

EKSPLORASI CONSTRUCTIVE EDITING PADA FILM BATAPATIH

Fella Ridalva¹⁾, Hery Sasongko²⁾, Muhammad Arief³⁾

1, 2,3 Program Studi Televisi dan Film

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Editing, Constructive Editing, New Meaning

CORRESPONDENCE

Phone: +62 817-9412-180

E-mail: Herysas06@gmail.com

A B S T R A C T

The creation of this Final Project entitled "Eksplorasi Constructive Editing pada Film Batapatih" is a form of accountability for the achievement of an audio visual that applies the concept of Constructive Editing, how is the placement of two shots that have no relationship but produce new meanings and give the impression that the audience not only believes but also feel the atmosphere. This means that when watching a film, the audience doesn't just stop at just getting information, but also builds up emotional aspects. The object of the creation of this Batapatih film is a child who lacks the warmth and love of his family so when he is at home the child receives warmth and affection from the people he meets. This becomes a phenomenon of how an environment can affect the character of a child. Through this work, it provides a spectacle that can build people's way of thinking in forming character towards children.

PENDAHULUAN

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu dan kelompok. Kepribadian yang terbentuk pada anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosialnya serta didasari oleh berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran lingkungan sosial dalam membentuk kepribadian seseorang.

Minangkabau merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia. Salah satu prinsip "adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah" merupakan filosofi hidup yang dipegang dalam masyarakat Minangkabau, yang menjadikan ajaran Islam sebagai satu-satunya landasan atau pedoman tata pola perilaku dalam berkehidupan. Pergaulan dan pendidikan moral kota besar saat ini sangat mengkhawatirkan, karena banyak remaja yang telah kehilangan sopan santun dan tidak paham dengan etika dan agama, contoh kecilnya saja etika dalam berbicara dengan orang yang lebih tua dan meninggalkan shalat. Pola hidup berdasarkan falsafah Minangkabau sedari dini telah tentang agama, sopan santun dan etika, seperti shalat dan mengaji di surau atau masjid.

Skenario film berjudul Batapatih menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan Ibu yang telah lama meninggal, membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ridwan yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu Ridwan mengajak Ryan untuk pulang kampung. Selama menetap di kampung, perubahan-perubahan perilaku Ryan yang dari keras hati dan keras kepala mulai berubah.

Editing dapat diartikan sebagai koordinasi dari shot satu ke shot lainnya. Editor biasanya memilih gambar yang terbaik dari semua gambar yang ada (Bordwel, Thomson, 1998: 128). Editing tidak hanya bertujuan untuk merangkai gambar sehingga cerita dapat tersampaikan dengan baik, akan tetapi lebih dari itu editing dapat melakukan dramatisasi pada sebuah cerita atau adegan. Dalam editing memungkinkan untuk mengkonstruksi pemahaman penonton pada gambar dengan sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosinya, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga

aspek emosinya turut dibangun. Oleh karena itu adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatisnya.

Menurut Pudovkin proses editing sangat penting yang dapat menempatkan seorang editor hampir sama dengan seorang sutradara. Seorang sutradara harus memberi perhatian khusus dalam memutuskan setiap segmen yang akan muncul dan berapa lama akan tetap di layar. Dalam penggarapan film fiksi Batapatih penulis berperan sebagai editor, dengan menerapkan eksplorasi constructive editing. Constructive editing dapat dikatakan jika shot yang sama dijukstaposisikan dengan shot yang berbeda ternyata menghasilkan aspek emosional yang berbeda di hadapan penonton. Jadi jika editor melakukan penempatan satu shot dengan shot lainnya, dia harus memikirkan apa dampak yang akan dihasilkan ketika shot tersebut disambungkan. Di samping itu pendekatan tersebut juga dibutuhkan agar tercapainya nilai-nilai estetika film yang tersampaikan dan tercipta dalam proses editing.

