

pemotongan yang menghubungkan dua *shot* dengan memiliki kemiripan visual yang tinggi.

Penggunaan teknik *match cut*, umumnya bertujuan untuk menjaga realisme, sehingga penonton tidak terganggu dan lebih fokus pada adegan atau makna yang terdapat di dalam film tersebut. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *match cut* untuk memperkuat realisme dalam film *Abirama* agar pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat lebih alami atau mendalami dan mengurangi gangguan visual yang dapat memecah konsentrasi.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana implementasi teknik *match cut* untuk menciptakan realisme dalam film *experimental art Abirama*?

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dalam film *Abirama* dapat menciptakan realisme dengan mengimplementasikan teknik *match cut* pada setiap pengadeganan yang memiliki kesamaan visual.

### **1.3. BATASAN MASALAH**

Batasan dalam penelitian ini berfokus menganalisis dua kesamaan visual dalam pengadeganan dalam *timecode* 00:02:53:02 dan 00:03:24:18 dari keseluruhan enam kesamaan visual dalam pengadeganan yang menggunakan teknik *match cut* untuk menciptakan realisme.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. Editing**

Menurut Fauzzi, Dwi, dan Arif (2019), yang mengacu pada pandangan Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, *editing* merupakan proses penyusunan *footage* yang direkam selama tahap produksi. Proses ini melibatkan serangkaian langkah seperti pengaturan, pemeriksaan, pemilihan, dan penyusunan secara terperinci. Tujuan akhir dari proses *editing* adalah menciptakan sebuah narasi yang

logis, yang mampu merefleksikan visualisasi cerita secara logis dari awal hingga akhir. Hal ini diharapkan dapat memberikan makna yang mendalam kepada penonton. Dalam proses *editing*, fokus utamanya yaitu memberikan hiburan, informasi, dan inspirasi kepada penonton, sehingga terjaga kesinambungan antara visi creator dan pengalaman disampaikan kepada penonton.

Menurut Kusumastuti (2017), *editing* adalah proses krusial dalam produksi *audiovisual* yang melibatkan langkah-langkah menyusun dan mengatur rangkaian *shot* menjadi sebuah cerita. Selain itu, *editing* juga mencakup penggabungan *shot* menjadi rangkaian yang logis dan membentuk sebuah narasi lengkap. Melalui *editing*, tidak hanya urutan *shot* yang diatur, tetapi juga emosi dan alur cerita yang ditampilkan kepada penonton menjadi perhatian utama. Sebuah karya *audiovisual* dapat memiliki daya tarik yang lebih besar dan mampu menyampaikan pesan dengan lebih efektif kepada penonton.

Menurut Setyawan (2015), menyatakan bahwa *editing* adalah tahapan akhir dalam pembuatan film. Selama proses *editing*, *editor* memiliki tanggung jawab untuk merancang *shot* menjadi sebuah narasi yang lengkap. Kerjasama antara *editor* dan sutradara menjadi kunci dalam menentukan bahwa hasil akhir mencerminkan visi yang diinginkan secara akurat. Kerjasama ini dapat menyatukan ide-ide kreatif serta pendekatan teknis yang membantu menghasilkan karya yang memenuhi standar yang diharapkan.

## **2.2. Match Cut**

Dalam penjelasan Dancyger (2019), *match cut* adalah teknik pengeditan elemen visual dan logika yang cocok dari akhir sebuah *shot* sesuai dengan awalan *shot* berikutnya. *Match cut* merupakan teknik yang digunakan untuk menjaga *continuity* dengan menggabungkan dua *shot* secara halus sehingga terasa menjadi satu *shot* yang mengalir secara halus. Dancyger juga menyatakan bahwa *match cut* adalah teknik *editing* yang mengikuti prinsip-prinsip sinematografi dan meningkatkan realisme dalam film.

Rosenberg (2017) juga menegaskan bahwa *match cut* adalah teknik pengeditan yang menghubungkan dua *shot* yang berbeda namun memiliki kesamaan dalam

elemen visual seperti, bentuk, garis, atau warna. Penggunaan teknik *match cut* menghasilkan transisi yang halus antara dua *shot* yang terhubung secara visual, meningkatkan kesatuan cerita dan keindahan seluruh film. Dalam penggunaan *match cut*, persamaan visual antara dua *shot* menciptakan *continuity* dan menghubungkan secara sinematik ide-ide yang relevan di antara kedua *shot* tersebut. Penggunaan *match cut* dengan kreatif dapat menciptakan efek dramatis yang memperdalam pengalaman penonton.

Menurut Robbe (2008), *match cut* juga berfungsi sebagai teknik *editing continuity* yang transisi pada sebuah *shot* terjadi secara halus di mata penonton. Ini sesuai dengan konsep yang dikenal sebagai *seamless reality* atau ilusi dari realitas, dengan peralihan antara *shot-shot* yang menyajikan *continuity* yang tidak mengganggu bagi penonton. Pada dasarnya, film adalah sebuah ilusi, tetapi dengan bantuan teknik *editing*, upaya dilakukan sebaik mungkin untuk mendekati penciptaan realisme pada film.

