

---

## PENERAPAN KONSEP DRAMATISASI DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR FILM KAPIAMBENG

**I Komang Tangkas Edi Saputra (Penulis)**  
**Drs. I Ketut Buda, M.Si. (Pembimbing I)**  
**Nyoman Lia Susanthi S.S., M.A. (Pembimbing II)**  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jalan Nusa Indah , telp/fax (0361) 227316/ (0361) 236100  
e-mail: info@isi-dps.ac.id

### Abstrak

Pada kehidupan sosial, muncul berbagai masalah di masyarakat, khususnya di Bali yang masih menerapkan paham patrilineal, yaitu sistem kekeluargaan yang menarik garis keturunan menurut garis ayah, sehingga kedudukan laki-laki lebih menonjol dibandingkan dengan perempuan terutama dalam hal pewarisan di Bali. Kasus seperti perbedaan *gender* sangat mempengaruhi sebagian orang tua memperlakukan anak perempuan yang tidak terlalu diharapkan karena nantinya akan mengikuti laki-laki yang diajaknya menikah.

Merealisasikan film fiksi *Kapiambeng*, digunakan konsep dramatisasi yaitu sebuah konsep penyuntingan gambar yang memiliki unsur dramatik tensi, sebagai wadah dari struktur aksi, menggambarkan ketegangan dan berfungsi sebagai penjaga alur dalam sebuah film. Berdasarkan konsep tersebut, terdapat rumusan masalah berupa bagaimana penerapan konsep dramatisasi dalam penyuntingan gambar film *Kapiambeng*. Penciptaan film *Kapiambeng* menggunakan metode deskriptif kualitatif berupa data primer dan sekunder. Konsep dramatisasi dalam penerapannya menggunakan aspek *editing* dan bentuk *editing* serta didukung dengan teori estetika.

Hasil dari penerapan konsep dramatisasi terdapat pada 21 *scene*, dengan penggunaan aspek *editing* yang dominan adalah dimensi temporal sedangkan bentuk *editing* yang dominan digunakan adalah teknik *cross cutting*. film fiksi *Kapiambeng* bertujuan sebagai media edukasi yang berisi pesan moral tentang kesetaraan *gender*, supaya tidak ada lagi kekerasan terhadap anak perempuan yang didasari oleh perbedaan *gender*.

Kata kunci: dramatisasi, penyuntingan gambar

---

### ***Abstract***

*In social life, various problems arise in the community, especially in Bali which still applies patrilinealism, namely the family system that draws lineage according to father line, so that the position of men is more prominent than women, especially in terms of inheritance in Bali. Cases such as gender differences greatly affect some parents who treat girls who are not expected because they will follow the men they are invited to marry.*

*Realizing the fictional film Kapiambeng, the concept of dramatization is used, which is a concept of image editing that has a dramatic drama element, as a container of action structures, illustrates tension and functions as a guardian of the plot in a film. Based on this concept, there is a formulation of the problem in the form of how to apply the concept of dramatization in the editing of Kapiambeng film images. The creation of the Kapiambeng film uses qualitative descriptive methods in the form of primary and secondary data. The concept of dramatization in its application uses the editing aspects and forms of editing and is supported by aesthetic theories.*

*The results of the application of the concept of dramatization are found in 21 scenes, with the use of the dominant editing aspect being the temporal dimension while the dominant form of editing is the cross cutting technique. Kapiambeng fiction film aims as an educational media that contains moral messages about gender equality, so that there is no longer any violence against girls based on gender differences.*

*Keywords: dramatization, image editing.*

---

---

## PENDAHULUAN

Film sebagai salah satu bentuk media masa memiliki peranan penting dalam sosialkultural, artistik, politik dan dunia ilmiah. Pemanfaatan film dalam pembelajaran masyarakat didasari oleh pertimbangan film yang mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian masyarakat dan dasar alasan bahwa film itu mempunyai kemampuan mengantar pesan secara unik, Denis (1987). Selain itu film merupakan salah satu media hiburan yang murah, sederhana dan mudah dijangkau. Film sebagai salah satu jenis media masa menjadi sebuah saluran ide, gagasan, konsep serta dapat memunculkan pluralitas efek dari penayangannya yang akhirnya mengarah pada perubahan masyarakat. Efek pesan yang ditimbulkan pada film dalam kemasan realitas simbolik bisa secara langsung dirasakan oleh khalayaknya, bisa menyebabkan perubahan emosi, namun ada juga yang berdampak jangka panjang, seperti perubahan gaya hidup, idealisme dan ideologi masyarakat. Dengan menempatkan film sebagai komunikasi masa ke dalam sebuah sistem, yang berarti film merupakan sebuah budaya.

