

***CROSSCUTTING* DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM
*BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Oleh
ALFI AULIA ABDU
NIM. 13148113

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

***CROSSCUTTING DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM
BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai Derajat Sarjana Strata (S-1)
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh
ALFI AULIA ABDU
NIM 13148113

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

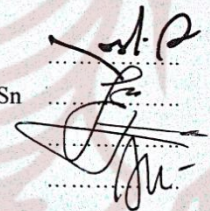
**CROSSCUTTING DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM
BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN**

Oleh :
ALFI AULIA ABDU
NIM 13148113


Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 17 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
Pembimbing : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn
Sekretaris Penguji : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 5 Februari 2018
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Rudwiganto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfi Aulia Abdu

NIM : 13148113

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul :

***CROSSCUTTING DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT SEBAGAI
PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM BANGKIT! KARENA
MENYERAH BUKAN PILIHAN***

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 02 Februari 2018.

Yang menyatakan,



NIM. 13148113



PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya
program studi Televisi dan Film
Dan yang terkasih Abdul Mutholib dan Pudji Rahayu*



MOTTO

Moral dan Akal diciptakan untuk membentuk hubungan sosial yang baik dan tidak merugikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun tugas akhir skripsi ini. Penulis menyadari bahwa kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indoensia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Titus Soepono Adji, S.Sn., MA selaku Kaprodi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai.
6. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini semakin terarah.

7. Sri Wasitiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan dukungan dalam kelancaran dalam proses penelitian.
8. Rako Prijanto sebagai sutradara dari film “Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan” yang telah bersedia menjadi narasumber utama sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan penulis.
9. Tutut Kolopaking sebagai manajer dari sutradara yang sudah memberikan penulis kemudahan akses untuk melakukan wawancara.
10. M. Ali Nurhasan Islamy, S.Sos dan para staf perpustakaan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang sudah membantu dalam memberikan referensi beberapa sumber buku acuan dan memberikan sebagai tempat yang nyaman untuk menyelesaikan proses penyusunan laporan skripsi.
11. Mika Hariyani, S.Pd. selaku Sub Bagian Akademik & Kemahasiswaan FSRD yang telah membantu dalam segala proses administrasi dalam penelitian.
12. Kepada kedua orang tua, adik-adik dan keluarga besar, yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi baik jasmani maupun rohani yang tak terhingga.
13. Para teman bermain di keluarga Kongguan (Abyan Naufal, Gresiana Suci Ramadhanti, Sri Rahayu Ramadhani, Febrina Candra C.D, S.Sn., Sofiana Sari, Ainul Khilmiah, Arif Aprilianto, Abas Susila, Hafidur Rahman, M. Risky Afrian, Dimas D.W, Endah Purwaning T., dan Lutfi Arif Abidin)

yang menjadi ruang untuk saling berbagi, bercanda dan berkeluh kesah disela-sela kepenatan penyusunan skripsi ini.

14. Lugas Rekayasa Dewa, S.Sn., Muh. Mahrush Ali, S.Sn., Amelia Puspita Rini, S.Sn. sebagai kakak tingkat yang membantu dalam memberikan referensi penelitian dan pengalaman yang berharga.
15. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Televisi dan Film 2013, Mata Arjuna yang saling memberi semangat, inspirasi, serta tempat berdiskusi selama masa perkuliahan hingga proses Tugas Akhir.

Akhir kata penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak. Atas apresiasinya terhadap skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih.

Surakarta, Januari 2018

Penulis

ABSTRAK

CROSSCUTTING DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM *BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN*

(Alfi Aulia Abdu, 2018, hal. xvii - 156) Skripsi S-1 Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* menjadi salah satu film Indonesia dengan *editing* terbaik pada tahun 2016. Film ini memiliki sisi menarik pada segi teknik *editing*. Teknik *editing* yang digunakan yakni *crosscutting*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui gaya penyusunan *shot* dengan teknik *crosscutting* mampu memunculkan unsur dramatik (*suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik). Metode penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Analisis data dengan reduksi data, sajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan teknik *crosscutting* dalam film mampu memunculkan empat unsur dramatik dengan tingkat kemunculan yang berbeda. Unsur dramatik *suspense* lebih sering muncul dalam penyusunan *shot*. Perpindahan setiap *shot* selalu diakhiri dan dimulai dari *scene* yang berbeda. Perpindahan diletakkan pada adegan dengan hubungan sebab-akibat adegan yang jelas, sehingga penyusunan *shot* masih terlihat masuk akal dan saling berkesinambungan.

Kata kunci : Teknik *Crosscutting*, Unsur Dramatik, *Shot*, Adegan Sebab-Akibat

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Konseptual	12
1. <i>Continuity Editing</i>	13
2. <i>Crosscutting</i> dalam Adegan Sebab-Akibat	13
G. Metode Penelitian	26
1. Jenis Penelitian	26
2. Objek Penelitian	27
3. Sumber Data	28
4. Teknik Pengumpulan Data	29
5. Analisis Data	32
H. Sistematika Penulisan	36
BAB II. DESKRIPSI FILM <i>BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN</i>	
A. Sinopsis Film.....	39
B. Prestasi Film.....	40
C. <i>Crosscutting</i> dalam Film	41

**BAB III. *CROSSCUTTING* DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT SEBAGAI
PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM *BANGKIT!*
*KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN***

A. <i>Crosscutting</i> Tahap Permulaan	72
1. Sekuen 1	73
2. Sekuen 2	87
B. <i>Crosscutting</i> Tahap Pertengahan	96
1. Sekuen 3	97
2. Sekuen 4	110
3. Sekuen 5	116
4. Sekuen 6	128
5. Sekuen 7	135
C. <i>Crosscutting</i> Tahap Penutupan	147
1. Sekuen 8	148
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan	152
B. Saran	154
DAFTAR ACUAN	155
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan alur pikir penelitian	24
Gambar 2. Poster Film <i>Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan</i>	27
Gambar 3. Nomor <i>barcode</i> DVD film <i>Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan</i>	28
Gambar 4. Susunan <i>shot</i> pada adegan di <i>scene</i> 5 oleh tokoh Arifin	73
Gambar 5. Adegan Arifin dan Denanda pada <i>scene</i> 5 dan 6	74
Gambar 6. Perpindahan dengan tipe <i>shot</i> MS dan FS	74
Gambar 7. Adegan Denanda dan Arifin pada babak akhir <i>crosscutting</i>	75
Gambar 8. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 5 dan 6	75
Gambar 9. Adegan air sungai meluap pada <i>scene</i> 8	78
Gambar 10. Adegan Arifin keluar dari <i>mall</i> pada <i>scene</i> 9	78
Gambar 11. Perpindahan dengan tipe <i>shot</i> MS dan MCU <i>scene</i> 9 dan 10	79
Gambar 12. Adegan saat Arifin keluar dari parkir <i>Basement Mall</i> pada <i>scene</i> 9	79
Gambar 13. Adegan saat Arifin terkena Air bah pada <i>scene</i> 9	80
Gambar 14. <i>Crosscutting</i> pada adegan pada <i>scene</i> 9 dan 10	81
Gambar 15. Adegan Arifin berhasil menemukan tanda jalan keluar pada <i>scene</i> 19	83
Gambar 16. Adegan ponsel Addri mati pada <i>scene</i> 20	83
Gambar 17. Adegan Indri menelpon Addri pada <i>scene</i> 21a	84
Gambar 18. Adegan Arifin mencoba menyelamatkan seorang pria pada <i>scene</i> 22	84
Gambar 19. Adegan Arifin terlilit kabel dan Addri menemukan pria pada <i>scene</i> 22	85
Gambar 20. Transisi <i>disolve</i> dalam <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 21b dan 22.....	85
Gambar 21. <i>Crosscutting</i> pada <i>scene</i> 19 sampai 22	86
Gambar 22. Adegan Indri di teras sedang melihat kondisi lingkungan pada <i>scene</i> 25c	88

