

TEKNIK *EDITING* DISKONTINUITI PADA DRAMA TELEVISI 44V

Yuditia Leo Andhika

Mahasiswa Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
E-mail: yudileobbbbb@gmail.com

Abdul Rahman

Dosen Televisi dan Film ISI Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat

Adi Krishna

Dosen Televisi dan Film ISI Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat

ABSTRACT

This paper describes the creation of a television drama 44V. This work tells about the journey of a courier forwarder who works on a service offer. This work is packed with sitcoms and there is a social critique of the current situation of Indonesian society. Works created using discontinuity editing techniques. This editing technique is breaking the logic of space and time. Discontinuity editing places more emphasis on ignoring the principles and conventions of continuity editing. In combining several techniques with the discontinuity editing method, an editor is required to be creative aesthetically and skillfully enough to collaborate on such techniques either with transitions, visual effects and so forth.

Keywords: 44V, discontinuity, and editing

PENDAHULUAN

Film digunakan sebagai media komunikasi yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas dari sebuah pengalaman seseorang untuk menjadi sebuah cerita. Media komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam realitas kehidupan masyarakat yang beragam. Di era modern seperti sekarang ini media-media yang masih mendapat tempat utuh dalam masyarakat diantaranya media audio visual.

Media audio visual khususnya televisi memberikan pengaruh yang cukup tinggi terhadap penontonnya. Kekuatan berupa gambar dan suara inilah yang

membuat media tersebut lebih diminati oleh masyarakat. Tidak sedikit iklan produk-produk terkenal muncul setiap jamnya di beberapa iklan televisi. Meskipun biaya yang dikeluarkan sangat banyak untuk menampilkan produk tersebut, tetapi masih diminati saja oleh pengiklan sebab memiliki nilai persuasif.

Seiring berjalannya waktu iklan di media audio visual tidak hanya ditampilkan di televisi, namun di internet. Kecanggihan teknologi membuat masyarakat setiap hari mengakses internet, dari jejaring sosial, surat kabar, *video streaming*, sampai *online shop*. Tingginya konsumsi masyarakat terhadap internet setiap harinya, maka hal

ini yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan proses jual beli atau mempromosikan produknya.

Pesatnya pertumbuhan *online shop* di Indonesia tentunya akan membutuhkan tenaga kerja, diantaranya perhatian untuk menyediakan jasa kurir pengiriman barang. Para kurir bertugas sebagai pengantar barang yang sebelumnya telah dipesan oleh konsumen. Barang-barang yang telah dipesan melalui *via online* tersebut akan diantarkan langsung ke alamat pemesan. Para kurir, menggunakan sepeda motor bahkan mobil *box* untuk mengantarkan barang pesanan tersebut.

Pada dasarnya perkembangan industri *online shop*, merupakan sebuah perkembangan yang juga bernilai positif. *Industri online* membuat masyarakat semakin mudah dan cepat mendapatkan segala sesuatu dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Berbagai *produk*, baik itu *produk* dalam ataupun luar negeri, bisa saja dipesan melalui *laptop* yang dimiliki, setidaknya hal ini juga bisa dilakukan di warung-warung internet yang ada dan sedang berkembang di lingkungan masyarakat saat ini. Sebanyak-banyaknya nilai atau efek positif, tentu hal-hal negatif pun juga ada, Umpamanya, kemungkinan terjadinya kesalahan pengiriman, seperti paket rusak, hilang, tertukar atau salah alamat tentu bisa saja terjadi. Kemungkinan-kemungkinan ini yang kemudian dijadikan sebagai sebuah ide

dan tema pada proses penciptaan sebuah drama televisi.

Tema *skenario*, diambil dari sudut pandang perjalanan seorang kurir pengiriman barang yang bekerja pada sebuah perusahaan penawar jasa. Tema ini dikemas kedalam sebuah drama televisi yang berjudul *44V*, ditulis oleh Rizki Fahrizalmi. Urut-urutan peristiwa disusun berdasarkan kemungkinan dampak negatif dari sebuah perkembangan industri *online* yang terjadi di lingkungan kita pada saat ini, namun peristiwa-peristiwa tersebut direkonstruksikan kembali dengan menyuguhkan suasana komikal yang diwujudkan dalam pengadeganan dan pada proses *editing*.

