

MEMPERKUAT TANGGA DRAMATIK FILM “SENANG BERTEMU DENGANMU” MELALUI PENERAPAN *EDITING* ASPEK RITMIK

I Gusti Ngurah Agung Jaya Pangestu Suastika¹, Nyoman Lia Susanthi², Gede Basuyoga Prabhawita³

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: agunggjaya@gmail.com¹, liasusanthi@isi-dps.ac.id², basuyogaprabhawita@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 fictional film entitled “Senang Bertemu Denganmu” describe the inner conflict of a young man after getting to know someone without an encounter. The young man also got several answers to questions that he had not known throughout his life. The inner conflict is illustrated by the graphic of Hudson's story. There are 6 acts in the graphic so the editor must be able to adjust the rhythm in each scene to strengthen the dramatic ladder of the film. The formulation of the problem that arises is how to apply the rhythmic aspect of editing to strengthen the dramatic ladder of the film “Senang Bertemu Denganmu”. The purpose of this creation is to find out the application of editing theory, especially the rhythmic aspect to strengthen the dramatic ladder in the film. Theoretically, this creation can provide benefits in the form of insight in applying rhythmic aspect editing to a film work. In this creation, a data collection method in the form of observation was carried out by reviewing several film and library research. The method of creation of course through the stages of pre-production, production and post-production. The theory of rhythmic aspect of editing is the main theory used. This theory allows the editor to set the length of the short duration of a shot. The editor uses the duration of the shot to emphasize a certain moment so that the information in a shot can be conveyed properly to the audience. This theory is supported by timing and pacing theory. The results of the application of rhythmic aspect editing are found in 9 scenes which are divided into each round of the film. The editing rhythm gives a deeper impact to the characters in the film. When the character feels lonely, it is described with a slow rhythm to emphasize the inner conflict that is being experienced. On the other hand, when the character is experiencing anxiety, the cutting and moving shots quickly is done to impress the character's emotional leap. With various shot durations, the rhythm of editing from the introduction to the end can help to strengthen the dramatic ladder in the film.

Key words : film, editing, dramatic, rhythmic

ABSTRAK

Film fiksi berjudul “Senang Bertemu Denganmu” menggambarkan konflik batin seorang pemuda setelah mengenal seseorang tanpa sebuah pertemuan. Pemuda tersebut juga mendapatkan beberapa jawaban atas persoalan yang selama hidupnya tidak ia ketahui. Konflik batin tersebut digambarkan dengan grafik cerita Hudson. Terdapat 6 babak dalam grafik sehingga editor harus mampu mengatur ritme pada tiap scene untuk memperkuat tangga dramatik film. Adapun rumusan masalah yang timbul adalah bagaimana penerapan editing aspek ritmik untuk memperkuat tangga dramatik film “Senang Bertemu Denganmu”. Tujuan dari penciptaan ini untuk mengetahui penerapan teori editing khususnya aspek ritmik guna memperkuat tangga dramatik dalam film. Secara teoritis, penciptaan ini dapat memberikan manfaat berupa wawasan dalam menerapkan editing aspek ritmik pada karya film. Pada penciptaan ini, dilakukan metode pengambilan data berupa observasi dengan mengkaji beberapa karya film dan riset kepustakaan. Metode penciptaan tentunya melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Teori editing aspek ritmik menjadi teori utama yang digunakan. Teori ini memungkinkan editor untuk mengatur panjang pendeknya durasi sebuah shot. Editor menggunakan durasi shot untuk menekankan satu momen tertentu sehingga informasi dalam sebuah shot dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Teori ini didukung dengan teori timing dan pacing. Hasil dari penerapan editing aspek ritmik terdapat pada 9 scene yang terbagi dalam setiap babak film. Ritme editing memberikan impact yang lebih dalam kepada tokoh dalam film. Saat tokoh merasa kesepian, digambarkan dengan ritme yang lambat untuk menegaskan konflik batin yang dialami. Sebaliknya, saat tokoh mengalami kegelisahan, permainan cutting dan perpindahan shot yang cepat dilakukan untuk mengesankan loncatan emosi tokoh. Dengan durasi shot yang beragam, dapat disimpulkan bahwa ritme editing dari babak pengenalan hingga akhir dapat membantu untuk memperkuat tangga dramatik dalam film

Kata Kunci: film, editing, dramatik, ritmik.