Gambar 23. Adegan Denanda melihat Arifin pada <i>scene</i> 26 dan ES kota pada <i>scene</i> 27	88
Gambar 24. Adegan Addri terkena hempasan banjir pada <i>scene</i> 28 dan VLS warga terkena hempasan banjir pada <i>scene</i> 29	89
Gambar 25. Adegan Denanda membangunkan Arifin pada <i>scene</i> 26b dan ES banjir kota pada <i>scene</i> 27.....	89
Gambar 26. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 25c sampai 29.....	91
Gambar 27. Adegan atap rumah retak pada <i>scene</i> 33.....	92
Gambar 28. Adegan Indri berusaha memegang Eka dan Addri bergelantungan di kabel.....	93
Gambar 29. Transisi <i>shot</i> dengan tipe MCU.....	93
Gambar 30. <i>Crosscutting</i> pada <i>scene</i> 33 dan 34.....	94
Gambar 31. Adegan Denanda mengobati korban banjir pada <i>scene</i> 43a	97
Gambar 32. Adegan Arifin akan berangkat penyemaian pada <i>scene</i> 44.....	97
Gambar 33. Adegan pengungsi berebut sembako.....	98
Gambar 34. Susunan <i>crosscutting</i> pada 43 dan 44.....	98
Gambar 35. Adegan Arifin menelpon kepala BMKG	100
Gambar 36. Adegan kepala BMKG tidak percaya informasi dari Arifin...	100
Gambar 37. Transisi <i>shot</i> MCU dan LS pada <i>scene</i> 48a dan 49.....	101
Gambar 38. Kesamaan tipe <i>shot</i> MCU pada <i>scene</i> 48a dan 49	101
Gambar 39. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 48a dan 49.....	102
Gambar 40. Adegan tim BASARNAS di dalam helikopter pada <i>scene</i> 52.....	102
Gambar 41. Adegan Arifin bangun pada <i>scene</i> 53.....	103
Gambar 42. Transisi <i>shot</i> MCU pada <i>scene</i> 52 dan 53.....	103
Gambar 43. Transisi <i>shot</i> MS pada <i>scene</i> 54 dan 52.....	104
Gambar 44. Adegan Addri melihat mercusuar pada <i>scene</i> 52.....	104
Gambar 45. Adegan Arifin senang melihat helikopter dari tim Basarnas...	105
Gambar 46. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 52 sampai 54.....	105
Gambar 47. Adegan Arifin melakukan siaran langsung pada <i>scene</i> 61.....	107

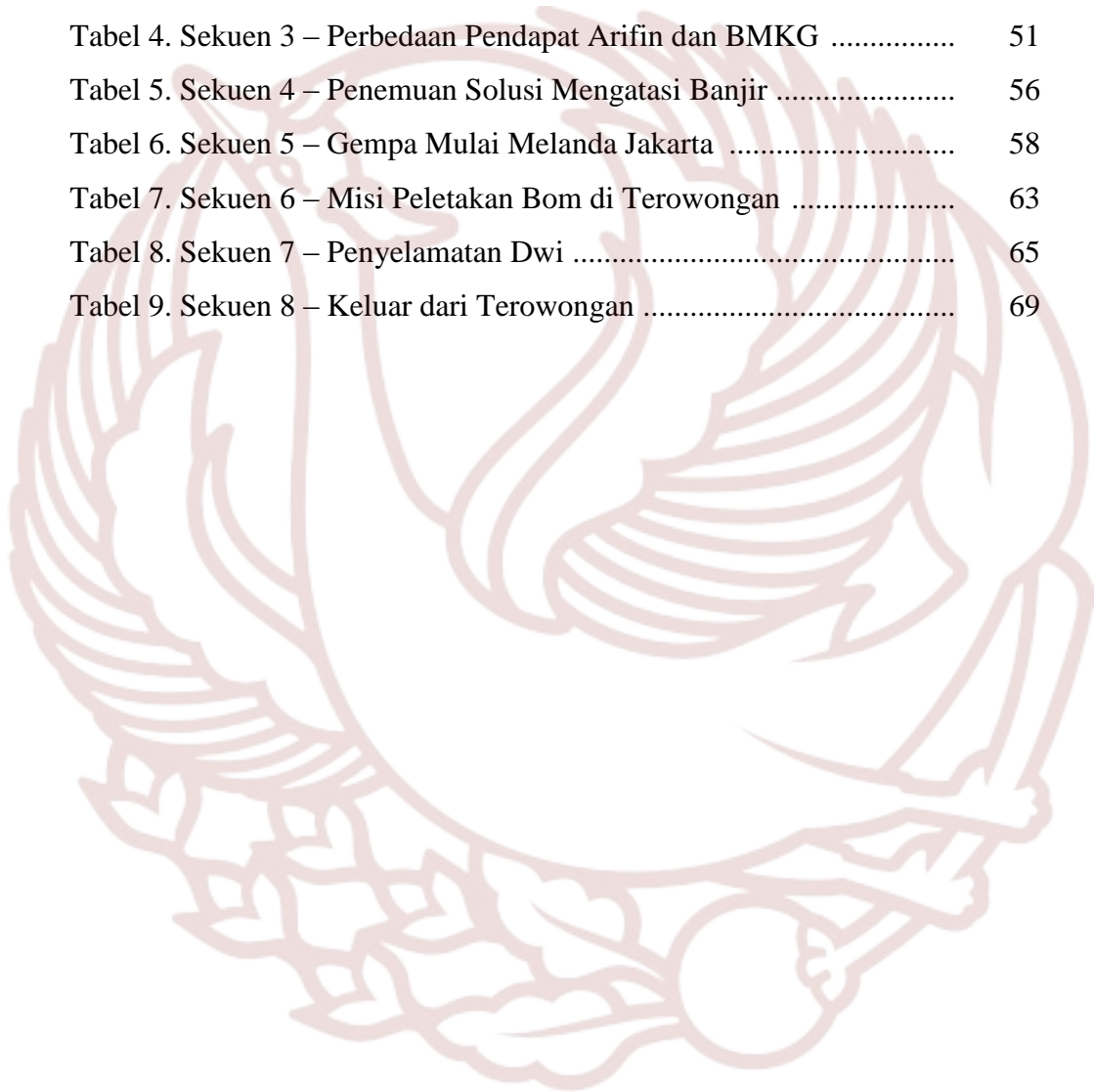
Gambar 48. Adegan dan transisi CU dan MCU pada <i>scene</i> 61 dan 62a.	108
Gambar 49. Transisi MCU pada <i>scene</i> 61 dan 62b	108
Gambar 50. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 61 sampai 62b.....	109
Gambar 51. Transisi pada MCU <i>scene</i> 64b dan 65.....	111
Gambar 52. Adegan Gubernur keluar dari gedung dengan cuaca sedang hujan.....	111
Gambar 53. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 64b, 64c, 65.....	112
Gambar 54. Adegan Addri dan Indri berbincang pada <i>scene</i> 66.....	113
Gambar 55. Adegan hujan angin pada <i>scene</i> 67	113
Gambar 56. Adegan warga menonton konferensi pers pada <i>scene</i> 68....	114
Gambar 57. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 66, 67, dan 68.....	115
Gambar 58. Adegan Denanda berusaha menghindari kemacetan pada <i>scene</i> 72	116
Gambar 59. Adegan Addri dan Arifin tidak berhasil menemukan Profesor Pongki pada <i>scene</i> 73.....	116
Gambar 60. Transisi <i>shot</i> MCU dan TS pada <i>scene</i> 72 dan 73.....	117
Gambar 61. Transisi <i>shot</i> MCU dan MS pada <i>scene</i> 72 dan 74.....	117
Gambar 62. Adegan Arifin membayangkan peta terowongan pada <i>scene</i> 73.....	118
Gambar 63. Adegan tim 1 mengebor areal di dekat Masjid Istiqlal pada <i>scene</i> 75.....	118
Gambar 64. Transisi <i>shot</i> MCU dan TS pada <i>scene</i> 72 dan 73.....	119
Gambar 65. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 72 sampai 75.....	119
Gambar 66. Adegan polisi menghentikan mobil Denanda pada <i>scene</i> 80	121
Gambar 67. Adegan Addri menerima telpon dari Indri pada <i>scene</i> 81...	121
Gambar 68. Transisi <i>shot</i> dengan tipe MCU dan TS pada <i>scene</i> 80 dan 81.	121
Gambar 69. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 80 dan 81.....	122
Gambar 70. Adegan Profesor Pongki menjelaskan peta terowongan pada <i>scene</i> 82	123
Gambar 71. Adegan tim 1 terkena reruntuhan gempa di dalam terowongan pada <i>scene</i> 83	123

