

PENGGUNAAN *ELLIPTICAL EDITING* UNTUK MEMBANGUN *SURPRISE* DALAM *EDITING FILM* “BAJING LONCAT”

Tegar Dyon Muhammad

Arif Sulistiyono

Andri Nur Patrio

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis km. 6.5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

ABSTRACT

In writing a scenario, there are elements that can support development of the story, one of it is "surprise". Scenario of "Bajing Loncat" has a potential surprise that can be presented through editing. The surprise factor in the story can't be separated from the bridging set-up design of audience's expectations. Set-up and expectations are one unit formed as a formula for creation of a surprise.

The editor will apply the concept of elliptical editing to the storytelling structure of film "Bajing Loncat" to manipulate the storytelling and timing without corrupting the important information of the story. Elliptical editing applied in the story is not only manipulating time, besides The application of elliptical editing can actually have another impact, named by surprise.

The construction of the set-up for generating a surprise is applied to causality, action-reaction, and the emotional continuity that becomes a solid foundation in shaping audience expectations. Embodiment concept of elliptical editing is used in some potential scenes that emergence a surprise. The surprises that appear in the story have a various impact to the audience.

Keywords: set-up, expectations, elliptical editing, surprise.

ABSTRAK

Dalam penulisan skenario terdapat unsur-unsur yang dapat mendukung perkembangan cerita, salah satunya adalah *surprise*. Skenario film “Bajing Loncat” memiliki potensi *surprise* yang dapat dihadirkan melalui *editing*. Kemunculan *surprise* dalam cerita, tidak lepas dari rancangan *set-up* yang menjembatani ekspektasi penonton. *Set-up* dan ekspektasi merupakan satu kesatuan yang terbentuk sebagai formula atas terciptanya sebuah *surprise*.

Editor akan menerapkan konsep *elliptical editing* ke dalam struktur penceritaan film “Bajing Loncat” untuk memanipulasi runag dan waktu penceritaan tanpa mengurangi informasi penting dalam penceritaan. *Elliptical editing* yang diterapkan dalam cerita tidak hanya memanipulasi waktu saja, disamping itu penerapan *elliptical editing* justru dapat memunculkan dampak lain yaitu *surprise*.

Pembangunan *set-up* untuk memunculkan *surprise* diterapkan pada hubungan sebab akibat, aksi reaksi, dan kesinambungan emosi yang menjadi landasan kuat dalam membentuk ekspektasi penonton. Konsep perwujudan *elliptical editing* digunakan pada beberapa *scene* yang mengandung potensi kemunculan *surprise*. *Surprise* yang dimunculkan dalam cerita memiliki dampak yang berbeda-beda pada penonton.

Kata kunci: *set-up*, ekspektasi, *elliptical editing*, *surprise*.

PENDAHULUAN

Film dengan tema kriminalisme sudah sangat populer di kalangan industri perfilman nasional maupun internasional.

Beberapa *filmmaker* mengangkat tema ini karena memiliki beberapa hal yang menarik untuk disajikan ke dalam bentuk film. Hal tersebut bisa didapatkan melalui waktu

peristiwa, lokasi kejadian, korban tindak kriminal, maupun karakteristik dari pelaku kriminal itu sendiri.

Begitu pula dengan Film "Bajing Loncat". Film ini mengangkat tema kriminalisme yang terinspirasi dari maraknya fenomena kriminal bajing loncat di Indonesia. Jika dilihat dari tema besarnya yaitu kriminalisme, mungkin dapat tergambarkan dengan jelas bahwa film ini banyak menghadirkan aktifitas kriminal serta konflik-konflik yang disebabkan oleh tindak kriminal tersebut. Akan tetapi film "Bajing Loncat" mampu menghadirkan perspektif lain diluar sudut pandang tindak kriminal itu sendiri, yaitu perspektif kehidupan para pelaku bajing loncat, hubungan kekeluargaan, dan persahabatan dibalik kriminalisme tersebut. Sehingga film "Bajing Loncat" dapat terkemas menjadi sebuah film yang memiliki berbagai macam unsur dramatik yaitu emosi, aksi reaksi, sebab akibat, dan *surprise*.

