

PENERAPAN KONSEP EDITING DIMENSI RITMIS PADA FILM EKSPERIMENTAL “HIDDEN DANDELION”

Raditya Tri Murti¹, Ni Kadek Dwiyani², IB Hari Kayana Putra³

- ¹ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia
- ² Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia
- ³ Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

e-mail: raditya.trimurti@gmail.com¹, kadekdwiyani@gmail.com², harikayana@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : February 2024
Accepted : March 2024
Publish online : November
2024

ABSTRACT

MBKM or Merdeka Belajar Kampus Merdeka is a program that gives every student the freedom to take courses based on semester level. This time, in the implementation of MBKM semester 7 there are alternative learning packages, one of which is an independent project program. This program is a student learning activity to realize their innovative works or ideas. The background for writing the final report of the independent project MBKM was the making of a short fiction film with an experimental genre entitled “Hidden Dandelion”. This film tells a story about the perspective and experiences of a schizophrenic survivor of the delusions he faces. During the writing process, the authors used data collection using observation and literature methods. The results in the report at the end show how the results of the application of rhythmic editing techniques to the Hidden Dandelion film are.

Key words : *Film, Experimental, Rhythmic Editing, Schizophrenic*

ABSTRAK

MBKM atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan sebuah program yang memberikan kebebasan kepada setiap mahasiswa dalam mengambil mata kuliah berdasarkan tingkatan semester. Kali ini, dalam pelaksanaan MBKM semester 7 terdapat alternatif paket pembelajaran, salah satunya yaitu program proyek independen. Program ini merupakan kegiatan pembelajaran mahasiswa untuk mewujudkan karya atau ide yang inovatif yang mereka miliki. Penulisan laporan akhir MBKM proyek independen ini dilatarbelakangi oleh pembuatan karya film pendek fiksi bergenre eksperimental berjudul “Hidden Dandelion”. Film ini mengangkat cerita mengenai perspektif dan pengalaman penyintas skizofrenia terhadap delusi yang ia hadapi. Selama proses penulisan,

penulis menggunakan pengambilan data dengan metode observasi dan kepustakaan. Adapun capaian hasil pada laporan di akhir menunjukkan bagaimana hasil dari penerapan teknik editing ritmis pada film *Hidden Dandelion*.

Kata Kunci: *Film, Eksperimental, Editing Ritmis, Skizofrenia*

PENDAHULUAN

Projek film “*Hidden Dandelion*” merupakan projek film pendek fiksi, dimana mengisahkan seseorang penyintas gangguan mental skizofrenia yang hanyut dalam delusi pikirannya sendiri, serta di sisi lain ia merasakan ketakutan terhadap pandangan orang-orang di luar sana mengenai dirinya. Adapun pengambilan dan pengembangan ide cerita serta karakter film ini terinspirasi dari pemaknaan bunga *Dandelion* yang memiliki arti keberanian dan “*Hidden*” yang memiliki arti “tersembunyi”. Tutar cara penyampaian visual pada film ini menggunakan sarana tari sebagai metode mengkomunikasikan isi cerita dan penggambaran karakter tentang emosi dan perasaannya dalam mengatasi konflik yang ada pada dirinya.

Berdasarkan penjabaran ide tersebut, dalam projek film “*Hidden Dandelion*”, penulis ingin melihat bagaimana hasil dari penerapan teknik editing ritmis mempengaruhi suasana dalam membangun cerita film. Penggarapan projek film “*Hidden Dandelion*” dalam program MBKM Studi Projek Independen, diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi penulis mengenai proses dan standar kerja dari seorang editor dalam sebuah produksi film fiksi yang baik dan benar. Adapun kontribusi yang penulis harapkan dari capaian studi projek independent ini secara tidak langsung, yaitu penulis dapat ikut berkontribusi dalam menyuarakan kampanye sosial terhadap fenomena permasalahan stigma masyarakat terhadap seorang penyintas gangguan mental skizofrenia dan juga terkait pelestarian budaya tari yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Sebuah penciptaan karya pastinya memerlukan beberapa proses kerja yang jelas untuk menunjang hasil penciptaan yang baik. Diperlukan perhitungan yang matang agar produksi dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan. Pada penggarapan film “*Hidden Dandelion*”, sebagai editor, penulis melaksanakan tiga tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu, pra produksi,

