

editing menjadi strategi naratif film *The Science of Fictions*?”. Batasan masalah penelitian ini adalah adegan di dalam film *The Science of Fictions* yang menggunakan *slow paced editing* yaitu *shot* Siman berjalan lambat untuk pertama kalinya, dan diperhatikan oleh Ibu Siman, *shot* Ibu Siman menunggu Siman berjalan dengan lambat di ladang, *shot* Siman membawa karung sayur besar di pasar, *shot* Siman menceritakan kesaksian versi Siman kepada temannya, *shot* Siman marah karena dikhianati oleh temannya, dan *shot* Siman menjadi tontonan dan hiburan oleh warga sekitar.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis *slow paced editing* menjadi strategi naratif film *The Science of Fictions*. Strategi naratif digunakan untuk melihat tahapan dan pembagian sistematis cerita yang ingin disampaikan. Strategi naratif dalam film *The Science of Fictions* akan berfokus kepada penyampaian dan meningkatkan unsur dan tensi dramatik yang dialami karakter utama di dalam *shot* film *The Science of Fictions* melalui *slow paced editing*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Editing

Editing menurut Suwarsono (2014), adalah proses akhir untuk membuat film, menyusun ulang *shot*, memangkas *shot* dan membuang *shot* yang tidak diinginkan, serta menyusun *shot* yang diperlukan untuk aliran film yang tepat (hlm. 51). *Editing* memainkan peran penting dalam membuat kesan emosional langsung atau tidak langsung pada penonton film. Peran *editor* adalah menangkap emosi penonton dengan menonjolkan aspek dramatik. Ritme penyuntingan mempengaruhi penonton melalui pola yang dikonstruksi editor melalui ritme

penyuntingan itu sendiri. Ritme editorial film memberikan kesan bahwa konflik yang muncul dalam film disampaikan dengan berbagai cara, termasuk slow paced yang mendekatkan penonton dengan perasaan protagonis yang kesepian.

Rosenberg (2011) menyatakan bahwa salah satu hal terpenting yang menjadi tanggung jawab editor adalah ritme (hlm. 9). Fungsi pengeditan untuk mengoptimalkan konsep ritme dan membangun komposisi yang dramatis. Hal ini membuat penonton dapat merasakan konflik batin yang dirasakan oleh karakter dan pemain. Formasi ritme dalam editing dapat dibagi menjadi beberapa aspek penting, pengaturan waktu, tempo, dan frasa lintasan. Ketiga aspek ini, menurut Pearlman (2012), merupakan alat yang digunakan dalam proses editing untuk membentuk ritme film yaitu *timing, pacing, dan trajectory* (hlm. 43).

Peran *editor* dalam sebuah produksi film dimulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Selama produksi, *editor* harus melihat hasil dan memilih *shot* mana yang akan digunakan untuk pengeditan. Salah satu tujuan dari proses pematangan adalah mencapai tingkat dramatis. Van Sijll (2005) menyatakan bahwa tugas *editor* tidak hanya menyusun *shot* film secara utuh, tetapi juga menggunakan teknik-teknik yang ada untuk menyampaikan pesan moral film tersebut. Dancyger (2011) menjelaskan bahwa peningkatan dramatis melalui penyuntingan dapat dicapai dalam berbagai cara, tergantung pada kebutuhan film, termasuk teknik dan teori editing dalam menyatupadukan sebuah *shot* menjadi satu kesatuan. *Shot* dalam film itu sendiri menjadi salah satu elemen yang ada dalam proses *editing* suatu film.

Pratista (2008) mengatakan bahwa *shot* adalah elemen terkecil dari sebuah film dan dapat bertahan sekitar satu detik, beberapa menit, bahkan berjam-jam (hlm. 29). *Shot* adalah struktur film terkecil yang menyatukan adegan-adegan sebuah film. Tujuannya harus jelas, informatif, dramatis dan ritmis. Penggunaan *shot* harus memperhatikan perkembangan emosi penonton, sehingga penggunaan

shot dalam film tetap pada ritme yang benar, dan film menempatkan *shot* secara fungsional, relasional, dan struktural dengan benar. Jadi, saat menggunakan *shot*, ada beberapa cara untuk menggunakan *shot* dengan makna dan kebutuhannya di dalam film itu sendiri.