Skenario ini kemudian diaplikasikan menjadi sebuah film yang merupakan sebuah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan. Suara dalam bentuk dialog dan narasi, didampingi oleh musik dan *sound effect* yang sesuai. Unsur-unsur visual dan audio dari film harus diintegrasikan, hingga keduanya saling menunjang dalam mempengaruhi penonton (Marcelli, 2010:119).

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah menerapkan teknik *editing* diskontinuiti untuk menyampaikan pelompatan ruang dan waktu pada

penyambungan *shot* dalam drama televisi 44V.

Produksi film dilaksanakan dalam beberapa tahap. Salah satunya adalah tahap *paska produksi*. Paska produksi berisikan segala sesuatu yang penting untuk melengkapi gambar yang sudah direkam (Adam, 1977:2). Proses *editing* memang menduduki posisi penting dalam menghasilkan sebuah karya film. Oleh karena itu, seorang *editor* harus bisa menerapkan metode-metode maupun konsep *editing* dengan jelas. Jika penyutradaraan merupakan tahap penciptaan ruang-ruang *filmis*, maka penyuntingan erat hubungan dengan penciptaan waktu *filmis* (Sumarno, 1996:59). Maka dalam produksi drama televisi ini penulis memiliki beragam pertimbangan atau pendekatan. Salah satu pendekatan itu adalah *editing* diskontinuiti.

Secara umum istilah *editing* diskontinuiti melekat pada gaya *editing* yang melanggar logika ruang dan waktu. Diskontinuiti bukan berarti tidak kontinuiti, namun lebih menekankan pada pengabaian prinsip dan konvensi *editing* kontinuiti. Diskontinuiti *editing* merupakan gaya *editing* yang paling dominan digunakan sineas karena begitu efektif menuturkan cerita dengan jelas. Banyak sineas yang mencoba untuk keluar dari konsep *editing* kontinuiti tersebut karena dianggap terlalu baku, sehingga banyak yang mencoba cara lain secara kreatif.

Dalam perkembangan, beberapa sineas mencoba menggunakan beberapa bentuk alternatif dari *editing* kontinuiti yang diistilahkan *editing* diskontinuiti. Tujuan *editing* diskontinuiti adalah untuk mengganggu penonton yang secara sadar teknik ini melanggar aturan 180° secara *spasial*, *temporal* dan *grafik* secara *sistematis* (Himawan Pratista, 2008:142).

Di dalam teknik *editing*, *editor* mesti mengontrol wilayah dasar *editing* yakni dari *aspek temporal* (waktu). Teknik *editing* mampu mempengaruhi *naratif* dalam memanipulasi waktu. Sebuah penyambungan *shot-shot* secara temporal dapat berupa waktu yang tidak terputus dan dapat pula terjadi lompatan waktu. *Editing* diskontinuiti digunakan pada ruang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun, dan seterusnya. Dan teknik kilas-balik/*flashback* dan kilas-depan/*fastforward* merupakan *editing* diskontinuiti, di samping *cut*, *wipe*, *fade* dan *dissolve* menjadi alat pokoknya (Himawan Pratista, 2008:131).

Penggarapan yang dibuat adalah dengan struktur cerita *nonlinear* yaitu memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya (Himawan Pratista, 2008:37). Penuturan cerita dari beberapa sudut pandang tokoh dalam menanggapi kesalahan kurir pengantar barang, yang sebenarnya dijebak oleh rekan kerjanya. Kesalahan ini terjadi pada ketika seorang kurir pengantar

barang yang mendapatkan masalah ketika mengantarkan sebuah barang ke rumah seorang dokter. Dokter yang baru saja menerima sebuah barang langsung memukul wajah kurir, dengan spontan pun si kurir mencoba mengingat kembali kejadian-kejadian apa saja yang dialaminya sebelum sampai ke rumah Dokter tersebut. Hingga pada akhirnya ia menyadari di mana letak kesalahan yang menyebabkan Dokter menamparnya.

