

***RATE OF CUTTING:***  
**SEBAGAI METODE UNTUK**  
**MENINGKATKAN TEMPO**  
**DALAM FILM *PENYALIN***  
***CAHAYA* (2021)**

YOHANES YOGAPRAYUDA  
R.M. WIDIHASMORO RISANG

Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

**Yohanes Yogaprayuda**, Saat ini aktif sebagai pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Selain itu, juga aktif di industri perfilman nasional dan media baru.

**R.M. Widihasmoro Risang**, Saat ini aktif sebagai pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Selain itu, juga aktif sebagai editor film, iklan dan lain halnya.

#### **Koresponden Penulis**

Yohanes Yogaprayuda | yohanesyoga@ikj.ac.id

R.M. Widihasmoro Risang | rmwidihasmororsh@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,  
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta  
Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 8 June 2022

Accept for publication: 13 July 2022

Published Online: 31 July 2022

### **ABSTRACT**

*Editing is literally an attempt to connect the end of a shot with the beginning of the next shot and so on. Further discussion of just connecting pictures, it always turns out to be an interesting discussion. The Photocopier, which has won many awards, becomes an interesting film to review from the perspective of editing theory. The Rate of Cutting method used by the editor contributes to increasing the dramatic value of this film. The scope of this paper will focus on the first twenty-six minutes of The Photocopier. The use of editing theory, interviews with the editors, and questionnaires distributed to the audience were used to answer how the editor increased the tempo of the scenes by utilizing the Rate of Cutting.*

**Keywords:** Editing, Rate of Cutting, Rhythm, Tempo, The Photocopier (2021)

### **ABSTRAK**

*Editing secara harafiah adalah usaha penyambungan dari akhir sebuah shot dengan awal dari shot berikutnya dan begitu seterusnya. Pembahasan lebih lanjut dari sekadar menyambung gambar, ternyata selalu menjadi topik yang menarik. Film Penyalin Cahaya (2021) yang telah berhasil mendapatkan banyak penghargaan menjadi film yang memikat untuk diulas dari sisi teori editing. Metode Rate of Cutting yang digunakan oleh editor berkontribusi dalam meningkatkan nilai dramatik pada film ini. Ruang lingkup tulisan akan berfokus kepada dua puluh enam menit awal film Penyalin Cahaya. Pemanfaatan teori editing, wawancara dengan penyunting gambar, dan kuesioner yang dibagikan pada penonton digunakan untuk menjawab bagaimana editor meningkatkan tempo adegan dengan memanfaatkan teknik Rate of Cutting.*

**Kata Kunci:** Editing, Rate of Cutting, Ritme, Tempo, Penyalin Cahaya (2021)

## PENDAHULUAN

Masih cukup hangat di ingatan, film berjudul *Penyalin Cahaya* (2021), sebuah karya fenomenal yang berhasil mendapatkan 17 nominasi Piala Citra dengan 15 di antaranya meraih penghargaan dalam Festival Film Indonesia. Tidak cukup sampai di situ, penghargaan juga diperoleh film ini dari Festival Film Tempo di tiga kategori, antara lain: Film Pilihan Tempo, Sutradara Pilihan Tempo, dan Skenario Pilihan Tempo.

Sebelumnya film ini juga mendapatkan penghormatan internasional dengan ditayangkan perdana di *Busan International Film Festival* pada 8 Oktober 2021. Dikarenakan pandemi Covid-19, distribusi film ini memilih cara menggunakan OTT (*over the top*) Netflix, setidaknya sampai tulisan ini dibuat. Pada 17-23 Januari 2022, Netflix menobatkan film ini menduduki peringkat kedua di daftar 10 film teratas global.

Semua pencapaian yang telah diraih oleh *Penyalin Cahaya*, salah satu keistimewaannya adalah bagaimana cara *editor* membentuk ritme dalam film ini, khususnya pada dua puluh enam menit pertama film. Menurut Dancyger (2011) salah satu fungsi *editing* dalam film adalah untuk memberikan penekanan dramatis pada cerita. Mereka menggunakan penekanan dramatis untuk menunjukkan kepada *audiens* bahwa apa yang mereka alami sekarang jauh lebih penting daripada apa yang mereka rasakan sebelumnya. Untuk itu diperlukan strategi penekanan dramatis yang digunakan untuk mengatur bagaimana kita harus merasakan adegan yang ditampilkan.

Tulisan ini menitikberatkan pada pekerjaan penyunting gambar untuk meningkatkan tempo adegan di dua puluh enam menit awal film. Penulis berusaha menganalisis dan menjawab pertanyaan seputar *editing* pada bagian awal film *Penyalin Cahaya* dan dampak yang ditimbulkannya. Secara umum harapan dari pembahasan ini, pembaca memahami pekerjaan seorang penyunting gambar yang bukan sekadar merangkai gambar saja, akan tetapi juga berkontribusi dalam membangun dramatik pada film. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai *editor* film *Penyalin Cahaya*, studi pustaka, dan melakukan survei pada penonton film tersebut.

Dua puluh enam menit pertama dalam

film *Penyalin Cahaya* diceritakan sebagai perkenalan dari tokoh Suryani serta beberapa tokoh kunci dalam film, kehidupan dan aktivitas Suryani serta hubungan Suryani dengan tokoh lainnya. Adegan dimulai dari pertunjukan teater tokoh Suryani diikuti keberhasilannya di pertunjukan tersebut, kemudian ia pulang ke rumah dan mendapatkan nasihat dari ayahnya agar mengurangi kegiatan itu. Adegan diikuti dengan penyambutan keberhasilan Teater Matahari di kampusnya, kemudian pesta perayaan di rumah penulis teater yaitu Rama. Pesta semakin larut sehingga membawa Suryani ke perayaan yang dilarang oleh keluarganya yaitu meminum alkohol. Suryani terbangun di rumahnya dan berusaha untuk mempertahankan beasiswanya di pagi hari yang terlambat ia hadir karena kesiangan.

