

TEKNIK RITMIS DAN SPASIAL UNTUK MEMBANGUN EMOSI KARAKTER PEMERAN PADA FILM “GENISMARA”

I Putu Andika Arya Pratama¹, I Ketut Buda², I Nyoman Payuyasa³

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: disvuck@gmail.com¹, ketutbuda@isi-dps.ac.id², payuyasa@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : August, 2021

Accepted : August, 2021

Publish online : August 2021

A B S T R A C T

The phenomenon of pregnancy out of wedlock spreads because the association among teenagers today can be said to be concerning because of the proliferation of promiscuity which has an impact on the behavior of free sex. This results in the emotions of the perpetrator or in this case the couple outside of marriage being unbalanced, due to their young age. This can be dangerous if emotions are able to express or display behavior in accordance with what feelings he is experiencing. The editing concept that will be applied is to build the emotions of the cast's characters by applying rhythmic and spatial aspects of editing techniques in the film entitled "Genismara". The process of creating this film through various methods, the first is a data search method by observing film works with the application of rhythmic and spatial techniques, the second is documentation of books, journals, theses. This is done to find out the sound or understanding of rhythmic and spatial techniques, after which it is continued with the method of creation, namely pre-production, production and post-production. This method is carried out to apply or implement rhythmic and spatial techniques. The results of the application of rhythmic and spatial techniques are, the two techniques have different ways of applying, the rhythmic aspect is the aspect that is able to control the length of the duration of a shot in other words emphasizing a moment, while spatial is manipulating the dimensions of the shot, when the two techniques are combined and matched. the scene scene 5, scene 7 scene 8 scene 14, scene 15, scene 16, scene 17, scene 20, scene 21, scene 22, scene 23 will generate or embody an emotion that build emotional character actor like tranquility, doubts and Fright.

Key words : Rhythmic, Spatial, Emotion, Genismara

ABSTRAK

Fenomena hamil diluar nikah merebak dikarenakan pergaulan dikalangan remaja saat ini bisa dikatakan memprihatinkan dikarenakan maraknya pergaulan bebas yang berdampak pada perilaku hubungan seks bebas. Hal ini mengakibatkan emosi dari pelaku atau dalam hal ini pasangan diluar nikah menjadi tidak seimbang, dikarenakan umur mereka yang masih muda. Hal ini dapat berbahaya jika emosi mampu mengekspresikan atau menampilkan tingkah laku sesuai dengan perasaan apa yang ia alami. Konsep editing yang akan diterapkan adalah membangun emosi karakter pemeran dengan menerapkan teknik editing aspek ritmis dan spasial pada film yang berjudul "Genismara". Proses penciptaan film ini melalui berbagai metode, yang pertama adalah metode pencarian data dengan observasi film karya dengan penerapan teknik ritmis dan spasial yang kedua adalah dokumentasi buku, jurnal, skripsi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bunyi ataupun pengertian teknik ritmis dan spasial setelah itu dilanjutkan metode penciptaan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi metode ini dilakukan untuk menerapkan atau mengimplementasikan teknik ritmis dan spasial. Hasil dari penerapan teknik ritmis dan spasial adalah, kedua teknik tersebut memiliki cara penerapan yang berbeda – beda, aspek ritmis adalah aspek yang mampu mengontrol panjang durasi sebuah *shot* dengan kata lain menekankan suatu momen, sedangkan spasial adalah memanipulasi dimensi *shot*, ketika dua teknik tersebut dipadupadankan pada *scene scene 5, scene 7, scene 8, scene 14, scene 15, scene 16, scene 17, scene 20, scene 21, scene 22, scene 23* akan menghasilkan atau mewujudkan suatu emosi yaitu membangun emosi karakter pemeran seperti ketenangan, keraguan dan ketakutan.