Gambar 72. Adegan gempa di kota pada <i>scene</i> 82 dan 84	124
Gambar 73. Adegan Denanda berusaha menghindari reruntuhan bangunan pada <i>scene</i> 85.....	124
Gambar 74. Adegan Arifin dan Addri menaiki motor menuju Denanda...	125
Gambar 75. Adegan Denanda, Indri, Dwi, dan Profesor Pongki turun dari mobil	125
Gambar 76. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 82 sampai 87.....	126
Gambar 77. Adegan Addri dan Arifin sampai di gudang Stasiun Manggarai.....	128
Gambar 78. Adegan Dwi telah sampai di terowongan pada <i>scene</i> 95	128
Gambar 79. Adegan Addri ditegur oleh penjaga gudang pada <i>scene</i> 94	129
Gambar 80. Adegan Dwi memakan coklat pada <i>scene</i> 95	129
Gambar 81. . Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 94 dan 95.....	130
Gambar 82. Suasana kapanikan di kantor BMKG dalam <i>scene</i> 97.....	132
Gambar 83. Transisi <i>shot</i> CU dan MS dalam <i>scene</i> 97 dan 98.....	132
Gambar 84. Transisi <i>shot</i> MS dan MCU dalam <i>scene</i> 98 dan 99	133
Gambar 85. <i>Establish shot</i> pada <i>scene</i> 100.....	133
Gambar 86. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 97 sampai 100.....	134
Gambar 87. Adegan Indri memohon kepada seorang pegawai negeri pada <i>scene</i> 104.....	135
Gambar 88. Adegan Arifin memohon kepada anggota TNI pada <i>scene</i> 105	136
Gambar 89. Adegan Arifin menerima telpon dari anggota TNI pada <i>scene</i> 107.....	136
Gambar 90. Adegan Arifin masuk ke dalam terowongan pada <i>scene</i> 106..	136
Gambar 91. Adegan Denanda dan Indri berlari menuju gudang Stasiun Manggarai.....	137
Gambar 92. Transisi <i>shot</i> berurutan LS, MCU, TS, dan MS pada <i>scene</i> 108 dan 109.....	137
Gambar 93. Adegan Addri menyelamatkan Dwi dari banjir.....	138
Gambar 94. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 104 sampai 109.....	139

Gambar 95. Adegan halaman Museum Fatahillah retak pada <i>scene</i> 110	140
Gambar 96. Addri berteriak memanggil Dwi	141
Gambar 97. Indri mencari Dwi dan Addri.....	141
Gambar 98. Adegan sungai telah surut pada <i>scene</i> 112 dan Para tim merasa senang dalam <i>scene</i> 113.....	141
Gambar 99. Adegan Addri dan Dwi terjebak di pintu jeruji besi pada <i>scene</i> 114.....	142
Gambar 100. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 110 sampai 114.....	142
Gambar 101. Pencarian Addri dan Dwi di Museum Fatahillah.....	144
Gambar 102. Transisi <i>shot</i> MCU dengan posisi <i>low angel</i> pada <i>scene</i> 114 dan 115.....	145
Gambar 103. Adegan tim Basarnas dan Denanda menemukan Dwi	145
Gambar 104. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 114 dan 115.....	146
Gambar 105. Arifin datang menyelamatkan Addri.....	148
Gambar 106. Adegan Denanda, Indri, Dwi dan tim BASARNAS sampai di dermaga pada	148
Gambar 107. Adegan Arifin membawa Addri keluar	149
Gambar 108. Adegan tim Basarnas menemukan Addri dan Arifin pada <i>scene</i> 118.....	149
Gambar 109. Susunan <i>crosscutting</i> pada <i>scene</i> 121 sampai 125.....	151

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Prestasi Film	40
Tabel 2. Sekuen 1 - Cuaca Ekstrem Sedang Melanda Jakarta	43
Tabel 3. Sekuen 2 – Banjir Mulai Melanda Jakarta	47
Tabel 4. Sekuen 3 – Perbedaan Pendapat Arifin dan BMKG	51
Tabel 5. Sekuen 4 – Penemuan Solusi Mengatasi Banjir	56
Tabel 6. Sekuen 5 – Gempa Mulai Melanda Jakarta	58
Tabel 7. Sekuen 6 – Misi Peletakan Bom di Terowongan	63
Tabel 8. Sekuen 7 – Penyelamatan Dwi	65
Tabel 9. Sekuen 8 – Keluar dari Terowongan	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya seni yang menuturkan cerita dalam bentuk gambar dan suara. Cerita dalam film disampaikan dalam bentuk berbagai macam tipe *shot* yang digabungkan dalam satu kesatuan. Penyatuan *shot* tersebut melalui proses penyuntingan gambar atau lebih lazim disebut sebagai *editing*. Pada proses penyuntingan, *shot* yang telah diambil akan dipilih, kemudian dirangkai menjadi cerita sebagai perwujudan dari skenario. Film sebagai karya seni yang subyektif, menyampaikan sudut pandang dari pembuat film kepada penonton. Melalui berbagai cara, *editor* dalam merangkai tiap *shot*, menyisipkan transisi pada *shot* hingga membentuk adegan-adegan yang mampu menyampaikan cerita dramatis sehingga perasaan penonton dapat dimainkan melalui film.

Secara umum, film terbagi menjadi dua unsur pembentuk, yakni, unsur naratif dan unsur sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Himawan, 2008:1). Salah satu unsur film yang juga penting yakni unsur sinematik. Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film, terdiri dari *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Himawan, 2008:2). Salah satu unsur sinematik yang penting dan menarik untuk dibahas yakni *editing*.