Adegan dilanjutkan dengan pertemuan pihak kampus dan pemberi beasiswa. Suryani memperoleh informasi bahwa beasiswanya dihentikan. Suryani tidak terima dengan pembatalan beasiswanya karena ia merasa dijebak, ada yang mengunggah ke media sosial foto dirinya sedang mabuk-mabukan ketika pesta di rumah Rama. Suryani pulang ke rumah. Dia mendapati ibu dan ayahnya mengetahui bahwa Suryani semalam pulang dengan keadaan mabuk. Suryani kembali ke kampus dan bermaksud menginap di toko fotokopi tempat Amin bekerja. Setelah sampai di toilet kampus Suryani menemukan bahwa ada usaha melecehkan dirinya tanpa dia sadari ketika mabuk semalam.

Biasanya pembuat film menggunakan menit-menit awal film untuk memberikan informasi latar belakang karakter. Hal tersebut menjadi kausa dari peristiwa-peristiwa yang dialami karakter utama selanjutnya sehingga ritme film *Penyalin Cahaya* berjalan lambat pada bagian ini, namun *editor* dapat meningkatkan dramatisnya dengan memainkan atribut *spacing* dalam ritme editing. Sejak menit pertama film hingga menit ke dua puluh enam inilah *pace* yang diciptakan oleh *editor* membuat film terasa cepat.

### Prinsip Ritme dalam Film

Ritme adalah fenomena yang dirasakan penonton. Pengalaman ini adalah partisipasi yang diwujudkan dalam pergerakan gambar, emosi, dan peristiwa dalam film (Pearlman 62).

Ritme juga dapat memengaruhi perasaan seseorang yang merasakannya. Saat menerima ritme lambat, energi yang kita terima lebih mengarah kepada perasaan tenang. Sebaliknya, saat menerima ritme cepat energi yang diterima akan lebih mengarah pada rasa cemas, takut, atau marah. Tolok ukur cepat atau lambatnya ritme dapat ditakar dari cepat atau lambatnya detak jantung. Dalam keadaan normal, detak jantung manusia berkisar antara 60 sampai dengan 80 detak per menit (Pearlman, 47). Penonton merasakan sensasi cepat atau lambat jika detak jantung lebih atau kurang dari kisaran tersebut.

Ritme film secara keseluruhan tidak hanya berasal dari *editing*, namun juga dapat berasal dari aspek lain seperti gerakan dalam *mise-en-scene*, posisi, gerakan kamera, dan suara, namun pola panjang-pendek *shot* berkontribusi jauh lebih besar dari apa yang kita sebut sebagai ritme film (Bordwell 226). Menurut Bordwell, terkadang pembuat film akan menggunakan durasi *shot* untuk menciptakan tekanan, aksen, dan momen. Dengan menggunakan konsistensi pada durasi *shot* yang digunakan, maka pola pemotongan akan terbentuk.

Ritme yang lebih stabil dapat dirasakan sebagai hasil dari memotong *shot* yang sama panjang. *Editor* dapat melakukan *editing* yang dinamis dengan cara memperlambat atau mempercepat panjang pendeknya *shot*. Kemungkinan ritme *editing* muncul ketika seberapa panjang *shot* membentuk sebuah pola yang terlihat. Ketukan yang lebih stabil dapat diciptakan dengan memotong *shot* sama panjang. *Editor* juga dapat menciptakan kecepatan yang dinamis dengan secara bertahap memperlambat maupun mempercepatnya dengan memainkan panjang pendek tiap *shot*.

Karen Pearlman menulis di bukunya, *Cutting Rhythms - Shaping The Film Edit*, media *editor* untuk menciptakan ritme adalah dengan *timing* dan *pacing*. *Timing* adalah salah satu cara ketika *editor* menentukan kapan pemotongan dari sebuah *shot*. Dalam setiap produksi hampir tidak mungkin satu *shot* diambil dalam satu kali pengambilan. Dari beberapa pengambilan gambar, *editor* memiliki pilihan untuk menentukan *shot* yang akan dimasukkan ke dalam film. Salah satu pertimbangan dalam memilih *shot* adalah hubungan intra *shot* yang disambung dan konten di dalamnya. Kemudian

Pearlman membagi atribut *timing* ke dalam 3 hal: *choosing frame*, *choosing duration*, *choosing placement of shot*.

*Choosing Frame* adalah sebuah aktivitas *editing* ketika *editor* memilih *frame* untuk dipotong dan kemudian disambung dalam sebuah *shot*. Pemilihan *frame* ini menciptakan hubungan secara khusus antara kedua *shot* yang disambung dan konten yang terdapat di dalamnya. *Timing* adalah sebuah alat yang bertujuan untuk membatasi pergerakan dalam sebuah *shot* dengan cara memilih dengan tepat *frame* yang akan dimulai (*cut in*) dan *frame* yang akan diakhiri (*cut out*). Misalnya, ketika *shot* pertama menunjukkan seseorang sedang membuat lelucon, *shot* tersebut dipotong dan disambung ke *shot* penonton yang sedang tertawa. Seorang *editor* bisa saja menyambung ke *shot* kedua, yaitu bagian ketika penonton belum tertawa. Arti dari kedua penyambungan tersebut tentu berbeda. Penyambungan pertama artinya adalah lelucon tersebut lucu, sedangkan arti penyambungan kedua adalah lelucon tersebut tidak lucu.

Aspek berikutnya adalah *Choosing the Placement of a shot*. Aspek ini terkait pada bagaimana seorang *editor* menentukan penempatan sebuah *shot*. Misalnya, dalam film horor *editor* menempatkan sebuah *shot* kemunculan hantu di akhir adegan, yang kemudian populer disebut sebagai *jump scare*.