Kata Kunci: Ritmis, Spasial, Emosi, Genismara

PENDAHULUAN

Fenomena hamil diluar nikah merebak dikarenakan pergaulan dikalangan remaja saat ini bisa dikatakan memprihatinkan dikarenakan maraknya pergaulan bebas yang berdampak pada perilaku hubungan seks bebas. Banyak anak – anak remaja melakukan hal – hal yang dianggap belum pantas untuk anak se-umur mereka, dikarenakan pernikahan hamil diluar nikah merupakan pernikahan yang dilandasi karena keterpaksaan, dan dari segi kematangan dalam membangun rumah tangga dikarenakan mereka belum siap bekerja dan masih bergantung dari orang tua. Untuk merealisasikan cerita ini adalah film harus melalui beberapa tahapan sebelum menghasilkan karya film yang dapat ditonton oleh setiap orang, salah satunya adalah tahapan penyuntingan gambar.

Penyunting gambar dituntut untuk memiliki kesadaran tentang penceritaan yang kuat, yang akhirnya dapat menimbulkan ide yang lebih kreatif

dalam penyusunan *shot*. Peran editor juga sangat penting untuk membangun dramatisasi khususnya emosi pemeran yang akhirnya tersampaikan kepada penonton, dikarenakan konsep film dualisme, yaitu ajaran filsafat yang menyatakan realitas itu terdiri dari pandangan anatara dua substansi, yakni jiwa dan raga yang sangat bertolak belakang, maka dari itu penulis sebagai penyunting gambar diharuskan untuk mampu menyampaikan emosi jiwa yang bertolak belakang antara dua karakter dalam film "Genismara". Membangun emosi dalam film tidak hanya mengandalkan cerita, naskah atau unsur naratif akan tetapi membangun emosi dalam film juga dibantu oleh unsur dramatik khususnya sinematik seperti penyuntingan gambar. Agar mampu menyusun *shot* yang berkesinambungan diperlukan sebuah teknik khusus bagi seorang penyunting gambar dalam pembuatan film yakni, teknik aspek ritmik dan aspek spasial.

Aspek ritmik sendiri dalam pengertiannya salah satu teknik untuk mengontrol panjang

pendeknya (durasi) sebuah *shot*, durasi sebuah *shot* harus sesuai dengan tuntutan naratif serta estetika. Teknik ini penulis terapkan untuk menyajikan tempo antara drama dan *thriller* sendiri, ketika *sequence* adegan masih kuat drama, penulis menggunakan ritme editing yang lambat dan tidak terlalu cepat, hal ini dilakukan untuk memvisualisasikan serta membangun emosi ketenangan pada karakter pemeran pada film *genismara* dan tersampaikan kepada penonton, sebaliknya ketika *sequence* sudah beralih ke *thriller*, penulis menerapkan ritme editing yang sangat cepat, hal ini bertujuan untuk memvisualisasikan dan membangun emosi karakter pemeran yaitu ketakutan agar tersampaikan dan dirasakan oleh penonton. Kemudian aspek yang kedua yaitu aspek spasial yang mana aspek spasial adalah teknik editing guna untuk memanipulasi ruang, teknik ini dikembangkan oleh sineas rusia yang bernama Lev Kuleshov. Efek ini mampu menimbulkan makna yang berbeda jika dihubungkan dengan *shot* yang berbeda, teknik ini penulis terapkan guna untuk

METODE PENCIPTAAN

Guna Mewujudkan suatu karya film, penulis melakukan metode penciptaan yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, pascaproduksi. Berikut penjelasan lebih lanjut tentang tiga tahapan tersebut.

1. Tahapan pra produksi adalah tahapan penulis mulai mencari pembentukan konsep serta teknik sesuai dengan ide yang diangkat pada film "*Genismara*" yaitu tentang fenomena hamil diluar nikah yang sangat erat kaitannya dengan dualisme emosi karakter yang mempunyai tujuan serta keadaan emosional yang berbeda – beda, maka itu penulis sebagai penyunting gambar akhirnya menemukan konsep yaitu untuk membangun emosi karakter pemeran dengan menggunakan teknik ritmis dan spasial. Kedua teknik ini pun kemudian dikaji lagi untuk mengetahui bagaimana pengertian secara ilmiah serta penerapannya pada suatu karya film, metode yang penulis lakukan untuk mengetahui dua teknik ini adalah riset pustaka atau dokumentasi yaitu metode dengan mengkaji buku, jurnal, serta skripsi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui data – data penting tentang pengertian tentang teknik ritmis dan spasial, serta mengetahui bagaimana kedua teknik tersebut diterapkan pada suatu karya film untuk dijadikan pebanding ataupun referensi bagi penulis. Setelah mengemukakan konsep serta teknik kepada kelompok, akan dilakukan *breakdown* naskah, proses ini adalah proses dalam suatu kelompok terjadi kesatuan visi, yang mana dengan dilakukannya *breakdown* scene ini sutradara,