Empat aspek dasar yang harus dikontrol berdasarkan cerita, yaitu; kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, dan aspek temporal (Himawan Pratista, 2008:126).

a. Kontinuitas Grafik

Kontinuitas grafik adalah dimensi *editing* yang mengutamakan kesamaan gambar dalam perpindahan *shot*. Kontinuitas grafik dapat dibentuk oleh *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya, dan sebagainya.

b. Aspek Ritmik

Aspek ritmik adalah dimensi *editing* yang dapat dikontrol melalui panjang pendeknya sebuah *shot*. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat. Sebaliknya semakin panjang durasi akan menghasilkan tempo aksi yang lambat.

c. Aspek Spasial

Aspek spasial adalah suatu dimensi yang memungkinkan untuk memanipulasi ruang dan waktu melalui *editing*. Efek ini pada awalnya dikembangkan oleh sineas Rusia, Lev Kulesov. Efek ini memungkinkan tiap *shot* dapat diambil secara terpisah, bahkan di lokasi dan waktu yang berbeda tanpa mengganggu kontinuitas naratif.

d. Aspek Temporal

Aspek temporal adalah dimensi *editing* yang mampu mempengaruhi cerita dalam memanipulasi waktu

Di Indonesia produksi film yang bertemakan tentang kurir pengantar barang tidak sebanyak produksi film-film yang bertema percintaan, horor dan lainnya. Film Indonesia yang bertemakan tentang kurir dijumpai dalam film *Janji Joni* yang menceritakan tentang kurir pengantar *roll film* ke bioskop-bioskop yang ada dikota Jakarta. Film *Premium Rush* yang menceritakan tentang kurir pengantar barang yang memakai sepeda mencapai tujuannya untuk menghindari kemacetan lalu lintas kota New York. Film ini dibuat dengan cara menceritakan kejadian sebelumnya dengan lebih dari satu kali dan mengisahkan kejadian dari sudut pandang tokoh yang berbeda. Film ini menyampaikan pelompatan ruang dan waktu dengan pendekatan teknik *editing*

diskontinuiti yaitu teknik kilas-balik (*flashback*) dan kilas-depan (*flashforward*) dengan proses penyajian gambar yang dikolaborasikan dengan animasi.

Selain dua film di atas, dalam mencapai pelompatan waktu dengan teknik *editing* diskontinuiti penulis merujuk pada film komedi *Click* dengan memakai teknik *fast-motion* (berjalan mundur) (Himawan Pratista, 2008:94), untuk menyampaikan pelompatan waktu aktivitas keseharian tokoh utamanya dengan *remote* ajaib.

Pada prinsipnya proses *editing* yang dilakukan pada film televisi *44V* tidak jauh berbeda dengan film yang telah dibahas di atas, namun dalam hal ini penulis menyampaikan pelompatan ruang dan waktu pada proses *editing* melalui penggabungan beberapa teknik-teknik *editing* diskontinuiti.

PEMBAHASAN

Untuk menyampaikan pelompatan ruang dan waktu melalui teknik *editing* diskontinuiti dalam tahap pascaproduksi, yang bersumber dari skenario *44V* yang ditulis oleh Rizki Fahrizalmi dan diproduksi dalam bentuk program drama televisi. Skenario drama televisi ber-*genre* komedi situasi ini menceritakan tentang dunia kurir jasa pengiriman barang dan terdapat sebuah kritik-kritik sosial tentang situasi masyarakat Indonesia pada saat ini. Skenario drama televisi *44V* terdiri dari 28 *scene*, dengan durasi 24 menit.

Sinopsis

Adul seorang kurir pengantar barang pada suatu perusahaan jasa pengiriman barang mendapat masalah ketika mengantarkan barang pesanan ke rumah seorang Dokter. Dokter tersebut memukul wajah Adul ketika barang pesanan yang diantar berisi sebuah *vibrator*. Kemarahan Dokter muncul ketika barang tersebut diserahkan Adul kepada anaknya yang masih berumur delapan tahun. Dengan spontan Adul mencoba mengingat kembali kejadian-kejadian apa saja yang dialaminya sebelum sampai ke rumah Dokter tersebut. Hingga pada akhirnya ia menyadari dimana letak kesalahan yang menyebabkan Dokter menamparnya, yang sebenarnya dijebak oleh rekan kerjanya sendiri.

Setting (Lokasi, Era / Waktu)

Setting cerita dari skenario ini di sebuah ruko (rumah toko) yang di-*set* menjadi sebuah Kantor Jasa Pengiriman Barang. Beberapa rumah disesuaikan dengan karakter tokoh seperti seorang Dokter, seorang perempuan muda yang berprofesi sebagai paranormal, serta rumah seorang laki-laki *kemayu*. Selain itu *setting* suasana-suasana keramaian salah satu kota di Indonesia. Keterangan dari *setting* ini dapat dilihat dalam keseluruhan *scene* yang menjelaskan lokasinya. Adapun *setting* era/waktu berlangsungnya cerita dalam skenario ini adalah pada masa dan era kekinian.