Aspek terakhir adalah *Choosing Duration*. Durasi di sini mengacu pada durasi waktu tiap *shot* yang digunakan. Seorang penyunting gambar mengatur *timing* yang dirasa paling tepat dalam satuan menit dan detik (Crittenden 122). *Timing* sering merujuk pada satuan untuk mengukur panjangnya durasi atau lamanya waktu sebuah *shot*. Maksud pernyataan tersebut adalah unsur ritme yang dirasakan ketika seseorang mengatakan hal yang terasa lama atau cepat. Ukuran panjang pendek *shot* memang terasa sangat subyektif, akan tetapi maksud dari aspek pemilihan durasi adalah perbandingan *shot* yang satu dibandingkan *shot* yang berada sebelum dan atau sesudahnya. Jika misalnya empat *shot* berdurasi lima detik, kemudian disambung dengan satu *shot* berdurasi dua detik, perbedaan dari penggunaan *shot* berdurasi dua detik itulah yang disadari sebagai pemilihan durasi.

## **Penerapan *Rate of Cutting* sebagai salah satu Metode *Pacing* dalam Film**

*Pacing* adalah pengalaman gerakan yang tercipta oleh jumlah pergerakan dalam satu *shot* dan jumlah pergerakan dari beberapa *shot* yang disambung. Selain itu *pacing* juga merupakan manipulasi dari *pace* yang memiliki tujuan untuk memberi stimulan kepada penonton berbentuk sebuah tingkatan, yaitu tempo rendah dan tingginya sebuah adegan (Pearlman 47). Di sisi lain, variasi *pace* hanya signifikan mempercepat atau memperlambat minat penonton pada apa yang mereka lihat di layar, maka penting untuk membedakan antara *pace* yang diciptakan secara mekanis – hanya dengan membuat gambar muncul di layar dengan laju yang lebih cepat dan *pace* yang dihasilkan dari daya tarik yang melekat pada cerita (Reisz 201). *Pacing* sendiri menurut Pearlman merujuk pada tiga metode yang dilakukan, antara lain : *rate of cutting*, *rate of change or movement within a shot* , dan *rate of overall change*.

*Rate of Cutting* mengacu kepada seberapa sering sebuah pemotongan dilakukan dalam tiap detik, menit, atau jam (Pearlman, 47). *Editor* dapat menyesuaikan pemotongan antar *shot* untuk membentuk pola tertentu, seperti mempercepat jumlah pemotongan *shot* dengan membuat durasi setiap *shot* yang diperpendek untuk menciptakan kesan cepat, maupun sebaliknya. *Pacing* dalam *rate of cutting* bukan hanya menggabungkan *shot* yang membentuk pola tertentu, tapi juga pada seberapa banyak pemotongan tersebut dilakukan (Pearlman, 47)

Selain *Rate of Cutting*, metode lainnya adalah *Rate of Change or Movement Within Shot*. Artinya dalam memunculkan *pacing*, *editor* memanfaatkan kecepatan pergerakan atau perubahan yang ada di dalam *shot*. Sebagai contoh, jika di dalam sebuah *shot* terdapat adegan perkelahian seorang wanita berbaju kuning melawan lima orang Yakuza di sebuah lorong. Wanita itu melawan anggota geng satu per satu. Dia memukul anggota pertama di wajah, dilanjutkan dengan menendang selangkangan anggota kedua, lalu dengan sikutnya ia menghajar dagu anggota ketiga, kemudian menepis tinju anggota keempat dan dalam sekejap kepala lawannya sudah berada jepitan lengan kanannya, sambil tangan kiri memukuli kepala yang terjepit tersebut, lalu tersisa anggota kelima yang terlihat ketakutan.

Semua adegan tersebut diambil dengan satu *shot* berdurasi sepuluh detik. Jika adegan tersebut dipisah menggunakan *decoupage* dan setiap satu anggota geng ia jatuhkan dalam tiga detik, maka untuk menjatuhkan keempat anggota geng tadi, ia akan membutuhkan waktu tiga detik dikalikan empat, sehingga total durasi adalah dua belas detik. Dalam sepuluh detik bila ia berhasil menjatuhkan empat orang anggota Yakuza, maka sangat terbayang dengan jelas bila pergerakan di dalam sepuluh detik *shot* tersebut akan sangat cepat. *Pacing* di dalam *shot* tersebut terbentuk dari tempo adegan, penempatan kamera, lebar jangkauan pengambilan gambar, pergerakan kamera, warna, dan lain sebagainya. Dalam buku yang ditulis oleh Michael Frierson berjudul *Film and Video Editing Theory*, hal tersebut dinamakan Ritme Internal.

Metode terakhir adalah dengan menggunakan *Rate of Overall Change*. *Pacing* juga dapat dirasakan setelah melihat film secara keseluruhan. Hal ini dapat dirasakan dengan seberapa cepat peristiwa-peristiwa disajikan, atau seberapa cepat pergerakan emosi yang terjadi di film. Terdapat tiga contoh cara untuk membuat *pace* cepat, dengan menggunakan aspek-aspek yang berbeda dari pergerakan secara keseluruhan film, antara lain :

A. Adegan perkelahian wanita berbaju kuning melawan Yakuza tadi. Dengan pergerakan kamera, tipe *shot* yang digunakan, pergerakan aktor di dalam *frame* yang cepat, kita akan menyimpulkan adegan tersebut memiliki *pace* yang cepat, walaupun begitu plot yang terjadi hanya menampilkan satu kejadian saja. Kesimpulan yang didapat adalah *pace* yang terasa cepat di adegan perkelahian tersebut belum tentu bisa menjadi kesimpulan untuk *pace* yang digunakan di keseluruhan film, karena bisa jadi yang terjadi malah sebaliknya yaitu *pace* yang terasa pada film secara keseluruhan adalah lambat. Penyuntingan gambar merupakan sarana mental yang mengatur elemen penting, yaitu hubungan antara yang terlihat, dalam hal ini adalah informasi dalam setiap *frame* yang ditampilkan, dan juga yang tidak terlihat (Aumont 18). Informasi tersebut tidak hanya berupa yang terlihat oleh penonton, akan tetapi juga didapat dari pemotongan setiap *shot*. Informasi tersebut cenderung lebih dirasakan daripada terlihat oleh penonton.