Surprise merupakan hal yang telah melekat dalam sebuah naratif cerita. Dengan adanya *surprise*, sebuah penceritaan dapat mengalami pengembangan naratif secara signifikan, baik dari struktur penceritaan, perwujudan unsur dramatik, pemaparan sebab akibat dan aksi reaksi. Hal ini dapat terlihat perbandingannya melalui skenario dan hasil akhir editing pada film ini. Setelah menganalisa skenario film "Bajing Loncat", terdapat beberapa potensi *surprise* yang bisa

dimunculkan. Akan tetapi *surprise* tersebut belum tentu terwujud dengan baik tanpa adanya perlakuan khusus yang diterapkan untuk memunculkan *surprise* tersebut. Maka dari itu perlu adanya *set-up* untuk membangun ekspektasi penonton guna mengalihkan dugaan penonton terhadap *surprise* yang akan dimunculkan.

Dalam *editing* film terdapat aspek-aspek yang memungkinkan editor mengontrol empat wilayah dasar, yakni aspek kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial dan aspek temporal (waktu). Dalam aspek temporal, terdapat teknik *editing* yang disebut *elliptical editing*. Teknik inilah yang kemudian diterapkan ke dalam *editing* film "Bajing Loncat" untuk memunculkan *surprise*. Secara pengertian umum, *elliptical editing* adalah pemendekan durasi plot film yang dicapai dengan sengaja menghilangkan interval atau bagian dari cerita atau tindakan naratif, elipsis dapat ditandai dengan transisi *editing* (memudar, melarutkan, menghapus, lompatan, atau perubahan adegan) untuk menghilangkan periode atau jeda waktu dari narasi film. Namun penggunaannya dalam film "Bajing Loncat" justru dapat menghasilkan efek lain yaitu *surprise*.

Editor sudah menganalisa skenario film "Bajing Loncat". Penerapan dimensi temporal tersebut sangat berpotensi untuk memperkuat *surprise*. *Surprise* yang ada dalam film ini bisa tersampaikan kepada penonton dengan baik ketika editor

menerapkan *elliptical editing*. *Elliptical editing* akan memangkas bagian ekspektasi yang sudah dibangun, kemudian secara langsung disambung dengan realita yang bertabrakan. Dengan menerapkan *elliptical editing*, *surprise* yang dimunculkan akan terasa kontras dengan *set-up* yang dibangun. Akibatnya *surprise* tersebut tidak terduga oleh penonton sehingga dapat menghasilkan efek kejutan pada penonton. Efek kejutan yang dihasilkan dalam film “Bajing Loncat” dapat berupa emosi senang, tertawa, terkejut, dan takjub.

Dengan mempertimbangkan bobot emosi, hubungan sebab akibat, dan konflik antar karakter dalam adegan satu dengan yang lainnya, editor dapat memanipulasi waktu penceritaan menggunakan *elliptical editing* tanpa mengurangi informasi yang ingin disampaikan. *Elliptical editing* juga dapat membuat penonton untuk lebih fokus kepada salah satu kondisi atau emosi karakter.

PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan Karya

Proses *editing* film “Bajing Loncat”, melalui beberapa tahap mulai dari drafting hingga *picture lock*. Dari beberapa tahapan tersebut tentunya terdapat perubahan-perubahan yang sangat berpengaruh terhadap jalan cerita. Proses berjalannya *roughcut* pertama hingga *picture lock* memiliki perkembangan yang sangat signifikan. Mulai

dari pembuangan *scene*, perubahan tata letak *scene*, hingga ending film.

1. Perubahan Struktur

Penceritaan

Pada *roughcut* pertama hingga kedua, struktur penceritaan yang diterapkan tetap sesuai dengan apa yang diceritakan dalam naskah. Namun struktur penceritaan mulai berubah pada *roughcut* 3. Pada *roughcut* ke-3, penerapan teknik *elliptical editing* berdampak pada perkembangan struktur penceritaan sehingga membuat cerita film “Bajing Loncat” menjadi lebih singkat namun tetap memiliki informasi yang utuh. Pada *finecut* film ini terdapat beberapa *scene* yang sengaja dihilangkan karena kebutuhan naratifnya. Hal ini dilakukan atas dasar pertimbangan sebab akibat yang berpengaruh pada motivasi tindakan yang dilakukan oleh tokoh selanjutnya. Struktur penceritaan yang ditulis dalam naskah lebih mengacu pada sebab akibat dari tiap peristiwa. Namun struktur penceritaan yang dibentuk dalam *editing*, mengacu pada beberapa aturan dalam “*rule of six*” yaitu emosi, cerita, ritme, dan dimensi ruang dan waktu.