menekankan serta membangun emosi karakter tanpa didukung dengan aspek naratif seperti cerita dan dialog, serta mampu mengecoh emosi dari penonton.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis menerapkan teknik editing ritmis dan spasial pada film berjudul "*Genismara*". Film ini bergenre drama dan thriller yang bertujuan untuk memperkuat penceritaan sehingga penonton mampu merasakan serta mendapatkan pesan tentang bagaimana keadaan kedua remaja tentang kehamilan si perempuan yang akhirnya berencana untuk mengakhiri hidup bersama, tetapi tujuannya tersebut terhalang ketika karakter perempuan mulai berpikir kembali untuk bunuh diri, maraknya fenomena ini yang terjadi di masyarakat, menjadikan penulis untuk memilih konsep dan teknis tersebut di dalam film "*Genismara*"

penulis naskah, penata gambar, penyunting gambar, penata suara, penata artistik bisa membayangkan bagaimana penerapan teknik mereka masing masing bisa saling mempengaruhi satu sama lain serta agar timbul satu tujuan yang sama pada film "*Genismara*" yaitu bagaimana untuk mendukung penceritaan karakter Bima dan Aura.

2. Tahapan Produksi, penulis sebagai penyunting gambar juga melakukan kegiatan berdiskusi dengan sutradara dan penata gambar guna untuk mendiskusikan perihal bagaimana *shot* ini dirancang ketika proses pasca produksi apakah scene satu dengan lainnya bisa disambung dengan teknik *cut* yang bagaimana agar timbul kesinambungan antara *scene* ataupun *shot*. Selain itu penyunting gambar juga berdiskusi perihal pengambilan gambar guna untuk mendukung beberapa teknik yang penyunting gambar terapkan.

3. Tahapan pascaproduksi adalah tahapan dimana penyunting gambar menyelesaikan tugasnya mulai dari offline editing yaitu *sinkronisasi*, *selection shot*, *assembly*, *rough cut*, *picture lock*, pada tahapan *offline editing* ini penulis sebagai penyunting gambar mulai merangkai atau menyusun suatu *shot* agar terciptanya rangkaian penceritaan sesuai dengan naskah yang sudah ada, kemudian pada tahapan *assembly* penyunting gambar mulai bisa memikirkan teknik editing atau pemotongan gambar sesuai dengan teknik yang digunakan yaitu teknis ritmis, pada tahapan ini penyunting mulai memilih *shot* serta memainkan durasi *shot* tersebut kemudian diulang kembali menciptakan percepatan ataupun *pace*

film sesuai dengan kebutuhan dari penyunting gambar, yaitu ketika menciptakan atau membangun emosi ketenangan akan menerapkan durasi *shot* yang panjang dan menciptakan *pace* yang lambat, sebaliknya ketika membangun emosi ketakutan akan menerapkan durasi *shot* yang pendek dan menciptakan *pace* yang sangat cepat, hal ini juga didukung oleh pernyataan dari David Bordwell pada buku *Film Art : an Introduce* yang mengatakan bahwa pembuat film akan menggunakan durasi *shot* untuk menekankan satu momen tertentu, momen yang penulis tekankan disini adalah keadaan emosi kedua karakter. Selain ritmis penyunting gambar juga menggunakan teknik spasial yaitu mempermainkan dimensi *shot* yang berbeda – beda, pada tahapan ini juga penulis mulai memasukan beberapa *shot* yang tidak saling berhubungan atau *scene* yang berbeda – beda guna menciptakan makna tertentu, serta dengan penerapan dimensi *shot* yang berbeda – beda mampu mempermainkan emosi dari penonton itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan konsep karya pada film “Genismara” dibedah beberapa *scene* yang menjelaskan tentang penerapan teknik editing aspek ritmis dan spasial guna membangun emosi karakter. Penggunaan Aspek ritmis bertujuan untuk mengontrol panjang pendek setiap *shot*. Aspek spasial merupakan aspek yang memungkinkan sineas untuk memanipulasi ruang dimensi *shot*. Kedua teknik ini dipadupadankan guna untuk membantu membangun emosi karakter pada film “Genismara”. Dalam Film “Genismara” terdapat beberapa *scene* yang menggunakan penerapan editing aspek ritmis dan spasial penerapan aspek ritmis dan spasial digunakan untuk membangun emosi karakter, ada beberapa emosi karakter yang ditampilkan ada film ini yaitu, ketenangan, ketegangan, keraguan, dan ketakutan, beberapa *scene* yang menerapkan aspek ritmis dan spasial yaitu, *scene* 5, *scene* 7, *scene* 8, *scene* 14, *scene* 15, *scene* 16, *scene* 17, *scene* 20, *scene* 21, *scene* 22, *scene* 23 yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Scene 4