Masa kini, *editing* di perfilman Indonesia telah berkembang pesat. Muncul banyak gaya *editing* yang telah diterapkan pada film yang dibuat oleh sutradara

Indonesia. Banyak pula *editor* dengan keterampilan yang telah mahir memainkan rangkaian *shot* dan membuat efek visual pada film. Perwujudan dari berkembangnya film di Indonesia dibuktikan melalui salah satu film karya Rako Prijanto berjudul *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* dengan *genre* drama *action*. Film ini bercerita mengenai bencana banjir bandang yang hampir membuat kota Jakarta tenggelam. Film ini menggunakan beberapa efek visual untuk menciptakan bencana banjir. Selain itu, memanfaatkan teknologi *green screen* untuk membuat efek visual yang mendukung adegan.

Film tidak hanya menarik dari segi efek yang disuguhkan, namun dari segi cerita, penokohan, dan teknik *editing* yang digunakan. Melihat dari sisi *editing* gambar yang cukup kreatif tersebut, film ini mendapatkan nominasi dari Festival Film Bandung dengan kategori *editing* terpuji pada tahun 2016. Film ini juga mendapatkan nominasi sebagai efek khusus terbaik pada Festival Film Indonesia. Hal menarik lainnya, dari segi penokohan lebih khusus pada tokoh anak Dwi yang diperankan oleh Andryan Bima mendapatkan piala pemenang dari Festival Movie Actor Awards dengan kategori pemeran anak-anak terbaik. Sedangkan dari sisi cerita, Rako Prijanto sebagai sutradara film terinspirasi dari kejadian nyata yang dirasakan setiap tahun yakni banjir Jakarta. Rako berpendapat bahwa bencana banjir dapat menjadi sebuah cerita film yang menarik dengan menampilkan sosok yang tidak banyak diketahui oleh masyarakat yakni anggota tim Basarnas (Pembicaraan pribadi, 10 Agustus 2017).

Berdasarkan prestasi yang telah diperoleh, film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* memiliki kekuatan dari segi *editing*. Hasil dari gaya

editing tersebut menciptakan susunan penceritaan yang khas. *Editing* dalam film ini, mempunyai beberapa hal yang menarik untuk dibahas. Jenis *editing* yang digunakan yakni *continuity editing* untuk menuturkan setiap adegan film. Hal tersebut terlihat pada setiap rangkaian *shot* dan adegan yang saling berkesinambungan. Sedangkan, untuk teknik *editing*, film ini menggunakan teknik *crosscutting*. Dalam film ini menerapkan cara pemotongan *shot-shot* pada adegan yang saling memiliki hubungan sebab-akibat. Penataan setiap *shot* dan adegan dengan memanfaatkan teknik *editing* yang ada dapat menyampaikan cerita secara menarik, sekaligus mampu mewujudkan unsur dramatik pada film.

Film tak ubahnya bagai sebuah teka-teki “jigsaw” (teka-teki yang menyusun kembali potongan-potongan gambar) yang ruwet, sampai menjadi suatu kebulatan yang terdiri dari berbagai ragam komponen dan jalur suara (Boggs, 1992:104). Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* yang mempunyai teka-teki atau potongan materi mentah berupa video yang perlu disusun dengan rapi agar tujuan dari film dapat tercapai. Penyusunan ini menggunakan teknik *crosscutting* yang telah dipilih dan sesuai dengan kesepakatan dari sutradara dan *editor*. Pemilihan teknik *editing* yang tepat sesuai dengan *genre* film penting untuk diperhatikan. Teknik *editing* yang sesuai dapat membantu penonton untuk memahami alur cerita.

Crosscutting pada film ini tidak selalu digunakan untuk menggabungkan setiap rangkaian *shot*. *Crosscutting* digunakan pada adegan-adegan yang menegangkan atau yang terjadi secara simultan dan mempunyai hubungan sebab-akibat. Salah satu adegan yang dapat dijadikan contoh adalah pada adegan

pernikahan dan banjir di tempat parkir *basement*, dalam film tersebut kedua adegan terjadi pada tempat yang berbeda dengan waktu yang bersamaan. Penerapan *crosscutting* dilakukan dengan menunjukkan proses persiapan pernikahan, kemudian memelai pria yang sedang berada di parkir *basement*, lalu tiba-tiba banjir datang dan memelai pria tenggelam. Kedua adegan tersebut menggunakan teknik *crosscutting* tentu untuk menunjukkan hubungan kausalitas (sebab-akibat) bahwa pernikahan tidak terjadi karena calon memelai pria tenggelam terkena banjir. Proses analisis adanya *crosscutting* dan hubungannya dengan kausalitas yang mampu membangun unsur dramatik akan dilakukan pada pembagian setiap sekuen dalam film. Setiap sekuen tersebut terdapat adegan dengan *shot-shot* yang menggunakan teknik *crosscutting*.

Teknik *editing* dengan menggunakan *crosscutting* pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* menarik untuk digunakan sebagai obyek pengkajian. Sebagai mahasiswa televisi dan film perlu untuk mengetahui pentingnya gaya menyusun setiap *shot* pada film. Sama halnya dengan film lain, tentunya Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* mempunyai *shot-shot* yang saling berkesinambungan agar cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Cara penuturan cerita setiap film adalah berbeda, tergantung bagaimana *editor* menyusun *shot-shot* yang telah ada dengan menggunakan teknik *editing* yang sesuai. Melalui pengkajian ini dapat mengetahui lebih jelas tentang fungsi dari penggunaan *crosscutting* sebagai penghubung adegan sebab-akibat. Selain itu, mengetahui pula mengenai hubungan antara penggunaan *crosscutting* dan unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti yakni :

Bagaimana *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat dapat digunakan sebagai pembangun unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka selanjutnya tujuan penelitian yakni :

Mendeskripsikan *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat sebagai pembangun unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan obyek film berjudul *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah (Sugiyono, 2009:291).

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu dalam *editing* film mengenai *crosscutting* dan hubungannya dengan unsur dramatik pada film.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pilihan referensi kepada mahasiswa televisi dan film mengenai teknik *editing* terutama pada teknik *crosscutting* sebagai pembangun unsur dramatik pada film. Penelitian ini juga diharapkan akan menjadi salah satu sumber informasi dalam pengerjaan produksi film pada tahap pascaproduksi.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka pada penelitian ini memuat sumber acuan utama dan *review* singkat mengenai penelitian yang telah ada. Sumber acuan dijelaskan dalam subbab ini agar lebih mengetahui bagian apa saja yang diambil dari beberapa buku terkait penelitian. *Review* singkat penelitian penting untuk menunjukkan orisinalitas penulis dalam melakukan kajian pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

Buku *The Five C's of Cinematography* yang diterjemahkan oleh H. Misbach Yusa Biran mengupas mengenai teknis film beserta definisi yang terkait. Buku ini cenderung menuturkan kaidah-kaidah pembuatan film. Terdapat salah satu bab yang membahas tentang *editing*. Bab tersebut menjelaskan definisi *continuity editing* dan cara penggunaan dari *continuity editing* pada film. Selain itu ada pula penjelasan definisi dari *crosscutting*. Buku ini juga memberikan referensi utama tentang cara menggunakan teknik *crosscutting* serta contoh adegan sehingga dapat menjadi acuan dalam mendeskripsikan analisis adegan yang menggunakan *crosscutting*. Buku ini juga memberikan referensi mengenai

konsep pengkajian mengenai *crosscutting* pada adegan sebab-akibat serta fungsi dari *crosscutting*.

