

memperbarui literatur mengenai teori *cinematography* dan *editing*, khususnya sebagai referensi ilmiah dalam memahami bagaimana pergeseran gaya visual sinematik modern diimplementasikan untuk mengendalikan retensi audiens pada lanskap sinema komersial Indonesia, khususnya pada genre yang bertempo tinggi seperti *heist* dan *action*. Secara praktis, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan referensi aplikatif bagi para praktisi sineas, khususnya sinematografer dan editor di Indonesia, dalam merancang taktik visual dan manuver penyuntingan gambar yang efektif untuk memanipulasi psikologis penonton.

2. KAJIAN LITERATUR

Penelitian mengenai aspek estetika dan teknis dalam sinema komersial Indonesia, khususnya pada film bertempo tinggi seperti *Mencuri Raden Saleh*, merupakan ranah kajian yang terus berkembang. Penulis memetakan lima penelitian terdahulu yang menggunakan objek film *Mencuri Raden Saleh* untuk melihat tren studi ini. Pemetaan ini berfokus pada pendekatan analisis yang digunakan oleh peneliti sebelumnya, mulai dari kajian naratif, semiotika, hingga sosiologi. Ringkasan penelitian-penelitian tersebut dijabarkan dalam tabel di bawah ini.



2.1. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2. 1 Tabel penelitian terdahulu. Dokumentasi pribadi

No	1	2	3	4	5
Peneliti	Agitya Aruna & Triyadi Guntur Wiratmo (2023)	Annisa Rachmawati, Moh Muzakka, & Marta Widyawati (2022)	Mareta, Nuraida, & Emi Puspita Dewi (2023)	Agripa Van Har Harta Sembiring, dkk. (2025)	Naomi Graber (2023)
Judul Penelitian	Analisis Arketipe Tokoh dalam Film <i>Mencuri Raden Saleh</i> (2022)	Kritik Sosial dalam Film <i>Mencuri Raden Saleh</i> Karya Angga Dwimas Sasongko (Kajian Sosiologi Sastra)	Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Pesan Moral Dalam Film <i>Mencuri Raden Saleh</i> Karya Angga Dwimas Sasongko	Analisis Teknik Editing Pada Film <i>Layangan Putus</i> Dalam Membangun Emosi Visual	<i>Body Music: Intensified Continuity, Affect, and Character Engagement</i>
Tujuan Penelitian	Menganalisis konstruksi tokoh berdasarkan 12 arketipe Jung untuk melihat korelasi dengan penonton.	Mengidentifikasi struktur naratif dan bentuk kritik sosial politik dalam film..	Mengungkap pesan moral dalam film melalui analisis semiotika.	Mengkaji peran teknis <i>editing</i> dalam membangun dinamika batin dan emosi visual.	Mengkaji dampak teknik <i>Intensified Continuity</i> terhadap respons fisiologis dan empati penonton.
Teori dan Konsep	Teori <i>Jungian Archetypes</i> (Carl G. Jung), film sebagai media representasi (Stuart Hall), klasifikasi tokoh.	Sosiologi Sastra (Wellek dan Warren), Kritik Sosial, Struktur Naratif Film (Himawan Pratista).	Semiotika Charles Sanders Peirce (Representamen, Object, Interpretant), Pesan Moral.	<i>Editing film</i> , emosi visual, sinematografi, <i>continuity editing</i> , <i>pacing</i> .	<i>Intensified Continuity, Affect, Character Engagement, perceiver, embodiment</i> .