produksi dan pasca produksi. Proses penciptaan karya ini diawali dengan tahapan pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa tuntutan kegiatan di antaranya ; proses brainstorming serta riset penciptaan ide cerita bersama tim, membuat rancangan produksi, mencari crew, talent, lokasi serta persiapan lainnya. Pada umumnya, dalam bagian pra produksi seorang editor tidak begitu memiliki banyak tugas. Pada tahap ini penulis mencari beberapa referensi teknik editing yang mungkin bisa diterapkan dalam film “*Hidden Dandelion*”. Seorang Editor dalam pelaksanaan tahapan produksi film tidak begitu banyak memiliki tugas. Beberapa hal yang editor lakukan selama periode ini yaitu melakukan pengamatan dan pengawasan selama proses syuting berlangsung mengenai apakah suatu shot atau adegan memiliki catatan tertentu, kemudian editor disini juga bertugas dan bertanggung jawab dalam penyimpanan dokumen file film selama proses tahapan ini berlangsung. Tahapan Pasca Produksi merupakan tahapan dimana editor berperan besar dalam mengerjakan tugasnya. Proses pengerjaan ini terdiri dari rekap data file, offline editing, picture lock, dan online editing.

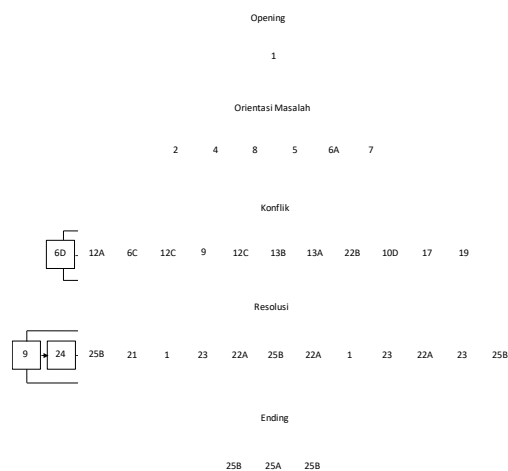
Proses penciptaan yang penulis lakukan juga ditunjang dengan serangkaian kegiatan pengumpulan data melalui teknik observasi dan kepustakaan. Dalam proses pengumpulan data melalui metode observasi, penulis melakukan pengamatan serta pencarian referensi film yang berkaitan dengan film tari melalui website youtube, seperti film tari pendek “*painted*” dan “*de grau a grau*”. Melalui metode ini, penulis menganalisa seperti apa pola dan bentuk editing yang diterapkan dalam beberapa film tersebut. Metode kepustakaan yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari buku, artikel, jurnal, ataupun bacaan lainnya yang berhubungan dengan topik bahasan yang akan dibangun oleh penulis dalam laporan. Namun, dalam memperoleh pengetahuan dan data, tidak semua bisa langsung didapatkan hanya dari kajian bacaan mengenai isi pembahasan yang akan dibangun. Adapun kaitan dengan metode kepustakaan, Margono dalam (Donny Saputra, 2017) membeli buku yang dianggap mengandung materi yang diperlukan, membaca

buku dipergustakaan, majalah, atau dapat melakukan pencarian informasi di internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