Dalam teknik *match cut*, terdapat tiga jenis utama: *matching on action*, *graphic match cut*, dan *audio match cut*. *Matching on action*, seperti yang dijelaskan oleh Tuminello (2008), menciptakan ilusi kelancaran *shot* yang terus berlanjut meskipun perpindahan kamera telah terjadi. Penerapan teknik ini membutuhkan pencocokan adegan dari akhir *shot* sebelumnya dengan adegan dari awal *shot* berikutnya. *Graphic match cut*, seperti yang dijelaskan oleh Caldwell (2019), melibatkan dua *shot* yang memiliki visual serupa, seperti warna, objek yang menonjol, dan komposisi yang serupa dari actor. Teknik ini sering digunakan saat ada perubahan lokasi atau waktu antara dua *shot*, namun visualnya tetap serupa. Sedangkan *audio match cut* adalah teknik *editing* yang menghubungkan dua *shot* dengan menggunakan elemen suara dari *shot* sebelumnya untuk transisi ke *shot* berikutnya.

### **2.3. Realisme**

Menurut Bazin (2011), realisme dalam sinematografi mengacu pada representasi yang mencerminkan dunia nyata secara langsung, dengan penggunaan kamera tanpa distorsi atau penyuntingan berlebihan. Bazin berpendapat bahwa manusia

memiliki dorongan batin untuk mengamati dunia secara langsung melalui karya seni. Selain itu, Bazin menegaskan bahwa beberapa contoh aliran realisme dalam film termasuk *neorealisme*, *French new wave*, dan *classic hollywood realism*.

Dalam *neorealism*, Bazin (2011) menekankan pentingnya menciptakan realisme yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Dalam *neorealism*, penggunaan teknik *editing* yang berlebihan ditolak, dengan preferensi untuk merepresentasikan realitas secara lebih autentik. Oleh karena itu, *neorealism* cenderung menggunakan pengambilan *long take* untuk menghadirkan realisme secara keseluruhan dan mendalam, sehingga penonton dapat terhubung dengan cerita dan karakter. Hal ini juga memberikan penonton kesempatan untuk merasakan suasana, lingkungan, dan interaksi antara karakter.

Dalam *French New Wave*, Marie (2007) menjelaskan bahwa teknik *editing* cenderung memprioritaskan gaya *montage* dan *discontinuity*. Dengan menggunakan gaya ini, *filmmaker* memanipulasi waktu dan ruang secara kreatif untuk tujuan menarik perhatian penonton dan membuat mereka sadar bahwa mereka sedang menyaksikan sebuah film. Dalam aliran ini, penonton diajak untuk menikmati pengalaman sinematik dan memberikan kesan estetika. Selain untuk memikat perhatian, aliran ini juga memberikan ekspresi dari semangat eksperimentalisme dan kebebasan artistik.

Dalam *Classic Hollywood Realism*, Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (2015) menyatakan bahwa *continuity editing* menjadi norma dalam produksi film, dengan memberikan pengalaman kepada penonton seolah mereka berada dalam posisi ideal sebagai pengamat atau terlibat langsung dalam adegan film. Konsep ini menekankan pentingnya menjaga *continuity* visual dan naratif agar penonton dapat mengikuti cerita tanpa gangguan. Salah satu teknik editing yang sering digunakan dalam *Classic Hollywood Realism* adalah teknik *match cut*. *Continuity editing* juga berperan menciptakan ilusi ruang dan waktu dalam film. Dengan menggunakan teknik *match cut* dalam menggabungkan dua *shot* yang berbeda menjadi satu *shot*, penonton dapat merasakan pengalaman yang mendalam

dan transisi yang halus. Teknik ini sangat penting untuk mempertahankan *continuity* visual karena untuk menciptakan realisme dalam film.

#### **2.4. Film *Experimental***

Menurut Himawan (2017), film *experimental* memiliki perbedaan yang signifikan dengan film fiksi dan dokumenter. *Filmmaker experimental* umumnya beroperasi di luar industri utama dan lebih cenderung menggunakan *studio independent*. *Filmmaker* terlibat secara langsung dalam setiap tahap produksi film, mulai dari awal hingga akhir. Film *experimental* cenderung tidak memiliki alur cerita yang khas, tetapi memiliki struktur yang jelas dan dipengaruhi oleh inspirasi subjektif *filmmaker* seperti ide, emosi, dan pengalaman pribadi. Film *experimental* sering digunakan sebagai medium untuk merealisasikan visi pribadi *filmmaker*. Secara umum, film *experimental* memiliki bentuk abstrak dan sulit dipahami karena penggunaan simbol-simbol pribadi yang diciptakan oleh *filmmaker*. *Filmmaker experimental* sering menggunakan medium untuk mengeksplorasi berbagai bentuk ekspresi artistik. Sebagai contoh, film *experimental* pertama “*Ballet Mecanique*” karya Fernand Leger, menunjukkan eksperimen visual dan tidak memiliki naras yang khas.

Seiring berjalannya waktu, muncul jenis film *experimental documenter* seperti “*Koyaanisqatsi*”, “*Baraka*”, dan “*Samsara*” yang menampilkan serangkaian gambar pemandangan alam, perkotaan, hutan, dan perilaku manusia. Film ini tidak memiliki alur cerita, tema yang jelas, atau tidak berbentuk narasi (Pratista, 2017). Dalam film *experimental*, ada juga subkategori yang disebut film *experimental art*, yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman visual dan estetis tanpa fokus pada narasi yang khas. Film ini sering mengeksplorasi pengalaman pribadi, kreativitas, atau ideologi dari *filmmaker*, biasanya diputar di galeri, museum, atau festival film (Remes, 2020). Perbedaan utama antara film *experimental* dan film *experimental art* adalah penggunaan cerita. Dalam film *experimental*, cerita sering tidak ada atau tidak dominan, sementara dalam film *experimental art*, fokus utamanya adalah pada pengalaman visual dan estetis (Rasendrya, 2022).