Plot/Alur

Dalam skenario ini, alur yang digunakan adalah alur cerita *non-linear* yang merupakan pola memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya (Pratista, 2008:49). Fokusnya pada kurir sebagai pelaku cerita yang menjalankan alur sejak awal hingga akhir cerita, yang terdiri dari beberapa lompatan ruang dan waktu dalam hitungan jam.

Penuturan cerita dalam skenario drama televisi *44V* menggunakan struktur tiga babak metode pola *non-linear*, yang terdiri dari konflik, pengenalan tokoh, dan penyelesaian.

Konsep Estetik

Skenario drama televisi *44V* juga mengangkat nilai-nilai keindahan dari pemilihan *setting* lokasi pada suasana kota dengan bangunan-bangunan sejarah yang ada di Sumatera Barat. Plot dalam skenario ini memakai pola *nonlinear* dimana urutan waktu kejadian yang dialami tokoh, disajikan terbalik dengan menghadirkan konflik pada awal cerita kemudian pengenalan terhadap tokoh dan penyelesaian pada akhir cerita. Penuturan cerita dari beberapa sudut pandang tokoh dalam menanggapi kesalahan yang dihadapi tokoh utama.

Berkaitan dengan produksi atau *editing* drama televisi *44V*, penulis merancang konsep estetik berdasarkan penggabungan teknik-teknik *discontinuity editing* untuk menyampaikan lompatan

waktu pada alur cerita, dan memberikan hasil yang sempurna dari hasil akhir produksi *drama televisi 44V* ini.

Pada skenario drama televisi *44V*, *scene-scene* yang mengubah urutan waktu cerita terdapat pada *scene-scene* 1, 16, dan 24. *Discontinuity editing* untuk menyampaikan lompatan waktu dapat dirancang berdasarkan *scene-scene* yang urutan pada plotnya dibalik ke peristiwa sebelumnya. Hal itu dapat dilihat dari penggalan skenario di bawah ini :

1. Scene (1, dan 2)

1. EXT. JALAN KOMPLEKS. PAGI. (H.1) CAST : ADUL, DOKTER.

Adul berjalan santai di jalanan kompleks. Tiba-tiba **Dokter** muncul dari belakang sembari berlari kecil memanggil **adul**.

DOKTER

(berlari sambil berteriak)
"Heeiii..heeeiii...
Sini..!!!"

Adul mendengar suara panggilan dan berbalik arah.

Dokter langsung memukul wajah **Adul**.
PAUSE

ADUL (V.O)

"Bagaimana saya sampai ke situasi seperti ini.. Sepertinya kita mesti rewind dulu"

REWIND

CUT TO :

2. EXT. PARKIRAN VSHOP ONLINE. PAGI. (H.1) CAST : ADUL, FIGURAN KARYAWAN

ADUL (V.O)

"Kita mulai dari tadi pagi.
Kantor."

Adul berdiri di depan bangunan yang di depannya terpampang

sebuah plang dengan tulisan " *vshop online*".

Tiba-tiba sebuah mobil box melaju kencang dan berhenti tepat dibelakang **Adul**. **Adul** terkejut.

Dari dalam mobil box turun **Beberapa Karyawan** membawa paket-paket pesanan masuk ke dalam kantor.

Adul tercengang memperhatikan **Karyawan** tersebut. Ia terdiam untuk beberapa saat. Begitu sadar ia kemudian ikut masuk ke dalam kantor tersebut.

Pelompatan waktu yang terjadi pada *scene* 1 ke *scene* 2 terdapat pada *shot* akhir *scene* 1 yaitu **Adul** dipukul oleh **Dokter** dengan *shot* awal *scene* 2 yaitu **Adul** berdiri di depan sebuah kantor. Penyambungan *shot* yang dilakukan adalah metode *cut to cut* dengan menggabungkan teknik *fast-motion* (mempercepat) dengan *reverse motion* (berjalan mundur). Secara *ritme* adegan ini merupakan *event rhythm* yang membentuk waktu, gerakan, peristiwa secara bolak balik sehingga menghasilkan perubahan pada alur cerita. Penyambungan *shot-shot* tersebut membuat kesinambungan *grafis* pada latar belakang tokoh akan berubah-ubah.

