

## **TEKNIK EDITING PADA FILM RECTOVERSO DALAM MEWUJUDKAN CERITA**

**Ranang Agung Sugihartono**

Dosen Program Studi S-I Televisi dan Film  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah  
E-mail : ranang@isi-ska.ac.id

**Moh. Mahrush Ali**

Mahasiswa Program Studi S-I Televisi dan Film  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah

### **ABSTRACT**

This study aims to determine the editing technique that is applied to the *Rectoverso* film and to know how editing can form storytelling in the *Rectoverso* film. The study used descriptive qualitative approach. Data collection used interviews, observation, and literatures. Data analysis was performed based on the theories on Miles and Huberman, namely data reduction, data presentation, drawing conclusions, and verification. Type of editing applied in the film *Rectoverso* is continuity editing. This type of editing to ensure the achievement of sustainability of a series of stories in the scene of action. There are seven techniques and processes used to achieve the editing, namely Rules 180°, Shot/Reverse-shot, Establishing/reestablishing shot, eye line match, cutting point of view, cut-in, and match on action. The conclusions of the study that the use of continuity editing can form storytelling and supporting each scene in the movie. The splicing shot and scene shows the implicit message in it. Overall the *Rectoverso* film uses cross-cutting techniques or parallel editing. If the pattern is associated with the development of the story, then the movie *Rectoverso* uses three stages, namely, the stage of the beginning, middle, and closing. The goal is that the bond of causality (cause and effect) will be maintained because of the unity and development of the story is also determined by them. So, editing as one element in the *Rectoverso* film can also form the storytelling.

**Keywords:** editing, *Rectoverso*, film, and story

## PENDAHULUAN

Film merupakan hasil karya dari beberapa orang yang terlibat langsung dalam proses produksi kerja kreatif audio-visual, dari berbagai seniman dan teknisi yang mengerjakan. Semuanya memberikan ide dan mempunyai peran masing-masing yang dijadikan satu untuk membuat karya dengan unsur yang lengkap. Kreativitas yang dihasilkan seniman film salah satunya dengan menghadirkan film-film dengan kualitas yang tinggi, baik dari segi sinematik maupun dari segi naratifnya sebagai unsur pembentuk film. Himawan Pratista (2008:1) mengatakan bahwa unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya, sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Berkembangnya industri perfilman dari masa ke masa, membuat *genre* film juga berkembang. Drama merupakan *genre* yang paling populer dan paling banyak diproduksi di dunia perfilman. Ceritanya biasa diadaptasi dari novel, cerpen, atau karya sastra. *Genre* drama mempunyai pengembangan, seperti roman, melodrama, dan biografi. Himawan (2008:14) juga mengemukakan bahwa cerita drama umumnya berhubungan dengan tema, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Cerita drama mampu membuat penonton merasa terharu, simpatik, bahkan meneteskan air mata.

Belakangan ini, pembuat film menjadikan novel sebagai ide dasar dalam penciptaan sebuah film. Novel yang laris

di pasaran biasanya diangkat menjadi sebuah film yang akan bisa ditonton oleh masyarakat. Salah satunya adalah novel *Rectoverso* karangan Dewi Lestari. Berawal dari sebuah novel *best seller* yang menggabungkan antara karya sastra dengan musik. Marcella Zaliany yang sebelumnya sukses karena menuai pujian ketika menjadi produser “Batas”, kini tertarik untuk mengangkat novel ini menjadi sebuah film layar lebar. Tidak hanya sendiri, ia pun mengajak teman-temannya sesama penggiat seni untuk menjadi sutradara di film ini, mereka adalah Cathy Sharon, Rachel Maryam, Olga Lydia, dan Happy Salma. Marcella Zaliany membuat film ini menjadi *film omnibus*, film omnibus adalah kumpulan beberapa film pendek yang dikemas menjadi satu film yang menjadi satu cerita utuh, sama halnya dengan antologi yang intinya adalah kumpulan-kumpulan. Di dalam buku *Rectoverso* terdapat sebelas cerita pendek yang memiliki satu tema yang sama, yaitu “Cinta yang Tak Terucap”. Namun hanya lima cerita yang diangkat menjadi sebuah film, diantaranya *Malaikat Juga Tahu*, *Curhat Buat Sahabat*, *Firasat*, *Hanya Isyarat*, dan *Cicak di Dinding*. Film *Rectoverso* tidak bercerita terpisah, yaitu satu cerita selesai baru lanjut ke cerita selanjutnya, melainkan ceritanya berbaur jadi satu menjadi satu kesatuan. Setiap cerita berkembang bersamaan dan bergantian berkisah.