PENDAHULUAN

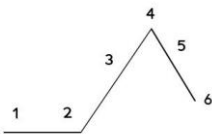
Editing merupakan sebuah proses menyusun dan merangkai *shot* atau gambar menjadi sebuah adegan atau *scene*. Rangkaian *scene* tersebut disusun menjadi sebuah *sequence*, dan rangkaian *sequence* disusun menjadi sebuah cerita yang utuh (Nugroho, 2014: 215). Secara sederhana, *editing* berarti proses pemilihan serta penyambungan gambar – gambar yang telah diambil pada proses produksi. Beberapa syarat penting dalam *editing* antara lain harus mampu menjaga kesinambungan cerita (*continuity*), menjaga kesinambungan gambar dan kesinambungan suara agar penonton tidak merasakan bahwa film yang disaksikan adalah potongan – potongan gambar yang telah disambung (Nugroho, 2014: 216).

Peran seorang editor atau penyunting gambar pada sebuah proses penciptaan film harus mampu membaca dan menerjemahkan keinginan sutradara. Hal ini berkaitan dengan proses penyusunan serta pemotongan gambar agar menjadi satu kesatuan yang utuh hingga mampu menyampaikan pesan awal sesuai konsep yang telah dirancang. Penyusunan serta pemotongan gambar ini harus tepat karena hal ini berhubungan dengan skenario yang telah dibuat sebelumnya. Dalam hal ini, editor harus mampu mengontrol ritme atau tempo mengenai panjang pendeknya durasi sebuah *shot* sesuai tuntutan naratif dengan grafik cerita tertentu. *Editing* dalam sebuah film juga sangat berperan penting dalam proses pembentukan emosi. Dengan memainkan tempo pada proses *editing*, dapat melibatkan emosi

penonton dengan memberi tekanan pada aspek dramatisnya, sehingga peran editor dalam memperkuat tangga dramatik sebuah film sangatlah penting.

Karya film fiksi “Senang Bertemu Denganmu” adalah luaran dari karya tugas akhir dengan genre drama. Film ini menceritakan tentang seorang pemuda bernama Mega yang tidak sengaja menemukan sebuah buku misterius di rumah warisan ibunya. Film ini akan menyampaikan atau menggambarkan gejolak batin pemuda tersebut setelah mengenal seseorang tanpa sebuah pertemuan. Selain mengenal orang tersebut, pemuda ini juga akan mendapatkan beberapa jawaban mengenai suatu hal yang selama hidupnya tidak ia ketahui. Permainan ritme *editing* dalam film ini akan memberikan kesan bahwa konflik batin yang terjadi dapat disampaikan dengan berbagai cara. Antara lain dengan ritme atau tempo yang lambat penonton akan dibawa kepada perasaan tokoh utama yang sedang bosan dan kesepian. Sedangkan dengan ritme atau tempo yang cepat digunakan untuk mengarahkan penonton agar dapat merasakan kegelisahan dan kemarahan tokoh.

Membentuk tangga dramatik dalam sebuah film bertujuan agar penonton tidak jenuh dan tetap dapat menikmati cerita dengan baik. Pada film “Senang Bertemu Denganmu”, sutradara sekaligus penulis skenario menggunakan grafik cerita *Hudson*.



Grafik Cerita Hudson

Grafik cerita ini secara umum terbagi menjadi beberapa tahapan yakni eksposisi atau pengenalan (1), insiden atau awal permulaan konflik (2), pertumbuhan atau penanjakan konflik (3), krisis

METODE PENCIPTAAN

Dalam film “Senang Bertemu Denganmu”, penulis sebagai editor melakukan beberapa tahapan penciptaan, diantaranya melakukan penggalan ide karya serta konsep yang akan diterapkan, merealisasikan atau mengeksekusi ide karya pada tahapan produksi, dan bertanggung jawab dalam pasca produksi untuk menerapkan konsep yang telah dirancang.