Editing diskontinuiti yang dilakukan dalam *scene* ini adalah menggunakan teknik *non-diegetic insert* dengan penyisipan *shot* jam tangan yang berjalan mundur pada *shot* *close-up* **Adul**, sebagai simbolik tokoh kembali ke peristiwa sebelumnya. Penonton dapat memahami adanya pelompatan waktu pada alur cerita.

Selain itu juga diselengi dengan *opening title* dan *main title*.

2. Scene (16, dan 17)

16. EXT. JALAN KOMPLEK. PAGI.

(H.1)

CAST : **ADUL, DOKTER.**

Adul berjalan santai di jalanan kompleks. Tiba-tiba **Dokter** muncul dari belakang sembari berlari kecil memanggil **Adul**.

DOKTER

(Berlari Sambil Berteriak)

"heeeiii..heeeiii... Sini..!!!"

adul mendengar suara panggilan dan berbalik arah.

dokter langsung memukul wajah **adul**.

PAUSE

ADUL (V.O)

"Saya Tetap Tidak Mengerti
Penyebab Bapak Ini Memukul
Saya..."

REWIND TO PERSPEKTIF DOKTER.

17. INT.RUMAH. PAGI.(H.1)

CAST : **CIVA, DOKTER, IBU CIVA.**

Tampak **Bapak Civa** terlihat kesulitan memasang dasi di kamar, sementara dikamar sebelah **Ibu Civa** sedang menyisir rambut **Civa**. **Bapak Civa** kemudian memanggil **Ibu Civa**. **Ibu Civa** kemudian datang memasang dasi tersebut.

Civa mengambil sebuah boneka di kotak mainannya lalu berjalan keluar kamar.

Scene 16 merupakan pengulangan adegan pada *scene* 1. Struktur cerita dibalik ke awal kemudian peristiwa tersebut kembali diulang dari sudut pandang **Dokter** sebagai pengantar cerita. *Discontinuity editing* diterapkan dengan lebih menekankan aspek *grafis* dan *ritmis* dibandingkan aspek ruang dan waktu.

Kesinambungan grafis tampak pada *shot Close Up* Dokter dengan *cutting* namun latar belakang yang berubah.

Perpindahan antara *scene* 16 dengan *scene* 17 ini menggunakan *cutting* pada *shot Close-Up* Dokter memukul Adul kemudian disambung dengan *shot Close-Up* Dokter memasang dasi di kamar. Penyambungan *shot* ini bertujuan untuk mengantarkan penonton pada alur dimana terjadi sebuah perubahan waktu pada cerita.

3. Scene (24, dan 25)

24. EXT. RUMAH DOKTER. PAGI. (H.1)

CAST : DOKTER, ADUL, IBU CIVA, CIVA.

Dokter berjalan memasuki pekarangan rumah dan disusul oleh **Adul. civa** dan **Ibu Civa** berdiri memperhatikan di teras rumah.

Dokter berjalan menuju teras dan mengambil helaian kertas bukti pengiriman paket dari tangan **Ibu Civa** dan melemparkannya ke hadapan **Adul**.

Adul membaca helaian kertas bukti pengiriman tersebut. **Dokter** segera masuk ke dalam rumah.

ADUL (V.O)

"Disini ternyata... "

Telunjuk **Adul** terlihat mengarah pada sebuah coretan pena yang berbentuk "v" di bagian alamat pengiriman pada helaian kertas bukti. Ia lalu mengangguk paham.

Tiba-tiba dokter keluar dari dalam rumah dan melemparkan vibrator tadi tepat ke wajah **Adul**. **Adul** terkejut dan seketika bergidik jijik menatap vibrator tersebut tergeletak di tanah.

FAST TRACK REWIND

BACK TO SCENE 3 :

25. INT. KANTOR. PAGI. (H.1)

CAST : ADUL, KARYAWAN 1, KARYAWAN 2, KARYAWAN 3, FIGURAN.

Karyawan 1 meletakkan telepon dan memberikan tiket antrian kepada **adul**.

Adul mengambil tiket kemudian berjalan ke kursi antrian. tiba-tiba ia bertabrakan dengan sesama **Pengantar Paket**. **Adul** tidak memperdulikan, ia berjalan terus menuju kursi antrian. **Pengantar Paket** tersebut terlihat menatap panjang **adul** yang seakan akan tidak peduli.

Adul lalu duduk sambil memperhatikan suasana kantor. **Karyawan 3** memanggil nomor antrian **Adul**.

Adul berjalan ke meja **Karyawan 3** dan menerima kertas bukti pengiriman paket.