Buku berjudul *Memahami Film* karya Himawan Pratista menjadi salah satu acuan untuk membedah mengenai struktur film dan *continuity editing*. Struktur film berguna dalam membedah letak dari *crosscutting* pada adegan sebab-akibat, yakni dengan membagi film menjadi sekuen, adegan (*scene*), dan *shot*. Pembahasan *continuity editing* dalam buku ini menunjukkan *crosscutting* sebagai bagian dari *continuity editing* dengan kaidah-kaidahnya. Pada buku ini juga menjelaskan mengenai definisi dari *crosscutting* secara khusus dengan contoh adegan.

E-book berjudul *Grammar of Edit* karya Roy Thompson dan Christopher Bowen ini digunakan sebagai acuan dalam pemahaman mengenai *editing* film, konsep *editing* dan elemen-elemen penting dalam *editing*. Buku ini digunakan untuk membantu memperjelas alur pikir penelitian. Selain itu, membahas keseluruhan mengenai *editing* mulai dari dasar sampai pada penerapan konsep. Melalui buku ini, menjelaskan beberapa definisi terkait pengertian dari *continuity* dan macam-macam jenisnya. *Continuity* tersebut membantu dalam menyampaikan alasan bahwa *crosscutting* merupakan bagian dari *continuity editing* dengan cara membuat kesinambungan antara fungsi *crosscutting* dan jenis-jenis *continuity*.

Buku *The Art of Watching Film* karya Joseph M. Boggs membahas mengenai unsur-unsur dalam film. Dalam buku ini memberikan penjelasan mengenai teknik *editing* dan apa pengertian dari cerita yang baik. Boggs menuturkan pula mengenai cerita yang memiliki sebab-akibat dalam penjabaran

yang mudah dipahami. Buku ini penting menjadi referensi mengenai pengertian adegan yang memiliki sebab-akibat.

Buku Elisabeth Lutters dengan judul *Kunci Sukses Menulis Skenario* membahas mengenai unsur dramatik pada film. Buku ini membantu memberikan penjelasan tentang struktur dramatik pada cerita yang dapat menjadi acuan dalam meneliti jenis unsur dramatik yang dihasilkan oleh teknik *editing crosscutting* dalam adegan sebab-akibat.

Buku H.B Sutopo dengan judul *Metode Penelitian Kualitatif* digunakan untuk membantu mengupas mengenai metode penelitian dan teknik pengumpulan data. Buku ini, membahas mengenai penelitian deskriptif kualitatif, serta teknik pengumpulan data *purposive sampling* yang penting digunakan dalam mendeskripsikan rumusan masalah dari pengkajian mengenai *crosscutting* pada adegan sebab-akibat dan unsur dramatik.

Buku dengan judul *Memahami Penelitian Kualitatif* karya Sugiyono digunakan sebagai buku kedua yang membantu dalam pembahasan mengenai metode penelitian. Penelitian ini secara khusus menggunakan buku tersebut untuk pembahasan tentang teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pemahaman mengenai cara mengumpulkan data dalam penelitian ini penting dalam memperoleh data. Selain itu, agar data yang diperoleh sesuai dengan yang dibutuhkan.

Laporan skripsi berjudul *Teknik Editing pada Film Rectoverso dalam Mewujudkan Cerita* karya mahasiswa S-1 Moh. Mahrus Ali program studi Televisi dan Film ISI Surakarta pada tahun 2014, menjelaskan secara lengkap

mengenai *continuity editing* pada film *Rectoverso* yang dapat membentuk penceritaan. Mahrus menjelaskan bagian-bagian penting dari *continuity editing* yakni aturan 180°, *shot/reserve shot*, *establish/reestablish shot*, *eyeline match*, *point of view cutting*, *cut in* dan *match on action*. Hasil dari penelitian tersebut menemukan hubungan antara *continuity editing* dengan pola pengembangan cerita sehingga membentuk tiga tahap yakni permulaan, pertengahan, dan penutupan. Tiga tahap bertujuan agar kausalitas tetap terjaga. Mahrus mengidentifikasi keseluruhan teknik *editing* dalam film. Sedangkan, penelitian ini mengambil obyek yang lebih sederhana yakni adegan dengan teknik *crosscutting* yang lebih menekankan pada penyambungan antar *shot*. Teknik *crosscutting* dalam penelitian ini sebagai media untuk menunjukkan unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Elemen yang ada pada *continuity editing* digunakan sebagai dasar untuk pembuktian bahwa teknik *crosscutting* pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* menerapkan *continuity editing*.

Laporan skripsi berjudul *Analisis Penerapan Rhythmic Editing Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun Suspense Program Masterchef Indonesia Season 3 RCTI* karya mahasiswa S-1 Ani Lutpah Pauziah program studi Televisi ISI Yogyakarta. Ani menjelaskan mengenai tujuan dan alasan penerapan *Rhythmic Editing*¹ berdasarkan pergerakan kamera pada program *MCI Season 3* yang mampu membangun *suspense*. Penelitian tersebut menjelaskan cara menempatkan *pace* yang cepat dan durasi *shot* yang pendek mampu membangun *suspense* sehingga penonton mampu terbawa dalam suasana

¹ *Rhythmic Editing* atau bisa disebut *cutting rhythmic* adalah teknik *editing* yang mengandalkan intuisi dari seorang *editor*. Teknik ini membentuk ritme dari video/film yang berhubungan dengan waktu dan *pacing* (kecepatan).

ketegangan kompetisi. Penelitian Ani menggunakan satu aspek *editing* yakni *rhythmic editing* yang mampu menimbulkan *suspense* dengan obyek program televisi. Penelitian ini mempunyai kemiripan yakni fokus dalam satu jenis teknik *editing*, namun hal yang membuat berbeda yakni obyek penelitian. Jika penelitian Ani menggunakan obyek program televisi sedangkan penelitian ini memilih obyek film. Penelitian Ani fokus pada satu unsur dramatik *suspense*. Sedangkan, penelitian ini menghubungkan empat unsur dramatik (*suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik) terhadap penggunaan *crosscutting*.

Jurnal berjudul *Close-up pada Film Dokumenter Insight of Batik* karya mahasiswa S-1 Pranomo Widhiarmoko program studi Televisi dan Film ISI Surakarta, mendeskripsikan mengenai penggunaan *close-up* pada film dokumenter. Jurnal merupakan deskripsi karya yang menggunakan metode *close-up* pada film dokumenter tentang batik. Tujuan dari pemilihan *close-up* sebagai pilihan tipe *shot* yakni ingin menyampaikan mengenai detil dari batik. Rincian yang ingin ditampilkan pada film dokumenter ini berupa kegiatan dalam membatik serta motif-motif batik tersebut. *Close-up* pada teknik sinematografi merupakan cara untuk membuat penonton fokus pada obyek, selain itu juga membantu penonton yang masih memiliki keterbatasan fisik dan sosial dalam mengetahui sisi lain dari batik. *Close-up* mampu menambah dramatisasi sehingga mampu menyampaikan unsur-unsur intrinsik dibalik selembar kain batik. Pranomo khusus membahas mengenai teknik pengambilan gambar pada film *close-up* sedangkan pada penelitian ini membahas mengenai teknik *editing crosscutting* dalam adegan sebab-akibat. Dalam jurnal, dituliskan bahwa *close-up*

mampu membangun dramatisasi. Penelitian ini juga membahas mengenai dramatisasi cerita, namun dengan media yang berbeda. Pada film dokumenter tersebut menggunakan teknik pengambilan gambar *close-up* sebagai media penyampai dramatisasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan media teknik *editing* sebagai pembangun dramatisasi cerita.