Metodologi	Deskriptif Kualitatif (Observasi dan Dokumentasi adegan).	Deskriptif Kualitatif dengan pendekatan Sosiologi Sastra.	Kualitatif (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce).	Kualitatif-Deskriptif, metode interpretatif terhadap cuplikan kunci.	Analisis teks film (<i>close reading</i>) dan pendekatan <i>carnal musicology</i> .
Hasil Penelitian	Ditemukan 7 arketipe pada 8 tokoh yang secara efektif meningkatkan kedekatan emosional audiens	Terdapat 8 poin kritik sosial, berfokus pada isu pengawasan aset, hukum, siber, dan penyalahgunaan kekuasaan.	Ditemukan 7 pesan moral utama terkait solidaritas, kerja keras, dan tanggung jawab.	<i>Editing</i> dan <i>color grading</i> berfungsi krusial sebagai narator sekunder penegas emosi karakter.	Taktik visual tersebut terbukti mampu menyelaraskan tubuh penonton dengan karakter secara fisik untuk memicu empati.
Hubungan Dengan Penelitian Sekarang	Memiliki objek film yang sama. Namun, penelitian ini fokus pada teknis visual sinematografi, bukan elemen naratif penokohan.	Memiliki objek film yang sama. Namun, penelitian ini menggeser fokus dari muatan sosiologi politik ke ranah estetika visual	Memiliki objek film yang sama. Namun, penelitian ini membedah teknis sinematik (<i>cinematography & editing</i>), bukan mencari makna semiotika.	Sama-sama membedah aspek <i>editing</i> . Kebaruannya terletak pada genre film (<i>heist</i>) dan rujukan teori spesifik (<i>Intensified Continuity</i>).	Sama-sama menggunakan teori <i>Intensified Continuity</i> . Kebaruannya terletak pada fokus penelitian untuk membangun ketegangan yang berkelanjutan dengan objek film <i>Mencuri Raden Saleh</i>

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dan kebaruan. Penelitian oleh Aruna & Wiratmo (2023), Rachmawati dkk. (2022), dan Mareta dkk. (2023) sama-sama membahas objek film yang sama yaitu *Mencuri Raden Saleh*, dengan fokus pada aspek naratif, kritik sosial, serta pesan moral

menggunakan teori *Archetypes*, Sosiologi dan Semiotika. Sementara itu, penelitian ini lebih berfokus pada aspek teknis visual film, khususnya aspek *cinematography* dan *editing* dengan gaya visual *intensified continuity* sebagai cara untuk mengunci atensi kognitif penonton (*attention economy*), memperkuat dampak sensoris, serta serta membangun ketegangan yang berkelanjutan (*continuous tension*) sepanjang durasi film melalui manipulasi ruang dan waktu sinematik.

Penelitian oleh Sembiring et al., (2025) membahas bagaimana elemen *editing* digunakan untuk menyampaikan dinamika batin tokoh dan membangun emosi visual. Meskipun sama-sama membahas *editing*, penelitian ini memiliki kebaruan dengan membahas aspek *editing* sekaligus *cinematography* dalam satu paket di gaya visual *intensified continuity*. Penelitian ini juga terbilang sangat relevan karena di Indonesia masih belum ada yang membahas tentang film *Mencuri Raden Saleh* dari aspek teknis visual seperti *editing* dan *cinematography* nya.

Sementara itu, studi dari Graber (2023) mengenai film *The Hunger Games* mengkaji bagaimana teknik audio-visual dalam *intensified continuity* mengaktifkan respon fisiologis penonton untuk membangun empati pada karakter. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan teori *Intensified Continuity* Bordwell. Namun memiliki kebaruan yaitu Fokus pada aspek visual untuk mempertahankan perhatian penonton dan memompakan ketegangan, serta fokus pada objek penelitian yang berbeda yaitu film *Mencuri Raden Saleh*.

2.2. LANDASAN TEORI

2.2.1. GENRE *HEIST* DALAM SINEMA

Genre *Heist* (pencurian) merupakan sebuah subgenre dari film aksi dan kriminal yang memiliki fokus utama pada proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian sebuah tindak pencurian berisiko tinggi (Hamzah et al., 2023). Berbeda dengan perampokan biasa yang cenderung dilakukan secara konfrontatif dan terang-terangan, genre *heist* menampilkan tindakan pencurian yang dilakukan secara diam-diam, terstruktur, dan membutuhkan perhitungan matematis yang cermat (Hamzah et al., 2023). Daya tarik utama dari genre ini terletak pada kemustahilan misi yang harus diselesaikan, di mana keberhasilannya sangat

bergantung pada sekelompok profesional dengan keahlian spesifik di bidangnya masing-masing yang harus bekerja sama secara presisi (Hamzah et al., 2023).