Penulis memilih constructive editing dalam penciptaan film ini karena sebuah film harus mampu melibatkan emosi penonton, jadi ketika penonton melihat film ini tidak hanya mendapatkan informasi, namun aspek emosinya turut dibangun. Penggunaan constructive editing ini juga memperlihatkan perbandingan dua budaya dan perilaku yang berbeda dengan penyambungan shot yang tepat pada setiap adegan. Metode yang dipilih untuk diterapkannya konsep constructive editing ini juga diharapkan mampu mengeksplorasi ruang dan waktu sehingga film ini mampu menampilkan sebuah gambaran cerita yang sederhana namun bisa dinikmati melalui penyajian yang lebih menarik. Beberapa makna cerita dan tokoh yang dibangun dalam film ini dapat diberi sentuhan permainan alur serta konstruksi gambar dan cerita yang ada melalui editing. Ketertarikan penulis untuk mengeksplorasi constructive editing adalah bertujuan untuk memberikan hal baru dalam penyampaian cerita naratif yang linear tanpa mengganggu unsur naratif itu sendiri.

Batasan eksplorasi yang penulis lakukan adalah hanya sebatas mencapai aspek yang harus dikontrol berdasarkan cerita, yaitu komposisi gambar, estetika visual dan trimming waktu.

Constructive editing yang dibangun dalam film ini akan tercapai jika satu shot digabungkan dengan shot lainnya harus memikirkan dampak dari hasil shot yang disambungkan, istilah rumus yang dikemukakan Pudovkin tersebut yakni ($A+B=AB$).

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis jabarkan, rumusan ide penciptaan penulis adalah bagaimana melakukan penyuntingan dengan metode constructive editing pada film Batapatih. Sedangkan manfaat dari penerapan konsep ini adalah mampu memberikan unsur naratif dari cerita dengan penyambungan-penyambungan shot yang tidak memiliki korelasi tanpa mengganggu unsur naratif cerita tersebut.

Bentuk akhir dari penyelesaian sebuah film bertumpu pada proses editing yang dipertanggungjawabkan oleh seorang editor. Seorang editor bertugas dalam tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari tahap produksi sebuah film (Sastro Subroto, 1992: 159). Hasil dari upaya penyuntingan ini harus berupa cerita atau presentasi visual yang koheren dan bermakna yang sedekat mungkin dengan pencapaian tujuan dibalik maksud hasil karya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi dan lain-lain.

Eksplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru. Eksplorasi Constructive editing perlu dalam pelaksanaan editing film, ini sudah dimulai dari penulisan dan membuat shot-shot sebagai materi editing. Pudovkin mempunyai sebuah prinsip, yaitu peristiwa-peristiwa yang akan direkam dalam gambar tidak lepas dari tiga faktor: watak manusia, ruang dan waktu, disamping itu tidak lepas dari lirik editing yakni bagaimana caranya mengeksplorasi sesuatu yang tidak tampak seperti kegembiraan, kesenangan, kesedihan dan lain-lain (Pudovkin, 1972: 26).

Pudovkin memiliki beberapa metode editing yang digunakannya sebagai instrumen pembuat impresi (kesan). Impresi (kesan) adalah sebuah proses yang dilalui dimana kita berusaha mengontrol kesan orang lain terhadap kita (Kenrick, e-book:121). Kesan dapat hadir setelah melihat atau mendengarkan sesuatu yang dilakukan oleh panca indera. Metode editing yang digunakan Pudovkin pada dasarnya tetap digunakan untuk membangkitkan emosi dan pemahaman penonton, yaitu contrast, parallelism, symbol, simultaneity dan leit motif.

Pada film Batapatih penulis melakukan constructive editing dengan melakukan pendekatan pada parallelism dan Symbol.

Melalui constructive editing, penggabungan beberapa teknik-teknik dengan mempertimbangkan aspek editing diharapkan mampu untuk membangun constructive editing dalam film Batapatih, sehingga menarik emosional penonton dari dampak visual atau shot yang dibangun. Sambungan antara dua shot atau lebih bisa menciptakan ruang baru yang ada di dalam kepala penonton ini disebut sebagai co-existence spatial (ruang yang berdampingan).

Tinjauan karya yang penulis jadikan referensi untuk terwujudnya Eksplorasi Constructive Editing pada Film Batapatih.

a. Extraordinary Attorney Woo (2022)

Penulis memilih film drama ini sebagai rujukan karena terdapat persamaan constructive editing pada beberapa scene. Pada film ini terdapat konstruksi antara POV Woo Young-woo kecil melihat perkelahian yang disambung dengan shot kue terjatuh. Dengan konstruksi berbagai macam dampak bahwa Woo Young-woo kecil ketakutan atau dapat membuat dampak bahwa kue tersebut ibaratkan ayahnya yang sedang dipukuli dan terjatuh. Shot tersebut tidak hanya sekedar informasi tapi juga memberikan dampak yang akan diterima penonton.

b. Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (2022)

Pada beberapa adegan film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck ini memangkas shot kemudian disambung dengan shot yang tidak ada korelasinya tapi memberikan dampak dan informasi. Pada scene yang penulis ambil sebagai acuan, menceritakan Muluk dan Zainuddin yang berbincang tentang Aziz seorang penjudi kaya raya. Saat Muluk menceritakan tentang Aziz, visual yang dihadirkan adalah visual Aziz yang sedang berjudi, kemudian shot selanjutnya Zainuddin menulis surat, untuk Hayati. Penempatan shot Aziz pada adegan Muluk dan Zainuddin ini bukan hanya memberikan informasi tetapi juga untuk menghindari kebosanan penonton dan memberikan dampak bahwasannya adegan tersebut telah berlanjut berhari-hari.

Film ini menjadi tinjauan karya yang penulis pilih karena film ini juga berlatar belakang budaya Minangkabau dan film ini menggunakan

constructive editing dalam membentuk ruang dan waktu.

c. Tarung Sarung (2020)

Penulis mengambil film ini sebagai referensi untuk film yang akan penulis garap karena kesamaan genre dan tentang perjuangan seorang anak kota yang bertahan hidup di desa. Dalam segi editing film ini mengkonstruksi sebuah shot yang disejajarkan dengan shot yang tidak ada korelasinya, namun memberikan dampak dan kesan. Constructive editing ini dapat membantu untuk memberikan menguatkan dampak dari cerita itu sendiri tanpa mengganggu unsur naratif cerita itu sendiri.

METODE

Pada konsep produksi di editing tentu berbeda dengan konsep produksi kerja sutradara, penata gambar, penata artistik, penata suara dan lainnya. Dimana editing bekerja di pascaproduksi sebagai bentuk akhir proses sebuah film. Konsep produksi penulis rancang berupa persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian karya.

1. Persiapan

Pada tahap ini penulis telah menerima skenario dari penulis naskah, kemudian penulis melakukan diskusi bersama sutradara, penata gambar, dan penata suara bagaimana nantinya film ini akan diarahkan. Karena dalam proses ini editorial thinking masing-masing sangat diperlukan agar nantinya pada proses editing menjadi lancar. Penulis membaca, dan memahami setiap adegan dalam naskah. Penulis juga mencari referensi informasi baik buku tentang metode editing, dan teknik editing dan film yang sesuai dengan tema film.

2. Perancangan

Tahap perancangan penulis merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan skenario kemudian menganalisa setiap scene untuk pengaplikasian konsep dan teknik yang akan penulis gunakan. Penulis juga mencari referensi terkait dengan metode sehingga mendapatkan hasil yang cocok untuk pengaplikasian dari skenario yang akan diproduksi.

3. Perwujudan

Pada tahap perwujudan ini penulis menemukan

dan merancang cara pengaplikasian metode kedalam penciptaan karya yang akan digarap. Penulis merujuk pada konsep utama yaitu “eksplorasi constructive editing pada film Batapatih”. Penulis melakukan constructive editing seperti yang diterapkan oleh Pudovkin saat melakukan eksperimen bersama Kuleshov, dimana Pudovkin mencontohkan seseorang yang akan terjun dari atap gedung yang jika kejadian sebenarnya mustahil untuk dilakukan, namun Pudovkin melakukan constructive dengan urutan shot extreme long shot di A dari atap gedung, kedua extreme close up kaki si A di bibir atap gedung, ketiga extreme close up keringan menetes di wajah si A yang berkeringat, keempat extreme long shot boneka pengganti si A terjatuh, kelima full shot si A terkapar dan bersimbah darah di jalan. Dengan penyambungan ini dapat melibatkan emosi penonton itu sendiri dan memberikan penekanan pada aspek dramatisnya. Pudovkin juga menerapkan dalam film *Mother* (1926) yaitu dimana pada saat sang ibu sedang bersedih karena ditinggal suaminya, wajah close up ibu dipotong oleh gambar lantai kayu dimana sang anak menyembunyikan senjata-senjata lalu dipotong lagi ke gambar close up wajah ibu (ekspresi sama). Gabungan antara dua shot ini mampu menunjukkan kecemasan dan kesedihan sang ibu akan kehilangan anaknya, karena anaknya menyimpan senjata untuk kaum pemberontak.