Laporan skripsi dengan judul *Struktur Dramatik dan Estetik Film Animasi The Little Krishna* karya mahasiswa S-1 Cahya Surya Harsakya program studi Televisi dan Film ISI Surakarta, menganalisis mengenai struktur dramatik yang dibangun dalam film animasi *The Little Krishna* dengan menerapkan kajian analisis estetik pada film yang terdiri dari kesatuan, kerumitan, dan kesungguhan. Ketiga teori tersebut merupakan kajian yang berkenaan dengan deskripsi alur cerita. Struktur dramatik pada film tersebut digunakan untuk mengungkapkan kesinambungan alur cerita. Sedangkan, penelitian ini menggunakan unsur dramatik untuk menyampaikan fungsi dari teknik *crosscutting* pada film fiksi *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

Berdasarkan uraian *review* singkat dari beberapa penelitian yang memiliki kesamaan, ditemukan beberapa perbedaan yang membuktikan orisinalitas penelitian. Jika ditarik kesimpulan, penelitian ini lebih fokus membahas mengenai satu bagian dari teknik *continuity editing* yakni *crosscutting*. Penelitian ini juga menganalisis keberadaan keempat unsur dramatik (*suspense, surprise, curiosity, dan konflik*) dalam teknik *crosscutting*. Disisi lain, *crosscutting* juga digunakan sebagai media untuk mengungkapkan dramatisasi film.

F. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan bagian yang menjelaskan alur penelitian dan penjabaran mengenai definisi dari setiap variabel penelitian. Penelitian mengerucut pada penggunaan teknik *editing crosscutting* dalam adegan dengan hubungan sebab-akibat yang mampu menunjukkan unsur dramatik film. *Editing* pada film adalah proses mengorganisasi, melihat kembali, memilih, dan merakit gambar dan suara yang telah direkam (Thompson & Bowen, 2009:1). *Editing* merupakan proses pascaproduksi yang penting untuk diperhatikan, karena melalui *editing*, cerita yang telah dibuat dalam bentuk naskah dan adegan-adegan yang telah direkam oleh kamera menjadi kumpulan *shot* akan melalui proses akhir.

Ketika menulis, memilih kata dan kemudian menyatukannya dalam satu bentuk gaya kalimat yang mampu menginformasi, menghibur, membangkitkan emosi pembaca. Sama halnya dengan *editing*, ketika mengedit film memiliki proses yang sama yakni memilih *shot-shot* dan menyatukan dalam *scene* untuk menginformasi, menghibur, atau membangun respon emosional dari penonton (Thompson & Bowen, 2009:1).

Editing sebagai proses istimewa dalam serangkaian pembuatan sebuah film yang digunakan sebagai penyusunan kembali cerita dan cara pembuat film memilih gaya penuturan cerita melalui proses *editing*. Sama dengan *editing*, alur pikir pada penelitian ini saling memiliki hubungan sehingga mampu menyampaikan hasil penelitian dengan baik dan benar, berikut adalah variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian mengenai *crosscutting* dalam adegan sebab akibat sebagai pembangun unsur dramatik pada film :

1. *Continuity Editing*

Fungsi *editing* pada film sebagai seni penggabungan video hingga menjadi bentuk kesatuan yang menyampaikan cerita. Aspek *editing* terbagi dalam empat wilayah dasar, yakni kontinuitas grafik, aspek ritmis, aspek spasial, aspek temporal (Himawan, 2008:126). Empat aspek tersebut dapat digunakan sebagai acuan *editor* dalam menyusun *shot* hingga menjadi adegan yang saling berhubungan. Sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan (Himawan, 2008:133). *Continuity editing* termasuk dalam dalam aspek temporal yang berhubungan dengan waktu (temporal). Dalam *continuity editing*, *shot* disusun secara berurutan sesuai dengan alur cerita. *Continuity editing* menggunakan alur maju dalam penceritaan. Meskipun pada urutan adegan terjadi *reverse* adegan sebelumnya, alur cerita masih dapat di katakan maju jika dua adegan terjadi dalam waktu yang bersamaan. Hal tersebut tergantung pada teknik menyusun *shot* dan adegan sehingga tidak terjadi kerancuan dalam menonton.

2. *Crosscutting* dalam Adegan Sebab-Akibat

Crosscutting lazimnya digunakan untuk adegan yang berlangsung secara simultan (Himawan, 2008:140). Adegan dengan waktu yang terjadi secara bersamaan disusun dalam serangkaian *shot* yang saling berhubungan satu sama lain. *Crosscutting* juga bisa disebut sebagai paralel *editing*.

Paralel *editing* atau dikenal dengan *crosscutting* merupakan *editing* yang menggabungkan dua alur yang saling terkait satu sama lain. Dengan kata lain, bahwa ketika satu plot muncul, maka urutannya akan berganti dengan plot lain yang terjadi secara bersamaan. Penggabungan dua *shot* dengan kesamaan adegan tersebut saling berkesinambungan (Thompson & Bowen, 2009:162).

Penyusunan *shot* yang acak memiliki alasan tersendiri. *Crosscutting* boleh digunakan untuk hal-hal berikut ini (Mascelli, 1965, terjemahan H. Misbach, 2010:296) :

- Untuk mempertinggi *intens* dengan menggambarkan secara simultan sebuah *action* yang sedang berlangsung secara bolak balik.
- Untuk mempertinggi *suspense* dengan menahan terus penonton dalam keadaan cemas ketika kejadian bergerak ke arah klimaks.
- Untuk membuat perbandingan antar orang, obyek atau kejadian.
- Untuk menggambarkan kontras antara orang, negeri, kebudayaan, hasil produksi, metode atau kejadian.

Penggunaan teknik *crosscutting* yang sesuai dengan fungsi pada penjelasan sebelumnya dapat membantu dalam mengidentifikasi adegan atau *shot* dengan teknik *editing* tersebut. *Crosscutting* pada film dapat diterapkan dalam adegan yang memiliki hubungan sebab-akibat.

Sebuah plot² atau jalur cerita yang dipersatukan memusatkan diri pada suatu urutan laku yang berkesinambungan, dimana satu kejadian membawa kita ke kejadian lain secara wajar dan logis. Biasanya antara kejadian-kejadian tersebut terdapat suatu hubungan sebab-akibat yang kuat (Boggs, 1992:25).

² Plot adalah jalan atau alur cerita pada novel, sandiwara, atau film.

Penyampaian cerita dalam sebuah film mempunyai gaya masing-masing. Penuturan cerita tersebut disampaikan melalui penyusunan tiap *shot*. Cara penyusunan *shot* itu menggunakan teknik *editing* yang sesuai dengan keinginan pembuat film. *Crosscutting* sebagai penghubung sebab-akibat dibentuk dari beberapa aspek yakni struktur film, *continuity*, dan unsur dramatik. Ketiga aspek tersebut merupakan pendukung dari penggunaan dari *crosscutting* sehingga mampu menuturkan alur cerita dengan baik meski penataan setiap *shot* terlihat tidak beraturan, berikut adalah penjelasannya :

2.1 Struktur film

Film terbentuk berdasarkan bagian-bagian pembangun atau struktur yang mampu membuat sebuah film itu tercipta. Tanpa adanya struktur tersebut film tidak mampu terwujud. Aspek pertama yang menjadi landasan adanya *crosscutting* yakni struktur film itu sendiri. pemahaman mengenai struktur film akan mempermudah dalam membagi *shot-shot* yang akan diberikan nuansa *crosscutting* pada setiap penyampaian adegan. Himawan Pratista (2008) dalam bukunya *Memahami Film* menjelaskan bahwa struktur film terdiri dari *shot*, adegan, dan sekuen :

a. Shot

Shot selama proses produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dimatikan (*off*). Sementara *shot* setelah film telah jadi

(pascaproduksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam (Himawan, 2008:29). Dalam penelitian ini, analisis *shot* pada film berfungsi untuk membantu menunjukkan *crosscutting* pada setiap *shot* dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat dari setiap *shot*. Hal tersebut karena *shot* merupakan struktur film paling kecil yang merangkai adegan-adegan pada film. Analisis tipe *shot* pada setiap adegan film juga penting dalam membentuk adegan dengan hubungan kausalitas tersebut. Maka, penelitian mendeskripsikan secara terperinci hubungan adegan dengan kausalitas mengenai teknik *editing crosscutting*. Berikut adalah macam tipe *shot* berdasarkan ukuran obyek terhadap *frame* menurut Roy Thompson (2009) dalam bukunya *The Grammar of Edit* :

1) *Extreme close-up (XCU or ECU)*

Tipe *shot* yang menunjukkan detail dari obyek seperti mata, hidung, mulut, telinga, atau tangan. *Shot* ini untuk bisa sebagai cara untuk menunjukkan gabungan dari obyek atau untuk merujuk pada obyek lain.

2) *Big close-up (BCU)*

Tipe *shot* dengan menunjukkan bagian dari wajah manusia yakni Mata, hidung, mulut terlihat dalam satu ukuran *frame*. Hampir semua ruang *frame* terisi dengan bagian tersebut.

3) *Close-up (CU)*

Tipe *shot* yang disebut dengan *head shot*, sebab *frame* sepenuhnya diisi dengan seluruh bagian wajah. Namun terkadang, pada *frame* bagian atas sedikit memotong rambut dari obyek. Bagian bawah *frame* sampai dagu atau leher dengan sedikit menunjukkan bagian bahu.

4) *Medium close-up (MCU)*

Tipe *shot* bisa disebut *two-button*. *Shot* dengan *frame* yang memotong dari bagian atas kepala sampai bagian dada atau sampai siku. Cara pemotongan tersebut tergantung dari kebutuhan.

5) *Medium shot (MS)*

Shot yang juga disebut dengan *waist* karena *frame* memotong gambar figur manusia sampai bagian pinggang atau jika tangan berada disamping pinggang, maka dipotong sampai pergelangan tangan.

6) *Medium long shot (MLS)*

Tipe *shot* yang sudah menunjukkan bagian dari lingkungan sekitar dari obyek. *Frame* menunjukkan bagian figur manusia sampai lutut.

7) *Long shot (LS)/Wide shot (WS)*

Shot yang menunjukkan seluruh bagian dari tubuh manusia. Bagian atas *frame* dimulai dari kepala, bagian bawah yakni bagian kaki. Tipe *shot* ini terkadang juga disebut sebagai *wide shot* karena menampilkan gambar yang lebar namun tetap fokus pada obyek manusia.

8) *Very long shot (VLS)*

Tipe *shot* yang termasuk dalam bagian dari tipe *long shot*, namun lebih lebar. Pada VLS lebih menunjukkan tempat suatu obyek berada, maka disini lebih dominan gambar lingkungan daripada obyek manusia.

9) *Extreme long shot (XLS or ELS)*

Shot dengan ukuran *frame* yang sangat lebar, biasanya digunakan pada *establish shot* yang menunjukkan pemandangan dari lingkungan sekitar obyek. *Shot* ini dapat pula digunakan untuk menunjukkan perbedaan atau pergantian waktu.

10) *Two shot* (2S)

Tipe *shot* yang menunjukkan dua obyek dengan wajah menghadap kamera. *Shot* ini dapat pula digunakan saat posisi duduk, berdiri, atau berjalan. Biasanya menggunakan ukuran *medium close-up* atau *close-up*.

11) *Over the shoulder* (OTS)

Tipe *shot* yang menampilkan dua obyek, namun satu obyek menghadap kedepan sedangkan yang lain ditunjukkan bagian belakang dengan hanya memperlihatkan bagian belakang kepala dan punggung. *Shot* tersebut seperti membentuk huruf L. Tipe *shot* ini biasanya menggunakan ukuran *medium close-up*.

b. Adegan (*Scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan (Himawan, 2008:29). Adegan pada film ini, merupakan bagian yang sangat jelas dalam pemisahan peristiwa di suatu tempat tertentu. Setiap adegan pada film saling berhubungan membentuk satu cerita. Satu peristiwa terjadi karena peristiwa lain telah lebih dahulu terjadi. Analisis penerapan teknik *crosscutting* fokus pada

adegan-adegan dengan hubungan sebab dan akibat, maksudnya teknik tersebut salah satunya dapat menunjukkan bagaimana sebab peristiwa itu terjadi, kemudian ditunjukkan bagaimana akibat dari kejadian tersebut.

c. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Satu segmen terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang (Himawan, 2008:30). Penggunaan sekuen pada analisis ini berfungsi membantu dalam membuat kelompok-kelompok sekuen yang mengandung rangkaian *scene* dengan teknik *crosscutting*. Pada analisis ini sekuen akan dibagi menjadi 8 bagian yang nantinya akan menjadi penutur mengenai letak penggunaan *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat yang berhubungan dengan unsur dramatik pada film.

2.2 Continuity

Joseph V. Mascelli (1965) menyatakan bahwa film bersuara yang dibuat secara profesional harus menyajikan citra visual secara berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambah suara, penggambaran peristiwa yang difilmkan secara berkaitan yang masuk

akal, itu adalah aspek kesinambungan. *Continuity* sebagai benang merah agar alur cerita pada film dapat dipahami dengan baik. Film merupakan media lain yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu melalui sudut pandang tertentu. Maka jika film tidak disampaikan secara berkesinambungan, akan sulit bagi penonton untuk memahami apa yang akan disampaikan oleh film tersebut.

Editor tidak bertanggungjawab dalam hal kualitas dari *footage*³ yang telah diberikan, namun *editor* bertanggungjawab dalam menyusun material tersebut dalam penyusunan gambar baik dan masuk akal (Thompson & Bowen, 2009:66). *Editor* sebagai penyusun gambar sehingga dapat menghasilkan penyajian visual dan susunan alur yang baik. penggunaan *continuity* sendiri mempunyai beberapa gaya. Macam-macam gaya tersebut membantu dalam klasifikasi *continuity* dari beberapa *shot* atau untuk membantu *editor* dalam memanipulasi *shot* sehingga mampu membentuk aksi-aksi yang memiliki hubungan yang tidak terputus satu sama lain. Menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009) dalam *Grammar of Edit* variasi pada proses *continuity editing* sendiri yakni :

a. *Continuity of Content*

Kontinu dalam konten berhubungan dengan bagaimana kesinambungan dari setiap gerakan pada aktor yang terjadi dalam tempat dan waktu yang sama.

³ *Footage* adalah materi mentah hasil rekaman langsung dari kamera film atau kamera video yang melalui proses penyuntingan terlebih dahulu untuk membuat gambar bergerak (*motion picture*), video klip, acara televisi, atau film.

b. Continuity of Movement

Screen direction merupakan gerakan dari aktor atau obyek yang bergerak dari kanan ke kiri. Gerakan obyek tersebut dapat menjadi pilihan transisi dari satu *shot* ke *shot* berikutnya.

c. Continuity of Position

Film selayaknya mempunyai aturan mengenai lokasi dan ruang. Aktor sebagai subjek atau obyek secara fisik menempati ruang yang nyata. Penting bagi *editor* untuk merangkai *shot* tersebut dimana penempatan subjek atau obyek terjadi secara berkesinambungan.

d. Continuity of Sound

Kontinu pada suara dalam prespektifnya merupakan hal yang penting. Suara dalam *shot* harus disampaikan secara nyata sehingga tidak menimbulkan kebingungan.