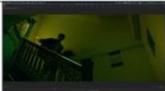
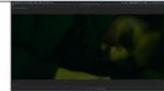
B. Contoh lain adalah film yang memiliki pace cepat tanpa perlu memakai banyak pergerakan di dalam *frame* dan tanpa banyak pemotongan. Misalnya film *talklies* yang menampilkan dua orang yang sedang duduk di taman. Duduk di sebelah kiri, seorang paruh baya menggunakan mantel dan topi, sementara di sebelahnya pemuda yang tengah bersantai meminum sebotol alkohol. Awalnya pemuda menyapa laki-laki paruh baya, kemudian laki-laki paruh baya tersebut membalas sapaan pemuda secukupnya, tetapi perlahan perhatian pemuda makin terarah pada laki-laki paruh baya karena semua yang dikatakannya. Laki-laki paruh baya berbicara tentang semua permasalahan yang dialami pemuda itu. Pemuda itu pun terkejut karena perkataan laki-laki paruh baya semuanya benar. Pada adegan tersebut, bisa jadi tidak membutuhkan banyak pemotongan, akan tetapi plot membawa penonton kepada banyak peristiwa yang diceritakan oleh laki-laki paruh baya. Kesimpulannya pace menjadi cepat tanpa perlu melakukan banyak pemotongan.

C. Contoh terakhir adalah ketika pemanfaatan *pace* seperti yang terlihat di musik video. Dalam musik video sering kali kita temui plot yang tidak berjalan, biasanya diikuti dengan tingkatan emosi yang tidak meningkat atau melambat di dalam tiap gambarnya. *Pace* pada adegan tersebut masih dapat dirasakan, karena adanya banyak pemotongan, durasi tiap *shot* juga diatur sehingga dapat memaksimalkan energi yang dipaparkan dalam tiap *shot*. Terakhir, tabrakan pada tiap *shot* yang disambung dan juta tabrakan di dalam tiap *shot* tanpa pergerakan peristiwa, atau perubahan emosional.

Contoh pada film *Whiplash* (2014) pada adegan ketika Andrew diminta oleh Fletcher untuk datang di pagi hari jam enam, di ruangan B-16. Pagi hari tersebut Andrew terlambat bangun, sehingga ia harus beranjak dari tempat tidur dan berlari menuju kelas B-16. Berikut frames breakdown setiap *shot* di adegan tersebut.

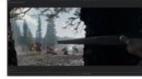
Kuleshov dan Pudovkin pernah berkata bahwa dalam sebuah film, *sequence* tidak difilmkan, akan tetapi dibangun (Gianetti 157). Pada contoh film di atas seorang editor menyusun tiap *shot* dengan durasi tertentu secara sadar dan terkonsep. Dalam babak Andrew yang terlambat ini, pemotongan menggunakan ritme cepat untuk menunjukkan ia yang terburu-buru,

sehingga perasaan tersebut bisa dirasakan penonton. Jika diperhatikan pemotongan pada adegan tersebut dimulai dengan ritme dipercepat, dan diakhiri dengan diperlambat.

<i>Whiplash</i> (2014)		
 197 frame	 46 frame	 14 frame
 31 frame	 56 frame	 23 frame
 66 frame	 14 frame	 46 frame
 135 frame	 74 frame	 207 frame
 272 frame	 50 frame	 79 frame

Gambar 1: Beberapa frame di dalam film *Whiplash* (2014)

Sebagai referensi lain penulis mengambil contoh film *Revenant* (2015). Adegan karakter Hugh Glass, anaknya dari suku Indian, bersama gerombolan mereka, melawan suku Indian yang ingin merebut aset-aset mereka. Bahkan dalam adegan peperangan tersebut *rate of cutting* dibuat lambat oleh editor. Berikut adalah perincian dari adegan tersebut beserta jumlah *frame*.

<i>Revenant</i> (2015)		
 603 frame	 1784 frame	 209 frame
 113 frame	 45 frame	 1557 frame
 1569 frame	 735 frame	 2901 frame

**Gambar 2:** Beberapa frame di dalam film *Revenant* (2015)

Bila mengambil kesimpulan motivasi *rate of cutting* pada film *Revenant*, dapat merujuk pada pekerjaan seorang *editor* ketika menilai materi produksi. Seorang *editor* dituntut mampu menilai dan merasakan emosi dari setiap *shot*. Pada film ini dramatik adegan sudah terbangun dari pengadeganan dan *treatment* dari *shot*. Apabila *editor* sudah merasa cukup merasakan tensi adegan dari materi sebelum disunting, maka menyunting adegan untuk melanjutkan cerita menjadi salah satu pilihan yang bisa dilakukan.

Berbagai macam *pace* yang digunakan dalam film menuntun respons emosi penonton pada film tersebut (Dancyger 381). Artinya semua pemotongan yang dilakukan *editor* dalam sebuah film bertujuan untuk membawa perasaan penonton kepada emosi dari narasi yang disajikan sehingga penonton tidak hanya mendapatkan informasi emosi dari visual saja, tapi juga mampu merasakan tingkatan dramatik dari tiap adegan pada film.