Constructive editing pada film *Batapatih* yang penulis garap ini agar terwujud, penulis membuat decoupage list untuk memudahkan penulis nantinya melakukan penyambungan shot saat produksi dan paskaproduksinya nantinya, sehingga aspek emosionalnya dapat tersampaikan. Pada saat produksi film dilakukan, penulis bekerja sama dengan penata kamera agar memperhatikan shot, komposisi, pergerakan dan sudut pandang. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut nantinya akan memiliki nilai estetika didalamnya yang sangat mendukung dalam proses penyambungan gambar yang baik, lalu akan menambah kekuatan cerita dan khususnya pada proses penyambungan gambar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Constructive editing ialah pengeditan yang dibuat untuk memberikan suatu informasi melalui visual dengan penyambungan antar shot

sehingga tidak hanya sebuah informasi namun dapat menggambarkan kondisi emosionalnya. Kontruksi editing digunakan rumus yang dikemukakan oleh Pudovkin, yakni $(A+B=AB)$ artinya jika satu shot digabungkan dengan shot lainnya harus memikirkan dampak dari hasil shot yang disambungkan.

Perwujudan konsep constructive editing pada film *Batapih* yang terdiri dari 24 scene ini terdapat pada scene 1, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 21, 19, 20, 22, 23, 24 berikut penjabarannya:

4.1. Analisis scene 1 dan scene 3

Gambar 3.1

Constructive Editing pada scene 1 dan scene 3

(Sumber. Image Capture Fella Ridalva, 2023)

Konstruksi pada scene ini dengan penempatan shot dimana terlihat kamar tidur berantakan dengan penempatan shot close up kasur, foto pajangan, jam yang menunjukkan pukul 2 malam dan asbak rokok yang telah penuh, kemudian diberikan medium shot Ryan yang sedang tertidur menyenggol sebuah botol bir di dekat tangannya. Penyambungan ini memberikan kesan emosional kepada penonton bahwa Ryan merupakan seorang yang tidak terurus, berantakan, perokok berat dan suka meminum minuman keras. Kemudian penulis melakukan parallel ketika Ridwan melihat kearah Ryan dengan Ryan yang sedang tertidur diatas meja. Shot pertama penulis menempatkan over shoulder shot (OS) Ridwan memperhatikan Ryan, kedua over shoulder shot Ryan yang tertidur memperlihatkan Ridwan ekspresi datar, kemudian kembali lagi ke over shoulder shot Ridwan menutup pintu, keempat, medium shot Ryan dan high angle Ryan. Gabungan dari shot-shot tersebut mampu menunjukkan kesedihan dari Ridwan yang merasa kasihan dan gagal dalam membesarkan anaknya, karena kesibukannya membuat anaknya Ryan kesepian sehingga terjebak dalam pergaulan yang tidak baik

Konstruksi pada scene ini juga membentuk nada emosi sedih melalui beberapa elemen estetika musik dan voice over. Musik sedih pada scene ini dapat meningkatkan kesedihan yang dialami tokoh terhadap peristiwa yang sedang dialami, dan didukung dengan voice over dari Ridwan yang mengkhawatirkan kondisi Ryan.

Penerapan eksplorasi constructive editing pada scene 1 dan scene 3 ini juga diterapkan pada

scene 11. Dimana pada scene 11 memperlihatkan perubahan perilaku Ryan dengan pensejajaran shot. Eksplorasi yang penulis lakukan bagaimana memberikan perubahan-perubahan yang dialami oleh Ryan. Disini terlihat Ryan yang sudah mulai menjaga kebersihan kamarnya, Ryan yang membaca Al-Quran dan Ryan yang memulai memasak sendiri. Konstruksi yang dihadirkan memberikan emosi senang dalam scene ini yang didukung juga dengan dialog dan musik. Pematangan lambat (pacing) yang sama juga memberikan kesan estetik dalam penyambungan. Constructive pada scene ini menggunakan symbol.