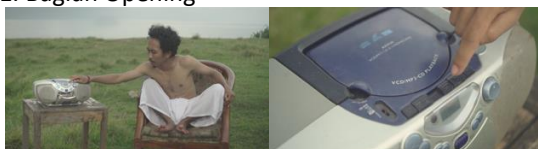
Proses editing pada penciptaan karya film “Hidden Dandelion” menerapkan konsep editing dimensi ritmis, yang terdiri dari dua jenis irama, internal dan eksternal. Teknik editing ritmis internal merupakan teknik editing yang mengatur hubungan shot antar durasi dan interval beserta potongan-potongan gambar pada suatu urutan film. Konsep irama internal memiliki ketekaitan dengan komposisi gambar, kecepatan dalam pemotongan adegan, dan serta pengaturan waktu. Sedangkan editing ritmis eksternal merupakan editing ritmis yang menghubungkan potongan-potongan gambar berdasarkan durasi ataupun teknik penyambungan gambar. Perpindahan dan perubahan gambar pada irama ini dipengaruhi oleh ritme musik yang mengiringinya, sehingga menciptakan suasana sinematik yang dinamis.

Berikut merupakan bagan alur tahapan cerita yang editor rangkai berdasarkan urutan scene yang telah dirangkai berkaitan dengan editing dimensi temporal, sebagai berikut :

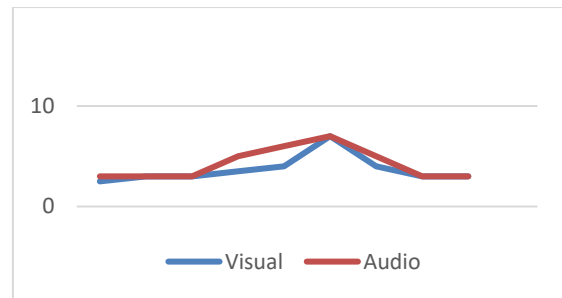


Gambar 1.1 Bagan Urutan Scene
[Sumber: Data Pribadi]

Penerapan Aspek Ritmis 1. Bagian Opening



Gambar 1.2 Scene 1 Film Hidden Dandelion
[Sumber: Magibung Studio]



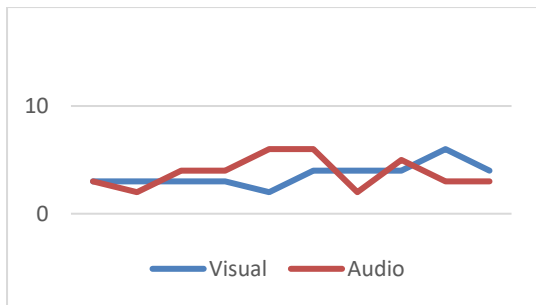
Gambar 1.3 Grafik Tempo Editing Bagian Opening
[Sumber: Data Pribadi]

Grafik di atas merupakan bentuk gambaran dari suasana ketegangan yang dibangun pada scene 1, bagian opening film. Pada bagian ini, editor menempatkan adegan pertama saat tokoh protagonis duduk di tengah sebuah hamparan hijau luas dengan durasi yang lama dan lambat. Kemudian perlahan setelah penari barongan masuk bersamaan dengan adegan protagonis menekan secara terus menerus tombol pada radio, editor menaikkan irama film secara visual dan gerakan yang terjadi untuk membangun ketegangan, semakin lama tempo pemotongan semakin cepat diiringi dengan musik dan audio. Bentuk pacing percepatan ini merupakan representasi dari pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara mengenai kegundahan dan pikiran dari tokoh protagonis merasa pikirannya sedang kalut walaupun berada di tempat sepi dan damai. Penggambaran menekan tombol-tombol pada radio menginterpretasikan keadaan seseorang yang sedang memikirkan masa sekarang (tombol play), masa lalu (tombol backward), dan masa depan (tombol forward) secara bolak-balik dan tak beraturan, sehingga membuat pikiran kalut, kusut. Hal ini merupakan bentuk penggambaran awal dari fase skizofrenia pada tokoh karena terbelenggu kalut akibat permainan pikirannya sendiri, mereka yang membuat diri mereka sendiri menderita.