Pada sebuah film terdapat peran seorang penyunting gambar (*editor*), keterlibatan seorang penyunting gambar, yang nantinya ditugaskan untuk mampu membaca dan menerjemahkan keinginan sutradara, dalam proses penyusunan gambar atau cerita melalui potongan gambar, supaya menjadi satu kesatuan yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah pesan melalui visual yang jelas, sesuai konsep dasar sutradara. Pada karya film *Kapiambang*, peran penyunting gambar sangat penting terhadap hasil akhir dari pada dikarenakan pada tahap proses penyuntingan gambar, merupakan tahap yang menentu seberapa bagus dan menariknya sebuah film dalam menyampaikan informasi serta edukasi kepada penonton supaya bisa diterima oleh khalayak. Proses penyuntingan gambar dilakukan pada tahap pasca produksi. Penyuntingan gambar (*editing*) adalah proses menyusun *mereview*, memilih kemudian mengumpulkan bahan *audio video* selama proses produksi. Hasil tersebut diupayakan harus bercerita logis dan memiliki arti visualisasi, sesuai 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 seorang penyunting gambar, sangat diupayakan untuk memiliki sebuah konsep serta landasan untuk merealisasikan sebuah ide cerita kedalam visual film. Maka dari itu, sebelum menentukan sebuah konsep, seorang penyunting gambar harus ikut melihat dan meninjau masalah dan fenomena yang akan diangkat ke dalam cerita film. Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini, penulis mengembangkan fenomena yang sering terjadi dalam kehidupan sosial. Pada kehidupan sosial, muncul berbagai masalah di masyarakat. Masalah yang terjadi di masyarakat sangat beragam jenisnya, khususnya di Bali yang masyarakatnya masih menerapkan paham patrilineal, yaitu sistem kekeluargaan yang menarik garis keturunan menurut garis Bapak, dimana menurut sistem ini kedudukan laki-laki lebih menonjol dibandingkan dengan kedudukan perempuan terutama dalam hal pewarisan di Bali. Masalah tersebut memicu adanya tindak kekerasan dalam rumah tangga, khususnya terhadap anak perempuan, terutama kekerasan yang mengarah langsung kepada jiwa atau batin anak (psikis).

Menurut data Pemberdayaan Perempuan dan Anak Provinsi Bali dari tahun 2017 sampai 2019 bentuk kekerasan fisik dan psikis terdapat kenaikan dan penurunan, namun jika dilihat dari grafik tindakan kekerasan, yang lebih dominan terjadi pada kekerasan psikis anak. Berdasarkan kasus tersebut penulis mendapat ide cerita dari fenomena yang lebih mengarah kepada masalah *gender* terutama masyarakat di Bali, hal ini juga dikuatkan dengan adanya cerita rakyat Bali yang memiliki cerita dan pesan tentang perbedaan *gender*, berjudul *I Tuung Kuning* yang mengisahkan seorang anak perempuan yang ingin dibunuh oleh ayahnya karena tidak bisa diharapkan untuk meneruskan keturunan dan pekerjaan orang tuanya.

---

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian film fiksi ini menggunakan teknik pendekatan kualitatif, yang tidak mempergunakan prosedur statistik, namun menggambarkan dan mendeskripsikan kondisi objek penciptaan secara alamiah (Moleong, 2002:22). Teknik kualitatif dimaksudkan supaya informasi yang didapat sesuai pada situasi, informasi, waktu dan subjek. Dalam pelaksanaannya teknik kualitatif digunakan untuk mendapatkan kebenaran. Data kualitatif adalah sebuah data yang mencakup hampir semua data non numerik. Data ini menggunakan kata-kata sebagai penggambaran fakta dan fenomena yang diteliti serta diamati. Tahapan penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder.

Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti, dan merupakan data yang belum pernah dikumpulkan sebelumnya, baik dengan cara tertentu atau pada periode waktu tertentu (Hasan, 2002: 2). Seperti observasi dan wawancara.

1. Observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan sesuatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki berdasarkan data, yaitu fakta yang mengenai dunia kenyataan dan diperoleh melalui observasi (Sugiyono, 2014:310). Pelaksanaan observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur responden (wawancara dan angket) juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi sebagai bahan acuan penelitian. Pengumpulan data secara observasi dilakukan dengan mengupas masalah-masalah di sekitar berdasarkan ide yang sudah ditentukan supaya data hasil observasi bisa digunakan untuk memperkuat ide cerita serta landasan dalam mewujudkan cerita ke dalam sebuah film fiksi.
2. Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab lisan dan sistematis. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti (Sugiyono, 2014:310). Terdapat dua orang atau lebih melakukan komunikasi secara fisik yang berbeda fungsinya yaitu seorang pengajar informasi (*information hunter*) disebut sebagai interviewer dan seorang atau lebih pemberi informasi (*information supplyer*). Pengumpulan data secara wawancara dilakukan dengan psikolog untuk mendalami kasus kekerasan psikis yang terjadi di Bali dan mendukung pembangunan karakter tokoh dalam menghadapi kasus kekerasan terhadap perempuan.

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang lain, bukan bersumber dari hasil penelitian sendiri dan diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada, seperti buku, jurnal dan artikel, (Hasan, 2002:58). Pengumpulan data secara sekunder dilakukan melalui studi pustaka. Peneliti ini menggunakan beberapa kepustakaan dan referensi buku yang digunakan untuk menunjang penelitian yang relevan dengan objek penelitian. Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian (Koentjaraningrat, 1981:420). Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2012:291). Data ini bersumber dari penelitian melalui pihak lain yang dilakukan oleh lembaga-lembaga atau instansi, dilakukan dengan meninjau berbagai aspek hasil studi pustaka dan karya.