2.2. Naratif dalam Film

Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) mengemukakan sebuah hal menarik perhatian penonton, terkait hal suatu *form* dijadikan sebuah pola sebuah film. Salah satu sistem *filmmaking* yang sering ditemui salah satunya adalah *form* naratif. Naratif adalah kumpulan kejadian dalam sebuah hubungan sebab-akibat yang terjadi di dalam ruang dan waktu (Bordwell, 2017). Naratif berfokus kepada karakter dan pergumulannya, yaitu bagaimana seorang karakter memiliki sifat untuk menghadapi konflik, melakukan tindakan, dan menghadapi sebuah perubahan dari tujuan yang ingin ia capai. Unsur naratif terdiri dari unsur karakter, plot cerita, konflik, resolusi, struktur, adegan, dan dialog.

Pramaggiore dan Wallis (2020) menyampaikan bahwa naratif dalam film pasti terdapat situasi yang diganggu, sehingga untuk mengembalikan situasi menjadi stabil kembali menjadi tujuan yang penting. Naratif dalam film merupakan salah satu unsur sebagai pembentuk sebuah film, khususnya dalam film *The Science of Fictions*. Film ini memiliki peran yang penting, karena unsur-unsur naratif di dalamnya saling terkait, saling mendukung, saling membutuhkan dan mempengaruhi antara satu dengan lainnya sehingga tercipta satu kesatuan yang mampu menciptakan sebuah pesan yang dapat diterima oleh penontonnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Pramaggiore dan Wallis (2020) mengatakan bahwa standar naratif ada tiga yang disebut dengan *three act structure*, yaitu *set up*, *confrontation*, dan *resolution*, yang dibagi menjadi babak pertama, babak kedua, dan babak ketiga. Babak pertama adalah *set up*, yaitu pengenalan karakter, situasi, dan adanya tujuan yang terganggu akibat adanya suatu perubahan. Perubahan ini akan mengacu kepada babak kedua, yaitu *confrontation*, dimana babak ini karakter sudah mengalami gangguan dan hambatan terhadap tujuan awal, dan biasanya mulai ada penyesuaian akan hambatan baru yang dialaminya. Pada babak ini, konflik sudah bermunculan dan akan terus meningkat, sampai pada akhirnya mencapai babak tiga yaitu *resolution*, dimana masalah yang klimaks terjadi, dan diakhiri dengan penyelesaian masalah.

2.3. Unsur Dramatik dalam Film

Menurut Reisz dan Millar (2010), unsur dramatik diciptakan melalui variasi *shot* pada subjek sehingga editor dapat mengontrol *tension* dan efek dramatisnya. Unsur dramatik merupakan salah satu *mood* atau suasana ketegangan dalam sebuah naratif film dan menjadi bukti kesuksesan sebuah film. Unsur dramatik dapat dibangun melalui ritme karena berkaitan dengan tensi sebuah film. Ketika terdapat ketegangan atau tensi dalam suatu adegan, maka emosi konflik dapat dirasakan oleh penonton dan pelepasan menjadi klimaks dari konflik tersebut (hlm. 7-12).

Menurut Hockrow (2013), Struktur Dramatik dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution* (hlm. 14). *Exposition* merupakan pengenalan karakter, posisi karakter, *setting*, suasana, kondisi, dan konflik. *Rising action* merupakan hubungan karakter dengan sebuah konflik, dimana karakter akan membangun antisipasi, dan mengarahkan cerita menuju klimaks. *Climax* merupakan nilai tertinggi dalam sebuah unsur dan tensi dramatik. Tahap ini dibangun sejak awal film dan memiliki tingkat intensitas yang

tinggi. *Falling action* merupakan klimaks merupakan penurunan dari klimaks menuju ke resolusi. *Resolution* merupakan keadaan dimana tensi dramatik mulai diturunkan, karakter sudah mendapat segenap persoalan yang sudah dihadapinya.