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 movement 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 2001:26)

Pembahasan Surprise Pada Scene 7

Surprise pada *scene 7* dibangun dengan *set-up* dari *scene 5*. *Set-up* yang dibangun kali ini berbeda dengan *set-up* sebelumnya. Jika pada *scene 2 set-up*

dibangun melalui sebab akibat antar peristiwa, kali ini *set-up* dibangun melalui adegan dengan menggunakan teknik *rule of three*. *Rule of three* sebenarnya adalah teknik yang digunakan para comedian dalam memaparkan sebuah jokes. Secara pengertian umum, *rule of three* adalah teknik penggunaan tiga kalimat, dua kalimat awal digunakan sebagai *set up*, satu kalimat terakhir digunakan sebagai *punch line*.

The rule of three or power of three adalah prinsip menulis yang menyuguhkan kenyataan bahwa hal hal yang disajikan 3 buah akan lebih lucu, lebih terpuaskan, lebih efektif dibanding jumlah lain. Dalam komedi prinsip ini dilakukan dengan menyajikan dua (2) hal di depan yang "Setara" atau normal dan biasa, sementara hal ketiga (yang terakhir) sangat bertolak belakang atau "jatuh", gila atau "tidak biasa". (Papana, 2016:108).



Gambar 5. 1. Adegan *scene 5* film "Bajing Loncat".

Namun jika diterapkan ke dalam film, maka penulisan tersebut diubah menjadi adegan. Sehingga menjadi dua adegan digunakan sebagai *set-up* dan satu adegan terakhir sebagai surprise. Dalam film “Bajing Loncat”, teknik ini diterapkan oleh sutradara pada adegan *scene 5*.

Ketika teman Jatmiko menjarah barang dan melemparkannya kepada Jatmiko, Lemparan pertama dan kedua terlihat barang yang dilemparkan adalah box berisikan magicjar dan bisa dikategorikan sebagai barang yang normal untuk ditemukan dalam mobil box pengangkut barang. akan tetapi lemparan ketiga terdapat sebuah box berwarna putih berisikan drone. Diantara barang-barang tersebut terdapat barang yang aneh, yang tidak biasa ditemukan dalam mobil box pengangkut barang. Adegan tersebut merupakan perwujudan dari teknik *rule of three*, dengan mengubah dari penulisan menjadi adegan. Adegan pertama dan kedua adalah *set-up*, dan adegan ketiga adalah surprise.

Adegan yang terjadi pada *scene 5* juga merupakan *set-up* untuk memunculkan *surprise* pada *scene* selanjutnya. Ketika penonton berpikir bahwa surprise tersebut adalah akhir dari *set-up*, editor mempersiapkan *surprise* lain pada *scene 7* sehingga penonton tidak akan menduganya.

Surprise yang dimunculkan pada *scene 7* memiliki hubungan sebab akibat yang berkesinambungan dari *scene*

sebelumnya. *Set-up* yang dirancang pada *scene 5* menimbulkan ekspektasi pada penonton tentang apa yang akan terjadi pada drone tersebut. beberapa penonton mungkin akan mengira drone tersebut akan dijual, akan tetapi masih belum terbayang bagaimana peristiwanya. Kemudian pada *scene 7*, ekspektasi penonton dipatahkan dengan *elliptical editing*. adegan selanjutnya memperlihatkan Penadah barang yang sedang bermain drone dan Jatmiko menemani disampingnya. Adegan seperti ini merupakan adegan yang biasa, namun jika dipatahkan menggunakan *elliptical editing* justru dapat menimbulkan efek lain yaitu *surprise*.