Gambar 1 *Scene* 4 Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Pada *scene* 4 ini menjelaskan Bima dan Aura berjalan ditengah hutan menuju rumah tua yang berada di dalam hutan, adegan *scene* ini masih berada pada fase tenang dimana Aura menanyakan Bima tentang alasan mereka berdua berjalan kearah hutan. Penerapan aspek ritmis terjadi pada *scene* ini dimana penggunaan *timing* atau durasi *shot* yang sangat panjang dan menghasilkan *pace* yang sangat lambat, sesuai dengan kebutuhan *shot* yang menunjang keadaan emosi kedua karakter. Penggunaan durasi *shot* atau *timing* yang sangat panjang dan menimbulkan *pace* yang lambat dapat mengartikan bahwa emosi karakter pada *scene* ini masih tenang. Teknis ritmis sendiri mampu memvisualisasikan ketenangan dalam *shot* ini, tanpa perpindahan *shot* yang banyak dan terburu – buru. Pengertian di atas didukung oleh pernyataan David Bordwell dalam bukunya berjudul *The Film of Art : Introduce* mengatakan bahwa pembuat film akan menggunakan durasi *shot* untuk menekankan satu momen tertentu.

2. Scene 5



Gambar 2 *Scene* 5 Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Pada *Scene* 5 ini menjelaskan tentang Bima dan Aura yang sudah tiba di rumah tua yang berada di dalam hutan. Rumah tua ini merupakan rumah tua yang dijadikan tempat Bima dan Aura untuk mengakhiri hidupnya. Pada *scene* 5 ini menggunakan aspek ritmis dalam editing, berupa penerapan *timing* yaitu mengatur durasi *shot* yang ditampilkan khususnya pada *scene* ini, dengan penggunaan *timing* yang tidak terlalu cepat menghasilkan *pace* film yang sangat lambat. Penggunaan aspek ritmis pada *scene* 5 ini digunakan untuk menekankan suatu momen yaitu momen ketenangan antara karakter Aura dan Bima di karenakan pada *scene* 5 emosi Aura dan Bima masih stabil. Selain penggunaan ritmis terutama *timing* pada *scene* ini, penyunting juga menerapkan aspek spasial pada *scene* ini, perlu diketahui penggunaan aspek spasial ini adalah untuk memanipulasi ruang terutama ruang dimensi. Hal ini digunakan untuk menggunakan sebuah *shot* yang sama mampu menimbulkan efek yang berbeda jika digabungkan dengan *shot* yang berbeda, efek yang ditimbulkan dengan penerapan teknik spasial ini adalah emosi keraguan yang dirasakan oleh karakter Aura. Pada adegan ini menceritakan tentang Aura yang mulai bimbang dengan ajakan Bima untuk bunuh diri akhirnya dia pun melihat foto dia bersama