Menurut Pearlman (2012), dalam menciptakan unsur dramatik, editor perlu memahami ritme emosional. Ritme emosional ini terbentuk melalui energi emosional dari *timing*, *pacing* dan *trajectory*. Karena itu saat melakukan *cut*, editor berfokus pada *performance* dari aktor dalam rangkaian adegan. Editor dapat menemukan titik optimal untuk memotong lintasan energi emosional untuk menyampaikan kekuatan dan kualitas emosi yang dibutuhkan oleh rangkaian adegan (hlm. 111-116).

2.4. Rate of Cutting

Pada saat *cutting*, *pacing* merupakan elemen pembentuk ritme film yang terdiri dari beberapa elemen, salah satunya adalah *rate of cutting*. *Cutting speed* dan *pacing* tempo adalah dua hal yang berkaitan erat dan saling mempengaruhi. Secara umum, *rate of cutting* yang rendah akan memperlambat tempo *pacing* dalam film dan sebaliknya. Kecepatan *cutting* memiliki satuan dan rentang. Penting untuk mengidentifikasi perbedaan, perubahan atau kategori dalam tempo dan *rate of cutting* dari subjek yang dipelajari.

Bordwell (2006) menyatakan bahwa rata-rata waktu *shot* film-film Hollywood adalah 3-6 detik. Panjang shot rata-rata diperoleh dengan menghitung durasi shot dalam film. Jadi, pada dasarnya *shot* 6 detik adalah *shot* standar dalam film-film Hollywood (hlm. 121). Durasi *shot* terkait erat dengan *rate of cutting*, karena pemotongan terjadi setiap kali *shot* berubah. Jika rata-rata waktu pengambilan gambar untuk satu adegan film berdurasi satu menit adalah 6 detik, maka dapat disimpulkan bahwa satu adegan film terdiri dari 10 shot dan 10 potongan.

Dalam perhitungan ini, proses ini disebut sebagai *cut per minute* atau pemotongan per menit (cpm). Jadi, jika sebuah adegan film berdurasi satu menit dan rata-rata waktu pengambilan gambar adalah 6 detik, maka kecepatan *cutting* adegan film tersebut adalah 10 cpm. *Rate of cutting* dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan durasi *shot*. *Rate of cutting* dengan kecepatan *cutting* yang lambat, nilai cpm kecepatan *cutting* lambat tersebut adalah kurang dari 10 cpm. Kemudian kecepatan *cutting* normal, seperti yang penulis sebutkan bahwa kecepatan *cutting* normal antara 10 cpm sampai 20 cpm, dimana rata-rata pengambilan gambar membutuhkan waktu 3 sampai 6 detik. Selain itu, terdapat *cutting* yang cepat yaitu *cutting speed* lebih dari 20 cpm.

2.5. Pacing

Menurut Pearlman (2012), *pacing* adalah cara untuk mengatur panjang pendeknya suatu *shot* sebelum akhirnya dipotong. *Pacing* juga berguna untuk menyalurkan emosi tertentu dalam film dan menyampaikan informasi atau pesan kepada penonton (hlm. 47). Pearlman (2012) mengatakan bahwa *pacing* dibagi menjadi dua bagian, *pacing* cepat dan lambat, dimana masing-masing teknik *pacing* memiliki peran dalam mewujudkan cerita (hlm. 48). *Pacing* mengontrol arah emosi dalam sebuah film, sehingga mempengaruhi tempo film tersebut. Menurut Chandler (2009), *Pacing* adalah salah satu bagian terpenting dari sebuah film karena jika *editor* melakukan kesalahan dalam mengatur kecepatan dan suasana film, penonton akan mudah merasakan hal-hal yang janggal dan itu akan merusak minat penonton dalam menonton film tersebut (hlm. 55).

