

Analisis Intercut Scene 1, 2, dan 11 Pada Story Board Film Patekong

Ezriani ¹, Aivan Sondra ²

^{1,2} Program Studi. Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Email : Ezriani2403@gmail.com

Abstrak

Film fiksi *Patekong* menggunakan *editing* teknik *Intercut* untuk meningkatkan *curiosity* atau rasa ingin tahu penonton, bertujuan untuk mengetahui letak teknik *editing intercut* meningkatkan *curiosity* Penonton. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang akan menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi pada objek. Pada metode penelitian ini memberikan penjelasan deskriptif terhadap situasi di dalam objek. Penelitian ini akan menampilkan 3 *scene* dari objek DVD berbentuk *story board* dengan menggunakan teori *teknik intercut* sebagai landasan dalam penelitian untuk melihat unsur dramatik dalam teknik *intercut* untuk meningkatkan *curiosity* atau rasa ingin tahu penonton. teknik *intercut yang digunakan* melalui potongan-potongan gambar dari *story board*. Hasil analisis penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara *editing teknik intercut* dengan unsur dramatik, yang mencakup rasa ingin tahu (*curiosity*) *Editing teknik intercut* yang digunakan dapat membuat penonton seakan terlibat didalamnya yang diperlihatkan pada *shot* yang digambarkan melalui visual *storyboard*.

Kata kunci: *kualitatif, Intercut, storyboard.*

Abstract

The *Patekong* fiction film uses the *Intercut* editing technique to increase the audience's curiosity or curiosity, aiming to find out the location of the *intercut editing* technique to increase the audience's curiosity. This research uses a qualitative descriptive approach that will reveal and tell data related to the situation on the object. In the research method provides a descriptive explanation of the situation in the object. This study will present 3 *scene* from a DVD object in the form of a *story board* using the theory of the intercept technique as a basis for research to see the dramatic elements in the interview technique as a basis for research to see the dramatic elements in the interview technique to increase the audience's curiosity or curiosity. The intercept technique used through pieces of images from the *story board*. The results of the research analysis can determine the continuity between interview technique and the dramatic element, which includes curiosity (*curiosity*).

Keywords: *qualitative, Intercut, storyboard.*

PENDAHULUAN

Salah satu unsur film yang juga penting yakni unsur sinematik. Menurut Waren (2003), Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film, terdiri dari *mise en scene*, sinematik, *editing*, dan *sound*. salah satu unsur sinematik yang sangat penting dan menarik untuk dibahas yaitu *editing*, dimana *editing* saat ini sangat diperlukan dalam dunia perfilman Indonesia. Dengan perkembangan *editing* yang sangat pesat maka banyak muncul gaya *editing* yang telah diterapkan pada film yang dibuat oleh sutradara.

Menurut Suwarsono (2014), ketika melihat film, pada dasarnya penonton seolah-olah melihat sebuah realita melalui bingkai jendela. Visualisasi yang dibatasi oleh sebuah bingkai, suatu ketika ketika melihat dari jarak yang dekat, dekat sekali, agak jauh dan jauh sekali. Suatu saat penonton melihat dari bawah garis mata atau di atas garis mata, dan ada kalanya melihat sebagai diri sendiri yang ikut dalam adegan film. Penonton juga bisa melihat bagaimana gambaran suasana perang di dalam pesawat, suasana kantor polisi, kamar tidur seseorang, sampai dengan suasana mental dari sebuah peristiwa atau kejadian tertentu.

Dalam proses *pasca* produksi seorang *editor* memberikan sentuhan khusus dengan melakukan teknik *intercut* melalui papan cerita (*story board*) dalam menyusun gambarnya untuk memperoleh hasil yang maksimal, dalam menciptakan sebuah film perlu adanya sebuah konsep baik itu dalam pengadeganan, konsep gambar, suara dan *editing*. Dalam hal ini film *Patekong* menggunakan teknik *intercut* atau penyambungan berselang-seling dalam suatu adegan dengan menjaga aspek-aspek *editing* seperti, kontinuitas grafik, aspek ritmik, spasial, juga aspek temporal, untuk meningkatkan *curiosity* atau rasa ingin tahu.

Dalam teknik *intercut* film *Patekong* menggunakan papan cerita atau lebih dikenal dengan *Storyboard* dalam menyajikan karya film fiksi *Patekong*. *Storyboard* memungkinkan seorang *editor* mampu untuk menyajikan hal yang unik sehingga ide yang dituangkan oleh *editor* melalui pikiran ke atas kertas kerja sehingga film fiksi tersebut menjadi unik dan layak untuk di tonton dan di analisis.

Analisis penulis dengan mengamati *video* dan potongan-potongan *storyboard* yang dikemas menjadi sebuah visual menjadi 10 *scene*. Sebagai penggambaran yang diberikan oleh *editor* agar rasa ingin tahu atau *curiosity* penonton tercapai. Penulis menganalisis rangkaian susunan *storyboard* yang dibuat oleh *editor* film *Patekong*. Dalam konsep tersebut. *Editing* teknik *Intercut*. *Intercut* artinya penyambungan dilakukan secara berselang-seling suatu adegan dalam ruang waktu yang sama. Penyambungan ini terdapat pada potongan-potongan gambar yang berada di dalam film *Patekong*. Dimana dalam *intercut* pada film fiksi *Patekong* untuk meningkatkan *curiosity*.

Curiosity adalah rasa ingin tahu, salah satu unsur dramatik menurut Elisabeth (2010:101), dalam bukunya yang berjudul Kunci Sukses Menulis Skenario. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap suatu adegan yang diciptakan. Hal ini bisa ditimbulkan dengan menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Atau, bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah.

Objek penelitian ini adalah "*Intercut* Pada Film Fiksi *Patekong* Untuk Meningkatkan *Curiosity*". Karya Rozy Anwar. *Patekong* atau Sipak Tekong atau biasa dikenal dengan petak umpet, merupakan permainan tradisional anak-anak, yang mana dalam permainan ada satu orang anak yang jaga dan yang lainnya bersembunyi. Sebuah kaleng berisi kerikil yang di letakan di lingkungan dan siapapun yang pertama kali keluar dari persembunyian ia harus menendang kaleng tersebut untuk memperpanjang durasi persembunyian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan. Penulis tertarik untuk meneliti kemunculan unsur dramatik yang dibangun pada *intercut* film *Patekong*. Bagaimana dramatik yang ditampilkan pada *Intercut* film *Patekong* dan *editing* yang digunakan sebagai pendukung visual secara sinematik namun juga mempengaruhi tingkat rasa ingin tahu penonton dalam film tersebut.

1. Editing

Editing adalah proses akhir dalam sebuah penciptaan karya atau produksi, semua materi ada di meja editing yang diambil pada saat proses produksi disusun kembali sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang utuh. Menurut (Marsili 2010) Editing merupakan salah satu elemen sinematik dalam pembentukan sebuah film. Sebelum memasuki proses editing segala sesuatu yang berkaitan dengan produksi, seperti komposisi-komposisi adegan, gerakan-gerakan pemain kamera, efek-efek

cahaya, pemilihan warna, penataan kamera serta unsur-unsur visual lainnya dari *setting*, *costum*, latar belakang dan *property* harus terpadu atas dasar akibat secara kumulatif ketika adegan-adegan tiba pada penyutungan akhir.

Semua elemen-elemen unsur sinematik seperti *mise-en-scene*, dan *sinematografi* sudah harus final ketika akan memasuki proses editing, sehingga nantinya tidak menyulitkan bagi seorang editor dalam memasuki proses editing. Dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) kembali potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Menyuting film adalah merangkai kembali atau menyusun gambar-gambar untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita yang disajikan. Menurut Crittenden (1995:3) *Succeeded in building up in the minds of is audience an association of ideas welded with such logic and charged with such emotional momentum that its truth was not questioned.*

Proses *editing* tidak hanya menyatukan gambar akan tetapi juga membangun emosi serta rasa ingin tahu penonton sehingga tayangan yang disajikan menjadi menarik secara visual dalam rangkaian cerita dapat dinikmati dengan penuh bermakna. Dalam tahap *shot-shot* yang telah diambil, diolah dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar yang telah diambil. Menurut Himawan (2008:169) *Editing* setelah film jadi (*pasca* produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*nya. *Editor* berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot*, arasemen dan *timing* secara ahli. *Editor* juga dapat menciptakan kembali, bukan membuat lagi, rekaman kejadian untuk mencapai efek secara kumulatif yang seringkali lebih besar dari *action-action* dalam satu-satu *scene* yang di kumpulkan bersama.

Menurut (Marsili 2010) Tanggung jawab seorang editor untuk menghasilkan sebuah karya film yang terbaik dari bahan yang ada, seringkali *editor* yang baik menukar konsep "*picture supervisor*" dengan konsep asli sutradara atau juru kamera. Hanya setelah melalui pertimbangan yang seksama mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian *shot* serta efek-efek yang diinginkan. Maka barulah *editor* merakit *scene*. Film *Patekong* *editor* film tersebut menerapkan *Intercut* yaitu penyambungan berselang-seling sebuah adegan dalam satu ruang atau lebih namun harus dalam satu waktu. Bila adegan tersebut berada dalam ruang yang berbeda, maka harus memiliki garis aksi yang sama. Dalam penerapannya penonton akan dibuat penasaran dan rasa ingin tahu kejadian-kejadian yang akan datang, di dalam *editing* juga terdapat 4 aspek yaitu:

- 1) Kontinuitas Grafik yaitu dapat di bentuk oleh unsur *mise-en-scen* sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya dan sebagainya.
- 2) Aspek Ritmik yaitu dimana *sineas* mampu mengontrol durasi sebuah *shot*, yang sangat berhubungan dengan *shot shot* sebelum atau setelahnya sehingga mampu mengatur ritme *editing* sesuai tuntutan naratif.
- 3) Aspek Spasial yaitu cara seorang *editor* dalam memanipulasi ruang.
- 4) Aspek Temporal yaitu teknik *editing* mampu mempengaruhi naratif untuk memanipulasi waktu.

Dalam analisis penulis, *editor* film *Patekong*, *editor* juga memakai teori pendukung yaitu metode penyambungan *Cut Away*. Menurut Hermansyah (2009) *Cut Away* adalah dimana dalam *shot* kedua atau selanjutnya tidak ada elemen-elemen visual *shot* yang pertama atau sebelumnya hal ini bertujuan untuk memberi informasi yang lebih banyak kepada penonton.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan tentang *editing*, ada hubungan antara *shot* dengan *shot* hal ini harus di koordinasikan sehingga menjadi suatu kesatuan atau rangkaian yang utuh sesuai dengan ide film yang diciptakan dan konsep cerita maupun skenarionya. Artinya *editor* tidak terlepas dari koordinasi *shot* memilih materi memotong dan menyambung sesuai dengan naskah

atau *script* dalam menyambung antara *shot* satu dengan *shot* dua dalam analisis penulis *editor* dalam film tersebut sudah melakukan bentuk *editing* yang umum di gunakan para *editor* yaitu *cut*, *cut* merupakan transisi *shot* per *shot* secara langsung, pada *shot* 1 berubah menjadi *shot* 2. Jenis transisi *shot* ini sangat fleksibel digunakan, sehingga dapat digunakan pada gaya *editing* kontinuiti maupun diskontinuiti.

2. Unsur Dramatik

Misbach (2006) dalam buku Teknik Menulis Skenario Film Cerita Dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramati. Kalau situasi tersebut memiliki unsur dramatik. Unsur-unsur dramatik menurut Misbach yaitu:

1) Rasa *Suprise* (Kejutan)

Rasa *surprise* kalau yang terjadi luar dugaan. Unsur terpenting terbentuknya *surprise* adanya unsur “DUGA” besar kecilnya nilai dampak dari *surprise* tergantung tingkat keyakinan penonton, bagaimana suatu cerita itu terjadi atau bagaimana editor dapat memberikan teknik intercutnya sehingga duga itu terjadi dalam pikiran penonton atau bagaimana seharusnya itu terjadi. Menurut Ekman ekspresi kaget itu berbeda dengan terkejut, Ekman mencoba menganalogikan ada orang yang menembakkan pistol yang kosong untuk memicu kaget kepada subjek penelitian yang tidak diduga sebelumnya. Mereka dengan secara responsif langsung menutup mata rapat-rapat (jika dalam terkejut mata tetap terbuka lebar), alis mereka direndahkan (pada terkejut alis mata terangkat), dan bibir mereka terentang dengan kuat (pada terkejut rahang terbuka). Menurut Ekman (2008).

2) *Suspence* (Tegang)

Menurut Lutters (2010:101) menjelaskan *suspence* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi sehingga tokoh menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa harap cemas akan peristiwa yang akan dihadapi.

3) Rasa Takut

Rasa takut tidak sama dengan *suspence*. Rasa takut muncul ketika melihat protagonis berdiri di pohon atau didalam hutan yang lebat, sementara diperlihatkan ada sosok hitam diperlihatkan sedang datang dari kejauhan hutan malam hari. Maka penonton merasa takut menghadapi sosok hitam tersebut yang ingin membawa lari tokoh yang telah disamakan (identifikasi) sebagai dirinya.

4) Senang, Sedih, dan Susah

Senang rasa senang apa bila kita mendapatkan sesuai yang kita inginkan tercapai. kalau kita tidak mendapatkan apa yang menjadi keinginan belum tentu kita merasa sedih, tapi kadang kita merasakan susah. Bisa juga kita merasakan kesal, sedih bukan hanya sekedar tidak mendapat atau kehilangan sesuatu, tapi banyak berhubungan dengan sentuhan perasaan dengan yang bisa menimbulkan rasa haru.

5) Rasa ingin tahu (*curiosity*)

Teknik penceritaan yang bagus haruslah membuat penontonnya selalu mempunyai rasa ingin tahu atas jalannya cerita yang sedang dinikmatinya. Semakin penonton ingin tahu, semakin berkualitas cerita yang dibangunnya.

Syarat membuat rasa ingin tahu penonton, haruslah banyak informasi yang disimpan untuk dibuka dibelakang. Artinya menunda informasi. Tapi harus diperhitungkan dengan benar supaya tidak merusak selera dan ilusi penonton. Sebuah *curiosity* bisa menjadi berkualitas apabila penundaan informasi diperpanjang dan mempertinggi reaksi pelaku-pelaku lain yang melihatnya. Dan sesuatu yang lebih aneh pastilah akan memancing rasa ingin tahu penonton, peran seorang editor sangat dituntut

dalam memberikan sentuhan agar *curiosity* dalam proses editing bisa menerapkan *intercut* untuk meningkatkan *curiosity* bagi penonton.

METODE

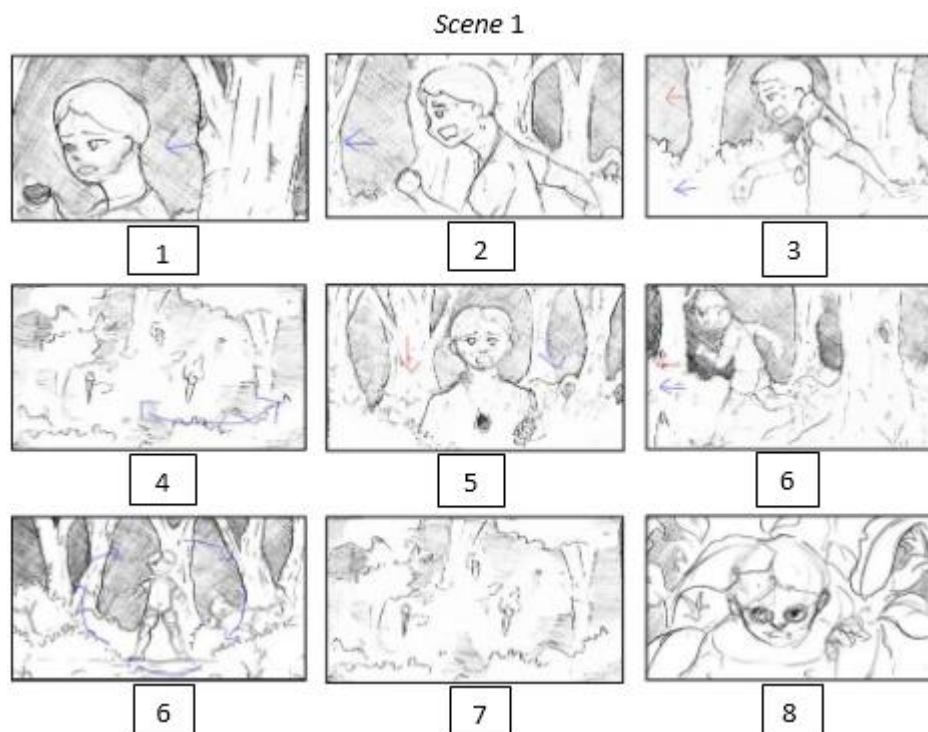
Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif (*deductive approach*) menurut Eriyanto (2015) pendekatan yang menggunakan logika untuk menarik satu atau lebih kesimpulan (*conclusion*) berdasarkan seperangkat premis yang diberikan. Premis tersebut berupa rangkaian kalimat yang digunakan dalam logika untuk membuat kesimpulan. Mencari data berupa DVD hasil karya skrip Rozy Anwar (2020) yang membahas tentang *Intercut* film fiksi Patekong, sumber utama yang penulis gunakan adalah DVD film fiksi Patekong, Perpustakaan, buku-buku dan jurnal.

PEMBAHASAN

Pada skenario film fiksi Patekong *scene-scene* yang akan dianalisis tidak semua *scene* yang akan dijadikan untuk di analisis adapun *scene* yang akan dianalisa adalah 1, 2, dan 11

1. Scene 1

Analisis penulis melalui DVD film *Patekong* yang penulis lihat dimana dalam video tersebut menampilkan potongan-potongan *story board* film *Patekong*. Terlihat *editor* film *Patekong* menggunakan teknik penyambungan *Intercut* berselang-seling dengan menyusun 3 *shot* terlihat pada potongan *story board* di bawah ini seorang anak berlarian dan diselingi 1 *shot* obor yang sedang menyala dan begitupun seterusnya, pada adegan ini tujuannya adalah untuk memanipulasi penonton tentang informasi yang akan disampaikan di awal adegan sehingga akan membuat rasa ingin tahu (*curiosity*) penonton.



Gambar 1.
Scene 1. Story bord Patekong
Sumber: M. Rozy Anwar, 2020

2. Scene 2

Pada film *Patekong* hasil analisis penulis terlihat pada gambar 2 di bawah ini adegan Sabri dan Rian sedang bermain *Patekong* atau *Sipak Tekong* (petak umpet) lalu Ali menghampiri untuk ikut bermain *Patekong*, lalu terlihat Joni yang sedang berpapasan bersama dua orang pemuda lalu menghampiri anak-anak dan mengingatkan anak-anak tersebut untuk pulang dan menghentikan permainan *Patekong* tersebut, karena sebentar lagi akan memasuki waktu maqrib, terlihat Rani sedang asik sendiri. Kesimpulan dari analisis penulis *editor* mengabungkan secara naratif untuk memperlihatkan teknik *intercut* yaitu penyambungan secara berselang-seling yang akan menjelaskan ruang dan waktu yang sama, tujuannya adalah untuk memanipulasi penonton tentang melalui penataan dengan pemotongan gambar pada *story board* yang berselang-seling. Terlihat pada rangkaian gambar *scene* 2 di bawah ini.



Gambar 2.

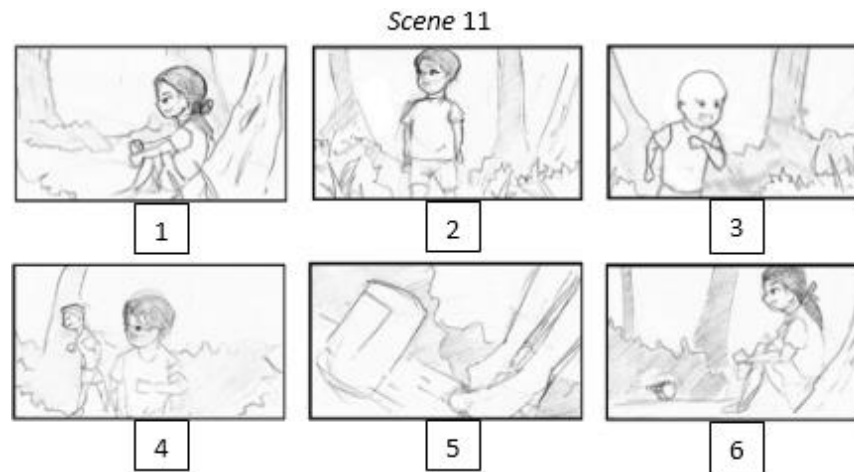
Scene 2. Story bord Patekong

Sumber: M. Rozy Anwar, 2020

3. Scene 11

Pada film *Patekong* analisis dari penulis terlihat pada gambar 3 di bawah ini adegan anak-anak yang sedang bermain *Patekong* atau *Sipak Tekong* (petak umpet) di hutan. Sabri dalam cerita ini berperan sebagai penjaga, mulai mencari dimana teman-teman bersembunyi disisi lain Rani sibuk dengan dirinya sendiri bermain di bawah pohon. Sementara pada analisis penulis Ali berusaha keluar menuju tekong (kaleng) untuk ditendang tujuannya adalah agar durasi dalam permainan di perpanjang dalam persembunyian dengan menendang kaleng atau tekong. Alur cerita *scene* 11 di bawah ini, terlihat ketika *scene* ini di gabungkan oleh *editor* maka terlihat *teknik intercut* menyambungan berselang-seling yang menginformasikan bahwa ruangan berbeda dengan waktu sama.

Analisis penulis terlihat teknik *intercut* yang digunakan oleh *editor* dalam *scene* 11 ini menggunakan *intercut cut away*, sebab pada alur cerita di bawah ini terdapat potongan *story board* pada gambar 1 tidak terdapat pada potongan *story board* pada gambar 2 dan begitu juga seterusnya, tujuannya adalah untuk mengulur informasi kepada penonton. Terlihat pada rangkaian gambar *scene* 11 di bawah ini.



Gambar 3.
Scene 2. Story bord Patekong
Sumber: M. Rozy Anwar, 2020

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditemukan dari hasil analisis *intercut scene 1, 2, dan 11* pada *Story board* film *Patekong* yang penulis analisis melalui DVD dimana dalam teknik *intercut* untuk meningkatkan *curiosity* penulis menemukan tiga *intercut* untuk meningkatkan *curiosity* atau rasa ingin tahu pada unsur dramatik *curiosity* dihadirkan melalui penataan *shot* dengan menerapkan aspek ritmik, dimana dalam analisis penulis, *editor* film *Patekong* menyusun durasi *shot* dan tempo yang semakin cepat sehingga membentuk pola yang pada akhirnya akan mempengaruhi penonton untuk tetap mengikuti jalan cerita. Sedangkan *editor* pada film *Patekong* tersebut dalam analisis penulis pada saat pemindahan pada gambar dengan kontinuitas grafik serupa di *scene 1* analisis penulis *editor* film *Patekong* melakukan *invisible cut* pada sisi pohon untuk membuat agar penonton tidak mengetahui atau tidak menyadari adanya pemotongan.

Sedangkan pada analisis penulis pada *scene 2* terlihat ketika editor mengabungkan secara naratif dimana *editor* memperlihatkan menyambungkan secara berselang-seling yang menjelaskan ruang dan waktu sama. Dalam alur cerita pada *scene 2* ini *editor* sengaja mengulur informasi dengan menggunakan teknik *intercut*. Dilakukan dengan menggunakan teknik *intercut* dengan menerapkan aspek spasial melalui penataan pada *shot* untuk memanipulasi melalui penataan ruang dengan melakukan pemotongan gambar yang berselang-seling. kesimpulan dari rangkaian ke empat *shot* sudah terlihat informasi anak-anak sedang bermain di perkampungan, tujuan dari rangkaian ke empat *shot* tersebut *editor* memberikan informasi sedikit demi sedikit sehingga rasa ingin tahu penonton atau *curiosity* terbangun saat itu.

Analisis penulis pada *scene 11* dapat disimpulkan pada *scene* ini *editor* menggunakan *intercut* pendukung dengan teknik pemotongan dengan menggunakan teknik *cut away* karena elemen pada gambar 1 tidak terdapat pada gambar 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Rozy M, (2020). *Intercut Pada Film Patekong Untuk Meningkatkan Curiosity*. Skripsi ISI Padangpanjang
- Biran, Misbach Yusa, (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jawa.
- Buckland, Warren, (2003). *The Cognitive Theory of Film*. New York: Cambridge University Press, hlm 15.
- Crittenden, Roger, (1995). *Film and Video Editing* (Second Edition). London: Blueprint.
- Eriyanto, (2015). *Analisis Isi*, Prenadamedia Group, Jakarta.

Ekman, Paul, (2008). *Membaca Emosi Orang*. Yogyakarta: Think Jogyaakarta.
Joseph V, Marselli, (2010:299). *The Five C's of Cinematography*.
Kusen Dony Hermansyah, (2009). *Teori Dasar Editing*. Jakarta: Cinemagorengan,32
Pratista, Himawan. (2008: 169). *Memahami Film*.
Suwasono, A. A, (2014). *Pengantar Film*, Isi Yogyakarta, Yogyakarta.
Sangadji, Etta Mamang & Sopiah, (2010). *Metodologi Penelitian Yogyakarta*: Penerbit Andi.