Tahap Penciptaan

Ide penciptaan untuk memperkuat tangga dramatik dalam film “Senang Bertemu Denganmu” melalui

atau titik balik (4), penyelesaian atau penurunan konflik (5), dan *catastrophe* atau keputusan akhir (6) (Lutters, 2004: 63). Untuk itu penulis sebagai seorang editor harus mampu mengatur tempo atau ritme yang berbeda – beda pada setiap *scene* yang menyangkut beberapa poin pada grafik tersebut. Dalam memperkuat tangga dramatik film “Senang Bertemu Denganmu”, maka diterapkanlah *editing* aspek ritmik guna mendukung berjalannya grafik cerita *Hudson* yang digunakan dalam film. Adapun penerapan *editing* aspek ritmik pada film ini didukung dengan teori *timing* dan *pacing* yang berkaitan dengan *editing* aspek ritmik guna memperkuat tangga dramatik dalam film. Berdasarkan hal tersebut, penulis sebagai seorang editor merasa tertarik untuk menerapkan konsep utama berupa *editing* aspek ritmik. Dalam film “Senang Bertemu Denganmu” terdapat beberapa gejolak atau konflik batin yang dirasakan tokoh utama, antara lain kesepian (kesendirian), kegelisahan (kebimbangan) serta keamarahan tokoh, sehingga penerapan *editing* aspek ritmik ini dirasa sangat cocok untuk diterapkan agar dapat memperkuat tangga dramatik dalam film.

penerapan *editing* dengan aspek ritmik berawal dari upaya penulis sebagai editor untuk mewujudkan gejolak atau konflik batin yang dirasakan tokoh utama dalam film. Rasa kesepian (kesendirian), kegelisahan (kebimbangan), dan keamarahan tokoh dalam cerita diharapkan dapat tersampaikan dan dirasakan dengan baik oleh penonton. Penerapan *editing* aspek ritmik ini didukung dengan teori *timing* dan *pacing*.

Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, penulis sebagai editor melakukan beberapa riset untuk mendapatkan ide mengenai konsep yang akan

diimplementasikan pada film “Senang Bertemu Denganmu”. Adapun pada tahapan ini, penulis sebagai editor melakukan beberapa hal terkait seperti:

1. Observasi

Dalam penciptaan ini, penulis sebagai editor melakukan observasi atau pengamatan dengan menonton beberapa referensi film sesuai dengan konsep yang ingin diterapkan. Adapun film tersebut antara lain Garwo, *2001: A Space Odyssey*, dan Lemantun.

Hasil observasi yang penulis dapatkan yakni adanya penerapan *editing* aspek ritmik pada film “Garwo” dan “Lemantun”. Pada 2 film ini, babak pengenalan dirasa memiliki tempo yang lambat dengan durasi tiap *shot* yang cenderung lama. Hal ini dilakukan guna memberikan informasi visual kepada penonton mengenai pengenalan tokoh dan awal mula konflik pada film. Begitu juga dengan tempo yang cepat dirasakan pada saat penanjakan konflik. *Rate of cutting* atau rata – rata perpindahan *shot* semakin banyak untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai perasaan ketegangan yang dirasakan tokoh utama dalam film. Hal serupa juga penulis rasakan dalam film “*2001: A Space Odyssey*”. Film ini memberikan gambaran awal sebuah tempat dengan durasi satu *establish shot* yang cukup lama. Hal ini diyakini dapat memberikan gambaran awal untuk memperkenalkan dan menekankan kepada penonton mengenai kehidupan masa lampau.

2. Riset Pustaka

Penciptaan ini menggunakan beberapa kepastakaan dan buku terkait untuk mendukung teori yang diterapkan pada film “Senang Bertemu Denganmu”. Dalam hal ini, penulis menggunakan beberapa buku seperti *Film Art an Introduction 10th Edition*, *Cutting Rhythms Shaping the Film Edit*, *Memahami Film Edisi 2*, dll. Selain itu, penulis juga menggunakan beberapa jurnal dan skripsi sebagai referensi dalam penulisan dan penciptaan karya film “Senang Bertemu Denganmu”.