Film *Rectoverso* cukup “mencuri” perhatian masyarakat, karena mendapatkan penghargaan baik itu

nasional maupun internasional, diantaranya *Festival De Cannes 2013*, *European Preiera, Market Prestige Screening*, *ASEAN Internasional Film Festival & Awards (AIFFA) 2013*, dan *Indonesia Movie Award 2013*, *Festival Film Indonesia 2013*. Penghargaan itu diperoleh baik dari peran pemainnya maupun dari tim produksinya. Salah satu penghargaan yang diraih adalah dari segi penyuntingan gambar atau *editing*-nya. Aspek penyuntingan gambar sendiri bersama dengan sinematografi merupakan salah satu unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Setelah tahapan pengambilan gambar atau produksi sudah selesai, tahapan selanjutnya adalah pascaproduksi atau *editing*. Tahapan ini *shot-shot* yang telah diambil kemudian dipilih, diolah, dan dirangkai sehingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Sejak awal perkembangan sinema, para sineas menyadari betul betapa kuatnya pengaruh teknik penyuntingan gambar untuk memanipulasi ruang dan waktu. Gaya penceritaan pada film *Rectoverso* adalah menggabungkan beberapa cerita layaknya sebuah kepingan-kepingan gambaryang terpisah yang saling tumpang tindih namun saling berjalan bersamaan. Sejatinnya penggunaan gaya penceritaan ini sangatlah berisiko, mengingat cara penyampaian yang terlihat saling tidak berhubungan dan terpisah-pisah. Apabila tidak dapat di-*edit* dan dieksekusi dengan baik, potongan-potongan gambar tersebut akan benar-benar terlihat seperti gambar yang tidak memiliki makna atau dengan

kata lain pesan yang ingin disampaikan tidak akan diterima dengan baik bagi penontonnya. Kepiawaian *editor* pada film *Rectoverso* dalam menyunting lima cerita dengan sedemikian rupa, sehingga penonton nyaris tidak merasakan perbedaan antara cerita yang satu dengan cerita lainnya dan mana garapan sutradara yang satu dengan sutradara lain. Semua gambar disusun dengan rapi, klimaksnya pun dibuat secara bersamaan di bagian akhir film. Penyusunan *shot* mampu mengesinambungkan gambar satu dengan yang lain dan menciptakan emosi penonton.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui *editing* yang diterapkan pada film *Rectoverso* dalam mewujudkan cerita drama dan mengetahui teknik *editing* yang digunakan pada film *Rectoverso*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono (2012:1) metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, yaitu peneliti adalah sebagai instrument kunci. Deskriptif atau narasi tertulis sangat penting dalam pendekatan kualitatif, baik dalam pencatatan data maupun untuk penyebaran hasil penelitian. Penelitian ini berupaya untuk melakukan deskripsi terhadap teknik *editing* dalam film *Rectoverso*, maka digunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan suatu jawaban dari penelitian. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung

makna. Sugiyono mengatakan bahwa makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Penggunaan metode kualitatif, maka data yang didapat lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Sumber data pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2012:62) sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, yaitu film *Rectoverso*. Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder digunakan untuk melengkapi sumber data primer. Data sekunder yang diperoleh dari penelitian ini adalah novel, dan dokumen-dokumen yang mendukung seperti gambar atau foto, sinopsis, penghargaan yang diperoleh, dan profil dari pembuat film.

Dalam melakukan pengumpulan data, H.B. Sutopo (2006:67) mengatakan bahwa peneliti harus menyadari bahwa posisi dan peran utamanya adalah sebagai alat pengumpulan data (*human instrument*), sehingga kualitas data yang diperolehnya akan sangat tergantung dari kualitas penelitiannya. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi atau pengamatan, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan

dengan *editor* film *Rectoverso* yaitu Cesa David Luckmansyah melalui *via twitter*. Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian adalah mengamati secara detail film *Rectoverso* dengan dilakukan secara berulang-ulang, sehingga keseluruhan yang terdapat pada film dapat dipahami dengan baik. Studi pustaka adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Data yang diperoleh berupa dokumen-dokumen seperti gambar atau foto, sinopsis, penghargaan-penghargaan film, atau data-data yang lain yang berasal dari internet. Analisis data merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan guna untuk mencari, menata, dan merumuskan kesimpulan secara sistematis dari pengumpulan data yang dilakukan. Data yang sudah terklarifikasi, dilakukan analisis data menggunakan teori *editing* dengan jenis *continuity editing*. Menurut Miles dan Huberman dalam bukunya Sugiyono (2012:95) yang berjudul *Memahami Penelitian Kualitatif*, mengatakan bahwa aktivitas dalam analisis data dilakukan dengan reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan dan verifikasi. Akhirnya, penelitian ini dapat dirumuskan saran bahwa hasilnya dapat memberikan semangat baru bagi peneliti berikutnya dalam menganalisis penyuntingan (karya film) dengan

pendekatan berbeda sekaligus pengkajian film ini dilakukan dari sudut pandang yang berbeda.

### **Penyuntingan (*Editing*) Film**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam bukunya Anton Maburri (2013:8), *Editing* atau penyuntingan adalah proses menyusun, memotong dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap. Penyuntingan gambar memiliki manfaat psikologis untuk mencapai berbagai efek, untuk membantu bercerita, memprovokasi ide, atau perasaan, atau untuk menarik perhatian sebagai elemen-elemen bentuk sinematik. Oleh karena itu, seorang *editor* (orang yang bertugas menyunting gambar) harus membuat keputusan sulit mengenai *shot* atau gambar mana yang digunakan dan bagaimana menggunakannya. Tugas yang paling utama dari seorang penyunting seperti diungkapkan oleh Marselli Soemarno (1996:59) adalah menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita.