kedua orang tuanya. Dalam proses guna untuk mencapai teknik ini perlu dilakukan diskusi antara sutradara dan DOP seperti pada scene 5 ini penyunting gambar, sutradara dan penata kamera berdiskusi untuk mencapai atau berhasil menerapkan teknik ini, akhirnya terdapat opsi pengambilan shot tali, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses editing, dalam proses editing shot ini disusun secara bergantian di awal shot digunakan shot master sebagai perpindahan shot adegan awal, kemudian berpindah ke shot foto Aura Bersama keluarga kemudian berpindah ke shot tali simpul yang bergantung kemudian akhirnya berubah ke shot Aura yang sedang dimarahi oleh kedua orang tuanya. Penerapan aspek spasial pada adegan ini ingin menyampaikan bahwa hanya dengan pergantian shot yang berulang dan shot yang tidak ada pada satu dimensi yang sama mampu menyampaikan pesan yang sangat kuat, pernyataan ini didukung oleh Les Kulesov yang mengatakan bahwa menggunakan sebuah shot yang sama mampu menimbulkan efek dan makna yang berbeda jika digabungkan dengan shot yang berbeda. Pada adegan ini penyunting gambar ingin menampilkan keraguan Aura dikarenakan keinginannya bunuh diri masih sangat bertentangan dikarenakan kedua orang tuanya, maka dari itu penggunaan spasial menurut penyunting gambar sangat cocok untuk menyampaikan pesan ini. Penerapan aspek ritmis dan spasial dalam scene ini bertujuan untuk menekankan emosi pemeran, pada awal scene 5 penerapan ritmis dengan pace yang lambat mengartikan bahwa kedua pemeran memiliki emosi yang stabil, kemudian penerapan aspek spasial dalam scene ini untuk menekankan bagaimana perasaan karakter Aura bimbang tanpa dialog hanya dengan pergantian gambar yang berada di dimensi atau ruang yang berbeda. Kedua teknik ini diterapkan untuk mendukung pembangunan emosi karakter Bima dan Aura agar kedua emosi karakter ini dapat tersampaikan ataupun dirasakan oleh penonton.

3. Scene 7



Gambar 3 Scene 7 Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Pada Scene 7 ini menceritakan tentang Bima dan Aura yang sudah menaiki kursi dan mulai memasang tali simpul di dalam kepalanya yang menandakan bahwa Bima dan Aura ingin bunuh diri, tetapi pada scene ini akhirnya Aura memiliki keraguan dan akhirnya melepaskan tali tersebut pada kepalanya pada scene ini penyunting gambar

juga menerapkan teknik spasial. Teknik spasial menerapkan *shot* yang berada di dimensi yang berbeda, pernyataan ini didukung oleh Les Kulesov yang mengatakan bahwa menggunakan sebuah shot yang sama mampu menimbulkan efek dan makna yang berbeda jika digabungkan dengan shot yang berbeda. Penerapan aspek spasial pada scene ini bertujuan agar walaupun scene tersebut tidak terdapat dialog secara jelas hanya ekspresi karakter, tetapi dengan perpindahan *shot* dengan teknik spasial mampu menggambarkan bagaimana emosi Aura yang begitu bimbang untuk melakukan aksi bunuh diri tersampaikan kepada penonton. Selain penggunaan aspek spasial pada scene ini tetapi penulis juga akhirnya mulai memainkan aspek ritmis pada scene ini, penerapan aspek ritmis ini juga didukung oleh penggunaan timing yang pendek yang akhirnya menghasilkan pace yang sangat cepat pada film ini, alasan penyunting mulai menaikkan pace dalam scene ini adalah keadaan kedua karakter akhirnya bergejolak, sebelumnya kedua karakter ini masih dalam keadaan yang tenang, hal ini akhirnya mampu menampilkan secara visual bagaimana perubahan emosi kedua karakter ini yang akhirnya tersampaikan kepada penonton dengan teknik ritmis ini. Pada Scene 7 terjadi perpaduan antara aspek ritmis dan spasial, aspek ritmis sendiri digunakan untuk memberikan tensi kepada penonton sendiri sehingga penonton juga dapat merasakan bagaimana perasaan yang dirasakan oleh pemeran yaitu ketegangan serta ketakutan, kemudian penggunaan aspek spasial dalam scene ini untuk merepresentasikan bagaimana karakter Aura yang mulai bimbang dengan keputusannya dia dengan memvisualisasikan beberapa shot atau gambar yang berada di dimensi yang berbeda. Penerapan teknik ini digunakan untuk mendukung emosi karakter aura yaitu kebimbangan dengan menerapkan teknik spasial yaitu memanipulasi dimensi shot, kemudian penerapan ritmis sendiri untuk mendukung emosi dari karakter Bima yang marah dan karakter Aura yang ketakutan.