Riset pustaka ini penulis lakukan setelah menonton beberapa referensi film pada proses observasi. Adapun beberapa data yang penulis temukan pada proses riset pustaka yakni, adanya 4 teori *editing* antara lain, kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek temporal, dan aspek spasial. Keempat teori ini memiliki maksud dan peranan yang berbeda. Penulis sebagai editor pada film “Senang Bertemu Denganmu” menerapkan *editing* aspek ritmik yang berperan untuk mengontrol dan mengatur durasi atau panjang pendeknya sebuah *shot*. Durasi sebuah *shot* diyakini dapat menekankan satu momen tertentu untuk memberikan informasi visual kepada penonton.

Tahap Pelaksanaan

Proses *editing* film “Senang Bertemu Denganmu” terbagi ke dalam 3 tahap penting yakni, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tiga tahapan tersebut akan dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses persiapan sebelum seluruh kegiatan produksi film berlangsung. Pada tahapan ini penulis sebagai editor melakukan analisis terhadap skenario yang telah dibuat. Sebagai seorang editor, penulis juga menentukan konsep yang akan digunakan untuk mendukung terwujudnya film “Senang Bertemu Denganmu”. Pada tahap pra produksi ini, editor juga berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera untuk membahas proses kreatif yang akan dilakukan pada saat produksi film berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memastikan bilamana ada teknik khusus yang akan diterapkan saat proses produksi untuk memudahkan editor pada saat pasca produksi. Penulis sebagai editor juga mempersiapkan alat – alat pendukung yang akan digunakan pada proses pasca produksi untuk mewujudkan film “Senang Bertemu Denganmu.”

2. Produksi

Tahapan produksi merupakan proses realisasi dari segala persiapan yang telah dimatangkan dalam tahapan pra produksi. Pada tahapan ini, penulis sebagai editor akan lebih memfokuskan diri terhadap manajemen *file* dan *editing on location* jika diperlukan. Penulis sebagai editor biasanya juga memberikan arahan untuk keperluan teknik khusus yang direncanakan pada saat pra produksi. Pada saat proses *shooting* berlangsung, editor juga bisa bertugas sebagai *data loader* dan mengurutkan file sesuai dengan *script continuity*.

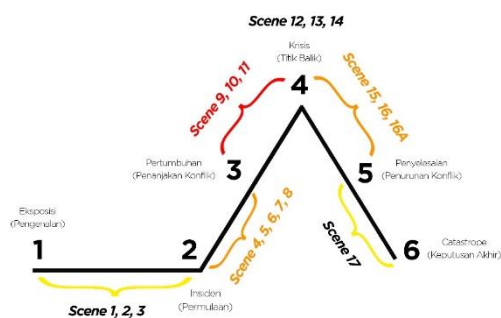
3. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian produksi. Penulis sebagai editor pada pasca produksi memulai kegiatan dengan menyusun *shot* sesuai dengan skenario dan *script continuity*. Proses *editing* film “Senang Bertemu Denganmu” terbagi menjadi 2 tahapan yaitu *offline editing* dan *online editing*. Adapun hal yang dilakukan penulis sebagai editor pada tahapan *offline editing* adalah sinkronisasi file, memilih *shot*, *assembly*, dan *rough cut*. Adapun hal yang dilakukan pada tahapan *online editing* antara lain penambahan *visual effect*, *touch up*, serta memasukkan *audio scoring* dan *sfx*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis sebagai editor mengimplementasikan teori *editing* aspek ritmik guna memperkuat tangga dramatik film “Senang Bertemu Denganmu”. Adapun teori ini juga didukung dengan teknik *timing* dan *pacing* agar tangga dramatik film “Senang Bertemu Denganmu” yang dalam hal ini berupa konflik batin tokoh utama seperti kesepian (kesendirian), kegelisahan dan kebingungan, serta keamarahan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Karya film “Senang Bertemu Denganmu” akan dibahas melalui pembabakan yang terjadi pada grafik cerita Hudson. Grafik ini akan menjadi pedoman tentang keseluruhan tangga dramatik yang terjadi pada film. Pada setiap pembabakan ini, penulis sebagai editor mengulas beberapa *scene* yang mewakili konflik batin tokoh utama. Adapun secara keseluruhan babak pada film “Senang Bertemu Denganmu” dapat dilihat pada gambar di bawah.