*Editor* harus memahami betul dalam mengatur *shot-shot*-nya agar mampu menuturkan naratif secara jelas dan koheren sehingga tidak membingungkan penonton. Supaya berhasil membangun bagian-bagian tersebut hingga efektif, penyunting harus berhasil melakukan setiap fungsi *editing*. Asrul Sani (1992:105)

menyebutkan dalam buku terjemahannya yaitu *Cara Menilai Sebuah Film* bahwa terdapat beberapa fungsi *editing* yang harus dipahami oleh seorang penyunting, yaitu selektivitas (pemilihan), keterpaduan (*coherence*) dan kesinambungan (*continuity*), transisi, irama-irama, pemekaran waktu, pemerasan waktu, dan penjajaran kreatif. Fungsi *editing* di atas hubungannya dengan *shot*, karena *shot* merupakan elemen yang paling utama dalam proses *editing*. Naratama (2013:79), dalam bahasanya mengenai *shot* menjelaskan bahwa *shot* merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, hanya direkam dengan satu take saja. Penyusunan *shot* pada proses *editing* harus menyesuaikan dengan informasi yang akan disampaikan dalam cerita film. *Type of Shot* merupakan bentuk penciptaan *frame* berdasarkan ukuran yang menceritakan suasana atau suatu peristiwa dalam alur cerita.

Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009:14) dalam bukunya *Grammar of The Edit* mendeskripsikan beberapa tipe *shot*, yaitu *Extreme Close-Up (ECU)*, *Big Close-Up (BCU)*, *Close-Up (CU)*, *Medium Close-Up (MCU)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Long Shot (LS)*, *Very Long Shot (VLS)*, *Extreme Long Shot (ELS)*, *Two Shots (2S)*, dan *Over the Shoulder (OSS)*. Kusen Dony (Dosen IKJ) mengemukakan bahwa hubungan antar *shot* merupakan dimensi-dimensi dari

sebuah *editing*, dan inti dimensi *editing* adalah adanya keterhubungan apabila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan, baik secara grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang), dan temporal (waktu). Umumnya penyambungan *shot-shot* dalam film-film naratif (cerita) dan dokumenter memiliki keempat dimensi/hubungan tersebut, sementara dalam film-film abstrak atau film-film non-figuratif (tak ada tokohnya dan tak bercerita) hanya memiliki dimensi grafis dan ritmis saja, misalnya iklan dan video klip.

*Continuity editing* merupakan konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film, tujuannya adalah membuat penonton merasa nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya dan bagaimana agar ada kesinambungan atau *matching* antar *shot*. Menurut Marselli Soemarno (1996:91) dalam bukunya berjudul *Dasar-dasar Apresiasi Film* bahwa *shot* satu dan yang lain dirangkai dengan memperhatikan asas kesinambungan, seperti ketentuan-ketentuan tentang persambungan antara *shot* dan *shot*, adegan dengan adegan, dan babak dengan babak. Kesinambungan antar *shot* inilah yang ditemukan oleh para leluhur film *editing*, misalnya Edwin S. Porter dan Pudvokin yang melanjutkan kiprah G.W. Griffith sebelumnya. Griffith menemukan

formula agar terjadi kesinambungan antar *shot*. Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009:66) juga menambahkan bahwa, *providing smooth, seamless continuity across transitions is a very important element to keeping your edits unnoticed by the viewer*. Penggunaan jenis *continuity editing*, jalan cerita dalam film jadi mudah diikuti dan dipahami oleh penonton. Sambungan antar *shot* dalam sebuah adegan didasarkan atas kesinambungan gambar. Prinsip penyuntingan ini digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar *shot* tetap terjaga. Menurut Himawan Pratista (2008:133) bahwa terdapat beberapa teknik dan aturan yang digunakan untuk mencapai *editing continuity*, yaitu aturan 180°, *shot / reverse shot*, *eyeline match*, *establishing / reestablishing shot*, *match on action*, *point of view cutting*, serta *cut in*. Film biasanya memiliki pola pengembangan cerita. Himawan (2008:44) menjelaskan bahwa pola tersebut secara umum dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pola tersebut biasanya dibuat dengan carapenyampaian secara berulang, jelas dan variatif, sehingga pesan atau informasi yang diberikan kepada penonton tidak membingungkan. Selain itu ikatan kausalitas (sebab-akibat) akan tetap dijaga, karena kesatuan dan perkembangan cerita juga ditentukan oleh hal ini.