4. Scene 8



Gambar 4 Scene 8 Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Pada Scene 8 menceritakan tentang Aura berlari kesusahannya sembari memegang perutnya pada scene ini

penyunting menggunakan aspek ritmis yaitu timing, penerapannya adalah penyunting mempendek timing shot yang menghasilkan pace yang cepat, hal ini penulis terapkan untuk memvisualkan bagaimana emosi karakter Aura yang sedang lari ketakutan, menurut David Bordwell pada buku berjudul *Film Art : an Introduce*, mengatakan bahwa pembuat film akan menggunakan durasi shot untuk menekankan satu momen tertentu. Penggunaan aspek ritmis timing ini mampu menyampaikan emosi karakter Aura kepada penonton. Penerapan ritmis sangat kental dalam scene ini, penulis menerapkan aspek ritmis dengan pace yang sangat cepat pada scene ini untuk menyampaikan bagaimana rasa emosi Aura yaitu ketakutan agar penonton juga bisa merasakan dan dapat mengetahui bagaimana emosi yang dirasakan oleh Aura itu sendiri.

5. *Scene 14,15,16,17*



Gambar 5 *Scene 14,15,16,17* Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Pada *Scene 14,15,16,17* merupakan scene dengan tensi adegan yang sudah mulai naik, penerapan aspek ritmis dan spasial dalam scene ini membutuhkan penggabungan beberapa scene. Penggabungan ini dilakukan untuk menunjang penerapan aspek ritmis dan spasial, guna membangun emosi karakter yang akan tersampaikan kepada penonton. Scene ini menceritakan Bima mulai mengejar Aura, kemudian Bima akhirnya mulai merasakan kehadiran Aura di dekatnya dan yakin bahwa dia sudah menemukan Aura, tetapi ternyata tidak. Pada scene ini penulis mulai mengkombinasikan atau memadupadankan antara aspek ritmis dan spasial, penyunting tetap memainkan timing shot yang pendek menghasilkan pace yang sangat cepat guna memvisualkan emosi antara kedua karakter yakni Bima yang sedang memuncak amarahnya mencari Aura dan Aura yang sedang ketakutan. Kemudian aspek spasial menggabungkan kedua shot Bima dan Aura, akhirnya kedua lokasi Bima Aura yang berbeda tetapi dengan perpindahan shot dengan dukungan aspek spasial mampu mengecoh penonton bahwa Aura dan Bima dilokasi yang sama pernyataan ini juga didukung oleh Jess Fiest pada buku *Teori Kepribadian* yang menjelaskan tidak ada dua kejadian yang benar benar sama, namun kita melihat kejadian – kejadian serupa sedemikian rupa sehingga dipersepsikan dengan suatu yang sama. Perpaduan antara kedua aspek tersebut akhirnya mampu

menyampaikan bagaimana emosi kedua karakter tersebut kepada penonton. Penerapan aspek ritmis dan spasial terjadi pada scene ini. Scene ini juga membutuhkan perpindahan antara beberapa scene untuk menciptakan atau menunjang penggunaan aspek ritmis serta spasial, penggunaan kedua aspek ini tidak lepas dari fungsi serta pesan yang ingin disampaikan oleh penulis, yaitu untuk merepresentasikan atau memvisualkan bagaimana perasaan ketakutan yang sedang dialami oleh pemeran.