Pada tiap pembabakan grafik Hudson di atas, penulis sebagai seorang editor harus mampu mengatur tempo atau ritme yang berbeda – beda pada setiap *Scene*. Hal ini tentunya dibantu dengan penerapan konsep *editing* aspek ritmik yang memungkinkan editor untuk mengatur panjang pendeknya sebuah *shot*.

Eksposisi (Pengenalan)

Babak pertama pada keseluruhan film yakni pengenalan. Pada babak ini, dideskripsikan beberapa hal yang berkaitan dengan keseluruhan cerita. Hal tersebut berupa tokoh – tokoh yang ada pada film, dimana tempat terjadinya peristiwa, dan peristiwa apa yang dihadapi oleh tokoh. Babak pengenalan ini terjadi pada *scene* 1, 2, dan 3. Adapun tangga dramatik yang penulis bangun dalam proses *editing* untuk *scene* tersebut adalah rasa kesepian dan kegelisahan tokoh utama.

Scene 1

Scene 1 film “Senang Bertemu Denganmu” berlangsung selama 01:15 menit. *Scene* ini memperlihatkan tokoh Mega yang dilimpahkan

seluruh aset rumah milik ibunya yang telah meninggal. Kegelisahan dan kebingungan Mega dalam *scene* ini tergambarkan dengan penerapan *editing* aspek ritmik.

Shot 1 pada *scene* 1 memperlihatkan Mega yang berusaha menenangkan dirinya dengan merokok sambil bercakap dengan pamannya via telepon. *Timing* yang lambat penulis berikan agar penonton dapat meresapi beberapa informasi awal dalam *scene* ini. *Editing* aspek ritmik yang telah diterapkan memungkinkan penulis sebagai editor untuk mengatur durasi *shot*.

Shot montage berlangsung masing – masing 7 detik. Total *shot montage* tersebut yakni 28 detik. Durasi *shot* demikian dapat memberikan gambaran

| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
|---|--------|-----|-----|---|
| 1 | | MS | 13s | Mega merokok sambil berbicara dengan Pak De melalui telepon |
| 2 | | MS | 7s | Shot montage keran air. |
| 3 | | MS | 7s | Shot montage ruang tamu. |
| 4 | | MS | 7s | Shot montage suasana rumah. |
| 5 | | MS | 7s | Shot montage ruang dapur. |
| 6 | | MS | 4s | Mega mendengarkan percakapan Pak De sambil merokok. |

kepada penonton mengenai kondisi rumah warisan Ibu Mega yang telah ditinggal, juga perasaan Mega yang semakin bimbang untuk mengurus atau menjual rumah tua tersebut. Kebimbangan ini juga didukung dengan *VO* telepon dari pamannya.

Scene 1 pada film “Senang Bertemu Denganmu” cukup menggambarkan rasa kegelisahan dan kebingungan Mega. Hal ini didukung *editing* aspek ritmik yang memungkinkan penulis mengatur durasi tiap *shot* yang lebih panjang serta didukung dengan *timing* dan *pacing* yang lambat, sehingga tangga dramatik dalam *scene* ini dapat tercapai dengan baik dan semakin menguatkan rasa kegelisahan.


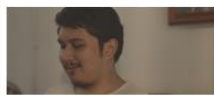


Insiden (Permulaan Konflik)

Permulaan konflik pada film “Senang Bertemu Denganmu” terjadi saat Mega

menemukan buku harian atau *diary* milik Nana, seorang anak perempuan yang diasuh oleh Ibu

Mega sedari kecil. Hal ini dapat dikatakan titik awal mulanya babak kedua pada film “Senang Bertemu Denganmu”. Pada babak ini terdapat 5 *scene* yang mendeskripsikan berbagai hal yang akan diketahui oleh Mega setelah membaca buku harian tersebut. Adapun *scene* tersebut antara lain *scene* 4, 5, 6, 7, dan 8. Penulis sebagai editor akan menjabarkan *scene* 4 sebagai berikut.