### **Editing pada Film *Rectoverso* dalam Membentuk Penceritaannya**

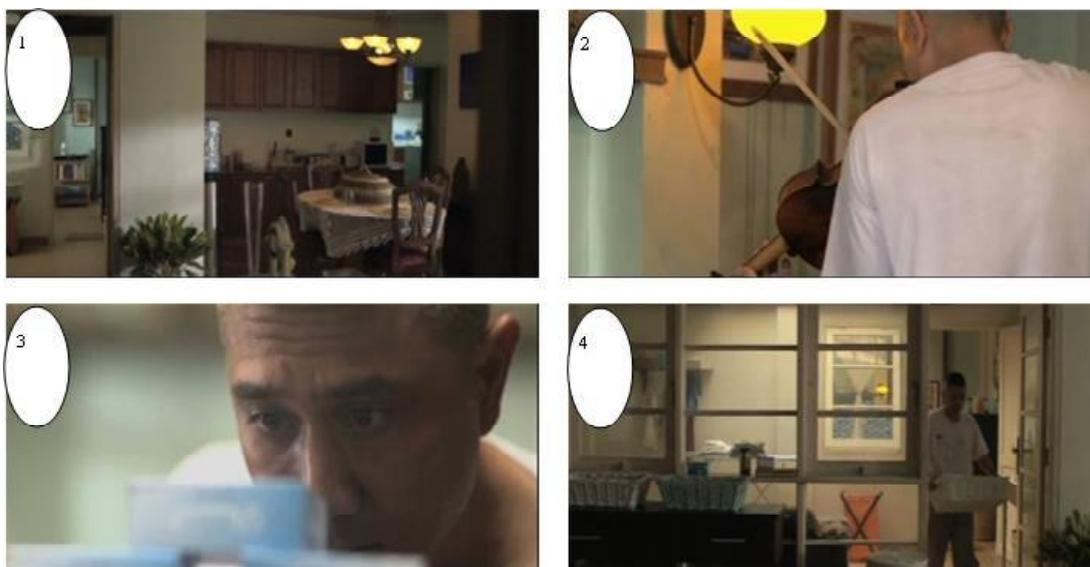
Penceritaan di dalam film berbeda dengan penceritaan di medium seni yang lain seperti drama panggung atau novel. Film bercerita melalui gambar bergerak yang awalnya dari kepingan-kepingan gambar kemudian disusun satu-persatu melalui proses penyuntingan. Pada tahap penyuntingan terdapat suatu proses pemotongan terhadap pergerakan gambar dari satu *shot* ke *shot* yang lain. Proses penyuntingan juga diperlukan kecermatan atau ketelitian agar menghasilkan film yang berkualitas dan bermutu, baik dari segi aksi pemain, dialog, ataupun instrumen lagu yang harus disesuaikan dengan adegannya. Atas dasar itu maka teknik dan aturan pada teori penyuntingan harus diperhatikan dengan teliti.

Proses penyuntingan gambar memang penting dalam memanipulasi ruang dan waktu. Penyambungan *shot* satu ke *shot* yang lain harus menghasilkan ilusi kesinambungan ruang dan waktu pada film. Kepekaan artistik sangat diperlukan dalam proses penyuntingan. Keterlibatan seorang editor yang sungguh-sungguh dalam film merupakan suatu yang hendak dicapai oleh sutradara. Sutradara berperan penuh selama proses syuting berjalan dan *editor* harus mewujudkan keinginan sutradara dalam menyusun *shot* demi *shot* untuk membentuk penceritaan pada film. Penyuntingan gambar yang dilakukan pada film

*Rectoverso* dalam membentuk penceritaannya menggunakan konsep *continuity editing*, yaitu sistem penyuntingan gambar yang dilakukan untuk memastikan tercapainya kesinambungan suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Pola pengembangan cerita dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Oleh karena itu pada film *Rectoverso* juga terdapat tahapan-tahapan tersebut.

#### a. Tahap Permulaan

Film *Rectoverso* pada tahap permulaan ini diperlihatkan dengan adegan karakter Abang yang sedang memainkan biola di kamarnya. Fungsi adegan pembuka atau permulaan adalah untuk memperkenalkan *setting* (ruang dan waktu), tokoh, dan masalah utamanya kepada penonton. Setiap kelima cerita pada film *Rectoverso* diperlihatkan dengan adegan pembuka masing-masing cerita. Adegan pembuka atau *opening* harus ditampilkan secara sistematis dan terstruktur agar penonton dapat mengenali satu-persatu dari mulai tokohnya, peristiwa itu terjadi di mana dan kapan, serta permasalahannya apa. Teknik penyambungan gambar pada bagian *opening* ini dilakukan secara berurutan setelah cerita yang satu selesai kemudian berganti ke cerita yang lain. Hal itu dapat dilihat pada adegan-adegan awal film *Rectoverso*, seperti pada adegan awal berikut ini.



Gambar 1. Pengenalan karakter Abang pada cerita *Malaikat Juga Tahu*.  
(Sumber : Film *Rectoverso* TC. 00:01:46– 00:04:31)

Gambar di atas menjelaskan bahwa awal sebelum pengenalan karakter tokoh Abang diperlihatkan terlebih dahulu tempat dia berada, kemudian aktivitas yang dilakukan oleh Abang. Pada adegan tersebut juga diperlihatkan barang-barang yang terdapat di kamar Abang untuk menjelaskan sisi kejiwaannya. Penyuntingan gambar dilakukan dari mulai *establishshot* ke *mediumshot* kemudian *close up* dan kembali lagi ke *long shot*. Hal ini menjelaskan bahwa dari *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat untuk menunjukkan kepada penonton mengenai lingkungan, sosok Abang, dan kegiatan yang dilakukannya. Transisi yang digunakan pada adegan tersebut adalah *cut* (secara langsung), karena aksi yang dilakukan oleh Abang berurutan tanpa adanya rentan waktu yang lama. Irama dan tempo pada adegan *opening* ini bersifat

lambat, dan itu sangat sesuai dengan penyambungan gambar yang dilakukan pada adegan di atas. Irama dialog tokoh juga tenang, tidak terlalu keras. Kecepatan sambungan gambar harus ditentukan berdasarkan isi adegan tersebut, sehingga iramanya serasi dengan kecepatan gerak, kecepatan dialog dan nada emosional.

Cerita lain juga menampilkan hal yang sama dengan cerita *Malaikat Juga Tahu*. Awal adegan memperlihatkan *establishshot*, tujuannya untuk *shot* penegasan yang memberikan pengertian pada penonton. Bahwa *shot* gambar yang luas diperlihatkan untuk *setting* baru. Penyuntingan ini bermaksud untuk memberikan pemahaman bahwa sebelum menyusun *shots* selanjutnya yang memperlihatkan detail mengenai watak dari masing-masing karakter, maka

terlebih dahulu merasakan lingkungan di mana adegan tersebut berlangsung.