Penulis melakukan eksplorasi bagaimana memperlihatkan ketidaktepatan Ryan dan Ridwan dengan penambahan visual-visual baru baik dari dalam visual maupun diluar visual tersebut. Hasil dari eksplorasi tersebut, sehingga penulis dapat melakukan konstruksi dengan memperlihatkan medium close up wajah Ryan tanpa ekspresi, kedua shot close up struk bubur ayam, ketiga shot close up tangan Ryan yang menggeser makanan tersebut, lalu dipotong lagi dengan medium close up wajah Ryan dengan ekspresi yang sama. Penyambungan ini dapat memberikan aspek emosional dan kesan bahwasannya Ryan menolak untuk memakan makanan tersebut karena dia telah bosan dengan makanan online yang selalu dipesan oleh ayahnya. Eksplorasi penulis pada scene ini juga pada komposisi visual, dimana penulis meminta kepada penata kamera untuk melakukan penempatan Ridwan pada sisi kiri frame sedangkan posisi Ryan ditempatkan ditengah-tengah frame. Pada umumnya jika seseorang sedang berbicara komposisi gambar akan berada di kiri untuk si A dan di kanan untuk si B. Namun pada scene ini penulis memberikan komposisi yang berbeda, untuk memperlihatkan ketidaktepatan Ryan dengan Ridwan.

Eksplorasi constructive editing yang penulis hadirkan pada scene 4 ini juga memberikan nilai estetika dari penggabungan shot melalui pergerakan tokoh dan komposisi gambar.

Penerapan eksplorasi constructive editing pada scene 4 juga diterapkan pada scene 8, ketika Ryan tidak mencari sendok, namun pengkaryanya menempatkan shot cuci tangan untuk memberitahukan bahwa Tek Roih dan Pak Zalman makan menggunakan tangan, dan Ryan

harus melakukan hal tersebut juga. Constructive pada scene ini menggunakan symbol.

Pada scene 10 pengkara melakukan konstruksi dengan parallel dimana ketika Ara keluar dari masjid dengan Doni sedang memperhatikan Ara. Jika dilihat antara Ara dan Doni tidak terlihat berada di satu tempat. Namun sebenarnya mereka berada di lokasi yang sama. Shot A1 full shot Ryan dan Ara sedang mengobrol, shot B1 medium shot Doni yang tiba-tiba berdiri dari duduknya dengan Ryan yang mengajak Ara untuk mengobrol, shot C3 seorang pesilat menjatuhkan lawannya. Gabungan dari shot ini menghasilkan makna kekesalan dari Doni ingin memukul Ryan karena adanya shot seorang pesilat yang menjatuhkan lawannya.

Capaian estetika pada scene ini didukung dengan musik, dialog dan sound effect yang membuat suasana dari scene menjadi tegang. Sound effect yang penulis berikan adalah suara-suara orang sedang melakukan silat, sehingga dapat membuat peristiwa tersebut benar-benar ada dalam lokasi yang sama. Musik tegang juga diberikan untuk membantu emosional dari tokoh Doni yang mengalami perubahan. Eksplorasi yang penulis terapkan pada scene ini adalah trimming waktu kejadian. Dimana saat pesilat yang sedang bertarung menjatuhkan lawannya, langsung dipotong dengan Doni memegang pundak Ryan dan memukul Ryan. Trimming waktu kejadian ini bertujuan

Pada scene 11 ini penulis melakukan eksplorasi trimming waktu kejadian dimana ketika pada akhir scene 10 penulis memberikan full shot pertarungan silat, saat pesilat menjatuhkan pesilat lainnya, penulis langsung memotong ke sebuah tangan yang memegang pundak. Penulis melakukan konstruksi antara shot A1 dan B1 sehingga memberikan dampak emosional kepada penonton bahwa akan ada hal yang tidak baik akan terjadi kepada Ryan, dan juga emosional antar scene ini sama.

Pada shot A2 medium shot Doni memukul Ryan dengan keras dan membuat Ryan terjatuh, kedua shot B2 full shot dua ekor ayam yang sedang bertarung, ketiga shot C3 close up sebuah tangan yang menangkis tangan Doni. Gabungan antar shot ini memberikan dampak bahwa terjadi perkelahian hebat antara Ryan dan Doni dengan adanya shot tarung ayam dan perkelahian antara Ryan dan Doni dimenangkan oleh Doni, namun saat tinju terakhir Doni tiba-tiba ada sebuah

tangan yang menangkis tangan Doni. Penulis melakukan eksplorasi dengan penempatan shot ayam yang sedang bertarung untuk melakukan trimming waktu kejadian saat perkelahian antara Ryan dan Doni.

Estetika pada scene ini pacing cepat pada pemotongan penulis berikan agar dramatik menegangkan yang dirasakan tokoh terhadap peristiwa mampu melibatkan emosi penonton. Selain itu pemberian musik menegangkan yang penulis hadirkan pada scene ini mampu membuat penekanan interaksi tokoh terhadap peristiwa yang terjadi, juga pemberian sound effect pukulan juga menambah dramatisasi pada scene ini.