Scene 4

| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
|---|--|-----|-----|--|
| 1 |  | CU | 24s | Mega membuka 4 halaman buku Nana. Shot setiap halaman berlangsung 6 detik. |
| 2 |  | CU | 3s | Ekspresi Mega membaca buku. |
| 3 |  | CU | 10s | Shot halaman buku yang berisi biodata Nana. |
| 4 |  | MS | 1m | Shot permulaan Nana bercerita kepada Mega. |

Scene ini merupakan titik awal terjadinya insiden (permulaan konflik) pada film “Senang Bertemu Denganmu”. *Shot* 1 pada *scene* 4 merupakan *shot* yang memperlihatkan Mega membuka buku harian milik Nana. *Shot* ini berlangsung dari dari menit 06:48 s.d. 07:06 yang mana setiap *shot* halaman buku yang dibuka oleh Mega berlangsung konstan selama 6 detik. Hal ini penulis cermati agar *editing* aspek ritmik yang berkaitan dengan teori *timing* dapat berjalan dengan tepat. *Choosing duration* atau pemilihan durasi menjadi unsur penting agar *shot* tulisan tangan Nana pada setiap halaman buku dapat terbaca dengan baik oleh penonton.



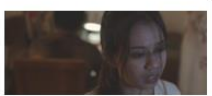



Hal lain mengenai pemilihan durasi *shot* yang cukup panjang juga terjadi pada *shot* A4 pada gambar 4.13. *Shot* tersebut berjalan selama 9 detik sebelum akhirnya berpindah ke *shot* B4. Hal ini penulis lakukan karena durasi sebuah *shot* dapat menekankan satu momen tertentu. Penggunaan durasi yang panjang pada *shot* A4 bertujuan untuk memberikan penonton waktu, agar dapat mengenali tulisan Nana dan membaca secara utuh “biodata” yang tertera pada halaman buku tersebut. Sehingga tidak ada informasi yang tertinggal dan tangga dramatik film pada babak permulaan konflik dapat terbentuk.

Pertumbuhan (Penanjakan Konflik)

Pada babak ini, film “Senang Bertemu Denganmu” mengalami beberapa penanjakan konflik. Hal ini tergambar dengan tokoh Mega yang semakin hari semakin penasaran dengan isi buku harian Nana. Penanjakan konflik pada film ini berlangsung dari *scene* 9, 10, dan 11. Penulis sebagai editor akan memaparkan *scene* 11 sebagai salah satu *scene* dengan penerapan *editing* aspek ritmik.

Scene 11

Pada *scene* ini, Mega secara terus menerus membaca buku harian Nana dari halaman ke halaman berikutnya, hingga ia menemukan satu buah puisi karya ibunya. Puisi itu ia baca pada *scene* 11, yang mana *scene* ini menjadi *scene* akhir sebelum konflik batin yang ada pada diri Mega semakin terlihat. Saat Mega menemukan puisi dan mulai membacanya, Nana seolah – olah akan menjadi seseorang yang ikut membacakan puisi

| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
|---|--|-----|--------|--|
| 1 |  | MS | 10s | Mega yang ingin membaca isi buku lebih lanjut. |
| 2 |  | CU | 10s | Mega menemukan kemudian membaca puisi dari ibunya |
| 3 |  | CU | 1m 18s | Nana yang seolah – olah membacakan puisi tersebut. |
| 4 |  | WS | 20s | Nana menceritakan kisah saat Ibu Mega membuat puisi. |
| 5 |  | CU | 6s | Mega menutup buku harian Nana. |
| 6 |  | MS | 6s | Mega kesal dengan dirinya sendiri. |

tersebut.

Penerapan *editing* aspek ritmik tergambar melalui *shot* 3 pada *scene* 11. *Shot* tersebut berlangsung dari menit 18:10 sampai dengan 19:28. Selama 1 menit 18 detik, penulis sebagai editor hanya memasukkan satu buah *shot* saat Nana membaca puisi tersebut. Sebuah *shot* yang panjang akan memiliki banyak informasi visual. Hal ini yang perlu penulis cermati sehingga mengharuskan penulis untuk mengatur durasi *shot* lebih panjang agar memungkinkan penonton untuk menyerap informasi yang disajikan dalam bentuk puisi tersebut. Panjangnya durasi *shot* tersebut juga

berfungsi untuk menekankan kesedihan sesuai dengan bait puisi yang dibacakan.