*Establish Shot* di awal adegan digunakan untuk memungkinkan penonton memperoleh pengertian tentang dimana tokoh itu berada, maka diperlihatkan gambar *setting* tempat dengan lengkap. Pada penyambungan ke *shot* selanjutnya dibawa ke jarak yang lebih dekat dengan karakter tokoh, sehingga penonton memperoleh kesan seolah-olah dia sendiri yang bergerak lebih dekat dengan tokoh tersebut dan bisa melihat tokoh lebih jelas. Saat menyunting harus dipertimbangkan terlebih dahulu apakah dengan *shot establish* seperti itu, bisa memberikan pengertian yang jelas mengenai hubungan *shot-shot* selanjutnya.

#### b. Tahap Pertengahan

Tahap ini tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Tahap ini juga umumnya terdapat elemen-elemen kejutan yang membuat masalah lebih kompleks. Masalah utama atau konflik dalam sebuah film harus bisa diinformasikan dengan jelas kepada penonton. Munculnya konflik pada peristiwa yang berjalan secara terus menerus dalam cerita film, harus memiliki peningkatan nilai dramatik yang membuat penonton ingin melihat permasalahan tersebut selesai. Konflik yang dialami oleh masing-masing tokoh dalam film *Rectoverso* adalah konflik batin. Tokoh-tokohnya memiliki rasa yang sangat luar biasa terhadap orang yang dicintainya.

Mereka tidak bisa mengungkapkannya secara langsung kepada lawannya karena ada sebab-sebab tertentu, rasa itu hanya dipendam dalam hati. Teknik penyuntingan *cross cutting* digunakan untuk mewujudkan cerita tersebut, berikut potongan gambar yang memperlihatkan konflik itu terjadi dari setiap cerita cerita.

Teknik penyuntingan *cross cutting* menampilkan adegan lain yang menjadikan adegan tersebut lebih dramatik. Teknik ini juga menjadi alat untuk mewujudkan konflik dari cerita tersebut. Pada adegan Taja yang ditinggal menikah oleh Saras, Taja diundang untuk menghadiri pernikahannya tetapi dia tidak mau datang. Taja menyibukkan diri dengan hobinya yaitu melukis. Taja merasa sangat terpukul karena suaminya Saras ternyata orang yang dianggap sebagai abangnya sendiri.

Adegan lain yang konfliknya menggunakan teknik *cross cutting* adalah Panca berpamitan pulang ke Makassar kepada Senja saat acara ulang tahun klubnya. Senja menolak keputusan Panca tersebut. Senja berusaha menolak Panca pergi esok, karena dia telah mengalami mimpi buruk. Ketakutannya terhadap kejadian buruk dialami oleh Panca kalau dia memutuskan untuk pergi.

Penggunaan teknik *cross cutting* pada saat menuju ke klimaks membawa mata penonton kepada kesinambungan cerita. Ketegangan akan dirasakan oleh penonton saat melihat pergantian adegan lain yang berlangsung di tempat berbeda.

Teknik ini bisa menambah kecemasan penonton terhadap adegan tersebut. Teknik *Cross Cutting* yang digunakan dalam adegan di atas menampilkan visual yang tepat kepada penonton terhadap kelima cerita yang ada. Perpindahan adegan dari kelima cerita di atas menggunakan transisi *dissolve*, tujuannya disesuaikan dengan tempo pada cerita tersebut. Penggunaan transisi memberikan efek-efek tersendiri terhadap tempo film dan sifat transisi yang terjadi. *Dissolve* merupakan transisi yang lambat dan digunakan untuk menyadarkan penonton tentang perubahan adegan dari satu tempat ke tempat lain.

Potongan gambar adegan dari setiap cerita di atas, memperlihatkan karakter tokoh dengan konflik batinnya yang berjalan dengan tempo lambat, karena tokoh tersebut merasakan kesedihan. Musik yang terdapat pada adegan tersebut juga lambat. Durasi perpotongan gambar disesuaikan dengan panjang pendeknya *shot* atau tempo dari adegan tersebut. Penyuntingan yang dilakukan dengan mulus dan sesuai dengan tempo cerita menghasilkan suatu kesinambungan, dengan demikian dapat menciptakan arus gambar yang logis dengan gambar yang lain.

### c. Tahap Penutupan

Adegan penutup pada film *Rectoverso* diperlihatkan dengan keadaan dari masing-masing tokoh setiap cerita. Mereka mengalami gejolak batin yang sangat luar biasa pada dirinya. Penutup

pada film dibutuhkan oleh penonton, karena jika tidak selesai membuat penonton akan kecewa. Penonton ingin akhir dari cerita atau peristiwa itu dengan jelas dan mengetahui kesimpulan dari cerita yang sudah disajikan. Kelima cerita yang terdapat pada film *Rectoverso* ini berakhir dengan sedih (*unhappy ending*), kecuali pada cerita *Hanya Isyarat*. Pada cerita tersebut tokoh Al merasa bahagia karena sudah tahu warna mata dari sosok yang dikaguminya. Adegan akhir atau penutup diperlihatkan pada potongan gambar berikut ini.