---

## Konsep Penciptaan Karya

Film *Kapiambeng* dengan konsep dramatisasi dalam penyuntingan gambar, menceritakan tentang seorang anak perempuan dalam keadaan tertekan, bingung dan serba salah, disebabkan oleh perbedaan gender yang menyebabkan terjadinya kekerasan psikis dalam dirinya. Hal tersebut terjadi karena ketidak inginan orang tuanya memiliki seorang anak perempuan. Untuk mendapatkan originalitas karya, pencipta sekaligus penyunting gambar selain menerapkan aspek *editing* sebagai pendukung konsep, juga dibutuhkan sebuah bentuk *editing* yang nantinya mampu memudahkan *editor* untuk menerapkan konsep dramatisasi yang telah dibuat. Aspek *editing* yang mendukung konsep dramatisasi adalah sebagai berikut:

### 1. Dimensi Grafis

Penerapan dimensi grafis dalam tahap *editing* mampu meningkatkan kesinambungan yang halus atau bahkan kekontrasan yang mendadak. Setiap *shot* (gambar) memiliki nilai grafis, unsur-unsur antara lain; grafis, bentuk, cahaya, warna, dan gerak (gerak subyek, gerak kamera ataupun kombinasi subyek dan kamera). Setiap pembuatan film cenderung akan mengolah grafis ini secara berkesinambungan (*graphical continuity*)

Pada film *Kapiambeng*, teori *editing* yang meliputi aspek *editing* seperti dimensi grafis sangat dibutuhkan untuk memberikan pengertian serta pemahaman terhadap penonton tentang tampilan grafis yang ada seperti *typografi* judul, *subtitle* serta *credit title* yang disampaikan dalam film, selain itu, dimensi grafis yang terlihat dalam setiap scene film *Kapiambeng*, mendukung konsep dramatisasi pada tahap *editing*, yang meliputi komposisi ruang berupa gerak, warna dan cahaya.

### 2. Dimensi Ritmis

Seorang *editor* mampu mengontrol ritme *editing* sesuai tuntutan naratif serta estetika melalui dimensi ritmis yang dipergunakan. *Editor* dapat mengatur ritme *editing*nya melalui durasi *shot* yang pendek, atau semakin panjang. Semakin pendek durasi *shot*nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat. Sebaliknya semakin panjang durasi *shot*nya akan menghasilkan *shot* tempo aksi yang lambat (Pratista, 2008:128).

Pada film *Kapiambeng*, teori *editing* yang meliputi aspek *editing* seperti dimensi ritmis sangat dibutuhkan untuk membangkitkan mood serta perasaan penonton, melalui tampilan *shot* dengan *cutting* yang cepat, ketika scene ketegangan atau saat adegan marah. Begitu juga ketika mood sedih dan menangis, dimensi ritmisnya adalah pelan. *Cutting shot* akan terkesan lebih menunggu ekspresi sedih itu selesai sesuai ketukan dari perpindahan *angle*. Dari apa yang sudah disebutkan diatas, dimensi ritmis sangat berperan penting dalam merealisasikan konsep dramatisasi dalam film *Kapiambeng*, dimana konsep dramatisasi dalam tahap *editing* ini meliputi tempo (panjang pendeknya *shot*).

### 3. Dimensi Spasial

Media film adalah media yang efektif dalam menciptakan ruang yang sesuai dengan yang ingin dibentuk oleh pembuat film. Melalui *editing* bisa dihubungkan ruang dalam realita dengan ruang dalam film (ruang buatan) (Dony, 2009:28). Dalam film *Kapiambeng*, teori *editing* yang meliputi aspek *editing* seperti dimensi spasial sangat berperan untuk menampilkan dimensi waktu yang akan terlihat pada film *Kapiambeng*, melalui halusinasi Luwih yang sengaja dimasukkan kedalam naskah film, dan bertujuan untuk mengecoh pikiran penonton, melalui cerita yang terlihat dalam visualisasi film. Penggunaan dimensi spasial ini, akan menimbulkan dua adegan dalam satu *scene* nya, yang mana satu dari dua adegan tersebut merupakan halusinasi dari tokoh Luwih.

### 4. Dimensi Temporal (Waktu)

Waktu dalam film merupakan salah satu aspek yang tersulit. Sebab banyak pembuat film yang sering kali luput dalam mengelola waktu. Pembuat film seharusnya dapat memikirkan waktu kejadian itu berlangsung atau istilah dalam film disebut *dengan story time / real time* (durasi peristiwa yang terjadi dalam film) (Dony, 2009:29). Dalam film "*Kapiambeng*", teori *editing* yang meliputi aspek *editing* seperti dimensi temporal (waktu)

sangat dibutuhkan untuk mengetahui kejadian tersebut berlangsung, terkait perpindahan waktu antar *scene* yang terdapat pada film *Kapiambeng*. Untuk merealisasikan konsep dramatisasi, dimensi temporal mampu memberikan pesan serta tujuan yang jelas terkait waktu yang ada pada film. Transisi waktu melalui dimensi temporal, juga memberikan nuansa yang jelas melalui *intercut* yang mengacu pada *scene* selanjutnya, bisa juga menggunakan transisi berbentuk tanda pertanda berdasarkan teori semiotika.

Selain aspek *editing* sebagai teknik yang mendukung konsep penyuntingan gambar pada film *Kapiambeng*, terdapat bentuk *editing* yang mampu memperkuat konsep dramatisasi tersebut 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* yaitu:

- a. *Shot/Reverse-Shot*

Teknik *Shot/Reverse-Shot* ini digunakan pada saat *scene* dialog dalam film dengan memperlihatkan ekspresi setiap pemain pada saat berdialog dengan penyusuan *shot* secara bergantian.

- b. *Eyeline Match*

Teknik *Eyeline match* digunakan pada saat arah mata pemain melihat sesuatu objek diluar *frame* kemudian dilanjutkan dengan *shot* apa yang akan dilihat oleh pemain tersebut.

- c. *Point of View (POV) Cutting*

*POV cutting* sama dengan *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan objek dari arah pandang pemain (*subjective shot*). Dengan teknik ini penonton diharapkan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh pemain.

- d. *Cut-in & Cut Away*

Teknik *cut-in & cut away* digunakan pada saat *scene* serius dengan menampilkan *shot close up* wajah setiap pemain dan memperlihatkan suasana dari *long shot*.

2. *Jump Cut*

Teknik ini digunakan untuk menampilkan lompatan gambar dalam satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter atau objek 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.