Krisis (Titik Balik)

Krisis adalah keadaan dimana tokoh utama berhenti pada suatu titik yang menegangkan. Adapun krisis atau titik balik film “Senang Bertemu Denganmu” terjadi pada *scene* 12, 13, dan 14. Pada *scene* ini, puncak dari konflik batin yang dirasakan Mega tergambar semakin jelas. Mega mendapatkan beberapa jawaban atas semua persoalan yang tidak ia ketahui selama hidupnya. Jawaban – jawaban itu tersurat dengan jelas pada buku harian milik Nana. Penerapan *editing* aspek ritmik juga penulis terapkan pada babak krisis ini.

Scene 14

Scene 14 merupakan *scene* akhir pada babak krisis atau titik balik. Pada *scene* ini Mega merasa semakin kesal terhadap dirinya. Konflik batin yang dialami Mega semakin terasa, ditandai dengan Mega yang menutup buku harian Nana kemudian mengeram dengan penuh penyesalan.

Shot 2 menuju *shot* 3 pada *scene* 14 berlangsung

| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
|---|---|-----|-----|---|
| 1 |  | MS | 1m | Nana menceritakan sesuatu kepada Mega. |
| 2 |  | MS | 7s | Mega mengeram menyesali dirinya. |
| 3 |  | WS | 7s | Mempertegas keadaan Mega yang penuh penyesalan. |






selama 7 detik. Penulis mengatur durasi yang cukup panjang pada *shot* tersebut untuk menyajikan ekspresi penyesalan tokoh Mega kepada penonton. Hal ini berkaitan dengan penggunaan durasi *shot* yang bertujuan untuk menekankan satu momen tertentu. Permainan *editing* aspek ritmik juga penulis terapkan pada *scene* ini guna memperkuat tangga dramatik film pada babak krisis, sehingga rasa penyesalan Mega dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Penyelesaian (Penurunan Konflik)

Penyelesaian yaitu babak yang menggambarkan penurunan konflik yang dialami oleh tokoh utama. Pada film “Senang Bertemu Denganmu”, Mega mengalami penurunan emosi pada *scene* 15, 16 dan 16 A. Pada babak ini Mega menemukan secarik surat dari ibunya di sebuah map yang diberikan oleh Pak De. Hal inilah yang membuat Mega dapat menemukan jalan keluar dari konflik batin yang ia alami pada *scene* – *scene* sebelumnya.

Scene 16

Scene 16 menceritakan tokoh Mega yang memberanikan diri untuk melanjutkan membaca halaman demi halaman pada buku harian Nana. Penerapan *editing* aspek ritmik pada *scene* ini sangat terlihat pada saat Mega menemukan beberapa halaman yang hilang pada buku harian milik Nana.

| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
|---|--|-----|-----|--|
| 1 |  | ECU | 2s | Mega kaget ketika halaman buku harian Nana hilang. |
| S | VISUAL | TOS | DUR | DESKRIPSI |
| 1 |  | CU | 7s | Mega menatap pantai. |
| 2 |  | CU | 7s | Mega melihat foto Nana dan Ibu Mega di pantai. |
| 3 |  | MS | 10s | Mega melihat ke arah pantai. |
| 4 |  | WS | 10s | Shot penutup film, Mega berdiri di pantai. |
| 6 |  | WS | 10s | Mega menelpon Pak De untuk bertanya kondisi Nana. |

Shot di atas merupakan rangkaian *shot* pada *scene* 16 yang menyajikan *editing* aspek ritmik dengan tempo yang cepat. Salah satu unsur *pacing* yakni *rate of cutting* menjadi alasan utama penulis menyajikan perpindahan *shot* yang cepat. *Rate of cutting* adalah rata – rata *cutting* yang terjadi, seperti seberapa sering *cutting* per detik. Perpindahan *shot* 1 ke *shot* 2 pada *scene* 16 terjadi dalam 1 sampai dengan 2 detik. Pemilihan durasi yang pendek dapat memandu penonton untuk mengeluarkan respon emosional mereka terhadap sesuatu yang terjadi dengan Mega. Perasaan kesal dengan informasi yang menggantung dari buku harian tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton melalui penerapan *editing* aspek ritmik.