Gambar 2. *Cross cutting* pada adegan akhir (Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 01:33:00–01:42:49)

Penyuntingan gambar yang dilakukan di akhir adegan memperlihatkan suasana hati dari tokoh. Tokoh Abang merasakan kesedihan dan kegelisahan yang luar biasa, diperlihatkan dengan *shot* tanpa putus adegan Leia yang tidak ada di kamarnya. Teknik *handheld* pada adegan tersebut tidak dipotong dan

langsung disambung dengan *shot* lain, tujuannya adalah untuk meenampakkan gejolak jiwa yang dirasakan Abang saat ditinggal oleh Leia. Selanjutnya disambung dengan adegan Taja yang berada di *café* sendirian menikmati minuman. Taja mengingat kembali awal mula dia mengenal Saras. Penyusunan gambar dari *long shot* ke *medium shot* dengan perbedaan waktu menunjukkan bahwa Taja ketika mengenal Saras berada di suatu tempat yaitu *café*. *Shot* lebih dekat menunjukkan ekspresi kesedihan yang dialami oleh Taja dengan menunjukkan suasana tempat dia berada. Adegan selanjutnya yaitu Reggy dengan tulus merawat Amanda yang sedang sakit. Penyambungan gambar dilakukan dari *shot* Reggy yang sangat cemas dengan keadaan Amanda sedang sakit, kemudian disambung gambar Amanda sangat sedih menatap Reggy saat di *café*. Penyambungan dua adegan ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa sebenarnya Reggy sosok sahabat yang sangat setia dan pengertian daripada pacar Amanda.

Pada cerita *Hanya Isyarat* diperlihatkan *shot* punggung orang yang dikagumi oleh Al, kemudian secara bergantian ke *shot* Al tersenyum melihat sosok Raga tersebut. Hal ini menandakan bahwa Al merasa sudah cukup tahu dan bahagia bahwa orang yang awalnya dia kagumi lewat punggungnya itu kini menampakkan wajahnya dan warna matanya. Adegan yang terakhir yaitu Senja memandangi foto ayah dan adiknya kemudian disambung dengan *shot* Panca

berada di taksi. Hal ini memperlihatkan dua keadaan berbeda yang dialami oleh Senja dan Panca. Senja merasa sangat sedih karena tidak bisa menahan Panca pergi.

Teknik *cross cutting* pada akhir adegan tersebut menggunakan transisi *fade*, yaitu transisi *shot* bertahap pada gambar yang secara perlahan intensitasnya bertambah gelap dan ketika gambar muncul kembali bertambah terang, dan *shot* telah berganti. Penyambungan dengan *fade* digunakan untuk tempo pada adegan yang lambat dengan didukung *soundtrack* lagu yang juga sangat lambat. Adegan akhir ini sangat menyentuh dengan penempatan lagu yang pas dan tempo yang lambat sehingga dapat mengalirkan emosi penonton. Oleh karena itu bentuk kesinambungan cerita dari awal sampai akhir menuntun penonton untuk merasakan jalan cerita yang jelas dalam menonton.

### **Teknik Editing pada Film *Rectoverso***

Jenis penyuntingan gambar yang digunakan pada film *Rectoverso* adalah *continuity editing*. Beberapa teknik dan aturan yang digunakan untuk mencapai jenis penyuntingan gambar tersebut yaitu Aturan 180°, *Shot / Reverse-shot*, *Eyeline Match*, *Establishing / Reestablishing Shot*, *Match on Action*, *Point of View Cutting*, dan *Cut in & Cut away*.

Aturan 180° diterapkan pada salah satu adegan di film *Rectoverso* yaitu Saras mengajak berkenalan dengan Taja di *café* (*Cerita Cicak di Dinding*).



Gambar 3. Taja berkenalan dengan Saras di *café* (Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 00:11:46 – 00:14:10)

Gambar di atas, pada *shot 1* adalah *long shot* yang memperlihatkan keadaan atau suasana di dalam *café*. *Shot 2* *medium shot* memperlihatkan karakter Saras sedang berbicara dengan Taja yang selalu melihat ke kiri *frame*. Berikutnya *shot 3* memperlihatkan ukuran *shot* yang sama dengan *shot 2* untuk menunjukkan reaksi Taja terhadap perkataan Saras. Penyuntingan dengan Aturan 180° harus diterapkan pada film yang menggunakan konsep *continuity editing*, karena termasuk syarat yang paling pokok agar tidak terjadi disorientasi gambar. Hasil yang dicapai dalam penggunaan Aturan 180° ini, dimaksudkan agar penonton tidak merasa kebingungan dan selalu sadar jika kedua karakter saling bertatapan. Taja selalu tetap berada di sebelah kiri dan Saras yang selalu tetap berada di sebelah kanan. Taja juga selalu memandangi ke arah kanan dan Saras yang selalu memandangi ke arah kiri. Penyusunan *shot* seperti itu memberikan kesan dinamis pada gambar sehingga penonton merasa nyaman dalam melihat aksi yang dilakukan oleh Taja dan Saras.