6 INT. DEPOT ISI ULANG GALON - NIGHT

JATMIKO dan TEMAN JATMIKO berhenti di depan bangunan tua tempat mereka menyimpan barang curian sementara. JATMIKO memarkirkan tosa sehingga baknya menghadap ke arah bangunan. TEMAN JATMIKO memasukan box magicjar satu persatu. JATMIKO mengambil box drone dan memperhatikannya. JATMIKO terlihat bingung

JATMIKO

Iki opo toh? payu po nek di dol

TEMAN JATMIKO

Halaah uwes lebokke wae, paling yo keno murah

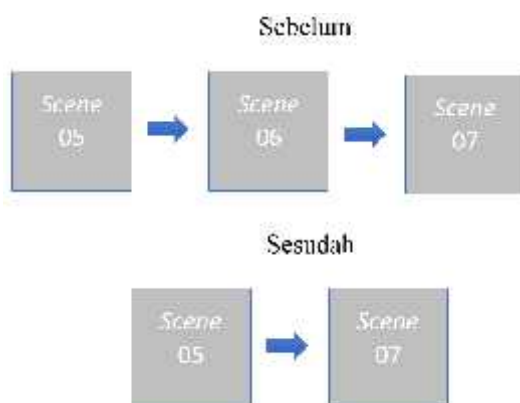
JATMIKO menyimpan box drone bersama dengan box magicjar lainnya.

Dalam bagian ini terdapat penerapan *elliptical editing* dengan menghilangkan *scene* 6 dan menghubungkan antara *scene* 5 dan 7 secara langsung. Hal ini dilakukan oleh editor dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. *Scene* tersebut tidak memiliki bobot informasi yang penting, sehingga jika disambung dengan *scene* berikutnya informasi yang dihadirkan tetap utuh.
2. *Scene* tersebut berpotensi merusak ritme penceritaan karena terlalu bertele-tele

Dengan demikian, penghilangan *scene* 6 dalam struktur penceritaan menjadi tindakan yang efektif untuk dilakukan. *Surprise* yang dihadirkan melalui *editing* pun membuat cerita film "Bajing Loncat" menjadi lebih menarik. Perbedaan struktur penceritaan dapat sangat terlihat dengan jelas antara sebelum dan sesudah proses *editing*.

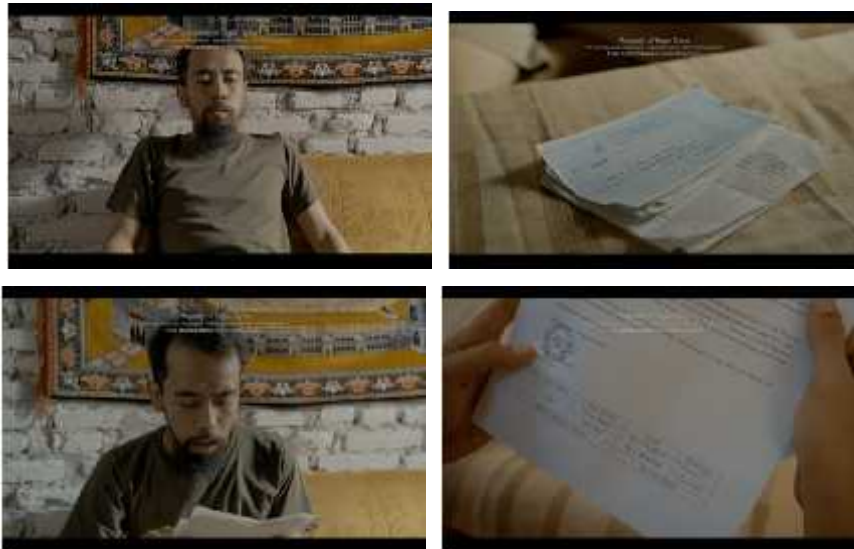
Bagan Struktur penceritaan sebelum dan sesudah proses *editing*.



Gambar 5. 2. Adegan *scene* 5 dan *scene* 7 film "Bajing Loncat".