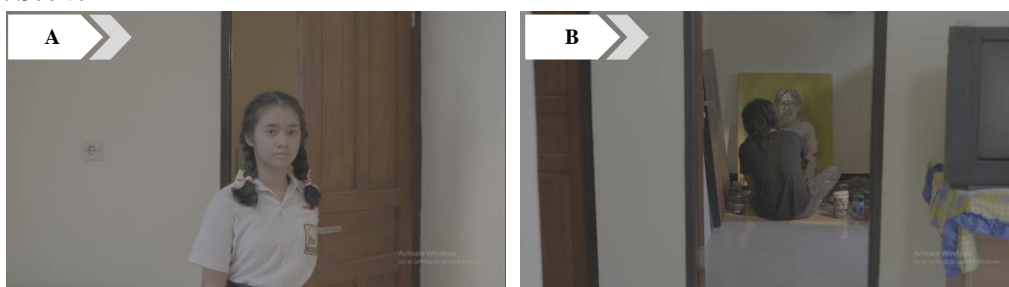
---

## PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan karya merupakan ulasan dari hasil karya film yang dibuat dan dideskripsikan oleh penulis berdasarkan permasalahan yang digunakan melandasi penciptaan karya, serta bagaimana penerapan konsep dramatisasi dan teknik pendukungnya yang telah direncanakan pada tahap pra produksi kemudian diterapkan pada tahap pasca produksi oleh editor.

Karya film *Kapiambeng* dibahas melalui setiap *shot* yang menggunakan konsep dramatisasi serta bentuk *editing* sebagai teknik pendukung yang tergabung mejadi sebuah rangkaian adegan yang berkesinambungan. Konsep dramatisasi diterapkan pada 21 *scene* dalam film *Kapiambeng*. Salah satu diantaranya sebagai berikut:

### A. Scene 7



Gambar 4.16 Luwih melihat ayahnya sedang melukis sesosok orang yang Luwih kenal  
(Sumber: Bali east, 2019)

Aspek *editing* berupa dimensi ritmis mulai digunakan pada *scene 7*. Dimensi ritmis mendukung dramatisasi karena mampu mengontrol ritme *shot* sesuai kebutuhan serta estetika yang bertujuan membawa penonton kepada rasa ingin tau dari adegan yang sedang berlangsung. Dimensi ritmis yang dimaksud pada *scene* ini adalah tempo atau waktu dari perpindahan *shot* pada adegan. Semakin pendek durasi *shot*nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat. Begitu pula sebaliknya (Pratista, 2008: 128).



Gambar 4.17 Luwih berjalan pelan sembari memperhatikan siapa yang ayahnya Lukis  
(Sumber: Bali east, 2019)

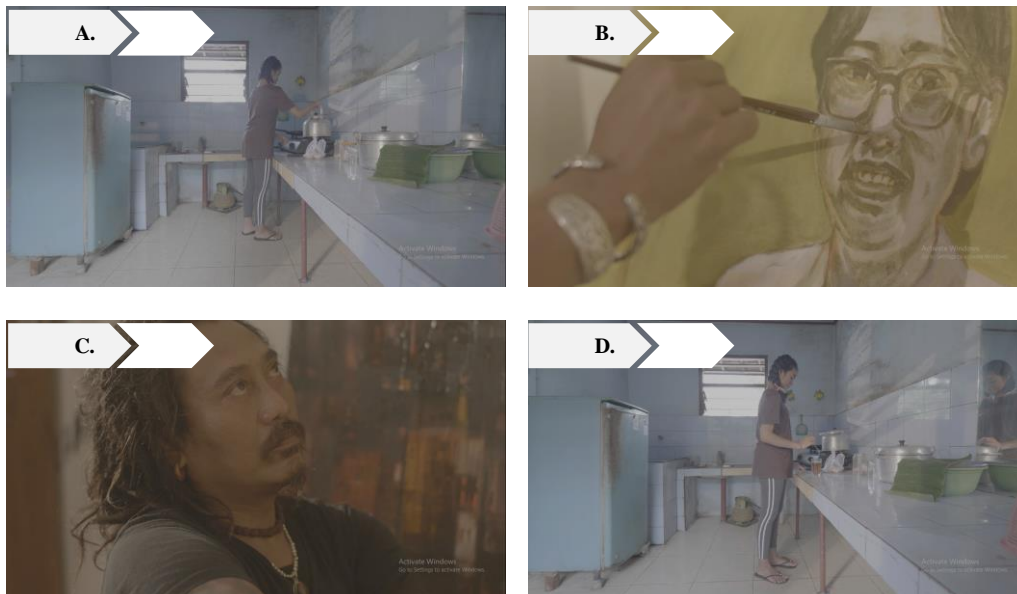
Pada *scene 7* yang memperlihatkan adegan Luwih mengintip apa yang sedang ayahnya lakukan, hanya menggunakan dua *shot*, yaitu *shot* Luwih dan *Point Of View* (POV) Luwih, karena adegan dalam *scene* ini memperlihatkan rasa penasaran Luwih. Maka dimensi ritmis sangat membantu untuk membawa penonton kepada rasa penasaran yang Luwih rasakan dan akan terus menyaksikan apa yang akan terjadi pada *scene* tersebut.