Secara naratif, film bergenre *heist* memiliki pola struktur tradisional yang sangat khas. Menurut Lee (dalam Hamzah et al., 2023), struktur penceritaan genre ini umumnya terbagi ke dalam tiga babak utama:

1) *The Planning* (perencanaan)

Babak awal yang memperkenalkan para karakter, target pencurian, serta aturan main dan rencana yang harus dipatuhi oleh setiap anggota.

2) *The Execution* (pelaksanaan)

Tahap di mana aksi dilancarkan. Pada fase ini, berbagai rintangan tak terduga akan muncul sehingga misi tidak berjalan mulus, yang mana sering kali menjadi bagian dari eskalasi ketegangan.

3) *The Aftermath* (penyelesaian)

Babak akhir yang umumnya menawarkan elemen kejutan (*plot twist*), seperti misi yang seolah gagal, pengkhianatan, atau penangkapan, namun pada akhirnya berujung pada keberhasilan yang tidak disangka-sangka.

Berdasarkan karakteristik tersebut, genre *heist* sangat memerlukan tingkat intensitas aksi dan visual yang tinggi agar dapat mengimbangi *plot* narasi yang intens dan membuat penonton tetap tertarik. Oleh karena itu gaya visual *intensified continuity* sangatlah berperan penting di dalam genre ini.

2.2.2. FILM STYLE

Film style merupakan kombinasi berbagai teknik sinematik yang digunakan oleh sineas untuk menciptakan pengalaman visual yang khas dan mendalam bagi penonton. Menurut Bordwell et al., (2020), gaya film (*film style*) memiliki peran penting dalam mengarahkan perhatian penonton, memperjelas makna dalam narasi, serta membangun pengalaman visual yang mendalam dan khas. Film style memiliki beberapa elemen utama yang mencakup *mise-en-scène*, *cinematography*, *editing*, serta *sound*, yang disusun menjadi pola teknis yang khas (Bordwell et al., 2020). Ketika sebuah film style tertentu konsisten digunakan oleh beberapa sineas, hal ini

dapat berkembang menjadi group style, seperti gaya ekspresionisme Jerman atau montase Soviet (Bordwell et al., 2020).

Dalam penelitian mengenai gaya visual *Intensified Continuity* pada film *Mencuri Raden Saleh* ini, pembahasan gaya sinematik akan difokuskan pada interaksi dua elemen utama yang saling bekerjasama, yaitu *cinematography* dan *editing*. Taktik sinematografi yang direncanakan di lapangan syuting bertindak sebagai fondasi mentah yang kemudian dikonstruksi lebih lanjut melalui intervensi kreatif di ruang penyuntingan guna mencapai intensitas visual serta mempertahankan ketegangan naratif yang diinginkan.

1) *Cinematography*

Cinematography (sinematografi) merupakan aspek teknis dan artistik yang pada dasarnya merujuk pada penggunaan kamera dan mesin lainnya untuk merekam gambar dan suara ke dalam medium film. Menurut Bordwell et al., (2020), sinematografi tidak hanya sekadar merekam realitas, melainkan memberi kekuatan bagi sineas untuk mengontrol secara presisi kualitas gambar fotografis (*the photographic image*), pembingkaihan (*framing*), hingga durasi gambar tersebut (*the long take*). Dalam aspek gambar fotografis, sinematografer memiliki kendali penuh atas *range of tonalities* (rentang tonalitas gelap-terang dan warna), *speed of motion* (kecepatan gerak), serta *perspective* (perspektif ruang yang diciptakan melalui pemilihan jenis lensa). Seluruh elemen ini bekerja untuk memengaruhi bagaimana penonton merasakan ruang, waktu, dan suasana batin di dalam suatu adegan.