### **Rate of Cutting dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021)**

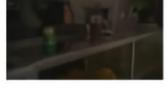
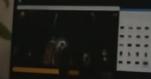
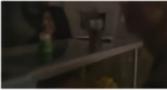
Berbeda dengan *Whiplash* dan *Revenant*, pendekatan yang dilakukan dalam film *Penyalin Cahaya* terbilang unik jika ditinjau dari pendekatan *rate of cutting*. Dua puluh enam menit pertama film ini disajikan dengan *rate of cutting* yang cenderung cepat dengan banyak pemotongan jika dibandingkan dengan adegan setelahnya, padahal adegan yang dimunculkan bukan merupakan adegan yang mengharuskan *editor* melakukan pemotongan cepat.

Pada scene di menit 03:41 ketika Suryani baru sampai ke warteg, dia diminta Ibu untuk mencari handphone yang hilang. Suryani lalu membuka laptopnya dan mencari melalui aplikasi yang pada akhirnya berhasil menemukan di mana handphone tersebut berada melalui alarm yang muncul. Setelah itu ayahnya datang dan menanyakan kenapa Suryani telat pulang. Suryani menjawab bahwa dia baru selesai dari pentas teater diikuti dengan reaksi yang kurang menyenangkan dari ayahnya. Sang ayah berpendapat Suryani harus mengurangi aktivitas di luar kuliah dan lebih baik membantu warung ibunya. Setelah itu, ibunya memberikan ucapan selamat karena kelompok teater Suryani memenangkan pentas diikuti dengan adegan

Suryani mengunggah foto ke *website* teater matahari. Ibu menanyakan apakah kegiatan itu mengganggu kuliahnya atau tidak. Suryani menjawab bahwa kuliahnya berjalan lancar dan menganggap kegiatannya ini bagus sebagai portofolio dan laporan beasiswanya

Setengah dari adegan ini bukanlah adegan yang memiliki tensi yang tinggi, bagian tersebut hanya merupakan dialog dari sebuah kejadian biasa yang memperlihatkan Suryani berbicara dengan ibunya, walaupun tensi adegan mulai berubah saat masuknya Bapak ke dalam adegan. Perubahan terjadi ketika karakter Bapak memarahi Suryani. Bapak berbicara dengan nada yang tinggi dan dalam tempo yang relatif lebih cepat dibandingkan dengan ketika tidak marah. Pada adegan tersebut Bapak melakukan penekanan terhadap pesan yang ingin disampaikan pada Suryani, dengan cara berbicara lebih keras dan cepat.

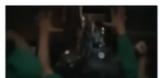
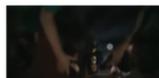
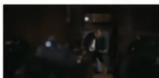
Pada adegan semacam itu *editor* biasanya akan menuntun penonton ke dalam sebuah subteks bahwa Bapak marah dengan menggunakan pemotongan cepat dan pemilihan gambar yang padat, tetapi tidak demikian untuk adegan dialog pertama antara Suryani dan ibunya. Padahal *editor* juga memiliki wewenang untuk memilih pergerakan-pergerakan yang terjadi di dalam *frame* seperti pergerakan kamera, pergerakan aktor, *pace* pengadeganan, dan lain sebagainya. Adegan ini disajikan *editor* melalui pemotongan yang cenderung cepat dari awal hingga akhir adegan dengan menciptakan ritme mekanik yang berpusat pada durasi pemotongan sehingga penonton merasakan tensi dari adegan yang terasa lebih cepat, walaupun ritme internal adegannya cenderung lambat. Dengan *rate of cutting* yang cenderung cepat, *pace* yang dihasilkan akan meningkat.

Penyalin Cahaya (2021) scene Warteg					
<p><i>Shot 1</i></p>  <p>3s15f</p>	<p><i>Shot 2</i></p>  <p>2s2f</p>	<p><i>Shot 3</i></p>  <p>4s15f</p>	<p><i>Shot 19</i></p>  <p>4s8f</p>	<p><i>Shot 20</i></p>  <p>1s23f</p>	<p><i>Shot 21</i></p>  <p>2s2f</p>
<p><i>Shot 4</i></p>  <p>15frame</p>	<p><i>Shot 5</i></p>  <p>1s13f</p>	<p><i>Shot 6</i></p>  <p>3s11f</p>	<p><i>Shot 22</i></p>  <p>1s12f</p>	<p><i>Shot 23</i></p>  <p>1s18f</p>	<p><i>Shot 24</i></p>  <p>3s3f</p>
<p><i>Shot 7</i></p>  <p>2s20f</p>	<p><i>Shot 8</i></p>  <p>3s12f</p>	<p><i>Shot 9</i></p>  <p>4s9f</p>	<p><i>Shot 25</i></p>  <p>2s22f</p>	<p><i>Shot 26</i></p>  <p>1s21f</p>	<p><i>Shot 27</i></p>  <p>6s6f</p>
<p><i>Shot 10</i></p>  <p>2s8f</p>	<p><i>Shot 11</i></p>  <p>2second</p>	<p><i>Shot 12</i></p>  <p>3s12f</p>	<p><i>Shot 28</i></p>  <p>1s11f</p>	<p><i>Shot 29</i></p>  <p>2s</p>	<p><i>Shot 30</i></p>  <p>3s3f</p>
<p><i>Shot 13</i></p>  <p>22f</p>	<p><i>Shot 14</i></p>  <p>2s22f</p>	<p><i>Shot 15</i></p>  <p>2s11f</p>	<p><i>Shot 31</i></p>  <p>3s11f</p>	<p><i>Shot 32</i></p>  <p>4s 11f</p>	<p><i>Shot 33</i></p>  <p>1s15f</p>
<p><i>Shot 16</i></p>  <p>1s9f</p>	<p><i>Shot 17</i></p>  <p>2s2f</p>	<p><i>Shot 18</i></p>  <p>2s7f</p>	<p><i>Shot 34</i></p>  <p>4s14f</p>	<p><i>Shot 35</i></p>  <p>3s5f</p>	