**Gambar 4.18** Luwih terkejut ketika ayahnya menoleh kemudian Luwih bergegas pergi (Sumber: Bali east, 2019)

Dengan perpindahan *cuting* yang cepat dari posisi Ayah menoleh ke posisi Luwih berdiri kemudian terkejut menjadi peran penting penerapan dimensi ritmis untuk mendukung konsep dramatisasi film *Kapiambeng*. Teori estetika yang digunakan pada *scene 7* film *Kapiambeng* adalah nilai harmoni (*auditif*) dan nilai kontras. Nilai harmoni tercipta melalui suara yang bersumber dari gerak membuka dan menutup pintu. Sedangkan nilai kontras terlihat pada ekspresi penasaran Luwih melihat apa yang sedang dikerjakan ayahnya, nilai kontras ini memperlihatkan sebuah fokus yang terletak pada ekspresi Luwih dan didukung dengan bentuk *editing* berupa *point of view* dari rasa penasaran Luwih.

**B. Scene 13 dan Scene 14**



**Gambar 4.26** Ayah teringat masalah dan Luwih berusaha meinta maaf kepada ayahnya dengan membuat segelas teh (Sumber: Bali east, 2019)

*Editor* menyatukan *scene 13* dan *14* menjadi satu kesatuan dalam sebuah kesinambungan. Pada *scene* ini momen dramatisasi terlihat jelas karena dua adegan berbeda digabungkan menjadi satu kesatuan rangkaian cerita. Untuk mengetahui kejadian tersebut berlangsung, terkait perpindahan waktu antar *shot* dan *scene* dalam film ini, perlu digunakan aspek *editing* berupa dimensi temporal atau waktu dalam aspek *editing*. Waktu merupakan aspek tersulit dalam *editing*, maka dari itu untuk mempertegas waktu yang terjadi dalam dua *scene* berbeda secara bersamaan, dibutuhkan juga bentuk *editing* yang meliputi *cross cutting*. Pada dua *scene* yang berbeda lokasi, penggunaan *cross cutting* bertujuan untuk menampilkan kejadian ditempat yang berbeda dalam waktu yang bersamaan. Teknik *cross cutting* ini akan selalu digunakan disetiap *scene* dalam dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergantian. Teori estetika yang digunakan pada *scene 13* dan *14* film *Kapiambeng* adalah nilai



estetik kesatuan (*unity*) dan keselarasan (*harmoni*). Nilai *unity* yang terlihat adalah kesinambungan gerak dan *shot continuity* pada adegan serta diimbangi dengan suara *ambience* kegiatan yang terlihat pada *visual* dari *scene* 13 menuju *scene* 14 secara *cross cutting*. Sedangkan nilai harmoni (*auditif*) tercipta melalui suara yang bersumber dari gerak melukis dan suara kuas, suara kompor serta suara mengaduk teh.

### C. Scene 16



Gambar 4.29 Luwih kecewa dan menangis di kamar sembari berbicara dengan foto Ibunya (Sumber: BaliEast, 2019)

Konsep dramatisasi juga diterapkan pada *scene* 16, dimana pada saat Luwih merasa kecewa setelah teh yang dibuatnya tidak dihargai oleh Ayahnya. Kejadian di ruang lukis tersebut membuat Luwih menciptakan ruang baru dalam dirinya. Pada tahap *editing* menggunakan dimensi spasial untuk mendukunnya. Maksud dari ruang baru tersebut adalah terciptanya halusinasi dari Luwih, dimana Ibu Luwih datang ketika Luwih berbicara dengan foto Ibunya.



Gambar 4.30 Luwih menangis dan tiba-tiba Ibunya datang melalui halusinasi Luwih (Sumber: BaliEast, 2019)

Penggunaan konsep dramatisasi dengan menggunakan aspek *editing* berupa dimensi spasial dan didukung oleh bentuk *editing* berupa *jump cut*, bertujuan memberikan pemahaman kepada penonton bahwa adegan yang terlihat dalam *visual* adalah halusinasi dari Luwih yang tercipta dari kesedihan dan kesendirian Luwih untuk menghadapi masalah yang dialaminya. Halusinasi yang terlihat adalah Ibu Luwih datang dan duduk di sebelah Luwih yang sedang menangis, kedatangan Ibu adalah untuk menjawab curhatan Luwih dan memberikan jawaban kepada penonton tentang keberadaan Ibu Luwih sebenarnya. Penggunaan bentuk *editing jump cut* bertujuan untuk melihatkan *cutting* yang tiba-tiba sudah ada Ibu Luwih dan melihatkan *cutting* dimana Luwih sudah tidak lagi berada dalam halusinasinya dan tertidur pulas dengan rasa lelah. Teori estetika yang digunakan pada *scene* 16 film *Kapiambeng* adalah nilai estetika kesatuan (*unity*). Nilai *unity* yang terlihat adalah kesinambungan gerak dan *shot continuity* pada adegan, serta diimbangi dengan suara menangis Luwih dan suara nyanyian Ibu Luwih yang datang melalui halusinasi Luwih melalui adegan yang terlihat pada *visual*.

### D. Scene 23 dan 24

Dramatisasi pada *scene* 23 dan 24 merupakan konsep yang sangat dibutuhkan dalam perpindahan tensi cerita menuju klimaks atau komplikasi. Terjadinya satu kesatuan dalam sebuah adegan yang di dalamnya memuat dua *scene* atau lebih membutuhkan teknik *editing* tertentu sesuai kebutuhan, salah satunya bentuk *editing*, namun sebelum penggunaan bentuk

*editing* diterapkan perlu pengkonsepan awal yaitu seperti apa bentuk *editing* tersebut akan ditempatkan pada tahap penyusunan gambar.