2. Bagian Orientasi Masalah



Gambar 1.4 Scene 2 & 7 Film Hidden Dandelion
[Sumber: Magibung Studio]



Gambar 1.5 Grafik Tempo Editing Bagian Orientasi Masalah

[Sumber: Data Pribadi]

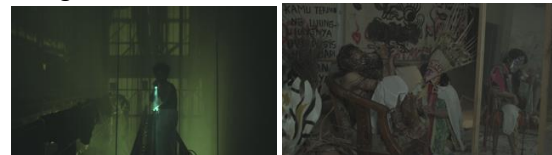
Grafik di atas merupakan bentuk gambaran dari suasana ketegangan yang dibangun pada scene 2,4,8,5,6A, dan 7, pada bagian orientasi masalah film. Teknik pengeditan ritmis yang terjadi pada awal bagian ini pada scene 2 pasar hingga scene 4 saat tokoh protagonis terlilit pita kaset dibawakan secara stabil. Pemotongan gambar pada adegan-adegan scene tersebut kebanyakan ditentukan berdasarkan aspek ritmis internal secara visual framesize serta gerak dari actor sebagai patokan penentu durasi pemotongan. Kedua scene tersebut merupakan penggambaran pengenalan masalah awal dari tokoh protagonis yang terlibat dengan beberapa tokoh khayalannya yaitu penari khayalan, serta pengadeganan terlilit pita kaset di dalam sebuah ruangan kosong sebagai representasi dari terjebak dalam pikiran sang tokoh yang kusut dan kacau.

Pada scene 8 tempo pacing yang terjadi yaitu irama menjadi menurun sedikit mengikuti pergerakan dari penari barongan. Pada scene ini tidak terlalu banyak terjadi pemotongan dalam penyusunan gambar. Memasuki urutan scene 5 dan 6A, ketegangan baik dari segi visual dan audio mulai naik dimana saat tokoh protagonis disentuh oleh penari khayalan. Kemudian adegan masuk kepada bagian tokoh utama berbicara pada dirinya sendiri dimana bentuk pacing yang terjadi dibuat selama 10-15 detik. Adapun aspek pemotongan yang terjadi ditentukan berdasarkan dari visual dan gerakan yang terjadi di dalam frame atau gambar.

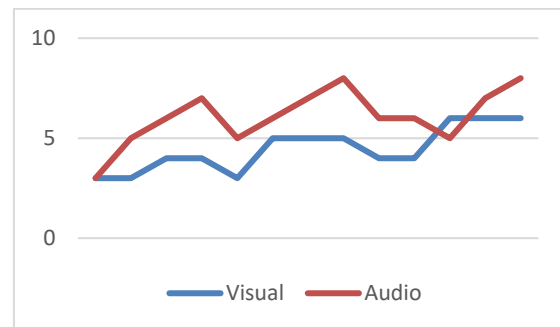
Scene 7 merupakan puncak dari bagian orientasi visual dimana tokoh protagonis terlihat berpindah tempat di sebuah pasar dan didatangi oleh para penari hitam. Adegan ini merupakan penggambaran dari fase masyarakat berstigma buruk terhadap tokoh Protagonis. Karakter penari hitam disini merupakan representasi orang-orang ataupun masyarakat yang menghantui dan menakuti sang tokoh utama. Bentuk ritme cutting yang diterapkan oleh editor pada scene ini mengikuti alur dari jalan cerita serta gerakan dari para tokoh yang ada. Secara berurutan, editor Menyusun gambar dari pengenalan 3 orang penari

hitam yang bermunculan satu persatu terlebih dahulu, lalu diikuti dengan shot dimana 3 penari tersebut semakin mendekat dan mencengkram tokoh protagonis. Pacing yang terjadi pada scene ini berada dari pemotongan stabil menuju cepat, stabil menjadi mencekam dan tegang.

