit 07:14 di mulai dari ibu menanyakan prihal kuliah dan biasiswa, lalu Gita menjawab dan Gita menyakan soal ia ingin merayakan ulang tahun nya di kota bareng teman-teman kuliahnya. Pada *scene* ini *editor* menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *kontinu* menunjukkan perpindahan adegan dengan lompatan waktu.

iv. Scene 9

Menur menyuci pakaian di sebuah tempat pancuran air peninggalan desanya. Setelah selesai menyuci, Menur bangkit dari duduknya dan mengangkat cucian bersihnya ke rumah. Kemudian saat perjalanan rumah ada beberapa warga sekitar untuk bertebur sapa dengan Menur. Menur yang dikenal baik hati sangat menyejukkan hati para warga di desanya.



Gambar 5. Screenshot Penerapan Teknik Editing Temporal Scene 9
(Sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)

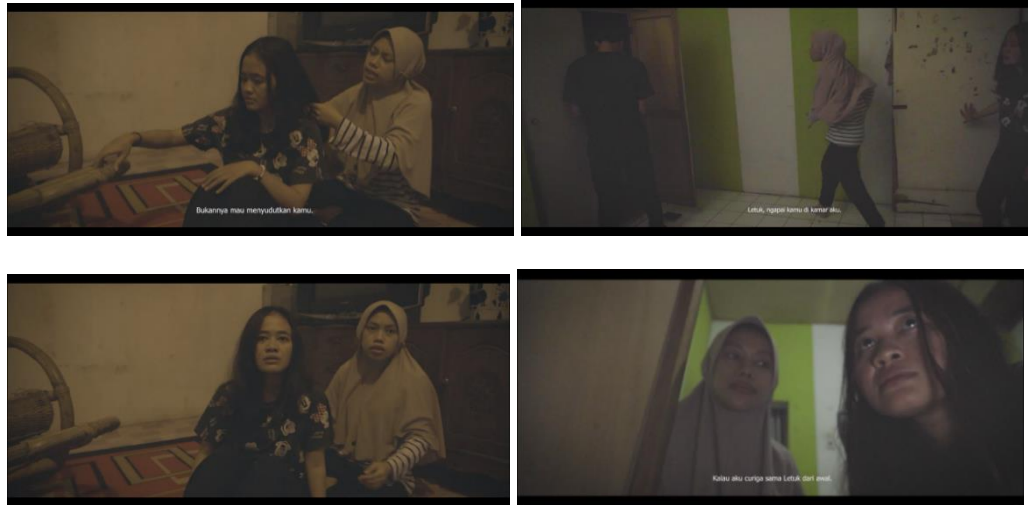
Teknik *Editing kontinu* pada *scene* 9 berawal dari menit ke 08:32 sampai ke menit 09:50 di mulai dari Menur menyuci baju, lalu disaat Menur bergerak menuju pulang ada seorang warga yang menegurnya. Pada *scene* ini *editor* menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *kontinu* menunjukkan perpindahan adegan dengan lompatan waktu.

- *Diskontinu*

Diskontinu adalah terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, dan tahun.

v. Scene 8

Gita Kembali bercerita dengan Menur. Membicarakan dirinya yang sudah berubah sejak hidup di kota. Terdengar suara barang-barang berserakan di rumah Menur. Ternyata ada Letuk yang sedang di ruang kamar Menur. Menur dan Gita pun menyusul ke sumber suara. Menur dan Gita terkejut ternyata Letuk ada di kamar Menur. Setelah ketahuan Menur dan Gita, Letuk bergegas kabur. Menur memeriksa barang-barangnya di lemari yang telah diobrak abrik oleh Letuk apakah ada barang-barangnya yang hilang. Menur dan Gita melihat bahwa barang-barang Menur tidak ada yang hilang dan semuanya masih ada di lemari.