Pembahasan *Surprise* Pada *Scene* 16

Elliptical editing pada *scene* 16 berfungsi dengan sangat baik dalam menghadirkan *surprise*. Dalam membangun *set-up* pada bagian ini memerlukan waktu yang cukup lama namun justru mampu membuat *set-up* tersebut sangat kuat, karena setiap *scene*-nya memiliki hubungan sebab akibat yang logis dan realis. Untuk memunculkan *surprise* pada *scene* 16, rancangan *set-up* dibangun mulai dari *scene* 11, 12, dan 13.



Gambar 5. 3. Adegan *scene* 11 film "Bajing Loncat".

Scene 11 merupakan pengenalan awal dari karakter Parman dan Ayu. Pada bagian ini digambarkan latar belakang lokasi, situasi, dan kondisi yang mendukung karakter dan cerita. Pada *scene* inilah penyebab awal dari kesinambungan sebab akibat yang akan berlangsung hingga *scene* 16. Adegan *scene* 11 menceritakan Parman yang sedang bingung melihat nota-nota tagihan yang belum terbayar. Tagihan-tagihan dengan nominal yang besar tersebut memperlihatkan kondisi ekonomi keluarga Parman yang sedang kacau. Hal ini merupakan konflik awal yang menjadi *set-up* pertama dalam membangun *surprise*. Kombinasi antara ritme *editing*, penataan *shot*, dan bobot informasi naratif pada *scene* ini mempunyai dampak yang kuat pada hubungan aksi reaksi karakter yang akan terjadi pada *scene* 16.



Gambar 5. 4. Adegan *scene* 12 film "Bajing Loncat".

Pada *scene* 12 Jatmiko datang ke rumah Parman untuk mengantarkan galon. Jatmiko melihat Parman yang sedang kebingungan memikirkan keuangan keluarganya. Melihat Parman dengan kondisi

keuangan yang sedang menurun, semakin membuat Jatmiko berkesempatan besar untuk menghasut Parman kembali menjadi bajing loncat. Akan tetapi Parman menolak tawaran dari Jatmiko karena dirinya sudah taubat.



Gambar 5. 5. Adegan *scene* 13 film "Bajing Loncat".

Kondisi yang diceritakan dalam *scene* ini merupakan bagian dari rancangan *set-up* yang sedang dibangun. Peristiwa yang terjadi pada *scene* ini merupakan akibat dari konflik yang dihadirkan pada *scene* 11. Tokoh Jatmiko datang dengan membawa solusi untuk menyelesaikan masalah pada konflik tersebut. Akan tetapi solusi yang diberikan oleh Jatmiko bukan solusi yang baik. Justru solusi yang ditawarkan oleh Jatmiko

berpotensi memicu konflik lainnya. Pada bagian ini terdapat permainan logika yang berdampak pada naratif cerita. logika-logika tersebut mengarahkan dugaan penonton pada 2 peristiwa yang kemungkinan akan terjadi selanjutnya. Peristiwa pertama, Parman tetap menolak dan mencari pekerjaan lain, dan peristiwa kedua Parman menerima tawaran Jatmiko untuk kembali menjadi bajing loncat Hal inilah yang kemudian membangun ekspektasi penonton tentang peristiwa apa yang akan terjadi selanjutnya.

Hubungan sebab akibat dari *scene* 11 dan 12 berlanjut pada *scene* 13. Pada adegan ini Jatmiko masih bersikeras untuk menghasut Parman. Kali ini hasutan tersebut semakin kuat dengan menjadikan kondisi keluarganya sebagai alasan. Hasutan Jatmiko yang kuat membuat keyakinan Parman goyah. Akibatnya terjadi perubahan ekspresi pada Parman dalam *scene* ini. Dalam kasus ini, penonton ditempatkan pada perspektif Parman yang sedang bimbang. Akibatnya penonton yang semula berpikir Parman akan menolak hasutan Jatmiko, menjadi ragu bahwa Parman akan menolaknya karena kondisi keuangan keluarga yang menurun menjadi alasan yang kuat. Akan tetapi keraguan tersebut segera dialihkan dengan keputusan Parman untuk tetap menolak ajakan Jatmiko. Dengan adanya keputusan Parman ini, keraguan dalam ekspektasi penonton pun hilang sehingga *set-up* yang dibangun tetap terjaga dengan baik.