6. *Scene 20,21,22,23*



Gambar 6 *Scene 20,21,22,23* Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Scene ini menceritakan Aura bersembunyi dibalik pohon kemudian ketika mendengar suara dari balik pohon dia pun panik dan berusaha bangun tetapi tidak kuat dan akhirnya membuat suara, suara tersebut akhirnya didengar oleh Bima yang akhirnya berjalan menuju asal suara tetapi ketika kesana Bima pun tidak melihat apa. Adegan pada scene ini juga menerapkan perpaduan antara beberapa scene yang digabungkan secara acak dan tidak runtut, alasan penggunaan scene yang terasa dibolak balik adalah untuk mendukung tercapainya penerapan aspek ritmis dan spasial, guna untuk menekankan emosi pemeran kepada penonton. Pada scene ini menerapkan perpadu antara aspek ritmis dan spasial. Aspek ritmis sendiri untuk mendukung emosi karakter Aura yang sedang ketakutan bahwa lokasi persembunyiannya sudah diketahui dan dengan bantuan teknik ritmis ini mampu menyampaikan bagaimana emosi karakter pada penonton sesuai dengan pernyataan David Bordwell dalam bukunya berjudul *Film Art : An Introduce* mengatakan bahwa pembuat film akan menggunakan durasi shot untuk menekankan satu momen tertentu., kemudian teknis ritmis ini juga dipadupadankan dengan aspek spasial sebenarnya kedua shot Aura dan Bima tersebut di ambil dari dimensi yang berbeda yang dimaksud adalah dilokasi yang berbeda akan tetapi dengan bantuan aspek spasial mampu membuat seolah olah bahwa Bima dan Aura sangat dekat, menurut Jess Fiest pada buku *Teori Kepribadian* menjelaskan tentang tidak ada dua kejadian yang benar benar sama, namun kita melihat kejadian – kejadian serupa sedemikian rupa sehingga dipersepsikan dengan suatu yang sama. Aspek spasial ini mampu menyajikan emosi Aura dan Bima dan emosi tersebut juga akan di dapatkan oleh penonton.

Sama seperti sebelumnya penerapan aspek ritmis dan spasial juga harus ditunjang dengan penggunaan beberapa scene yang berada pada sequence ini, agar terciptanya serta mendukung atau suasana ketakutan yang dirasakan oleh penonton, serta untuk mendukung penerapan aspek ritmis dan spasial itu sendiri.

7. Scene 27 & 28



Gambar 5 Scene 27 & 28 Film Genismara
Sumber: Gapaicita Film. 2021

Scene ini menceritakan tentang Bima gagal mengejar dan ingin membunuh Aura, Bima kemudian kembali ke rumah tua didalam hutan guna untuk menyelesaikan misi dia, yaitu bunuh diri. Scene ini memerlukan penggabungan dua scene yaitu scene 27 dan scene 28 untuk merealisasikan teknik spasial. Scene ini menggunakan teknik editing spasial yaitu menggunakan beberapa shot yang berbeda, hal ini bertujuan untuk menyampaikan emosi dan perasaan yang sampai ke penonton hal ini sesuai dengan yang di katakana oleh penemu dari teknik ini yaitu Lev Kulesov yang mengatakan menggunakan sebuah shot yang sama mampu menimbulkan efek dan makna yang berbeda jika digabungkan dengan shot yang berbeda. Penggabungan beberapa shot yang berbeda ini memungkinkan agar penonton bisa mengetahui alasan Bima yakin untuk menakhiri hidupnya dikarenakan masa kecil yang tidak bahagia. Teknik spasial memungkinkan penyunting untuk menggabungkan kedua shot dengan dimensi berbeda yang mampu akhirnya menyampaikan pesan emosi kepada penonton.

SIMPULAN

Aspek ritmis merupakan teknik untuk mengontrol panjang pendek durasi shot yang akan menghasilkan pace atau kecepatan pada film, sedangkan aspek spasial merupakan aspek yang digunakan untuk memanipulasi ruang dimensi shot, walaupun kedua teknik tersebut memiliki cara penerapan dan hasil yang berbeda, akan tetapi pada film "Genismara" kedua teknik tersebut dijadikan pendukung pada teori serta konsep penulis sebagai penyunting gambar untuk membangun emosi karakter pemeran, seperti ketenangan, keraguan, ketakutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diziato, Fitro. 2019. *"Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek 'Lila'"*. Yogyakarta. Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Jess. Feist. 2014. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms*. Oxford: Focal Press
- Rahman, Fathur. 2020. *Pendekatan Spasial Dan Temporal Continuity Dengan Konsep Continuity Editing Film Fiksi "Megatruth"*. Yogyakarta. Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Sugihartono, Ranang. 2019. *Editing Film, Televisi dan Animasi*. Jakarta: Graha Ilmu
- Yasa, I Made Angga wicaksana. 2020. *"Penerapan aspek ritmis dalam membangun film 'Ego'"*. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Bordwell, David. 2008. *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill. New York
- Wibawa, Amin. 2019. *Editing Film, Televisi, dan Animasi*. Graha Ilmu. Daerah Istimewa Yogyakarta