Gambar 6. Screenshot Penerapan Teknik *Editing Temporal* Scene 8
(Sumber Aini Nur Khasanah, 2023)

- Teknik *Editing diskontinu* pada *scene* 12 berawal dari menit ke 07:15 sampai ke menit 08:12 di mulai dari Gita dan Menur sedang berbicara sambil mensisir rambut dan akhirnya setelah bercerita ada dengar suara barang jatuh dari kamar ternyata mereka lihat ada Letuk. Pada *scene* ini *editor* menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *diskontinu* menunjukkan perpindahan adegan dengan lompatan waktu.
- vi. Scene 12

Terdengar suara teriakan Gita memanggil Menur untuk mengejar Letuk yang berlari, Menur dan Gita mengejar Letuk tanpa henti. Lari ke hutan-hutan dari pagi hingga sore. Berbagai rintangan di hutan dilalui mereka bahkan sesekali Letuk membuat jebakan untuk mereka. Hingga di saat sudah terlalu jauh dari penduduk desa, Letuk berhenti dan berbalik mengejar Menur dan Gita untuk ia siksa. Dengan berbagai jebakan Letuk, Menur akhirnya terkena jebakan itu dan terlihat tak berdaya. Gita tak mampu menolongnya karena Letuk masih mengejarnya. Berlari, bersembunyi, dilakukan Gita untuk menghindari Letuk hingga akhirnya Letuk kehilangan jejak Gita. Gita ketakutan walaupun berhasil menghindari Letuk.



Gambar 6. Screenshot Penerapan Teknik *Editing Temporal* Pada *Scene* 12

Teknik *Editing diskontinu* pada *scene* 12 berawal dari menit ke 12:12 sampai ke menit 14:32 di mulai dari Gita memanggil Menur karena ada Letuk, lalu berpindah ke arah Letuk, Gita, Menur yang sedang kejar-kejaran di hutan. Pada *scene* ini *editor* menerapkan Teknik temporal. Teknik temporal pada *diskontinu* menunjukkan perpindahan adegan dengan lompatan waktu.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan pada skripsi ini adalah teknik *editing* yang digunakan pada film “Panjang Tangan” yaitu menggunakan teknik temporal. Aspek temporal berfungsi untuk memberikan perubahan waktu penonton memahami alur cerita pada film. Dalam aspek temporal memiliki 2 teknik *editing* yaitu *editing kontinu*, dan *editing diskontinu*. Dengan melakukan pendekatan emosional seperti bahagia, nyaman, sedih, kebingungan, kaget, dan marah penonton ikut merasakan apa yang tampak pada *visual*.

Penempatan teknik *editing* temporal dapat membantu para penonton merasakan sensasi emosional. Dikemas dalam film bergenre drama, sangat sesuai rasanya jika aspek temporal mampu berpotensi untuk berperan penting dalam membentuk emosional. Aspek rasio yang digunakan 2.39:1 berformat mp4 dengan durasi 23-30 menit. Dengan menerapkan konsep *editing* Temporal dalam film fiksi “Panjang Tangan” untuk menciptakan variasi *shot*, maka aspek tersebut memiliki unsur dramatis penonton dapat memahami pesan yang disampaikan dalam film. Kemudian pencipta menerapkan beberapa bentuk *editing* pada film yaitu *cut to cut* untuk transisi dan perpindahan dari setiap *scene*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar terselesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Alfathoni, M. A. M. (2016). Mise En Scene dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 165-178.
- [2] Alfathoni, M. A. M., Hermita, R., Syahputra, B., & Roy, J. (2021). Penulisan Naskah Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi “Haroroan”. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 7(1), 52-64.
- [3] Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Identitas Budaya Batak Toba Dalam Struktur Mise En Scene Pada Film Lamaran. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 5(2), 123-137.
- [4] Parista, Himawan, Memahami Film Edisi 02, Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- [5] Andhika, Yuditia Leo, “Teknik Editing Diskontinuiti Pada Drama Televisi 44V”. Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, Vol. 9, No. 1, Desember 2017
- [6] Kurniawan, Erwin Prasetya, “Penggunaan Dimensi Temporal Pada Editing Film Drama Komedi “Masih Kecil” Untuk Membangun *Supraise*”. Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020.
- [7] Rachmah, Faidhotur, “Editing Pada Film “Chiaroscuro” Menggunakan Temporal *Order* Non-Linier Untuk Membangun Dramatik”. Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.
- [8] Rahman, Fathur, “Pendekatan Spasial dan Temporal Continuity Dengan Konsep Continuity Editing Film Fiksi “Megatruh””. Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, 2020.
- [9] Erwin, Prasetya Kurniawan, “Penggunaan Dimensi Temporal Pada Editing Film Drama Komedi "Masih Kecil" Untuk Membangun Surprise”. Program Studi Film Dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020.
- [10] Yahman, Syarif Umar, “Memanfaatkan Dimensi Temporal Untuk Mendukung Penceritaan Terbatas Dalam *Editing* Film Fiksi “Try Again””. Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Intitut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020.