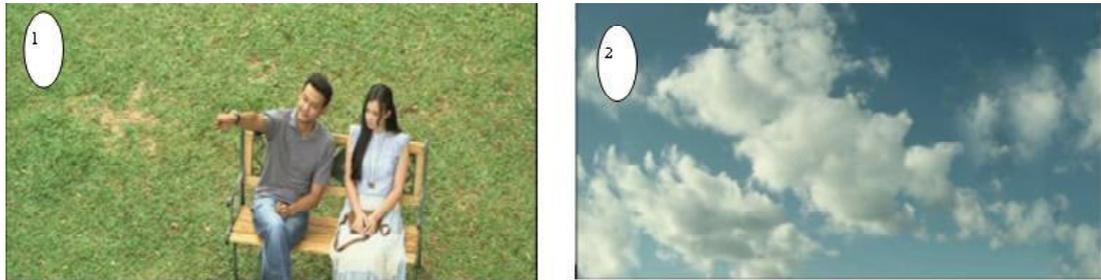
Teknik *shot / reverse-shot* juga terdapat pada cerita ini, yaitu pada adegan Amanda yang mencoba bernyanyi di panggung untuk memberikan sebuah hadiah lagu bagi Reggy.



Gambar 4. Amanda bernyanyi untuk Reggy (Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 01:20:35 – 01:21:00)

Potongan gambar di atas memperlihatkan Reggy sedang melihat Amanda bernyanyi, kemudian disambung dengan gambar yang tampak Amanda menikmati nyanyiannya di panggung tersebut. Pergantian *shot* dari Reggy yang melihat Amanda ke *shot* Amanda sedang bernyanyi menunjukkan bahwa teknik ini mendukung cerita tersebut, karena diperlihatkan tatapan Reggy kepada Amanda penuh dengan harapan. Begitupun Amanda yang sangat menghayati lagunya buat Reggy. Hasil yang ingin dicapai dari teknik penyuntingan ini untuk mewujudkan hubungan spasial antara tokoh Reggy dan Amanda.

Teknik *eyeline match* ditunjukkan pada adegan Panca yang mengajak Senja untuk menikmati suasana di pinggir danau.



Gambar 5. Panca sedang menunjuk ke awan  
(Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 00:50:35 – 00:51:25)

Gambar di atas memperlihatkan Panca sedang menunjuk ke atas, kemudian gambar berikutnya diperlihatkan bahwa yang ditunjuk oleh Panca adalah awan. Teknik ini memberikan pemahaman bahwa ternyata awan yang ditunjuk oleh Panca memiliki bentuk. Awalnya benda yang ditunjuk oleh Panca berada di luar *frame*, lalu *shot* berikutnya diperlihatkan benda yang ditunjuk. Teknik penyuntingan ini sangat mendukung penceritaan di atas, bahwa apa yang dilakukan Panca terhadap Senja seperti menyampaikan sebuah isyarat. Hal ini ditunjukkan dengan Panca mencoba bertanya kepada Senja mengenai bentuk awan yang dilihat, sebenarnya ada makna lain dibalik awan tersebut. Teknik ini terbukti dengan diperlihatkan aksi selanjutnya yang tampak Panca menyampaikan suatu hal penting kepada Senja. Setelah mendengar ucapan Panca, Senja merasa sangat sedih seolah-olah mengisyaratkan takut kehilangan Panca.

Teknik *establishing / reestablishing hot* terdapat pada adegan Reggy yang tergesa-gesa menaiki motornya untuk pergi ke rumah Amanda. *Shot* pertama menggunakan *long shot* yang

memperlihatkan hubungan spasial antara tokoh, objek, dan latar. *Shot* ini memperlihatkan latar secara luas yaitu suasana jalanan dekat kampus. *Shot* berikutnya adalah *full shot* yang memperlihatkan tokoh Reggy. Sebelum adegan itu berakhir sering kali *establishing shot* digunakan lagi, *shot* ini yang disebut dengan *reestablishing shot*. *Shot* awal yang memperlihatkan Reggy sedang menaiki motornya, dan *shot* terakhir memperlihatkan Reggy sudah berjalan dengan motornya.

Teknik ini berhasil diterapkan pada adegan tersebut. Adegan Reggy yang akan pergi ke rumah Amanda diperlihatkan latar secara luas, tokoh utama, tokoh pendukung, dan objek lain. Hal yang ingin disampaikan pada adegan tersebut dengan teknik *establishing / reestablishingshot* adalah untuk memberikan kejelasan kepada penonton dimana tokoh Reggy berada dengan terdapat tokoh pendukung dan objek lain. Teknik *match on action* juga diperlihatkan dalam adegan Abang yang mengambil sabun tanpa izin di toko dan membuat penjualnya marah, Leia datang untuk menolong Abang.



Gambar 6. Abang mengambil sabun tanpa izin dan ditolong oleh Leia  
(Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 00:19:54 – 00:20:35)

Jika dilihat akan menyalahi Aturan 180°, karena awalnya karakter Abang berada di kanan *frame*, tiba-tiba pada *shot* selanjutnya berada di kiri *frame*. Tentu saja itu berakibat pada latar yang berubah. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena kejadian tersebut sangat cepat dan mata penonton lebih terfokus pada adegan aksi dari sang tokoh bukan latarnya. Pelanggaran Aturan 180° untuk adegan-adegan aksi yang sangat cepat seperti pada potongan gambar di atas lazim digunakan dalam teknik ini. Penggunaan teknik *match on action* ingin menyampaikan kepada *audiens* bahwa adegan aksi yang dilakukan oleh tokoh harus lebih diperhatikan atau dilihat daripada elemen yang lain. Hal ini dimaksudkan agar aksi yang terjadi tetap menjaga kesinambungan cerita walaupun teknik tersebut menyalahi Aturan 180°.

Teknik *cut in & cut away* terdapat pada adegan Abang yang sedang mencuci baju menggunakan mesin cuci.