Konsep dramatisasi merupakan sebuah konsep yang memiliki sebuah dramatik tensi, sebagai wadah dari struktur aksi yang menggambarkan ketegangan dan berfungsi sebagai penjaga alur dalam sebuah film. Setiap film yang tidak memiliki dramatik tensi dan teknik *editing* sebagai pendukungnya, cenderung tidak bisa mendapatkan sebuah ketegangan atau gejala psikologi yang dimainkan oleh aktor, disusun dalam *editing* dan mampu dirasakan oleh penonton. Dramatisasi pada film *kapiambeng* didukung oleh teknik *editing* sesuai dengan grafik tensi yang ingin ditampilkan seperti dimensi temporal sebagai teori dan *cross cutting* sebagai tekniknya.



**Gambar 4.34** Luwih menjatuhkan tempat kuas dan tergesa-gesa membereskannya sebelum Ayah Luwih masuk ke dalam ruang lukis  
(Sumber: Balieast, 2019)

*Scene* 23 dan 24 menggunakan bentuk *editing* berupa *cross cutting* dikarenakan konsep dramatisasi dalam kedua *scene* tersebut menggunakan dimensi temporal yaitu terdapat waktu dan kejadian yang bersamaan.

*Cut to cut* dalam adegan ini memperlihatkan dua tempat dalam waktu bersamaan yaitu *shot* Luwih yang tergesa-gesa membereskan kuas Ayah yang Luwih jatuhkan, karena Ayah Luwih sudah datang dan menuju ke ruang lukisnya, *cutting* ketika Luwih kaget melihat suara pintu ruang lukis dibuka oleh ayahnya menggunakan *jump cut*, karena adegan setelah Ayah membuka pintu, Luwih yang tadinya masih di dalam sudah tidak ada dan *cross cutting* ke *scene* 24 yaitu Luwih sudah berada dalam kamarnya. Teori estetika yang digunakan pada *scene* 23 dan 24 film *Kapiambeng* adalah nilai estetika kesatuan (*unity*) dan keselarasan (*harmoni*). Nilai *unity* yang terlihat adalah kesinambungan waktu melalui *cross cutting* pada dua adegan berbeda serta diimbangi dengan suara *ambience*. Sedangkan nilai harmoni (*auditif*) tercipta melalui suara yang bersumber dari gerakan tangan Luwih menjatuhkan tempat kuas, suara sepeda motor dan suara Ayah membuka pintu.

#### E. *Scene* 25 dan 26

Teknik *cross cutting* berlanjut pada *scene* 25 dan 26, pada kedua *scene* ini merupakan adegan yang memiliki kejadian dalam waktu yang sama. *Scene* ini merupakan *continuity* dari *scene* 24 menggunakan aspek *editing* berupa dimensi temporal, dimana adegan yang terjadi adalah salah satu dari kuas yang Luwih jatuhkan ternyata masuk ke dalam tas Luwih, di waktu bersamaan Ayah Luwih bingung mencari kuas kesayangannya yang ternyata ada di Luwih, hal tersebut menyebabkan Ayah sangat marah terhadap Luwih.



**Gambar 4.35** Ayah merasa kehilangan kuas kesayangannya dan ternyata dibawa oleh Luwih  
(Sumber: BaliEast, 2019)

Teori estetika yang digunakan pada *scene 25* dan *26* film “*Kapiambeng*” adalah nilai estetika keselarasan (harmoni). Nilai harmoni (*auditif*) tercipta melalui suara yang bersumber dari gerakan emosi Pudak mencari-cari kuasnya yang hilang, suara Luwih menjatuhkan kuas dari tasnya dan suara benda jatuh yang mengagetkan Luwih dari posisinya mengambil kuas yang jatuh.

**F. Scene 26**



**Gambar 4.36** Luwih dituduh mencuri kuas oleh ayahnya  
(Sumber: BaliEast, 2019)

Pada *scene 26* Ayah memarahi Luwih karena sudah berani mencuri kuas kesayangannya. Tekanan batin dan mental dirasakan Luwih melalui kekerasan yang dilakukan oleh ayahnya melalui perkataan yang tidak pantas.



**Gambar 4.38** Ayah memarahi Luwih dengan perkataan tidak wajar dan Luwih meminta maaf kepada ayahnya  
(Sumber: BaliEast, 2019)

Upaya mendukung tekanan batin yang dirasakan Luwih pada *scene 26* ini, penerapan konsep dramatisasi menggunakan aspek *editing* berupa dimensi ritmis, yang dalam

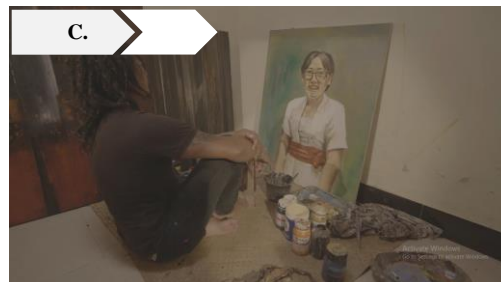
pengaplikasiannya, setiap *cutting shot* mengikuti tempo dari dialog kemarahan yang terjadi. Kemudian dalam setiap dialognya menggunakan *eyeline match* yang memperlihatkan kemana arah pandang objek dan diikuti *shot* dari apa yang dilihat subjek sebelumnya. Penggunaan *eyeline match* dalam *cutting* di *scene* ini bertujuan menampilkan tensi yang dirasakan dan terjadi dalam dialog kedua aktor dalam film *Kapiambeng*.