3. Bagian Konflik



Gambar 1.6 Scene 6B & 6D Film Hidden Dandelion
[Sumber: Magibung Studio]



Gambar 1.7 Grafik Tempo Editing Bagian Konflik
[Sumber: Data Pribadi]

Berdasarkan grafik di atas pada tahapan konflik, ketegangan editing film yang dibangun semakin naik, tegang dan mencekam. Penerapan pacing yang dilakukan editor yaitu berfokus pada aspek ritmis eksternal durasi serta aspek ritmis internal frame size dan gerak gambar. Tempo dari pemotongan adegan shot yang ada bervariasi mulai dari 10- 20 detik per-adegannya. Pada bagian scene 6D adegan protagonis terlilit oleh pita kaset dan 6B saat protagonis sedang mengeksplor ruang kosong dengan sebuah cahaya senter, timing serta durasi shot yang disajikan dari editor terbilang stabil tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek, dengan didukung audio musik scoring yang masih secara pelan dan perlahan menaikkan tempo ketegangan. Pada scene 6B memanfaatkan unsur matchcut dari cahaya senter untuk menyambungkan gambar dari kedua shot di dalam scene ini. Memasuki urutan ketiga pada bagian scene 6C, suasana film dibuat mencekam melalui teknik editing double exposure (penggabungan dua gambar menjadi satu gambar, dengan salah satu gambarnya dibuat menjadi lebih transparan). Aspek ritmis pada adegan ini berfokus pada aspek internal gerak dan suara aktor di dalam adegan tersebut.

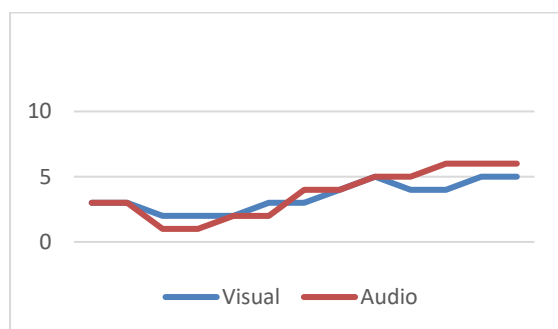
Memasuki adegan selanjutnya yang terdiri dari urutan scene 6C, 12C, 9, 12C, 13B, dan 13A,

protagonis digambarkan telah memasuki dunia khayalannya dan terjebak di dalamnya. Musik Scoring yang disajikan pada pembangunan adegan ini semakin meningkat dengan intens, membuat audiens yang menontonnya mendapatkan perasaan mencekam. Pemotongan yang terjadi pada bagian ini berdasarkan aspek ritmis pada bagian ini berfokus pada ritmis aspek internal gerak dari para tokoh dalam keputusan cutting durasi dalam proses editing. Memasuki bagian akhir konflik yang terdiri dari scene 22B, 10D, 17, dan 19, editor menerapkan teknik editing ritmis internal, frame size dan gerak untuk menentukan durasi lamanya dari sebuah cutting adegan. Pemotongan gambar yang terjadi pada tahap ini terhitung mulai dari 10 hingga 20 detik. Tempo yang disajikan secara visual dibuat stabil dengan perpaduan musik scoring suara violin.

4. Bagian Resolusi



Gambar 1.8 Scene 1 & 23 Film Hidden Dandelion
[Sumber: Magibung Studio]



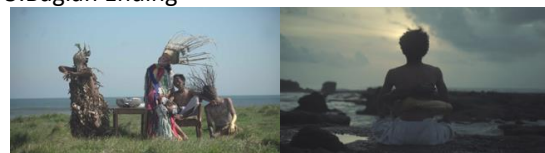
Gambar 1.9 Grafik Tempo Editing Bagian Resolusi
[Sumber: Data Pribadi]

Berdasarkan grafik di atas, ketegangan dalam film ini pada bagian resolusi dari aspek visual maupun audio disusun dengan tempo yang menurun melambat dan stabil khususnya pada adegan scene 9 saat protagonis keluar dari bathub, 24 saat tokoh protagonis melukis di kanvas sampai scene 21 adegan protagonis berada di depan proyektor. Penggambaran dari urutan scene tersebut merupakan representasi dari tokoh protagonis yang akhirnya menemukan solusi atas permasalahan yang terjadi sehingga ia merangkak keluar dari bathub tersebut, lalu menuangkan seluruh isi pikirannya pada sebuah kanvas putih kosong. Protagonis akhirnya berhasil berdamai dengan dirinya yang ditandai dengan dirinya yang menyentuh dahinya secara perlahan pada scene 21.