Gambar 5. 6. Adegan *scene* 13 film “Bajing Loncat”.



Adegan pada *scene* 13 dilanjutkan dengan menggunakan teknik *rule of three*. Akan tetapi dalam kasus ini, penerapan tersebut sedikit berbeda dengan teknik *rule of three* yang diterapkan dalam *scene* 5. Pada *scene* ini *rule of three* diterapkan dalam *pacing dialog* antar tokoh. Gambar diatas adalah contoh dari penerapan *rule of three* tersebut. Adegan tersebut menjelaskan Jatmiko yang masih berusaha menghasut Parman namun kali ini dengan cara negosiasi pembagian hasil. Akan tetapi kali ini Parman tidak terlihat ada keraguan pada ekspresinya. Parman menolak dengan lantang tawaran Jatmiko. Begitu seterusnya hingga dialog berakhir. Dengan memperlihatkan ketegasan Parman dalam menolak tawaran Jatmiko, hal ini membuat ekspektasi penonton semakin kuat bahwa Parman tidak akan kembali menerima tawaran Jatmiko. Pada bagian ini, pembangunan *set-up* berhasil mencapai titik puncaknya yaitu meneguhkan ekspektasi penonton pada peristiwa yang akan terjadi selanjutnya.

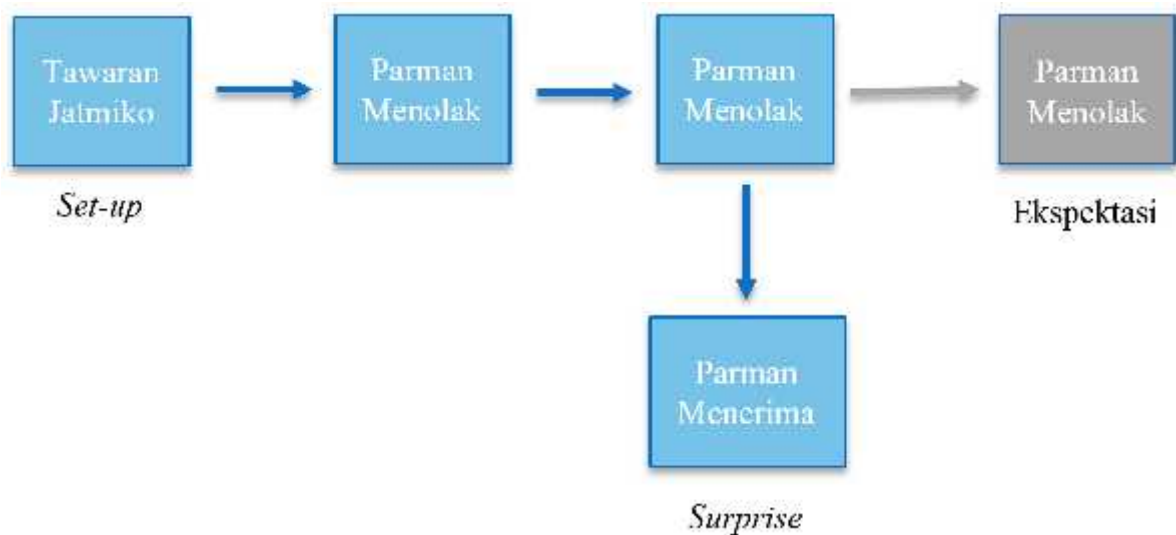
Ekspektasi penonton yang semakin kuat tersebut kemudian dipatahkan dengan *surprise* menggunakan *elliptical editing* pada

scene berikutnya yaitu *scene* 16. Parman yang semula sangat yakin untuk menolak tawaran Jatmiko, tiba-tiba sudah duduk di bak belakang kendaraan tossa pada malam harinya. Gambar diatas memiliki perbedaan yang sangat signifikan namun tetap memiliki kesinambungan yang kuat dalam hubungan sebab akibat dengan beberapa *scene* sebelumnya. Gambar pertama memperlihatkan Parman dengan ekspresi yang lantang menolak tawaran jatmiko, dan gambar kedua memperlihatkan Parman yang tiba-tiba telah duduk di belakang tossa dengan ekspresi wajahnya yang datar. Kedua gambar ini memiliki *shot size* serupa, yang

berfungsi untuk memudahkan penonton dalam mengidentifikasi perbedaan-perbedaan signifikan yang terlihat di dalamnya, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan komparasi antara *set-up* dan *surprise* yang dimunculkan.