Gambar 7. Abang mencuci pakaian.  
(Sumber : Film *Rectoverso*, TC. 00:02:39 – 00:03:00)

Gambar di atas memperlihatkan *shot* awal *long shot*, Abang yang masuk ruangan cuci sedang memilah baju dan meletakkannya ke dalam mesin cuci dengan berganti ke

*medium shot*. Selanjutnya berganti lagi ke *full shot*, yaitu Abang menyalakan mesin cuci dan *long shot* Abang keluar dari ruangan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teknik penyambungan gambar yang dilakukan sangat cocok dan sesuai penceritaan. Awal adegan dibuka dengan gambar *long shot* yaitu untuk menampilkan latar belakang karakter tokoh berada. Selanjutnya berganti ke *medium shot* yang menyampaikan keadaan tokoh sedang beraktivitas dan *close up* yang menyampaikan detail dari objek. Pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dengan penyambungan beberapa tipe *shot* tersebut untuk memberikan pemahaman mengenai keberadaan dari tokoh tersebut saat melakukan aksi seperti pada gambar di atas. Jika adegan di atas diperlihatkan dengan satu atau dua *shot* saja maka informasi yang didapat penonton akan tidak jelas, karena detail gambar dari objek yang dikerjakan tidak terlihat.

Jika dilihat secara utuh film *Rectoverso*, teknik penyuntingan yang digunakannya adalah *parallel editing / cross cutting*. Hal ini didasarkan atas lima cerita yang terdapat pada film tersebut digabung menjadi satu keutuhan. Penyambungan atau pergantian cerita yang dilakukan sangat tepat dalam memilih dan memotong tiap adegan. Proses *editing* diperlukan kecermatan dan kreativitas dalam menyunting sebuah gambar.

Teknik *cross cutting* pada film *Rectoverso* dilakukan dengan menyusun serangkaian lima cerita yang saling

terhubung satu sama lain dalam pola bolak-balik. Setiap pemotongan adegan memberikan makna tersendiri kepada penonton, karena pemotongan adegan yang tepat akan membuat penonton sadar dan paham terhadap kesinambungannya. Kesinambungan inilah yang diharapkan penonton pada film ini sehingga makna atau pesan yang terkandung bisa diterima.

## **SIMPULAN**

Film *Rectoverso* merupakan film omnibus yang terdiri dari lima cerita yang disutradarai oleh lima sutradara perempuan yaitu Marcella Zalianty (*Malaikat Juga Tahu*), Rachel Maryam (*Firasat*), Happy Salma (*Hanya Isyarat*), Cathy Sharon (*Cicak di Dinding*), dan Olga Lidya (*Curhat Buat Sahabat*). Berkaitan dengan pola pengembangan cerita, maka dalam film *Rectoverso* ini terdapat tiga tahapan, yaitu tahap permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pada tahap permulaan dalam film ini diperlihatkan dengan pengenalan para karakter dan *setting*-nya. Tahap pertengahan muncul konflik yang terjadi antar tokoh. Tahap penutupan diperlihatkan resolusi atau tujuan akhir dari film ini.

Penyuntingan gambar yang digunakan dalam film ini menggunakan konsep *Continuity Editing*, yaitu untuk memastikan tercapainya kesinambungan suatu rangkaian aksi cerita sebuah adegan. Tujuannya adalah membuat penonton merasa jelas dengan jalan cerita atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang dan waktu. *Continuity Editing* digunakan

agar hubungan kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga. Beberapa aturan dan teknik yang digunakan untuk mencapai itu adalah Aturan 180°, *Shot / Reverse-shot*, *Eyeline Match*, *Establishing / Reestablishing shot*, *Match on Action*, *Point of View Cutting (POV)*, dan *Cut in*.

Secara keseluruhan teknik penyuntingan gambar yang digunakan dalam film *Rectoverso* adalah *Parallel editing / Cross cutting*. Penggunaan teknik penyuntingan ini mampu menggabungkan beberapa cerita berbeda menjadi satu-kesatuan yang utuh sehingga membentuk sebuah tema besar yaitu “cinta yang tak terucap”. Semua cerita disusun sangat rapi dan halus sehingga seakan-akan tidak ada perbedaan mencolok antara cerita satu dengan yang lain. Teknik penyuntingan yang diterapkan pada film *Rectoverso* saling terhubung dengan adegan-adegan di dalamnya. Penggabungan adegan secara bergantian dari tiap-tiap cerita dirangkai dengan berpatokan pada tahapan tersebut, hingga di bagian akhir film diperlihatkan klimaks yang bersamaan. Penyusunan dan pembangunan cerita tentu dapat dilakukan saat proses penyuntingan, inilah penting dan indahnya penyuntingan gambar dalam mewujudkan penceritaan pada sebuah film.

## DAFTAR PUSTAKA

Andi Fachruddin. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Anton Mabururi. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Televisi Drama*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Televisi Non Drama, News, & Sport*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Asrul Sani. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta :Yayasan Citra.
- HB. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Heru Effendy. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ilham Zoebazary. 2008. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh Trianton. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thompson, Roy & Cristopher Bowen. 2009. *Grammar of The Edit: Second Edition*. Burlington: Focal Press.
- Ward, Peter. 2000. *TV Technical Operations: An Introduction*. Burlington: Focal Press.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Picture Composition for Film and Television : Second Edition*. Burlington: Focal Press.