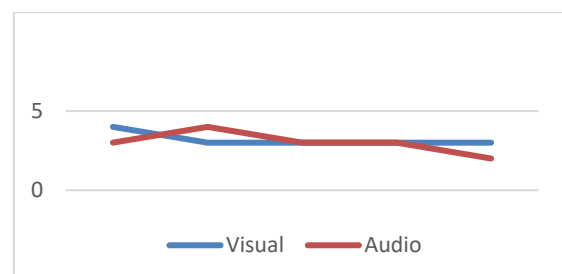
Pacing yang terjadi pada beberapa scene tersebut hampir keseluruhannya bertempo lambat dan stabil. Hal ini editor lakukan sebagai bentuk pendukung dan penegas dari adegan protagonis yang memasuki tahap resolusi setelah tempo yang bergejolak naik dan turun pada tahap konflik. Seperti contoh yang terjadi pada scene 24 saat tokoh menulis, beberapa pemotongan adegan diterapkan berdasarkan ritmis eksternal durasi, yang 1 shotnya bisa mencapai 10 hingga 30 detik lamanya. Adapun faktor secara ritmis internal yaitu mengikuti frame size dan tahapan pergerakan serta aktifitas yang dilakukan oleh para tokoh yang ada.

Selanjutnya pada adegan menari yang terdiri dari 10 scene dengan beberapa perulangan adegan di dalamnya namun dengan shot dan angle yang berbeda. Pada bagian ini pemotongan yang terjadi yaitu editor memanfaatkan editing temporal continuity dimana tokoh protagonis menari dengan kontinuitas tarian yang sama dengan latar tempat yang berpindah-pindah. Pacing yang editor terapkan pada tahapan 10 scene menari tersebut disusun secara tempo yang stabil, tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat. Dalam penerapan tersebut, teknik editing ritmis yang diterapkan yaitu ritmis eksternal durasi dan internal secara frame size dan gerak tubuh tokoh saat menari. Tujuan dari penerapan tersebut editor tujuannya sebagai penanda tokoh protagonis yang sudah bisa melanjutkan hidupnya dengan damai dan senang, memfokuskan adegan film pada shot-shot tarian tersebut.

5. Bagian Ending



Gambar 1.10 Scene 25A & 25B Film Hidden Dandelion
[Sumber: Magibung Studio]

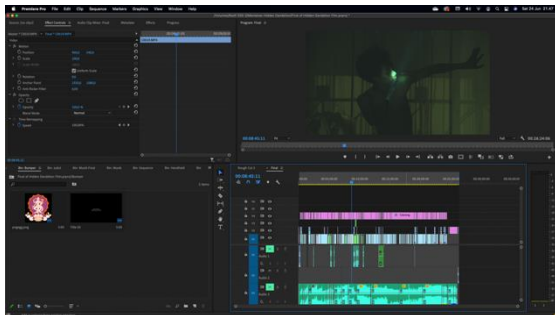


Gambar 1.11 Grafik Tempo Editing Bagian Resolusi
[Sumber: Data Pribadi]

Tahap bagian akhir atau ending, editor Menyusun adegan yang ada dengan tempo yang stabil dan tenang untuk mendukung suasana dan

pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dalam cerita film ini bahwa pada akhirnya sang tokoh utama protagonis telah berhasil melewati fase kekacauan dalam pikirannya sebelumnya, dan berhasil berdamai dengan dirinya dengan penanda akhir pasung yang terbawa oleh arus ombak, penari khayalan yang memeluknya, serta penari khayalan yang terlihat bercengkrama hangat dengan protagonis dengan tengah hamparan hijau luas. Pacing yang diterapkan pada bagian ini yaitu mengikuti teknik ritmis editing eksternal yang berfokus pada durasi untuk mempengaruhi suasana dan penyampaian cerita kepada audiens.