**Tabel 1:** Scene di mana Rate of Cutting digunakan.

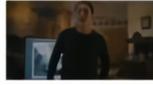
Pada contoh kedua, adegannya adalah sambutan kemenangan Teater Matahari di kampus mereka diikuti oleh pidato pejabat kampus. Adegan ini bukanlah adegan yang memiliki ritme internal yang tinggi, namun lagi-lagi *editor* menggunakan pola pemotongan cepat. Penulis menduga pemotongan tersebut kembali bertujuan untuk menaikkan tempo adegan demi menampilkan suasana bahagia. Merujuk pada buku *Cutting Rhythm* yang membahas tentang detak jantung manusia ketika sedang bahagia memiliki rate di atas 80 beat per minute (bpm), *editor* mengaplikasikan rasa bahagia tersebut dengan menggunakan pemotongan cepat. Diharapkan ketika menonton, melihat adegan yang sedang bahagia didukung dengan pemotongan cepat, maka suasana atau perasaan tersebut tersampaikan ke penonton. Pada *scene* ini juga terdapat adegan salah seorang *dosen* memberikan pidato atas kemenangan teater matahari. Durasi *scene* 1,5 menit dengan jumlah rata-rata sebanyak 29 *shot*. Berikut penjabaran *shot*-nya.

Penyalin Cahaya (2021) <i>scene</i> sambutan kemenangan		
Shot 1  3s	Shot 2  2s15f	Shot 3  5s23f
Shot 4  2s16f	Shot 5  3s2f	Shot 6  1s12f
Shot 7  2s7f	Shot 8  1s6f	Shot 9  1s22f
Shot 10  2s	Shot 11  1s5f	Shot 12  1s6f
Shot 13  1s11f	Shot 14  9s17f	Shot 15  2s5f
Shot 16  1s11f	Shot 17  1s11f	Shot 18  1s11f

 2s3f	 5s7f	 3s20f
Shot 19  4s9f	Shot 20  2s1f	Shot 21  1s7f
Shot 22  2s2f	Shot 23  1s4f	Shot 24  4s13f
Shot 25  2s23f	Shot 26  4s22f	Shot 27  1s4f
Shot 28  4s13f	Shot 29  9s4f	

Tabel 2: Scene Sambutan Kemenangan

Selanjutnya adalah membandingkan contoh kedua dengan *scene* setelah menit ke 26, yaitu adegan Suryani dan teman-temannya menonton CCTV. Adegan berfokus pada Tarik yang terlihat dari CCTV. Adegan ini ditampilkan dalam durasi 3 menit 15 detik dengan hanya menggunakan rata-rata 40 *shot*. Mayoritas durasi tiap *shot* pun lebih panjang dari 2 *scene* di atas tadi, padahal ini adalah *scene* yang tegang. Lebih spesifik, *shot* Tarik marah, ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang. Penulis menduga, *editor* tidak perlu menciptakan *rate of cutting* yang cepat untuk menaikkan tempo cerita karena ritme internal *shot* pada adegan ini sendiri sudah cepat sehingga *editor* hanya menyesuaikan potongan berdasarkan *rate of overall change*.

Penyalin Cahaya (2021) scene cctv		
<p><i>Shot 1</i></p>  <p>9s19f</p>	<p><i>Shot 2</i></p>  <p>2s15f</p>	<p><i>Shot 3</i></p>  <p>3s5f</p>
<p><i>Shot 4</i></p>  <p>11s9f</p>	<p><i>Shot 5</i></p>  <p>1s19f</p>	<p><i>Shot 6</i></p>  <p>3s14f</p>
<p><i>Shot 7</i></p>  <p>9s17f</p>	<p><i>Shot 8</i></p>  <p>4s11f</p>	<p><i>Shot 9</i></p>  <p>6s1f</p>
<p><i>Shot 10</i></p>  <p>14s4f</p>	<p><i>Shot 11</i></p>  <p>11s3f</p>	<p><i>Shot 12</i></p>  <p>5s14f</p>
<p><i>Shot 13</i></p>  <p>2s23f</p>	<p><i>Shot 14</i></p>  <p>6s3f</p>	<p><i>Shot 15</i></p>  <p>4s21f</p>
<p><i>Shot 16</i></p>  <p>1s8f</p>	<p><i>Shot 17</i></p>  <p>2s18f</p>	<p><i>Shot 18</i></p>  <p>1s18f</p>
<p><i>Shot 19</i></p>  <p>4s20f</p>	<p><i>Shot 20</i></p>  <p>3s22f</p>	<p><i>Shot 21</i></p>  <p>6s16f</p>
<p><i>Shot 22</i></p>  <p>5s2f</p>	<p><i>Shot 23</i></p>  <p>4s19f</p>	<p><i>Shot 24</i></p>  <p>03s16f</p>
<p><i>Shot 25</i></p>  <p>15frame</p>	<p><i>Shot 26</i></p>  <p>1s3f</p>	<p><i>Shot 27</i></p>  <p>1s10f</p>
<p><i>Shot 28</i></p>  <p>6s22f</p>	<p><i>Shot 29</i></p>  <p>2s13f</p>	<p><i>Shot 30</i></p>  <p>7s3f</p>
<p><i>Shot 31</i></p>  <p>2s3f</p>	<p><i>Shot 32</i></p>  <p>4s 4f</p>	<p><i>Shot 33</i></p>  <p>4s10f</p>
<p><i>Shot 34</i></p>  <p>2s2f</p>	<p><i>Shot 35</i></p>  <p>1s22f</p>	<p><i>Shot 36</i></p>  <p>15s3f</p>
<p><i>Shot 37</i></p>  <p>2s14f</p>	<p><i>Shot 38</i></p>  <p>1s5f</p>	<p><i>Shot 39</i></p>  <p>2s5f</p>
<p><i>Shot 40</i></p>  <p>8s7f</p>		