Pengantar Paket yang tadi bertabrakan dengan **Adul** memperhatikan dari meja **Karyawan 1**, ia kemudian mengalihkan pandangannya pada **Karyawan 1** yang tengah sibuk menelepon sambil menyusun tumpukan paket dan dokumen.

Sebuah paket dan tiket antrian di letakkan tepat di hadapan **Pengantar Paket, Karyawan 1** kemudian melanjutkan menyusun paket lainnya. **Pengantar Paket** mengambil tiket antrian kemudian melihat paket tersebut lalu melihat kepada **Adul** yang masih menanda tangani dokumen paket di meja **Karyawan 3**. **Pengantar Paket** tersebut tersenyum lalu mengambil pena yang terletak diatas meja kemudian dengan cepat menuliskan huruf 'v' di sebelah alamat penerima pada dokumen paket tersebut. **Karyawan 1** terlihat masih sibuk menyusun paket-paket yang lain dan tidak memperhatikan apa yang dilakukan **Pengantar Paket** tersebut. **Pengantar Paket** tersebut tersenyum lalu berlalu menuju kursi antrian.

Karyawan 3 menyerahkan paket dan

salinan bukti pengiriman kepada **Adul**.

Adul lalu balik berjalan menuju **Karyawan 1** dan menerima sebuah paket eksklusif dari **Karyawan 1**.

Scene 24 merupakan kelanjutan peristiwa saat Dokter memukul wajah **Adul**, dimana **Adul** menemukan alasan Dokter memukul wajahnya. **Adul** mengingat kembali kejadian-kejadian yang dialaminya pada suasana kantor. *Scene 25* adalah pengulangan cerita pada *scene 3* yang menceritakan kejadian dari sudut pandang tokoh pengantar paket.

Editing diskontinuiti yang diterapkan pada penyambungan *shot* ini adalah dengan menggunakan teknik penyambungan *optical effect* dengan memakai *transisi wipe* dari *shot* akhir pada *scene 24* yaitu *Close-Up* vibrator yang tergeletak di tanah. Kemudian disambung dengan *shot* awal pada *scene 25* yaitu *medium Close-Up* **Karyawan 1** meletakkan telepon dan memberi tiket antrian kepada **Adul**. Ritme durasi *shot* diperpanjang untuk mendapatkan tempo aksi yang lambat, sehingga memiliki *contrast* yang berbeda dengan *scene-scene* sebelumnya.

Penerapan teknik *editing* diskontinuiti dalam menyampaikan pelompatan ruang dan waktu harus mengontrol pada tahapan produksi yakni kecepatan gerak gambar yang terbagi dalam teknik *slow-motion* (gerak lambat), teknik *fast-motion* (gerak cepat), dan teknik *reverse-motion* (berjalan mundur), serta konsep *master shot* yang diterapkan

terpenuhi dengan baik, sehingga menghasilkan variasi atau *decupase shot* yang beragam. *Editing* diskontinuiti diterapkan sangat didukung oleh *decupase shot* yang beragam.

Penyampaian Lompatan Ruang dan Waktu dengan Penerapan Teknik *Editing* Diskontinuiti

Untuk menyampaikan pelompatan ruang dan waktu dengan teknik *editing* diskontinuiti yang merupakan konsep utama penulis dalam penciptaan *editing* drama televisi ini, pada mulanya penulis lebih memfokuskan pada *scene-scene* yang memanipulasi urutan waktu, dan sebagai pengantar cerita pada drama televisi *44V* ini. Adapun *scene-scene* yang dimaksud adalah pada *scene 1* ke *scene 2*, *scene 16* ke *scene 17* dan pada *scene 24* ke *scene 25*. Setelah penulis melihat materi *shooting* yang ada yang tidak memungkinkan untuk menempatkan teknik tersebut menjadi sebuah *editing* diskontinuiti. Penulis membuat alternatif dengan menempatkan teknik tersebut pada *scene-scene* yang memiliki dampak dramatik atas cerita dengan menyampaikan pelompatan ruang dan waktu. Berikut pembahasan *editing* diskontinuiti untuk menyampaikan pelompatan ruang dan waktu pada *scene-scene* yang memiliki dampak dramatik atas cerita drama televisi *44V*:

1. *Scene 19*

Scene ini menceritakan pencarian

Adul terhadap penyebab pemukulan yang dilakukan Dokter kepada dirinya. Adegan ini dilihat dari perspektif keluarga Dokter, dimana Adul memberikan paket kepada anak Dokter. Penjajaran *shot* ini diparalelkan dengan adegan Dokter dengan istrinya yang sedang sarapan. *Editing* diskontinuiti yang diterapkan pada *scene* ini adalah dengan menerapkan teknik *jump-cut* pada *shot* Anak Dokter yang sedang membuka paket. Secara *spasial* dan *temporal* penerapan teknik ini akan dipersingkat dengan ritme *shot* diperpendek hingga menghasilkan tempo aksi yang cepat. Serta menerapkan *Emotional Rhythm* dimana ritme *editing* yang bergantung pada cerita sebagai sarat emosional, untuk menghadirkan *dramatic impact*. Ritme bergantung pada gerakan gambar dan suara sehingga membentuk pergerakan emosi melalui komunikasi yang menyampaikan informasi.



Gambar 1. Aplikasi *editng diskontinuiti* pada drama televisi 44V.
(Sumber: 44V, 2013)

Hasil penerapan yang dicapai mendapatkan hasil yang memuaskan untuk memberikan gaya baru dalam *cutting* dengan *editing* diskontinuiti untuk menyampaikan pelompatan ruang dan

waktu pada adegan yang memiliki dampak dramatik dalam cerita. Berikut pengaplikasian *editing* diskontinuiti *jump-cut* yang diterapkan:

2. Scene 21, 22, dan 23

Pada *scene* 21, Dokter menanyakan tentang isi paket yang berisi *vibrator* kepada istrinya. *Editing* diskontinuiti yang diterapkan pada adegan Dokter berjalan keluar rumah yang diikuti oleh istri, anak dan *babysitter* dengan teknik *jum-cut*. Adegan ini menyampaikan pelompatan ruang dan waktu pada *cutting* terhadap *shot* yang memanipulasi ruang dan waktu dalam hitungan detik. Di mana penonton akan melihat pelompatan adegan dari masing-masing tokoh.



Gambar 2: Aplikasi *editng diskontinuiti* pada drama televisi 44V.
(Sumber: 44V, 2013)

Kemudian dilanjut-kan dengan *scene* 22 yang merupakan kelanjutan adegan Dokter mengejar Adul sesampai di halaman dan membuka pagar. Penulis juga

menerapkan teknik *jump-cut* dengan durasi tempo aksi yang cepat dengan jenis ritme *Emotional Rhythm*, yang menyesuaikan *cutting* perpindahan *shot* dengan *beat* pada ilustrasi musik. Tujuannya memberikan dampak dramatik terhadap adegan dimana penyebab peristiwa pemukulan mulai ditemukan satu persatu.

Pada *scene* 23, pengejaran Dokter semakin mendekati Adul. Teknik *jump-cut* diterapkan dengan dengan ritme durasi yang semakin diperpendek dari sebelumnya untuk lebih menekankan dramatik terhadap penonton.



Gambar 3: Aplikasi *editing diskontinuiti* pada drama televisi 44V. (Sumber: 44V, 2013)

3. Scene 25

Scene 25 merupakan *scene* konflik dimana pencarian atas peristiwa pemukulan yang dialami Adul telah ditemukan secara jelas. Kesalahan alamat terdapat pada nomor rumah yang sengaja ditambahkan huruf oleh tokoh Anton. Anton memiliki kecemburuan terhadap Adul yang mempacari perempuan yang disukainya yaitu Maria. Penerapan *jump-cut* mampu membuat penonton merasakan pelompatan ruang dan waktu terhadap penyambungan *shot-shot* tersebut.



Gambar 4. Aplikasi *editing diskontinuiti* pada drama televisi 44V. (Sumber: 44V, 2013)

Penerapan *editing* diskontinuiti selain yang dibahas di atas, untuk menyampaikan pelompatan ruang dan waktu secara keseluruhan didukung dengan teknik-teknik lain. Baik berupa transisi, efek, maupun metode teknik *editing* diskontinuiti itu sendiri. Penggabungan beberapa teknik tersebut mempengaruhi dampak dramatik yang dirasakan penonton, dimana terjadi sebuah pelompatan ruang dan waktu.