The Rule of Six



Gambar 1.12 Screenshot Timeline Editing Adobe Premiere

[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Berdasarkan pengaplikasian Konsep dari The Rule Of Six oleh Walter Murch pada editing film *Hidden Dandelion*, yang terdiri dari penerapan aspek editing ritmis irama internal (gerak, musik, dan frame size) maupun irama eksternal (durasi dan metode penyambungan gambar) memiliki peranan dan fungsi untuk mewujudkan kriteria ideal film berdasarkan enam elemen berikut : emosi, cerita, ritme momen, jejak mata, Bidang layer dua dimensi, serta ruang tiga dimensi. Salah satu contoh hasil yang didapatkan dari penerepan teknik editing ritmis sendiri, pemotongan gambar dengan tempo cepat akan memberikan efek yang menegangkan dan mencekam, atau pemotongan gambar dengan durasi yang lama dan lambat akan membuat suasana film menjadi melo dan sunyi. Pada film *Hidden Dandelion* permainan durasi berdasarkan tempo pemotongan gambar sangat berperan besar dalam penyampaian cerita serta bagaimana *mood* dari sebuah film akan digiring dan dibawakan dari awal hingga akhir.

SIMPULAN

Penerapan editing aspek dimensi ritmis pada film "*Hidden Dandelion*" terdiri dari dua irama, yaitu irama internal dan eksternal. Irama tersebut ditujukan untuk mengatur panjang pendeknya

sebuah durasi shot pada film. Irama Internal merupakan irama yang dibentuk berdasarkan Frame size atau Type of Shot, Gerak (Pertistiwa yang terjadi dalam sebuah shot, gerak subjek, gerak kamera, gerak kombinasi subjek dan kamera), dan Suara (dialog, efek, musik). Irama Eksternal merupakan irama yang dihasilkan oleh penyambungan dari 2 shot atau lebih yang dipengaruhi oleh Durasi Shot, dan Metode Penyambungan dalam editing. Kedua jenis irama tersebut digunakan pada setiap scene yang ada pada *Hidden Dandelion*. Hasil penerapan teknik editing ritmis pada film *Hidden Dandelion* memiliki efek yang bervariasi, baik mendukung suasana film menjadi tegang dan mencekam ataupun sunyi dan sepi berdasarkan tempo dan irama yang ditentukan oleh editor. Adapun penerapan unsur The Rule of six yang terdiri dari, cerita, emosi, ritme momen, jejak mata, Bidang layer dua dimensi, serta ruang tiga dimensi. Unsur ini digunakan sebagai panduan kriteria editor dalam mengedit film menggunakan teknik editing dimensi ritmis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Sugiharto, Ranang & Wibawa, Amin. 2019. *Editing Film, Televisi, dan Animasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ali Mursid, Muhammad & Manesah, Dani. 2020. *Teori Pengantar Film*. Sleman : Deepublisher
- Chandler, Gael. 2009. *Film Editing : Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know*. United States : Michael Wiese Production
- Donny Saputra, Muhammad. 2017. *Penerapan Ritmik Editing Untuk Memperkuat Ketegangan Pada Film "Gering"*. Bali. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Giarda, Wayan Ken, Desak Putu Yogi, dan Hari Kayana Putra. 2022. *Penerapan Dimensi Editing Ritmis Dengan Konsep Realisme Dalam "Film Suruh Ayu"*, Vol.02 No.02, pp 78-82
- Murch, Walter. 2001. *In The Blink Of Eye*. United State. Sweden : Lanterna Magica
- Rizky Achmad Fadil, I Nyoman Payuyasa, I Made Denny Chrisna. 2022. *Membangun Nuansa Dramatis Melalui Rhythmic Editing Dalam Film "Bukan Kupu-Kupu Malam"*, Vol.02 No.02, pp. 64-68
- Sumarno, Marselli. 2017. *Apresiasi Film*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan