

## Penerapan Teknik Penyunting Gambar Dalam Film “NISKALA”

Ida Bagus Komang Adhi Widyacaya

Dr. I Komang Arba Wirawan S.Sn.,M.Sn, I Kadek Puriartha S. Sn., M.sn

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar – Bali Telp. (0361) 236100

email : gusmank21@gmail.com

### ABSTRAK

Kepercayaan yang ada di lingkungan masyarakat memiliki permasalahan yang beragam, bukan suatu hal yang baru bagi masyarakat memilih jalur alternatif untuk memperlancar segala urusannya, terutama untuk memperkaya diri dengan cara yang salah, yaitu bersekutu dengan setan atau sering disebut pesugihan. Pesugihan merupakan suatu cara untuk memperoleh kekayaan secara instan tanpa harus bekerja keras layaknya orang bekerja pada umumnya. Pesugihan ini menjadi ide dasar pembuatan film. Penciptaan ini bertujuan untuk mengaplikasikan konsep dan penerapan teknik penyuntingan gambar (*editing*) untuk mewujudkan cerita.

Ide ini diperoleh dari menonton film yang bergenre drama misteri dan horor. Mengaplikasikan film ini menggunakan teknik *editing* yang digunakan adalah *continuity editing*. *Continuity editing* merupakan sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Sehingga penonton dapat merasakan kenyamanan dan menikmati alur cerita. Adapun aturan teknik untuk mencapai *continuity editing* yakni, aturan 180°, *shot/reverse-shot*, *eyeline match*, *point of view (pov) cutting*, *cut-in & cut away*. Disamping itu teknik sekuen montase, *jumpcut*, *crosscutting*, dan aspek ritmik, penonton dapat merasakan ketegangan dalam film.

Hasil dari film ini sebagai hiburan, dan media pembelajaran yang berisi pesan moral. Munculnya ide dari menonton film, dan dipadukan sehingga menghasilkan sebuah karya yang berjudul *Niskala*.

Kata kunci: Penerapan teknik, penyunting gambar, film *niskala*.

### ABSTRACT

*Beliefs in the society contains a variety of problems, it is not a new thing that the society tend to choose an alternative way to lighten its interests and needs, especially to financially benefits themselves in a wrong way, such as by affiliating themselves with the demon or so called "pesugihan". Pesugihan means a way of a person or persons to instantly gain wealth without working hard as the others. Pesugihan becomes a fundamental and basic idea in movie making. The creation is aim to imply the concept and image editing techniques to visualize the story.*

*This idea was established from watching misteri and horror genre movies. To apply these movie is using continuity editing techniques. Continuity editing is an image editing techniques to ensure the continuity in the fulfilment of a certain action series of the story in a certain scene. Accordingly the viewers are able to feel the convinience in watching and able to follow the plot of the story. Moreover, the technical rules to achieve the continuity editing are 180° rule, shot/reverse-shot, eyeline match, point of view (pov) cutting, cut-in & cut away. Aside of that, with montage sequence techniques, jumpcut, crosscutting, and rhythmic aspects, the viewers will be able to feel the suspense of the movie.*

*The results of this movie are as an entertainment and learning media conrainning with moral values. The idea was established from watching movie and those were gathered to create a work with the title Niskala.*

*Keywords: application of techiques, editing, film niskala.*

## 1. PENDAHULUAN

Polemik tentang kepercayaan yang ada di lingkungan masyarakat memiliki permasalahan yang beragam, hal itu didukung oleh rendahnya keimanan serta campur tangan oleh kultur budaya dan tradisi. Penyimpangan ini terjadi karena kondisi yang kurangnya rasa bersyukur terhadap nikmat yang di berikan oleh Tuhan. Bukan suatu hal yang baru bagi masyarakat memilih jalur alternatif untuk memperlancar segala urusannya, terutama untuk memperkaya diri dengan cara yang salah, yaitu bersekutu dengan setan atau sering disebut pesugihan, namun kepercayaan dan keyakinan merupakan penopang sebagai sumber jati diri manusia dan jika kepercayaan dan keyakinan memudar akan membuat manusia untuk berpikir pendek dan melakukan tindakan yang tidak semestinya. Kurangnya rasa bersyukur juga menjadi salah satu faktor utama dalam berperilaku tidak baik dalam kehidupan.

Pesugihan merupakan suatu cara untuk memperoleh kekayaan secara instan tanpa harus bekerja keras layaknya orang bekerja pada umumnya. Proses pesugihan adalah bentuk kerjasama perjanjian antara manusia sebagai pelaku pesugihan dengan makhluk gaib atau jin dan siluman. Sebenarnya pesugihan ini tidaklah gratis melainkan memerlukan tumbal atau korban kepada pihak makhluk gaib sebagai pengganti atau barter untuk kekayaan. Korban tumbal pesugihan berdasarkan permintaan sang makhluk gaib dan pihak manusia harus bisa memenuhinya. Pada dasarnya dalam pesugihan pihak manusialah yang akan selalu dirugikan, apalagi kekayaan yang didapatkannya tidak akan berlangsung lama jika tidak bisa memenuhi tumbal korban setiap tahunnya. Apabila sang pelaku pesugihan telah meninggal dunia hasil kekayaan dari hasil pesugihan juga akan lenyap jika tidak ada yang meneruskan atau mewarisi pesugihan tersebut. Film fiksi yang berjudul “*NISKALA*” menerapkan teknik *editing*.

*Editing* dalam bahasa Indonesia penyunting gambar merupakan tahap paska produksi dimana tiap *shot* yang berisi gambar dan suara digabungkan dan disusun untuk membentuk sebuah cerita yang menarik. Film yang tak ubahnya seperti *puzzle* yang ruwet, yang harus disusun menjadi suatu kebulatan yang terdiri dari berbagai komponen *visual* dan *audio*. Untuk membangun ketegangan pada film penulis menerapkan beberapa teknik *editing* untuk membangun suasana ketegangan pada film “*NISKALA*” yaitu dengan menggunakan teknik, *cross cutting*, sekuen montase, dan dimensi ritmis.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan pesan moral yang berkaitan dengan pesugihan itu melalui karya film yang bergenre drama misteri mistik, dengan harapan penonton dapat menerima pesan moral dari pesugihan ini. Film ini mengangkat sebuah cerita seorang remaja yang bernama Putri dan tinggal bersama neneknya. Semenjak umur 5 tahun, kedua orang tua Putri meninggal tanpa sebab, dan seorang tantenya telah di tuduh membunuh ibu Putri . mulai umur 17 tahun Putri merasakan hal yang aneh dan mulai bermimpi buruk. Ternyata penyebab dari semua itu adalah neneknya sendiri. Putri tiba-tiba memasuki dimensi lain dimana Putri melihat siapa yang telah membunuh kedua orang tuanya, dan tante yang disangka membunuh ibu Putri ternyata berusaha menolong Putri dari neneknya yang telah menggunakan ilmu hitam.

Pada karya film tentang pesugihan, yang berjudul “*NISKALA*” penulis berfokus pada atau tertarik sebagai penyunting gambar atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *editor*. Penyunting gambar mempunyai peran sangat penting terhadap hasil pada film. Proses penyuntingan gambar dilakukan pada tahap pascaproduksi. Penyunting gambar adalah proses menyusun (mengorganisir), *mereview*, memilih kemudian mengumpulkan bahan *audio video* selama proses produksi. Hasil tersebut diupayakan harus bercerita logis dan penuh arti *visualisasi* cerita yang ditayangkan, dari awal hingga akhir dengan tetap diupayakan sesuai konsep asli/awal yang dikerjakan dengan tujuan menghibur, menginformasikan, menginspirasi, dan lain sebagainya (Mabruri, 2013:8). Sebagai *editor* dituntut untuk memiliki penceritaan yang kuat, sehingga muncul ide kreatif dalam proses menyusun *shot*. Ide kreatif yang dimaksud adalah *editor* harus memahami struktur penceritaan yang akan dikonstruksi. Jadi penyusunan *shot* mampu menggabungkan gambar satu dengan yang lain sehingga penonton dapat merasakan emosi yang telah disusun oleh *editor*.

## 2. METODE PENCIPTAAN

Tahap praproduksi, penulis melakukan riset dengan metode observasi partisipan. Metode Observasi partisipan adalah metode yang menggunakan kemampuan manusia dalam mengamati sesuatu hal melalui panca indera, untuk mengamati peristiwa langsung di lapangan. Secara langsung terlibat dalam kegiatan orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data, di mana peneliti tidak hanya menjadi pengamat yang pasif, melainkan juga mengambil beberapa peran dalam situasi tertentu berpartisipasi dalam peristiwa yang akan diteliti (Emzir, 2011:37).

Pengumpulan data ini dilakukan dengan menonton film yang bergenre drama misteri mistik dan horor. Dari hasil observasi dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam film yang akan dibuat. Dalam observasi ini ditemukan teknik dalam penyuntingan gambar yang digunakan sebagai referensi pembuatan karya ini.

## 3. Konsep Penciptaan Karya

Film “*NISKALA*” dengan konsep ketegangan, karena dalam film ini menceritakan tentang keserakahan dan keegoisan akan materi duniawi hingga mengorbankan keluarga sebagai tumbal. Konsep yang digunakan pada film ini diperlukan teknik *editing* untuk mendukung suatu konsep tersebut. Teknik *editing* yang digunakan pada film ini yaitu:

1. *Countiunity editing* adalah teknik *editing* yang banyak digunakan oleh para penyunting gambar (*editor*). *Countiunity editing* merupakan sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Teknik *continuity editing* dalam film ini digunakan untuk membuat penonton nyaman dan mengerti dengan alur cerita (Mabruri, 2013:24). Adapun aturan serta teknik digunakan untuk mencapai *continuity editing* yakni:
  - a. Aturan 180°  
Aturan 180° merupakan aturan baku yang digunakan dalam produksi film hingga kini. Teknik ini digunakan untuk memastikan posisi pemain tetap konsisten pada *scene* dialog. Tujuan teknik ini agar penonton tidak merasa kebingungan pada setiap alur cerita di dalam sebuah film.
  - b. *Shot/Reverse-Shot*  
Teknik *Shot/Reverse-Shot* ini digunakan pada saat *scene* dialog dalam film dengan memperlihatkan ekspresi setiap pemain pada saat berdialog dengan penyusunan *shot* secara bergantian.
  - c. *Establishing/reestablishing Shot*  
*Establishing/reestablishing shot* digunakan pada *shot* jarak cukup jauh (*long shot*) untuk memperlihatkan latar secara luas, sebagian, hingga keseluruhan ruang bersama seluruh isinya
  - d. *Eyeline Match*  
Teknik *Eyeline match* digunakan pada saat arah mata pemain (*subyek*) melihat sesuatu obyek diluar *frame* kemudian dilanjutkan dengan *shot* apa yang akan dilihat oleh pemain tersebut.
  - e. *Point of View (POV) Cutting*  
*POV cutting* sama dengan *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang pemain (*subjective shot*). Dengan teknik ini penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh pemain.
  - f. *Cut-in & Cut Away*  
Teknik *cut-in & cut away* digunakan pada saat *scene* serius dengan menampilkan *shot close up* wajah pemain setiap pemain dan memperlihatkan suasana dari *long shot* ketika berada di dimensi lain.

### 2. *Jump Cut*

Teknik ini digunakan untuk menampilkan lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau obyek dalam latar yang sama.

3. *Cross Cutting*

*Cross cutting* digunakan untuk menampilkan kejadian di tempat yang berbeda dalam waktu yang hampir bersamaan. Teknik ini akan digunakan pada *scene* yang menampilkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergantian agar penonton mengerti dengan kejadian yang sebenarnya.

4. Sekuen Montase (*Montage Sequence*)

Sekuen montase digunakan untuk menampilkan serangkaian adegan dalam waktu yang singkat. Penonton dapat melihat adegan dengan durasi yang singkat tanpa harus melihat adegan secara utuh.

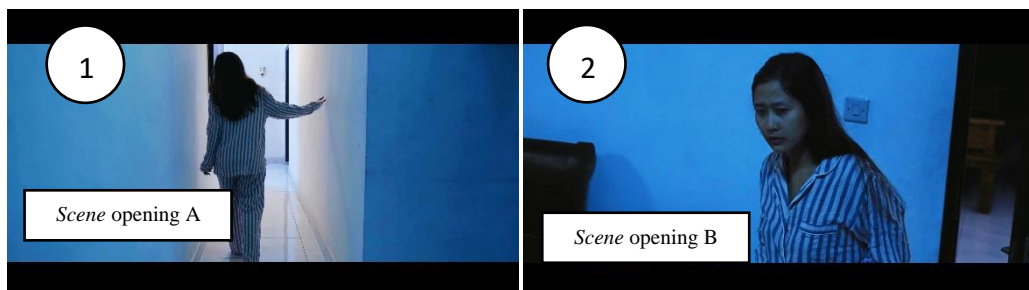
5. Dimensi Ritmis

Teknik ini mengontrol panjang pendek durasi sebuah *shot*. Teknik ini digunakan pada *scene* pada saat pemain berada di dimensi lain. Dengan mengontrol durasi *shot*, teknik ini dapat mempengaruhi emosi penonton seperti rasa ketegangan.

#### 4. PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan karya merupakan ulasan dari hasil karya yang dibuat oleh penulis berdasarkan konsep dan teknik yang telah direncanakan. Karya dibahas secara *per shot* pada setiap *Scenanya*.

##### 4.1.1 *Scene Opening*



Gambar 4.5 Ruang dengan cahaya yang redup, menit 00:22 - 01:42  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene opening* menceritakan ruangan dengan cahaya yang redup tampak Putri berjalan mencari sumber cahaya yang ada di sudut ruangan. Konsep *editing* pada film ini yaitu membangun suasana ketegangan dengan terwujudnya konsep tersebut penulis menggunakan beberapa teknik. Teori *editing* pada *Scene* ini menggunakan teori teknik *continuity editing* dengan aturan *eyeline match* dan *cut in*. teknik *eyeline match* digunakan pada shot pertama putri berjalan menuju kamar nenek dan teknik *cut in* digunakan pada shot dimana putri melihat seseorang duduk di dpan tempat ritual. Motivasi menggunakan kedua teknik tersebut agar dapat memberikan teka-teki kepada penonton.

#### 4.1.2 Scene 1



Gambar 4.6 Putri yang tiba-tiba terbangun, menit 01:42 - 02:04  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 1* menceritakan Putri yang sedang tertidur tiba-tiba terbangun langsung membuka matanya dengan dahinya yang begitu berkeringat karena seseorang mengetuk pintunya. Teori *editing* pada *Scene* ini menggunakan teori teknik *continuity editing* dengan menggunakan aturan *eyeline match*. Teknik *eyeline match* menampilkan ketegangan Putri bangun dari tidurnya dengan *shot* pertama *big close up* wajah Putri. Penggunaan teknik *eyeline match* dapat memperjelas dimana Putri berada.

#### 4.1.3 Scene 2 & 3



Gambar 4.7 Putri yang membuka pintu dan menuruni tangga, menit 02:04 – 02:58  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene* ini menceritakan Putri yang kebingungan entah siapa yang mengetuk pintunya kemudian Putri turun menemui neneknya. *Scene 2* dan *3* menggunakan teori teknik *editing cross cutting* dan di *Scene 3* terdapat teknik *eyeline match*. Teknik *cross cutting* memperlihatkan adegan tempat yang berbeda. *Shot* disusun secara bergantian diawali dengan *shot* pertama memperlihatkan Putri membuka pintu, *shot* kedua Putri menuruni tangga dan dilanjutkan dengan *shot* ketiga Putri duduk dengan nenek. *Eyeline match* menampilkan *shot* ketiga dimana Putri duduk sebelah nenek. Teknik *editing* ini digunakan agar penonton memahami apa yang sudah terjadi.

#### 4.1.4 Scene 4



Gambar 4.8 Putri yang akan membanten, menit 03:35 – 04:28  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 4* menceritakan Putri yang hendak membanten kemudian tantenya datang ingin menemui Putri. *Scene 4* menggunakan teori *continuity editing* dengan aturan *shot/reverse shot* dan *cut in*. *shot/reverse shot* pada dialog disusun dengan cara berselang-seling. Teknik *cut in* dengan menampilkan *shot medium close up* pada tantenya mendapatkan kesan serius. Aspek ritmik yang diterapkan dengan durasi *shot* yang pendek dan perpindahan *shot* cepat mendapat rasa tertekan terhadap Putri.

#### 4.1.5 Scene 5



Gambar 4.9 Putri yang sudah selesai membanten, menit 04:40 - 05:14  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 5* menceritakan nenek sedang berdiri didekat meja makan kemudian Putri berjalan ke arah nenek menaruh nampan di atas meja. Teori *editing* pada *Scene* ini menggunakan *continuity editing* dengan aturan  $180^\circ$  dan menggunakan *cross Cutting*. Teknik  $180^\circ$  ini menampilkan *shot* Putri datang dari kiri *frame* dan teknik *cross cutting* menampilkan Putri berbicara kepada neneknya dengan tempat yang berbeda.

#### 4.1.6 Scene 6



Gambar 4.10 Putri yang membersihkan ruang tamu, menit 05:15 – 05:53  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 6* menceritakan Putri yang sedang sibuk membersihkan ruang tamunya. Pada *Scene* ini menggunakan teknik *editing continuity* dengan aturan *cut in* dan *cut away*. *Shot* pertama diawali dengan *close up* foto yang sedang dibersihkan kemudian dilanjutkan ke *shot* kedua dengan *wide shot*. Teknik ini digunakan agar penonton paham siapa yang sedang membersihkan ruang tamu.

#### 4.1.7 Scene 7



Gambar 4.11 Tante Putri kembali menemui Putri, menit 05:55 – 06:43  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 7* menceritakan tantenya kembali menemui Putri dan menawarkan Putri untuk lanjut kuliah. Teori *editing* pada *Scene* ini menggunakan teori *editing continuity editing* dengan aturan *shot/reverse shot*. Teknik *shot/reverse shot* menampilkan *shot* dialog Putri dengan Tante. *Shot* disusun secara berselang-seling agar penonton dapat melihat ekspresi mereka.

#### 4.1.8 Scene 8



Gambar 4.12 Putri yang masih memikirkan ucapan tantenya, menit 06:46 – 07:14  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)



*Scene 8* menceritakan putri berjalan dengan membawa tas kresek sambil berguman dengan wajah yang masih bingung akan perkataan tantenya. *Scene 8* menggunakan teori *editing* teknik *cross cutting* dan *continuity editing* dengan aturan *shot/revse shot*. Teknik *cross cutting* menampilkan *shot* Putri berjalan dan teknik *shot/reverse shot* menampilkan *shot* Putri yang sedang berdialog dengan neneknya.

#### 4.1.9 *Scene 9*



Gambar 4.13 Putri meminum segelas air putih, menit 07:20 – 08:05  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 9* menceritakan pada tengah malam Putri dengan wajah yang lesu dan ngantuk menuruni tangga untuk minum segelas air putih. *Scene* ini menggunakan teori *editng* teknik sekuen montase untuk memperlihatkan serangkaian adegan pada saat Putri menuruni tangga dan merasakan hal yang aneh. Teknik ini memberikan kesan ketegangan kepada penonton.

#### 4.1.10 *Scene 10*



Gambar 4.14 Tante Putri yang sedang melihat kalender, menit 08:10 – 08:20  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 10* menceritakan sebuah kalender yang tergantung di dinding, tampak satu tanggal yang sudah dilingkari dengan pulpen merah. *Scene* ini menggunakan teori *editing* teknik *countinuity editing* dengan aturan 180° teknik ini menampilkan *shot* tante melihat kalender dari kiri *frame*.



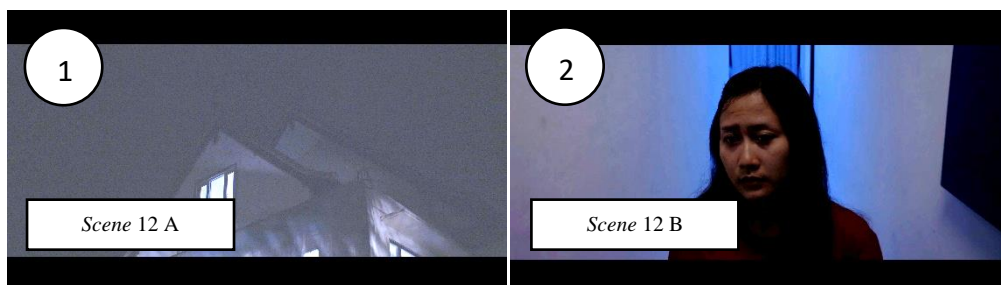
#### 4.1.11 Scene 11



Gambar 4.15 Tante yang menghampiri Putri, menit 08:22 – 09:12  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 11* menceritakan Putri berjalan dengan membawa tas kresek berwarna hitam kemudian langkah putri terhenti oleh tantenya. *Scene* ini menggunakan teori *editing* teknik *continuity editing* dengan aturan *cut in* dan *shot/reverse shot*. *Cut in* digunakan pada *shot* pertama diawali dengan *long shot* Putri berjalan kemudian dilanjutkan dengan *medium shot* Putri. *Shot/reverse shot* digunakan pada *shot* Putri berdialog dengan tante. *Shot* disusun secara berselang-seling agar penonton dapat melihat ekspresi mereka.

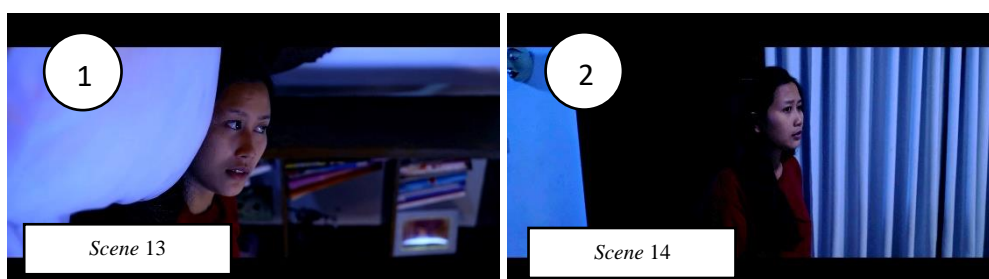
#### 4.1.12 Scene 12



Gambar 4.16 Putri yang sedang bermimpi, menit 09:15 – 09:47  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 12* menceritakan dalam mimpi Putri, Putri berjalan di sebuah Lorong yang gelap hingga mendengar suara ibu memanggil namanya. menggunakan teori *editing* teknik *continuity editing* dengan aturan *establishing/reestablishing shot* untuk memperlihatkan latar secara luas. *Scene* ini juga menggunakan teknik *cross cutting* untuk menampilkan adegan di dalam rumah Putri. Teknik ini dapat memudahkan penonton untuk mengerti apa yang sebenarnya terjadi. *Scene* ini

#### 4.1.13 Scene 13, 14 & 15

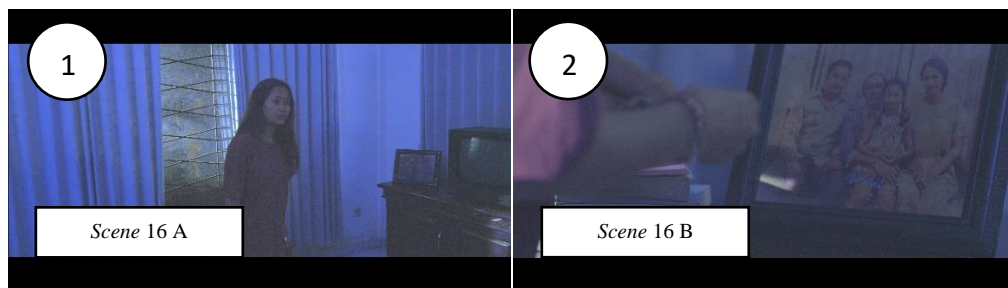




Gambar 4.17 Putri yang terbangun dan mencari nenek, menit 09:48 -11:21  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 13, 14 dan 15* menceritakan Putri yang terbangun dari mimpinya kemudian mencari neneknya. Ketiga *Scene* ini menggunakan teori *editing* teknik sekuen montase untuk memperlihatkan serangkaian adegan saat Putri mulai panik mencari neneknya yang hilang. Teknik ini memberikan kesan ketegangan kepada penonton.

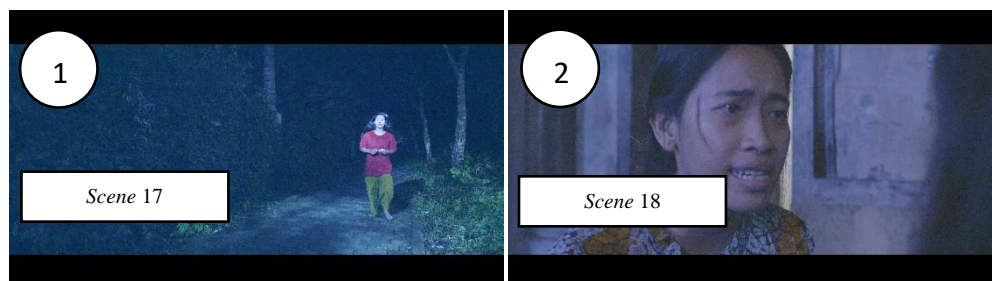
#### 4.1.14 *Scene 16*



Gambar 4.18 Putri yang panik mencari nenek, menit 11:22 - 11:53  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 16* menceritakan Putri yang melihat sekeliling ruang tamu, tetapi Putri tidak menemukan nenek dan seakan Putri mengingat kejadian tadi sore. Teori *editing* pada *Scene* ini menggunakan teori *editing* teknik *continuity editing* dengan aturan *cut in*. *cut in* digunakan untuk penekanan adegan dengan menampilkan *shot* Putri mengambil kertas di atas meja.

#### 4.1.15 *Scene 17 & 18*

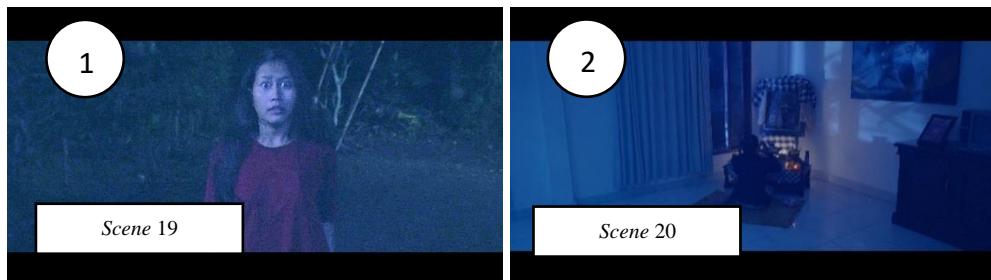


Gambar 4.19 Putri menuju rumah tante, menit 11:55 – 12:53  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 17 dan 18* menceritakan Putri yang berlarian menuju rumah tante dan menanyakan neneknya. Pada *Scene* ini teknik *editing* yang digunakan yaitu *cross cutting* dan *continuity editing* dengan aturan *cut in*. teknik *cross cutting* menampilkan *long shot* Putri berlari di jalan setapak dengan

wajah yang panik. Teknik ini dapat memberikan kesan ketegangan dengan dipadukan oleh teknik *cut in* wajah Putri yang mulai emosi.

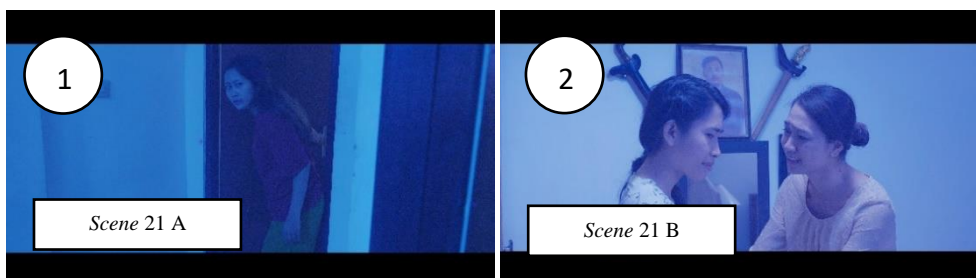
#### 4.1.16 Scene 19 & 20



Gambar 4.20 Putri memasuki ruang dimensi, menit 12:55 – 13:58  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 19* dan *20* menceritakan Putri dengan langkah yang cepat dari arah rumah tante kemudian langkah Putri terhenti oleh sosok perempuan dan memasuki dimensi lain. *Scene* ini menggunakan teknik *continuity editing* dengan aturan *point of view*. *Shot* pertama diawali dengan *shot* Putri berlari kemudian dilanjutkan *shot* kedua *point of view* dari sudut pandang Putri. Teknik ini dapat memperjelaskan apa yang di lihat oleh Putri kepada penonton. *Scene* ini juga menggunakan teknik sekuen motase untuk memperlihatkan serangkaian *shot*.

#### 4.1.17 Scene 21



Gambar 4.21 Putri melihat ibu dan tante, menit 14:00 – 14:20  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 21* menceritakan Putri yang melihat ibu dan tantenya saling beradu argument dengan suara yang keras. *Scene* ini menggunakan teknik *jump cut* dan *continuity editing* dengan menggunakan aturan *eyeline match* teknik *jump cut* menampilkan lompatan gambar dalm satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter untuk mempersingkat adegan. Teknik *eyelin match* menampilkan *shot* pertama Putri kemudian di lanjutkan dengan *shot* kedua dengan medium *shot* tante dan ibu Putri.

*Scene* ini juga terdapat teknik aspek ritmis dengan menggunakan durasi *shot* Panjang yang mengakibatkan perpindahan *shot* menjadi lambat.

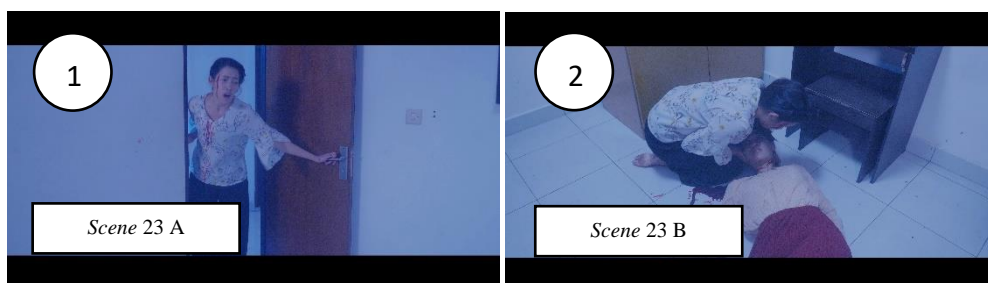
#### 4.1.18 Scene 22



Gambar 4.22 Putri melihat ibu dan tante, menit 14:28 – 14:48  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

Scene 22 menceritakan Putri setibanya di kamar nenek langsung melihat perkelahian nenek dan tantanya. Scene ini menggunakan teori *continuity editing* dengan aturan teknik *cut in* dan *cut away*. Teknik *cut in* digunakan untuk penekanan adegan dengan menampilkan *shot* pertama Putri datang kemudian dilanjutkan hingga *shot* nenek dan tante saling berhadapan. Teknik *cut away* digunakan untuk menampilkan nenek dan tante saling menyerang dengan *wide shot*. Kedua teknik ini dapat memberikan kesan ketegangan kepada penonton.

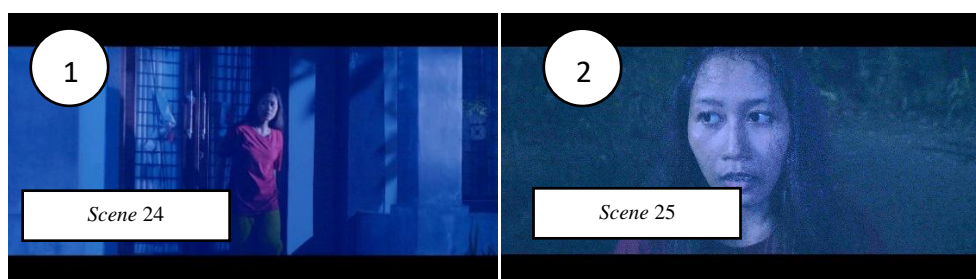
#### 4.1.19 Scene 23



Gambar 4.23 tante yang sudah melihat ibu Putri meninggal, menit 14:53 – 15:37  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

Scene 23 menceritakan tanten menuju kamar dan melihat ibu Putri yang sudah terbaring dengan darah dibagian dadanya. Pada Scene ini menggunakan teknik *continuity editing* dengan aturan *eyeline match*. Adegan diawali dengan *shot* tante yang kaget lalu dilanjutkan dengan *shot* ibu Putri yang sudah meninggal. Teknik *eyeline match* memperlihatkan apa yang di lihat oleh karakter.

#### 4.1.20 Scene 24 & 25



Gambar 4.24 Putri yang melihat neneknya, menit 15:39 – 15:59  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)



*Scene 24 dan 25* menceritakan Putri yang melihat nenek kemudian langkah Putri terhenti dan Putri kembali dari ruang dimensi. *Scene* ini menggunakan teori *editing continuity editing* dengan aturan *point of view cutting shot* diawali dengan Putri berjalan keluar rumah kemudian dilanjutkan dengan *shot point of view* dari sudut pandang Putri melihat neneknya begitu juga dengan *Scene 25* Putri sudah kembali ketempat aslinya.

Aspek ritmis pada durasi *shot* ketika Putri melihat neneknya kemudian *shot point of view* sangat cepat. Perpindahan sangat cepat dan durasi *shot* yang pendek, penonton dapat merasakan ketegangan.

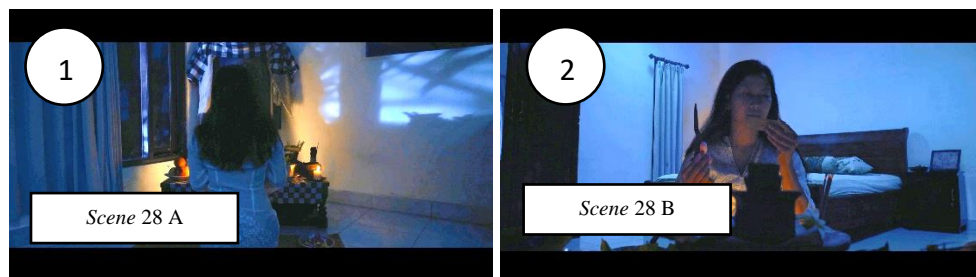
#### 4.1.21 *Scene 26 & 27*



Gambar 4.25 Putri yang kembali kerumah tante, menit 16:00 – 16:41  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 26 dan 27* menceritakan Putri yang kembali ke rumah tante setelah apa yang dilihatnya di dimensi lain tadi. *Scene* ini menggunakan teori *vcontinuity editing* dengan aturan *eyeline match*. Adegan diawali dengan *shot* Putri berjalan terburu-buru lalu dilanjutkan dengan *shot* Putri melihat tantenya yang sudah tidak bernyawa lagi. Teknik *eyeline match* memperlihatkan apa yang dilihat oleh putri terhadap tantenya.

#### 4.1.22 *Scene 28*



Gambar 4.26 Putri yang melakukan ritual, menit 17:43 – 18:00  
(Sumber: Dokumentasi Min Satu Film, 2019)

*Scene 28* menceritakan di akhir film bahwa putri yang mewarisi ilmu dari neneknya. *Scene* ini menggunakan teknik sekuen montase dengan menampilkan adegan *shot* Putri mulai ritualnya. Teknik ini dapat memberikan penonton melihat adegan durasi yang singkat tanpa harus melihat adegan secara utuh.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan masalah yang diajukan dan uraian pada bab pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini maka dapat disimpulkan bahwa konsep penyunting gambar pada teknik skuen montase, *cross cutting*, dan dimensi ritmis penyunting gambar yang dapat memberikan atau menghasilkan susunan *visual* dan *audio* yang mampu memberikan kesan ketegangan hal itu dapat di lihat pada *scene 2, scene 3, scene 4, scene 5, scene 8, scene 9, scene 13, scene 14, scene 17, scene 19, scene 20, scene 21, scene 24, scene 25, dan scene 28*. Dari semua *scene* yang disebutkan, teknik ini penonton dapat merasakan ketegangan namun tergantung dari adegan yang ada pada setiap *shot*nya.

Penyuntingan gambar dalam film “NISKALA” menggunakan teknik *continuity editing* dengan memakai aturan yakni aturan  $180^\circ$ , *shot/reverse-shot*, *eyeline match*, *establishing/reestablishing shot*, *point of view (pov) cutting*, *cut-in & cut away*. Penggunaan teknik ini dipakai hampir seluruh *scene*. Tujuan teknik ini untuk membuat penonton merasa nyaman dan mengerti dengan alur cerita pada film ini. Untuk mewujudkan karya film pada tahapan pascaproduksi, *editor* harus menjalani beberapa tahapan seperti *offline editing*, *online editing*, *mixing*, dan *rendering*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. Mahrush. 2014. *Teknik Editing Pada Film Rectovers Dalam Mewujudkan Cerita*. Skripsi. Fakultas Seni Rupa Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Cristomy, Tommy dan Untung Yuwono. 2004. *Semiotika Budaya*. Jakarta: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya UI
- Dony, Kusen. 2009. *Teori Dasar Editing*. Jakarta: Sinemagorengan Indonesia.
- Devika Widyaningrum. 2017. Penerapan Jump Cut Untuk Membangun Ketegangan Dalam Editing Film Action “Mencari Sulaiman”. Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Farmansyah, Derry Taufiq. 2015. *Rancangan dan Aplikasi Editing Dalam Film Rosa*. Skripsi. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Prawita. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mabruri, Anton. 2013. *Teori Dasar Editing Produksi Program Televisi dan Film*. Depok: Mind8 Publishing House.
- Mascelli, Joseph.. 2010. *The Five C's Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Syarafina, Amalia, Andreas Ricky, Anis Pratiwi Yuliani, dkk. 2012. *Film Horor dan Roman Indonesia: Sebuah Kajian*. Yogyakarta: Pogram Studi Ilmu Komunikasi UAJY.
- Thompson, Roy dan Cristopher Bowen. 2009. *Grammar of The Edit: Second Edition*. Burlington: Focal Press.