Set-up pada bagian ini dirancang dengan sangat matang sehingga dapat memunculkan *surprise* tanpa disadari oleh penonton. Dengan adanya *surprise* yang dihadirkan pada bagian ini dapat menghasilkan emosi senang dan tertawa pada penonton.

Bagan 5. 1. *Set-up* dan surprise pada *scene* 11 sampai 16.



Gambar 5. 7. Penerapan *elliptical editing* dan *surprise* pada *scene* 16

Pada bagian ini diterapkan *elliptical editing* untuk membangun *surprise* dengan menghilangkan beberapa *scene* yang dinilai tidak berpengaruh dalam penyampaian cerita. Beberapa *scene* yang dihilangkan antara lain adalah *scene* 14 dan 15.

14. INT. RUMAH PARMAN - NIGHT

Establish rumah PARMAN malam hari
Di ruang tengah, PARMAN beserta keluarganya sedang makan malam. Terlihat nasi, tempe, dan sayur kangkung di hidangkan di atas lantai. AYU mengambil nasi dan lauk untuk PARMAN. AMIN duduk di samping ibunya dengan wajah cemberut. PARMAN memperhatikan AMIN

PARMAN

Amin kenopo?

AMIN

Amin bosan mangan tempe.

Pengen ayam pah

AYU mengambil tempe kemudian diletakkan di piring yang sudah berisikan nasi dan sayur kangkung.

AYU

Amin, ra oleh ngono kui le.. Amin

iseh iso mangan kudu bersyukur.. wes ki di maem sek

AYU menyuapi AMIN. PARMAN mengunyah makanannya perlahan sambil memperhatikan istri dan anaknya. Sebagai tulang punggung keluarga PARMAN merasa bersalah karena belum bisa memenuhi kebutuhan keluarganya.

15 INT. KAMAR PARMAN - DAY

PARMAN termenung memikirkan sesuatu. Ia melihat ke arah istri dan anaknya yang sedang tidur di kasur. PARMAN memikirkan perkataan JATMIKO siang itu. Seketika wajahnya berubah serius. PARMAN mengambil handphone kemudian menghubungi JATMIKO.

JATMIKO

(OFF SCREEN) Piye man?

PARMAN

Ketemu neng prapatan kulon yo

JATMIKO

(OFF SCREEN) oke joss!!

PARMAN mematikan telepon.

Penerapan *elliptical editing* pada bagian ini sangat berpengaruh terhadap penceritaan film “Bajing Loncat”.

Penghilangan *scene* pada bagian ini dilakukan dengan pertimbangan sebagai berikut :

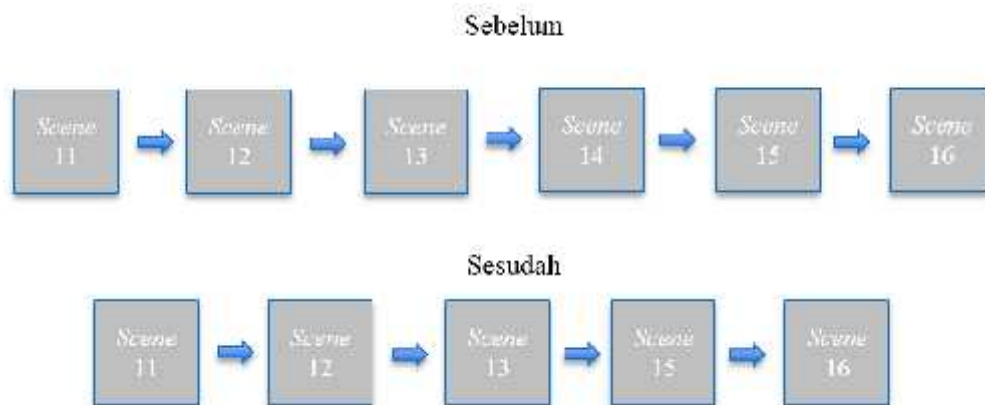
1. *Scene* 14 dan 15 berisikan informasi yang sama dengan *scene* 11 sampai 13 yaitu memperkuat sebab akibat dalam penceritaan, sehingga jika dihilangkan pun bobot informasi yang dihadirkan tetap sama.
2. Apabila *scene* 14 dan 15 tetap dihadirkan dalam cerita justru akan membuat cerita menjadi membosankan karena alur cerita yang bertele-tele.
3. Tokoh yang hadir dalam *scene* tersebut berpotensi memperluas