Scene 21 ini ketika Ryan, Tek Roih dan Pak Zalman berkumpul diruang tamu. Ryan mulai tersenyum ketika mengobrol bersama dengan Tek Roih dan Pak Zalman. Pada scene 21, karena ada beberapa kendala pada proses pascaproduksi, penulis meletakkan scene 21 ini di pertengahan montage pada scene 17 sehingga dapat membangun dampak emosional jika Ryan telah membuka dirinya yang dapat dilihat dari obrolan dengan Tek Roih dan Pak Zalman.

Penulis melakukan eksplorasi untuk memperlihatkan bagaimana mengkonstruksi kesenangan Ryan dengan menempatkan medium close up Ryan dengan medium shot ember yang setengah berisi. Penggabungan dua shot ini memberikan dampak emosional kebahagiaan yang dirasakan tokoh terhadap peristiwa yang terjadi. Estetika pada scene ini bagaimana estetika visual mampu memberikan aksi reaksi antara tokoh dengan pemotongan lambat mengikuti aksi tokoh.

SIMPULAN

Film fiksi Batapatih menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan Ibu yang telah lama meninggal, membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ayah Ridwan yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu ayahnya mengajak Ryan untuk pulang kampung ke Minangkabau. Selama menetap di Minangkabau, perubahan-perubahan perilaku Ryan yang dari keras hati dan keras kepala mulai berubah.

Melalui proses bedah naskah, penulis selaku editor menerapkan constructive editing untuk memberikan dampak dan kesan yang timbul dari setiap penyambungan antar shot sehingga terlihat perbedaan perubahan perilaku dari tokoh. Setiap shot dapat diproduksi dimanapun dan kapanpun yang terpenting bagaimana nantinya shot tersebut di konstruksi agar dapat memberikan kesan yang dirasakan tokoh utama. Eksplorasi yang penulis berikan menghasilkan constructive editing pada penyambungan antar shot yang tidak memiliki keterhubungan dengan shot sebelumnya sehingga menghasilkan makna baru dari penyambungan kedua shot tersebut.

Constructive editing mampu memberikan dampak tentang sesuatu yang tidak diungkapkan oleh tokoh dengan melakukan pensejajaran dengan shot yang tepat, sehingga dapat menghasilkan emosional bagi penonton. Dalam pengalaman penulis temukan dalam film Batapatih ini yaitu, ketika Tek Roih meminta Ryan untuk mencuci muka, penulis memberikan shot air yang menetes dan kran dan ember yang masih kosong, ini memberikan dampak bahwa Ryan belum menemukan kehangatan dan kebahagiaan dalam dirinya. Selanjutnya pada scene ketika Doni yang cemburu gara-gara Ryan mendekati Ara, penulis memberikan shot seorang pesilat yang menendang lawannya kemudian disambung dengan shot Doni yang menghajar Ryan. Penyambungan ini memiliki emosional yang sama yang ketegangan sehingga grafik emosi tetap sama. Constructive editing dapat membangun situasi dan emosi setiap scene karena bersifat penyesuaian terhadap tokoh. Penonton akan mudah memahami kondisi yang dirasakan tokoh pada setiap peristiwa yang dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwel, David dan Kristin Thomson. 1998. *Film Art: an Introduction*. Boston: McGrawHill.
- Dancyger, Ken. 2011. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory and Practice*. United States of America: Elsevier Inc.

- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit : Second Edition*. Amerika Serikat: Elsevier.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Purba, Januaris Andi. 2013. *Shooting yang Benar!*. Yogyakarta: Andi.
- Pudovkin, Vsevolod. 1972. *Film Technique and Film Acting*. London & Bradford: Lund Humphries & Co Ltd.
- Sachari, Agus. 2006. *Estetika : Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Subroto, Darwanto Sastro. 1992. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugihartono, Ranang A dan Amin Wibawa, 2019. *Editing: Film, Televisi dan Animasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumarno, Marselli. 2008, *Job Description Pekerja Film versi 01*, Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Sumber lainnya:**
- Ariansah, Mohammad. 2008. *Film dan Estetika*. *Imaji*, vol.4.
- Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Teori Dasar Editing Film*. Jakarta.
<https://axbarock.blogspot.com/2019/12/soviet-montage-pudovkin.html>