Pada *scene* tambal ban dilakukan penambahan adegan sebelum Adul sampai ke alamat paket pesanan. Adegan ini memperlihatkan bermacam *varian* masyarakat Indonesia pada saat ini. Dalam penyambungan *shot* ini, penulis mengontrol dimensi *editing* dalam aspek temporal dengan jenis teknik *Overlapping/time expand*, yaitu waktu yang diperpanjang dari waktu realitas. *Editing* juga mampu memanipulasi waktu melalui pengulangan sebuah aksi yang sama melalui *overlapping editing*.

Suara

Pada tahap produksi drama televisi

44V, suara dan dialog direkam secara terpisah, dengan tujuan agar mendapatkan kualitas suara yang lebih jernih. Sedangkan suara yang direkam pada kamera, digunakan sebagai patokan dalam sinkronisasi gambar dan suara pada proses *editing*. Fungsi dan peranan penulis di dalam *editing* suara adalah menyamakan *level* setiap potongan gambar agar tidak terjadinya *jumping* suara, kemudian memberikan *filter* agar *noise* dalam suara tersebut dapat terminimalisir.

Atmosfir merupakan suara tambahan yang disesuaikan dengan apa yang terjadi dalam adegan. Drama televisi 44V ini, *scene-scene* luar ruangan (*exterior*)-nya selalu ditambahkan *atmosphere* seperti suara kicauan burung pada *scene* terakhir. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan suasana asli pagi hari seperti yang terjadi dalam realitas. Adapun suara pendukung yang terdapat pada drama televisi 44V adalah :

1. Voice Over (V.O)

Voice over adalah suara tambahan yang berupa suara manusia yang membacakan sebuah cerita yang mengajak penonton pada jalan cerita. Dalam kenyataannya, *voice over* sering dipasangkan *sound effect* sebagai latar belakang musiknya. Hal pertama kali diperhatikan dalam *voice over* adalah pemilihan *voice over talent* atau suara orang yang digunakan dalam proses *voice over*.

Dalam skenario drama televisi 44V, penggunaan *voice over* lebih banyak dibandingkan dengan dialog. *Voice over* dalam drama televisi 44V terdapat dalam beberapa *scene*, yaitu *scene 1, 2, 3, 5, 7, 9, 12, 16, 24*, dan pada *scene 27*. *Voice over* yang digunakan dari *scene-scene* tersebut berperan penting dalam cerita drama televisi ini, karena membantu penonton ke alur kejadian.

2. Musik Ilustrasi

Musik ilustrasi dalam drama televisi 44V ini dibuat untuk membangun suasana dan juga untuk menambah emosi dalam adegan. Penulis mencoba mengisi adegan-adegan yang dianggap perlu ditambahkan sebuah *backsound* dengan materi *sound effect* yang ada. Dengan menggabungkan beberapa instrumen musik yang hanya berdurasi beberapa detik. Selain itu musik ilustrasi yang digunakan dalam drama televisi ini memakai dua buah lagu dari band-band musik lokal sebagai *original music soundtrack (Ost)* drama televisi 44V ini.

SIMPULAN

Drama televisi dengan judul 44V merupakan sebuah drama televisi dengan tema sosial. Hasil-hasil riset mengenai tema, objek, dan analisa terhadap objek penciptaan drama televisi ini dikolaborasi dengan idealisme dalam memandang realita kehidupan masyarakat pada saat ini. Secara umum produksi drama televisi ini

berjalan dengan lancar. Meskipun ada beberapa hal yang perlu digaris-bawahi dan menjadi pengalaman baru bagi penulis dan semua tim yang terlibat dalam produksi. Pembahasan utama di dalam artikel ini adalah *editing*, dengan membahas dan merumuskan bagaimana menyampaikan pelompatan ruang dan waktu dalam *editing* diskontinuiti pada drama televisi 44V. Penerapan teknik *editing* diskontinuiti ini mengalami kekurangan stok *shot* sehingga menjadi kendala utama dalam meningkatkan intensitas dramatik cerita, sebab ketersediaan pilihan *shot* yang banyak dapat menentukan sukses atau tidaknya penerapan teori ini.

Pada penggabungan beberapa teknik-teknik dengan metode *editing* diskontinuiti, seorang *editor* dituntut kreatif secara estetik dan *skill yang* memadai dalam mengolaborasikan teknik-teknik tersebut baik dengan transisi, efek visual dan atau lain sebagainya.

DAFTAR ACUAN

- Adam, William B. 1977. *Handbook of Motion Picture Production*. New York: Wiley & Son.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Marcelli, Joseph V., A.S.C. 2010. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.