Catastrophe (Keputusan Akhir)

Keputusan akhir berarti keseluruhan konflik yang dialami tokoh dalam film sudah berakhir. Adapun konflik yang terjadi dalam film “Senang Bertemu Denganmu” diakhiri dengan Mega yang memilih untuk merawat rumah warisan ibunya. Mega juga memutuskan untuk pergi ke pantai, karena pantai menjadi tempat tujuan favorit Nana berdasarkan

buku harian yang ia baca. Keseluruhan cerita dalam film diakhiri dengan *scene* 17 saat Mega berdiri di sebuah pantai sambil melihat foto Nana dengan Ibu Mega.

Shot di atas merupakan rangkaian *shot* penutup film "Senang Bertemu Denganmu". Penerapan *editing* aspek ritmik juga penulis lakukan dengan mengontrol ritme *editing* berdasarkan pergerakan karakter dalam frame. Tempo yang diberikan pada *scene* 17 yaitu lambat. Hal ini berkenaan dengan informasi visual berupa foto Nana dengan Ibu Mega yang ingin penulis tekankan agar memungkinkan penonton untuk menyerap informasi akhir dalam film. Sehingga, tangga dramatik pada babak akhir film ini menjadi semakin kuat dengan mengontrol ritme *editing*. Rasa pasrah Mega akan keseluruhan hal yang telah terjadi pada dirinya juga dapat dirasakan dengan baik oleh penonton.

SIMPULAN

Editing aspek ritmik dalam film "Senang Bertemu Denganmu" telah diterapkan untuk memperkuat tangga dramatik pada keseluruhan film. Hal ini didukung dengan penerapan teknik *timing* dan *pacing* sehingga penulis sebagai editor mampu mengontrol panjang pendeknya durasi sebuah *shot* untuk menggambarkan konflik batin yang terjadi pada tokoh Mega di film ini. Rasa kesepian (kesendirian), kegelisahan (keimbangan) serta keamarahan tokoh dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton dengan penggunaan *timing* dan *pacing* yang lambat serta cepat. Adapun penerapan *editing* aspek ritmik ini digunakan pada keseluruhan babak pada film yang terdiri dari *scene* 1 dan *scene* 2 (eksposisi), *scene* 4 dan *scene* 6 (insiden), *scene* 11 (penanjakan konflik), *scene* 14 (krisis), *scene* 16 dan 16 A (penyelesaian), serta *scene* 17 (keputusan akhir), sehingga tangga dramatik dalam film dapat terbentuk dan terasa semakin kuat dari babak pengenalan hingga akhir film.

Editing aspek ritmik sangat erat hubungannya dengan tangga dramatik dalam film ini. Ritme atau tempo *editing* memberikan *impact* yang lebih dalam kepada tokoh Mega. Seperti saat adegan Mega yang sedang kesepian, keimbangan, dan juga kesedihan digambarkan dengan tempo yang lambat untuk menegaskan konflik batin yang sedang dialami Mega. Namun sebaliknya, ketika tokoh Mega mengalami kegelisahan dan sedikit amarah, permainan *cutting* atau perpindahan *shot* yang cepat dilakukan untuk mengesankan loncatan emosi tokoh Mega. Hal ini juga didukung dengan pergerakan tokoh Mega yang banyak dan cepat. Penggunaan konsep *editing* aspek ritmik ini

diharapkan mampu menyampaikan makna atau pesan yang hendak disampaikan penulis sebagai editor kepada penonton nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. Mahrush. 2014. *Teknik Editing Pada Film Rectoverso Dalam Mewujudkan Cerita*. Skripsi. Fakultas Seni Rupa Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2012. *Film Art: An Introduction, 10th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Dancyger, Ken. 2007. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice 4th Edition*. Oxford: Elsevier Inc.
- Dizianto, Fitro. 2019. *Penerapan Ritme Editing Dalam Memperkuat Struktur Dramatik Film Pendek "Lila"*. Artikel Jurnal. Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S. 2007. *Bikin Film Indi Itu Mudah*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan.
- Mabruri, Anton. 2013. *Teori Dasar Editing Produksi Program Televisi dan Film*. Depok: Mind8 Publishing House.
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Oxford: Elsevier Inc.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi II*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Nur Aziz Fajar. 2019. *Penerapan Pacing Lambat Dalam Editing Film "Sasmita Narendra" Untuk Memperkuat Ketegangan*. Jurnal Tugas Akhir. Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wibowo, Fred. 2006. *Tenik Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.