**Tabel 3:** Scene cctv.

Ketika menyaksikan film, penonton umumnya jarang memerhatikan durasi film yang sudah berjalan. *Pace* dirasakan penonton dari cerita yang berlangsung. Adegan CCTV memiliki tensi yang jauh lebih tinggi dari dua adegan di awal cerita. Teori *Rate of Overall Change* berlaku, sehingga *editor* dapat menentukan pemotongan fisik secara bebas dengan mempertimbangkan ritme internalnya. Itulah alasan mengapa pada adegan CCTV, rataan pemotongannya cenderung lebih panjang dari dua adegan sebelumnya, namun dengan *pace* yang sama cepatnya.

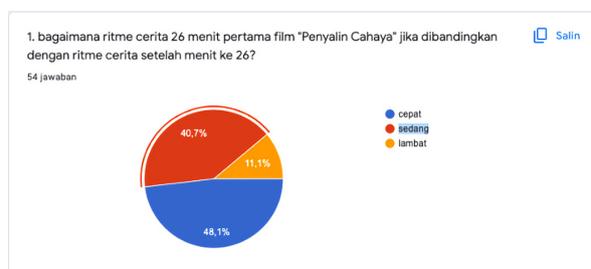
### Persepsi Penonton terhadap *Rate of Cutting* dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021)

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif dengan studi pustaka dan wawancara, sedangkan kuantitatif dengan menyebar kuesioner ke beberapa mahasiswa. Lima pertanyaan diajukan kepada lima puluh responden setelah menonton film *Penyalin Cahaya*. Data diolah dan dipaparkan menggunakan statistik deskriptif. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner bertujuan untuk mengetahui persepsi penonton terhadap tempo cerita dalam dua puluh enam menit pertama dan tempo cerita setelah menit ke dua puluh enam.

Jawaban yang dikemukakan partisipan bertujuan melihat pengaruh *rate of cutting* dalam pembentukan ritme dan tempo cerita film *Penyalin Cahaya*. Kedua metode tersebut digabungkan dengan tujuan untuk saling melengkapi satu sama lain (Sugiyono 26). Gagasan dari kuesioner adalah untuk membuktikan bahwa *rate of cutting* dapat membentuk *pace* yang lebih cepat. Film dengan pemotongan cepat dilakukan oleh *editor* yang memiliki tujuan tertentu, hal tersebut sejalan dengan Jean Mitry yang mengatakan bahwa, dampak dari editing didasarkan pada fenomena persepsi untuk mendemonstrasikan tujuan dan menempatkannya pada dimensi estetis (Mitry 163).

### Bagian Pertama: Membandingkan Tempo Cerita Dua Puluh Enam Menit Pertama dan Setelahnya dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021)

Pertanyaan ini membandingkan persepsi responden setelah menonton dua puluh enam menit pertama dan setelah menit ke dua puluh enam dari film *Penyalin Cahaya*. Hasilnya, sebanyak 48.1% responden merasakan tempo cerita dalam 26 menit pertama terasa cepat, 40.7% merasakan tempo yang sedang, dan sisanya justru merasakan tempo cerita yang lambat dari dua puluh enam menit pertama film. Setelah menit ke dua puluh enam, 46.3% responden merasakan penurunan tempo cerita dari cepat ke sedang, 29.6% responden tetap merasakan ritme cerita yang cepat dan hanya 24.1% yang merasakan tempo cerita menjadi lambat.



### Bagian Kedua: Membandingkan Ritme Pemotongan yang dilakukan Editor pada Dua Puluh Menit Pertama dan Setelahnya dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021)

Selanjutnya untuk memperkuat dugaan penulis terhadap ritme pemotongan cepat yang dilakukan oleh *editor*, responden diminta menjawab pertanyaan mengenai ritme pemotongan yang dirasakan selama dua puluh enam menit pertama film. Hasilnya, 63% responden menyadari bahwa ritme pemotongan yang dilakukan *editor* pada menit tersebut terasa cepat, sedangkan 31.5% merasakan ritme pemotongan sedang dan sisanya sebanyak 5.5% merasakan ritme pemotongan lambat. Responden juga menyadari bahwa ritme pemotongan yang dilakukan *editor* mulai

berubah setelah menit ke dua puluh enam, dibuktikan dengan 55.6% responden merasakan penurunan ritme pemotongan dari cepat ke sedang, 20.4% tetap merasakan pemotongan cepat, dan 24.1% merasakan penurunan dari ritme cepat ke ritme lambat. Ini membuktikan bahwa bukan hanya penulis yang merasakan permainan *rate of cutting* yang dilakukan oleh *editor* namun juga mayoritas responden juga merasakan hal yang sama.



### Bagian Ketiga: Pengaruh *Rate of Cutting* terhadap Tempo Cerita dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021)

Menurut Karen Pearlman, *Rate of Cutting* mengacu kepada seberapa sering sebuah pemotongan dilakukan dalam tiap detik, menit, atau jam. *Editor* dapat menyesuaikan pemotongan antar *shot* untuk membentuk pola tertentu, seperti mempercepat jumlah pemotongan *shot* dengan membuat durasi pada setiap *shot* semakin pendek untuk menciptakan kesan cepat, maupun sebaliknya. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui persepsi penonton apakah pemotongan yang cepat dapat membantu menaikkan tempo ceritanya seperti yang dikemukakan oleh Pearlman, ataukah malah sebaliknya. Hasilnya, 83.7% setuju bahwa dengan menggunakan ritme pemotongan yang cepat dapat membantu menaikkan tempo ceritanya dan hanya 16.3% yang beranggapan sebaliknya.