informasi, sehingga mengganggu penonton untuk fokus pada hubungan pemeran utama dan pemeran pembantu dalam cerita.

4. Set-up pada *scene* 11 cukup mewakili kondisi ekonomi Parman yang sedang kacau. Sehingga jika dihilangkan tidak berpengaruh pada naratif cerita.

Dengan demikian, penerapan *elliptical editing* berhasil membuat cerita lebih menarik untuk ditonton. Apabila *surprise* dihadirkan dengan metode lain, ada kemungkinan *surprise* yang dihadirkan tidak kontras dengan *set-up* yang dibangun.

Bagan 5. 2. Struktur penceritaan sebelum dan sesudah proses editing.



KESIMPULAN

Penggunaan *elliptical editing* sangat berpengaruh dalam pengembangan cerita pada film "Bajing Loncat". Hasil akhir dari *editing* film ini memperlihatkan perbedaan yang signifikan jika dibandingkan dengan skenario. *Elliptical editing* mampu manipulasi ruang dan waktu pada

penyampaian cerita film "Bajing Loncat" sehingga membuat penyampaian cerita menjadi efektif dan tidak bertele-tele. Di dalam skenario, cerita disampaikan menggunakan Bahasa yang ditulis. Akan tetapi dalam *editing*, cerita disampaikan menggunakan ritme *editing*. Ritme *editing* membentuk struktur penceritaan sesuai

dengan bobot informasi yang dimiliki setiap *scene*-nya. Sehingga penerapan tersebut mempengaruhi perkembangan tensi dramatik dalam penceritaan.

Surprise yang terbangun menggunakan *elliptical editing* pada film ini tercapai dengan cara menghadirkan berbagai efek yang berbeda-beda pada penonton. Akan tetapi ada beberapa *surprise* yang kurang tersampaikan dengan baik. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi-informasi naratif yang diperlukan untuk membangun *set-up* tersebut.

Hasil akhir dari editing film "Bajing Loncat" versi editor sangat berbeda dibandingkan dengan versi sutradara. Hal ini terlihat pada penyampaian cerita, kesinambungan emosi, hubungan sebab akibat dan aksi reaksi. Dalam versi editor ini, kesinambungan emosi antar tokoh lebih terjaga, sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Hubungan sebab akibat yang jelas dan logis, mampu membuat penceritaan film "Bajing Loncat" berkembang menjadi lebih menarik jika dibandingkan dengan versi sutradara dan skenario awal

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David, Kristin Thompson, dan Jeff Smith. 2008. *Film Art: An*

- Introduction* 8th Edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting rhythms : shaping the film edit*. Burlington : Focal Press
- Murch, Walter, dan Francis Ford Coppola. 2001. *In the Blink of an Eye* 2nd Edition. Beverly Hills: Silman-James Press.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: GRASINDO.
- Thompson, Roy, dan J. Christopher Bowen. 2009. *Grammar of Edit: Second Edition*. Burlington: Focal Press.
- Thompson, Roy, dan J. Christopher Bowen. 2018. *Grammar of the Shot* Fourth. Edition. New York: Routledge.
- Papana, Ramon. 2016. *Buku Besar : Stand Up Comedy Indonesia*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Reisz, Karel dan Gavin Millar. 2010. *The Technique of Film Editing : Second Edition*. Burlington : Focal Pres
- Fearman, Robert J., "Surprise Predictability, Comprehension Speed, and Joke Funniness: Investigating Incongruity Theories of Humour" (2014). Undergraduate Honors Theses. 5.