Selain itu, *cinematography* juga berfokus penuh pada aspek *framing* atau pembingkaihan. Bordwell et al., (2020) menguraikan bahwa parameter pembingkaihan yang mencakup sudut (*angle*), level, ketinggian (*height*), dan jarak pembingkaihan (*distance of framing*) memiliki peran kuat dalam membangun kedekatan emosional dan intensitas dramatik. Pilihan jarak pembingkaihan, seperti penggunaan *close-up*, mampu mengunci perhatian visual penonton sepenuhnya pada detail ekspresi karakter yang tidak akan tersampaikan jika diambil dari jarak jauh. Selain itu, sinematografi juga

mencakup mobilitas bingkai (*the mobile frame*), di mana pergerakan kamera digunakan secara strategis untuk secara dinamis mengarahkan atensi penonton, membentuk ritme visual, serta memperkuat makna narasi di sepanjang film.

2) *Editing*

Editing merupakan proses perakitan dan penyambungan potongan-potongan gambar (*individual shots*) menjadi satu kesatuan narasi yang utuh dan bermakna. Menurut Bordwell et al., (2020), melalui *editing*, sineas memiliki kemampuan fundamental untuk memanipulasi hubungan antar-*shot* dalam empat dimensi utama: relasi grafis (*graphic*), ritmis (*rhythmic*), spasial (*spatial*), dan temporal (*temporal*). Relasi grafis melibatkan penyambungan gambar berdasarkan kesamaan bentuk, warna, atau komposisi pencahayaan. Selanjutnya relasi ritmis mengontrol tempo pemotongan gambar demi mengatur detak dan laju intensitas suatu adegan. Lalu Relasi spasial berfungsi untuk membangun pemahaman penonton terhadap tata letak ruang, menghubungkan satu lokasi dengan lokasi lainnya agar terasa sebagai satu kesatuan kejadian yang berkesinambungan. Terakhir, relasi temporal digunakan untuk memanipulasi durasi dan urutan waktu dalam narasi, seperti menyingkat proses yang panjang menjadi beberapa detik (*elips*) atau mengubah urutan cerita melalui kilas balik (*flashback*).

Di samping itu, dimensi spasial dan temporal dalam *editing* memberi keleluasaan bagi sineas untuk mengonstruksi ruang sinematik dan menentukan seberapa banyak informasi yang perlu ditahan atau diberikan kepada audiens. Dalam praktik sinema arus utama, *editing* umumnya dikendalikan oleh sistem kesinambungan (*continuity editing*) yang bertujuan untuk menjaga kelancaran orientasi ruang dan waktu penonton agar tidak terdisorientasi. Dengan merajut *shot* demi *shot* secara strategis, *editing* pada akhirnya bertindak sebagai detak jantung film yang berpotensi mampu memanipulasi kognitif audiens, serta mempertahankan retensi dan ketegangan penonton dari detik pertama hingga akhir.

2.2.2.1. Intensified Continuity

Gaya visual dalam sinema terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan pola konsumsi audiens. David Bordwell (2002) mencetuskan istilah *Intensified Continuity* untuk mendeskripsikan pergeseran dominan dalam gaya visual film modern. Gaya visual baru ini sama sekali tidak menolak prinsip kesinambungan (*continuity*) klasik, namun merupakan gaya kesinambungan tradisional yang ditingkatkan intensitasnya ke tingkat penekanan yang lebih tinggi. Melalui peningkatan ini, *Intensified Continuity* telah menjadi gaya yang mendominasi film-film komersial saat ini (Bordwell, 2002).

Pergeseran gaya sinematik kontemporer ini dieksekusi dengan tujuan yang sangat spesifik. Secara fundamental, *Intensified Continuity* dirancang untuk memaku pandangan audiens agar terus menatap layar (*rivet the viewer to the screen*) (Bordwell, 2002). Gaya ini secara agresif difungsikan untuk memicu antisipasi penonton dari waktu ke waktu, memaksa atensi kognitif, serta membangun ketegangan yang berkelanjutan (*continuous tension*) bagi audiens bahkan pada adegan-adegan yang statis sekalipun.

Penting untuk dipahami bahwa *Intensified Continuity* bukanlah sebuah metode yang berdiri sendiri di ruang *editing*. Bordwell (2002) mengemukakan bahwa gaya visual ini merupakan perpaduan taktik stilistik yang melibatkan elemen *camerawork* (seperti pergerakan kamera dan penggunaan lensa) serta elemen *editing* (seperti ritme pemotongan gambar). Keduanya bekerja secara kolaboratif, di mana editor memanipulasi *footage* kamera, baik yang bersifat statis maupun dinamis untuk memompa ketegangan yang berkelanjutan (*continuous tension*) dan mencapai intensitas naratif yang maksimal. Bordwell (2002) menegaskan bahwa keempat parameter ini bekerja secara bersamaan sebagai sebuah *cluster* gaya visual yang menyeluruh. Artinya, sebuah potongan *shot* tidak diwajibkan untuk memenuhi keempat parameter ini secara bersamaan. Penilaian terhadap gaya visual *intensified continuity* bertumpu pada akumulasi dan kolaborasi antar parameter di sepanjang sekuens, bukan sebuah syarat mutlak yang harus terpenuhi pada setiap *shot*-nya. Secara teori, gaya visual ini memiliki empat ciri utama :

1) *Rapid Editing*

Ciri khas paling terlihat dari gaya visual ini adalah tempo pergantian gambar yang sangat cepat. Umumnya menyentuh *Average Shot Length* (ASL) tiga hingga enam detik (Bordwell, 2002). Strategi *fast cutting* ini diaplikasikan pada adegan aksi maupun dialog, bertujuan murni untuk memanipulasi ritme emosi penonton dan menghilangkan kelebihan informasi visual dengan membuang *establishing shots*.

2) *Bipolar Extremes of Lens Lengths*

Gaya visual *Intensified Continuity* ditandai dengan penggunaan dua ukuran lensa ekstrem secara bergantian: lensa sudut lebar (*wide-angle*) dan fokus panjang (*telephoto*) (Bordwell, 2002). Namun, Bordwell (2002) mencatat bahwa sineas pada praktiknya mencampurkan penggunaan kedua lensa ini secara bebas (*freely mixed*). Oleh karena itu, parameter ini tidak mensyaratkan adanya pemotongan bergantian yang konstan (misalnya *wide-tele-wide-tele*) di setiap ketukan transisi *shot*. Lensa *wide-angle* digunakan untuk mendistorsi kedalaman latar, sedangkan lensa *telephoto* berfungsi mendatarkan ruang (*stylized flattening*). Dalam adegan dialog misalnya, sutradara lazim merangkai rentetan shot jarak dekat secara berturut-turut menggunakan lensa *telephoto* (*singles*), sebelum akhirnya dibenturkan kembali ke *wide-angle*. Pemotongan gambar yang mendadak (*abrupt cut*) di antara kedua lensa ekstrem di dalam sebuah sekuens ini sengaja dieksekusi untuk memicu benturan optikal, efek kejut, serta kontras spasial. Melalui manipulasi persepsi ruang yang ekstrem ini, sineas mencegah kejenuhan visual dan memompa ketegangan secara konstan.

3) *More Close Framings in Dialogue Scenes*

Sutradara modern cenderung menggunakan pembingkai jarak dekat seperti *medium shot* atau *close-up* tunggal (*singles*). Pergeseran skala sempit ini secara taktis mengeliminasi informasi latar belakang, membatasi ruang gerak visual, dan menuntut aktor menjadikan wajah sebagai sumber utama penyalur emosi, sehingga penonton dipaksa fokus mutlak pada ketegangan di layar (Bordwell, 2002)..

4) *Free-Ranging Camera*

Kamera kontemporer beroperasi dengan pergerakan yang bebas dan terus mengintai (*prowls*) meskipun adegan sedang statis (Bordwell, 2002). Manuver seperti *push-in*, *arcing*, hingga guncangan kamera *handheld* sengaja digunakan bukan sekadar sebagai penghias kasual, melainkan secara spesifik untuk menegaskan momen dan memompa ketegangan yang berkelanjutan (Bordwell, 2002).