Berdasarkan teori yang disampaikan Karen Pearlman tentang *pacing*, ternyata dirasakan pula oleh responden. Mereka menyadari bahwa pemotongan pada dua puluh enam menit awal adalah cepat, sedangkan setelahnya sedang. Responden juga setuju bahwa kecepatan pemotongan di dua puluh enam menit pertama berhasil mengempasis ritme cerita. Kesimpulan dari survey tersebut adalah ritme pemotongan di dua puluh enam menit pertama adalah cepat, ritme cerita juga cepat, dan ritme tersebut bisa membantu menaikkan tempo cerita.

### Tujuan Editor Melakukan *Rate of Cutting* pada Dua Puluh Enam Menit Pertama Film *Penyalin Cahaya* (2021)

Setiap *editor* memiliki prinsip utama yang selalu dimiliki, yaitu penyuntingan gambar yang baik terletak pada informasi. Gambar yang ditampilkan merupakan kejadian yang menjadi pokok permasalahan, penting atau tidaknya suatu pesan untuk disampaikan dan mengeliminasi informasi yang tidak penting (Thompson 58). Dalam wawancara dengan Ahmad Yuniardi, *editor* dari film *Penyalin Cahaya*, ketika proses *editing* mencapai draf ke tujuh (proses *Fine Edit* berada di draf sembilan, dengan durasi seratus lima puluh menit), durasi film sesuai dengan halaman skenario, yaitu seratus empat puluh menit. Sementara produser menginginkan durasi yang lebih pendek yaitu seratus tiga puluh menit untuk keperluan distribusi.

Langkah berikutnya, *editor* mulai melakukan pengurangan durasi. Dalam wawancara tersebut *editor* memang menyebutkan ada usaha untuk memadatkan durasi film yang tadinya sekitar seratus lima puluh menit menjadi seratus tiga puluh menit. Akan tetapi usaha yang dilakukan itu adalah dengan membuang beberapa adegan yang dirasa tidak esensial, bukan dengan memadatkan adegan-adegan

awal dengan pemotongan cepat. Jadi alasan *editor* melakukan pemotongan cepat pada awal cerita bukan karena alasan pemotongan durasi.

Ketika ditanya lebih lanjut alasan *editor* menggunakan pemotongan cepat pada 26 menit pertama film *Penyalin Cahaya*, Ahmad menjawab sesuai dengan dugaan penulis, bahwa pemotongan cepat sengaja dilakukan untuk menciptakan tempo yang lebih cepat secara mekanik. Ini dikarenakan adegan pada dua puluh enam menit pertama film merupakan perkenalan tokoh Suryani dan tokoh-tokoh lainnya serta hanya menceritakan keseharian dan hubungan Suryani dengan mereka, sehingga adegan ini dirasa memiliki tempo cerita yang lambat. Untuk mengantisipasi ini, Ahmad melakukan penyesuaian dalam *rate of cutting* dengan menciptakan pola pemotongan cepat dan rata-rata shot yang cenderung banyak dan pendek dengan tujuan menaikkan tempo cerita.

## KESIMPULAN

Ritme dalam film dapat dibentuk dari beberapa hal, salah satunya adalah *pacing*. *Pacing* sendiri merujuk pada tiga metode yang dapat dilakukan, antara lain : *rate of cutting*, *rate of change or movement within a shot*, dan *rate of overall change*. Dalam film, kita tidak selalu menemukan setiap adegan disajikan dengan ritme yang cepat. Faktor internal dalam film menentukan ritme internal yang dihasilkan. Terkadang, lambatnya ritme film yang disebabkan karena ritme internal ini membuat film cenderung membosankan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh *editor* adalah memainkan aspek *rate of cutting* dalam *pacing* untuk menaikkan tempo cerita.

Walaupun ritme film secara keseluruhan tidak hanya berasal dari penyambungan, namun juga dapat berasal dari faktor internal seperti gerakan dalam *mise-en-scene*, posisi dan gerakan kamera, serta suara, namun pola pemotongan *shot* berkontribusi jauh lebih besar. Dengan memanfaatkan pola pemotongan dan durasi *shot* dalam *rate of cutting*, *editor* dapat menciptakan tekanan, aksen, dan momen. Dengan menggunakan konsistensi pada jumlah dan durasi *shot* yang digunakan, maka pola pemotongan akan terbentuk. Cepat atau lambatnya pemotongan didasarkan pada sensasi detak jantung manusia yang berkisar

antara 60 sampai 80 detak per menit.

Film *Penyalin Cahaya* yang telah menyabet banyak penghargaan ini berhasil menyuguhkan sebuah karya penyuntingan yang baik. *Editor* paham bagaimana membentuk ritme dan tempo dalam *editing*, khususnya pada dua puluh enam menit pertama film. Memanfaatkan pengetahuan dan pemahaman yang didapat pada berbagai buku tentang teori *editing* film merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dan diterapkan dalam penyuntingan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet. *Aesthetics of Film*. University of Texas Press. 1994.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. *Film Art an Introduction twelfth edition*. McGrawhill Education. 2020.
- Crittenden, Roger. *Film and Video Editing* (2nd ed.). Taylor and Francis Group. 2005.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film & Video Editing Fourth Edition*. Focal Press. 2012.
- Gianetti, Louis. *Understanding Movies* (9th ed.). Prentice Hall. 1970.
- Mitry, J. *The Aesthetic and Psychology of The Cinema*. University Press. 2000.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Focal Press. 2009.
- Reisz, Karel. *The Technique of Film Editing*. Focal Press. 1968.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta. 2013.
- Thompson, R. & Bowen, C. *Grammar of the edit* (2nd ed.).Elsevier Inc. 2009.