**Gambar 4.39** Ayah tidak ingin Luwih lahir sebagai anak perempuan  
(Sumber: Bali east, 2019)

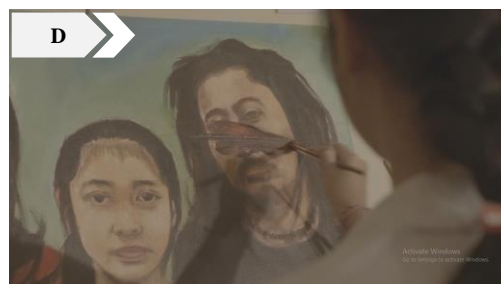
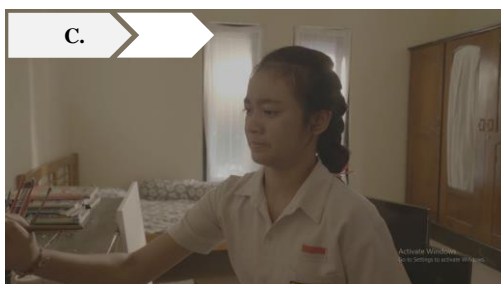
Luwih menanyakan apa kesalahan Luwih sehingga ayahnya begitu benci terhadap Luwih. Pada *scene* ini terjawab pertanyaan dari awal cerita, apa yang menyebabkan Pudak benci terhadap Luwih, dikarenakan Luwih terlahir sebagai anak perempuan sembari menunjuk kening Luwih dengan ujung kuas. Pada adegan terakhir *scene* ini, menggunakan teori estetika berupa nilai estetika keselarasan (*harmoni*). Nilai harmoni (*auditif*) pada adegan terakhir ini tercipta melalui suara langkah kakai Pudak yang sangat kesal dan segera bergegas meninggalkan Luwih dalam keadaan menangis yang diikuti dengan gerakan mata Luwih melirik keluar *frame* pada *visual film*.

**G. Scene 26 dan 27**



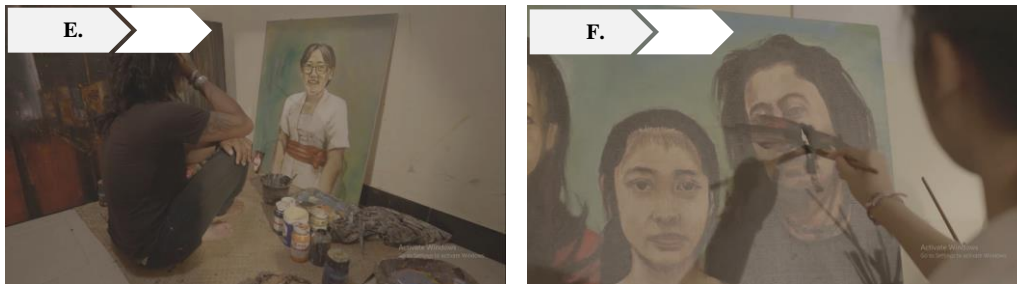
**Gambar 4.40** sambil menangis Luwih mencoba untuk mencurahkan kesedihannya dalam sebuah lukisan  
(Sumber: Bali east, 2019)

Sama seperti *scene* 25 dan 26 yang menggunakan aspek temporal serta *cross cutting* sebagai teknik penerapan konsep dramatisasi. Pada *scene* 26 dan 27 yang juga memiliki adegan dengan waktu bersamaan. Klimaks terjadi pada *scene* 26 dan 27, selain menggunakan dimensi temporal, *scene* klimaks ini juga menerapkan dimensi ritmis yang memiliki tempo dari sedang ke cepat dan kembali ketempo sedang.



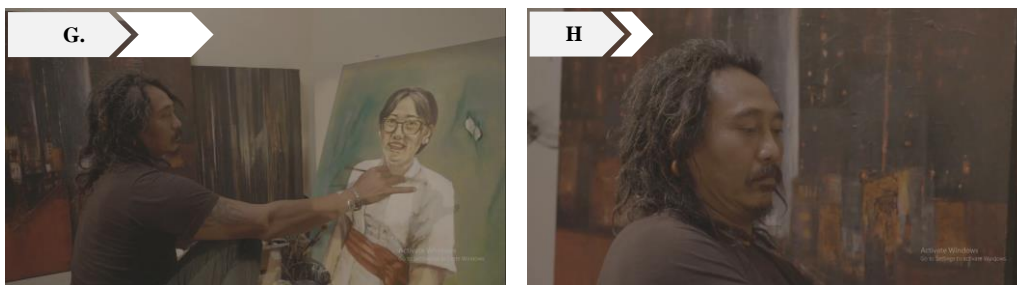
**Gambar 4.41** Luwih melukis dengan penuh emosi dan kekesalan terhadap ayahnya  
(Sumber: Bali east, 2019)

Luwih dengan penuh emosi meluapkan kekesalannya dalam sebuah lukisan. Aspek *editing* berupa dimensi ritmis digunakan dalam setiap *shot* pada *scene* 26 dan 27 untuk mendapatkan kesan dramatis melalui ritme tensi dan *cutting* yang semakin cepat.



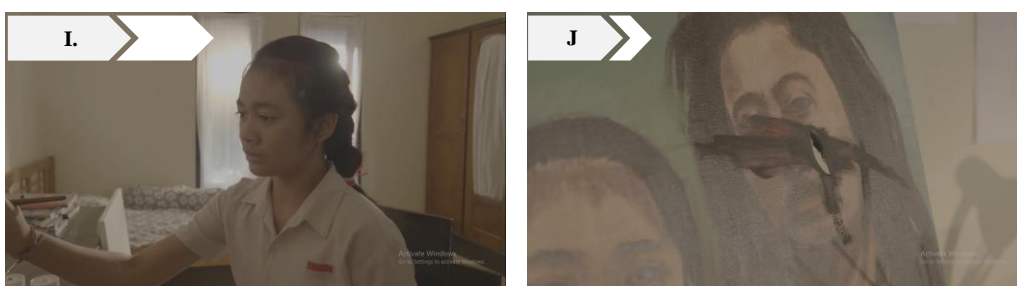
**Gambar 4.42** Pada waktu bersamaan Ayah Luwih juga sedang melanjutkan lukisannya  
(Sumber: Balieast, 2019)

Dengan emosi yang memuncak, tanpa sadar Luwih menekan kanvas lukisan sampai robek. Adegan ini diimbangi teknik *cross cutting* dengan tempo yang cepat mengakibatkan grafik tensi yang dihasilkan semakin meningkat tegang.