Menurut Dancyger (2011), *pacing* paling jelas terlihat dalam *sequence action*, tetapi semua *sequence* dirancang untuk efek dramatis. Variasi dalam *pacing* dapat memandu penonton dalam respons emosional mereka terhadap film tersebut. *Pacing* yang cepat digunakan untuk menunjukkan intensitas, sedangkan *pacing* yang lebih lambat sebaliknya. Dalam tahap *editing*, *pacing* sudah harus

ditentukan dan disesuaikan dengan *track* audio saat *rough cut*. Hasil dari *rough cut* tersebut adalah *fine cut* di mana dalam tahap ini dampak dramatis dari *editing* sudah terlihat jelas (hlm. 381).

Keputusan untuk menentukan sebuah film lambat atau cepat didasarkan pada emosi yang disampaikan oleh cerita film tersebut. Pearlman (2012) mengatakan bahwa *pacing* adalah proses yang dimulai dengan tingkat dan jumlah pergerakan kamera dalam sebuah *shot* yang diedit sebagai satu kesatuan. Pearlman (2012) mengatakan bahwa *pacing* dapat meningkatkan drama sebuah film karena *pacing* memberikan pengalaman gerak dan percepatan yang dirasakan dalam film (hlm. 47). *Pacing* dalam bentuk film menciptakan unsur drama dalam cerita yang diceritakan. *Pacing* sering digunakan dalam film untuk menciptakan rasa kecepatan cerita.

2.5.1. Slow Paced

Pearlman (2012) mengatakan bahwa film dengan waktu *shot* yang terlalu lama akan membuat penonton bosan dan menyebabkan mereka kehilangan minat terhadap film tersebut (hlm. 50). *Shot* yang lebih panjang menyampaikan lebih banyak informasi. *Pacing* dapat ditentukan berdasarkan *genre* film, dan jenis film memiliki jenis *pacing* yang spesifik dan menonjol. *Slow paced* akan lebih tepat jika penggunaannya diterapkan pada film-film bergenre dramatik, karena *slow paced* dapat menimbulkan ketegangan pada penonton.

Menurut Pearlman (2012), *Slow paced* terasa lebih hidup dan mengontrol emosi penonton saat aplikasi *slow paced* ini berada di scene yang tepat. *Slow paced* berguna untuk memberikan waktu yang cukup bagi penonton untuk memahami konflik dan konflik yang akan datang, sehingga perasaan cemas yang muncul lebih lama. *Slow Paced* ditandai dengan kecepatan *cutting* yang lebih rendah dan laju *shot* yang lebih lama.

Slow paced digunakan dalam adegan dimana tokoh utama memiliki unsur dramatis.

Slow paced memanipulasi waktu kejadian agar tampak lambat. Emosi dan ketegangan dalam hal ini bukanlah peningkatan intensitas pemotongan seperti pada film, melainkan penekanan pada kegelisahan yang dirasakan oleh penonton. Sehingga, penonton akan merasakan pergerakan proses cerita yang lambat dengan tujuan untuk mengasah dan mengenali proses cerita dari karakter yang ada di dalam film. Dengan kata lain, penonton mendapat waktu untuk menikmati kepedulian terhadap hal-hal buruk yang terjadi pada tokoh utama. Selain itu, pada teknik *slow paced* itu sendiri, *slow paced* harus dilakukan pada penempatan *shot* yang sempurna, karena *slow paced* akan menentukan arah cerita akan kemana dan akan mengandung emosi dan *mood* seperti apa.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk mengkaji struktur naratif *The Science of Fictions*. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang beberapa topik yang berbeda dalam bentuk definisi dan pendapat. Penulis menggunakan metode kualitatif yang bertujuan menganalisis *scene* dengan fokus pada *shot*, *cutting speed* dan tempo. Teknik pengumpulan data dan informasi yang akan dikumpulkan adalah penggunaan dan deskripsi hasil pencarian sumber data *The Science of Fictions* dan secara langsung.

Metode penelitian ini mengacu pada analisis formal. Analisis formal dapat dimulai dari ide hingga proses pelaksanaan pekerjaan dan urutannya. Kartika, (2007), mengatakan analisis formal berarti melanjutkan pengumpulan data