**Gambar 4.43** Ketika lukisan Luwih robek tanpa disangka lukisan yang sedang Ayah Luwih kerjakan juga ikut robek  
(Sumber: Balieast, 2019)

Karena masih memiliki hubungan darah meskipun Pudak tidak menganggap Luwih sebagai anaknya, namun mereka berdua masih memiliki kemistri sebagai sebuah keluarga, hal itu dibuktikan dengan kejadian yang terlihat dalam *visual*, ketika kedua kanvas lukisan yang mereka gunakan sama-sama robek dalam waktu bersamaan di posisi yang sama pula. Pada *shot* tersebut *editing* juga menggunakan *visual effect* untuk *masking* robekan yang terjadi pada lukisan Ayah.



**Gambar 4.45** Luwih terkejut melihat lukisan yang dikerjakannya robek  
(Sumber: Balieast, 2019)

Luwih merasa heran kenapa lukisannya bisa robek, dan Luwih juga tidak tahu kalau lukisan ayahnya juga ikut robek, tetapi Luwih sudah tidak peduli lagi dengan semuanya dan mengganti lukisan yang robek dengan kanvas baru. Pada *shot* ini dramatisasi masih terlihat dengan penggunaan dimensi ritmis sebagai penjaga kondisi klimaks sebelum menuju ke resolusi film. Pada keseluruhan *shot* dalam *scene* ini menggunakan teori estetika berupa nilai estetika kesatuan (*unity*) dan keselarasan (*harmoni*). Nilai *unity* yang terlihat adalah kesinambungan gerak yang diimbangi dengan suara *ambience*. Sedangkan nilai *harmoni* (*auditif*) tercipta melalui suara yang bersumber dari suara gesekan kuas yang Luwih gunakan.

## PENUTUP

Konsep dramatisasi dalam penyuntingan gambar film *Kapiambeng* dalam penenerapkan menggunakan aspek *editing* dan bentuk *editing*, serta ditunjang dengan teori estetika. Konsep dramatisasi diterapkan pada 21 *scene*. Aspek *editing* yang berupa dimensi grafis digunakan pada 5 *scene* yaitu *scene* 9, 11, 12, 15 dan 35. Dimensi spasial digunakan pada 5 *scene* yaitu *scene* 3, 5, 6, 14 dan 16. Dimensi ritmis digunakan pada 6 *scene* yaitu *scene* 7, 12, 19, 26, 27, dan 35. Dimensi temporal digunakan pada 7 *scene* yaitu *scene* 13, 14, 23, 24, 25, 26, dan 27. Maka aspek *editing* yang dominan digunakan adalah dimensi temporal.

Sedangkan bentuk *editing* yang berupa *Continuity editing* digunakan pada setiap *scene* kecuali yang terdapat *jum cut*. *Shot/Reverse-Shot* digunakan pada 2 *scene* yaitu *scene* 15 dan 26. *Eyeline Match* digunakan pada 3 yaitu *scene* 9, 26 dan 35. *Point of View* digunakan pada 3 *scene* yaitu *scene* 7, 26 dan 35. *Cut in & Cut Away* digunakan pada 2 *scene* yaitu *scene* 3 dan 6. *Jump Cut* digunakan pada 3 *scene* yaitu *scene* 8, 16 dan 19 serta *Cross Cutting* digunakan pada 6 *scene* yaitu *scene* 14, 23, 24, 25, 26 dan 27. Maka bentuk *editing* yang paling dominan digunakan adalah *cross cutting*. Teori estetika berupa nilai estetis kesatuan (*unity*) dan keselarasan (harmoni) digunakan hampir pada setiap *scene* film *Kapiambeng*.

Dari semua *scene* yang menggunakan aspek *editing* dan bentuk *editing* serta teori estetika, sebagai pendukung konsep dramatisasi dalam pengaplikasiannya, diharapkan penonton dapat merasakan suasana atau *mood* yang muncul pada *visual film* baik itu *mood* sedih, *mood* tegang karena kemarahan dan *mod* kebahagiaan pada saat resolusi film. Penggunaan konsep dramatisasi melalui teknik *editing* bertujuan untuk membuat penonton merasa nyaman dan ikut merasakan kejadian yang ada dalam film. Untuk mewujudkan karya film berdasarkan konsep pada tahapan pasca produksi, *editor* harus menjalani beberapa proses tahapan seperti *offline editing*, *online editing*, *mixing*, dan *rendering*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Denis, McQuaill. 1987. *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Masal)*. Jakarta: Erlangga.
- Dony, Kusen. 2009. *Teori Dasar Editing*. Jakarta: Sinemagorengan Indonesia.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mabruri, Anton. 2013. *Teori Dasar Editing Produksi Program Televisi dan Film*. Depok: Mind8 Publishing House.
- Moleong, Lexy J. 2002. *metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja RoSekolah Dasakarya Offset
- Koentjaraningrat. 1981. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, 2014. *Metode Penelitan Pendidikan. (Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. (Cet. Ke-19) Bandung: Alfabeta
-