2.3 Unsur Dramatik

Bagian terakhir yang menjadi bagian penggunaan *crosscutting* yakni unsur dramatik. Seperti yang telah dijelaskan bahwa *crosscutting* digunakan untuk menyampaikan adegan yang terjadi secara bersamaan melalui penataan *shot* yang sesuai. Penyusunan secara silang tersebut menggunakan unsur dramatik dalam pemilihan *shot-shot* terkait yang akan memberikan kesan dramatis. Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur

yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonya. Berikut keempat unsur dramatik menurut Elisabeth Lutters (2006) dalam bukunya yang berjudul *Kunci Sukses Menulis Skenario* :

a. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menumbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya terjadi jika tokoh utama tidak mampu mencapai tujuanya.

b. Suspense

Suspense adalah ketegangan, dalam hal ini berarti menantikan sesuatu yang akan terjadi, biasanya *suspense* menimpa tokoh protagonis. Pada film *action*, unsur ini sangat dominan jika dibandingkan dengan film drama. Unsur *suspense* penting untuk *ending* guna mengikat penonton agar bertahan sampai cerita selesai.

c. Curiosity

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap suatu adegan yang diciptakan. Hal ini bisa ditimbulkan dengan menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Atau, bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah.

d. *Surprise*

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan. Cerita yang tidak mudah ditebak merupakan salah satu cara untuk mewujudkan *surprise* kepada penonton.

Berdasarkan analisis melalui struktur film, *continuity* dan unsur dramatik, maka permasalahan penelitian dapat terpecahkan dengan benar. Analisis dilakukan sesuai dengan urutan skema yang telah dibuat. Alur pikir yang sistematis dapat memudahkan dalam membuat simpulan yang relevan dengan data dan hasil penelitian.



Gambar 1. Bagan alur pikir penelitian

Penelitian ini memilih obyek penelitian yakni film dengan *genre* drama-*action* dengan judul *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* yang menceritakan

mengenai kejadian bencana alam yang terjadi di Ibu Kota Jakarta. Pada film ini unsur pertama kali dilihat adalah teknik *editing*. Pada film tersebut menerapkan *continuity editing*. Dari teknik tersebut terdapat salah satu elemen yang diterapkan dalam film, yakni *crosscutting*. Proses analisis *crosscutting* dilakukan dengan dua cara, yakni melihat struktur film dan jenis *continuity*. Struktur film terdiri dari sekuen, adegan (*scene*), dan *shot*. Ketiga elemen tersebut mampu membangun film menjadi satu kesatuan yang membantu mendeskripsikan hasil analisis. Hal yang paling penting dalam analisis *crosscutting* yakni *shot*, bermula dari *shot* dapat ditemukan bagaimana *crosscutting* muncul.

Continuity dalam film ini menggunakan gaya *continuity of content*, gaya ini menggunakan aksi dari tokoh untuk menyampaikan adegan yang terjadi bersamaan. *Continuity of content* untuk menunjukkan bahwa film ini terjadi secara kontinu dan tidak terjadi pemutusan adegan meskipun menggunakan teknik *crosscutting*. Kedua elemen tersebut, yakni struktur film dan *continuity* saling mempengaruhi dalam hal analisis teknik *crosscutting*. Selanjutnya dari hasil analisis tersebut ditemukan hubungan sebab-akibat dalam adegan-adegan yang disusun dengan teknik *editing crosscutting*. Pembuktian adanya *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat ditunjukkan melalui pergantian *shot* dalam setiap *scene* yang berbeda. Setelah menguraikan mengenai apa itu *crosscutting* sebagai penghubung sebab-akibat, struktur pada film, dan *continuity* maka tercapai hubungan dengan unsur dramatik baik itu menunjukkan unsur dramatik berupa *suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian yang menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam, yang menggambarkan situasi sebenarnya guna mendukung penyajian data disebut dengan kualitatif deskriptif (H.B. Sutopo, 2006:40). Kajian pada penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif digunakan untuk menguraikan masalah dalam penelitian.

Pemilihan pendekatan secara kualitatif deskriptif sesuai dengan kajian mengenai *crosscutting* dan unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Hal tersebut karena metode pendekatan ini mampu menghasilkan pemahaman yang lebih dalam mengenai permasalahan terkait. Uraian jawaban dari penelitian tidak hanya mengandalkan sajian berupa angka atau frekuensi. Pada pendekatan ini hasil kajian akan lebih melibatkan kepada penjelasan secara ilmiah mengenai jawaban penelitian.

Penggunaan metode kualitatif deskriptif pada kajian ini membantu dalam pencapaian tujuan dari penelitian. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan kemudahan dalam mengurai data. Selain itu, pendekatan ini bermanfaat dalam menghasilkan penelitian kualitatif yang lebih mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan dari sisi keabsahan data hasil penelitian.

2. Obyek Penelitian

Pada penelitian kualitatif ini, obyek yang dipilih yakni berupa film dengan mengkaji mengenai teknik *editing crosscutting* dalam adegan sebab-akibat yang mampu memunculkan unsur dramatik. Maka obyek dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Judul film : Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan
- b. Produksi : Rumah Produksi Suryanation, Oreima Films, dan Kaninga Picture
- c. Tahun : 2016
- d. Sutradara : Rako Prijanto
- e. Penulis Skenario : Anggoro Saronto
- f. Genre : Drama-Action
- g. Durasi : 122 menit 47 detik



Gambar 2. Poster film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*
(Sumber :

www.indonesianfilmcenter.com/images/cover/coverIdFC_11072016_07645.jpg)

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data utama atau data primer pada penelitian ini menggunakan DVD asli dari film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Penelitian menggunakan DVD asli untuk menghindari cacat pada obyek sehingga mampu mempengaruhi penelitian. DVD asli sebagai data primer membantu dalam proses observasi tak berperan secara berulang yakni dengan menonton film yang dilakukan kurang lebih sebanyak lima kali. Berdasarkan data primer tersebut, memberikan data secara langsung sehingga terbentuk penelitian yang berdasarkan fakta.



Gambar 3. Nomor barcode DVD film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini menggunakan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan sutradara film, Rako Prijanto. Wawancara dilakukan sebanyak dua kali. Hasil dari wawancara digunakan untuk membantu dalam proses verifikasi data. Selain wawancara, data sekunder studi pustaka berupa buku yang berisi teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut menjadi salah satu data

yang membantu dalam proses pengumpulan data dalam penelitian. Data sekunder lain yang digunakan yakni informasi film yang diperoleh dari internet. Informasi tersebut diantaranya sinopsis, *review*, prestasi, dan biodata sutradara film. Fungsi lain dari data sekunder digunakan sebagai data penguat untuk membantu dalam mendeskripsikan pemecahan masalah dari penelitian yang sudah dilakukan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini berguna dalam proses pembedahan permasalahan sehingga mampu memberikan jawaban dan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, menerapkan *purposive sampling* sebagai acuan untuk memecahkan rumusan masalah. Dalam penelitian kualitatif, teknik cuplikan cenderung bersifat *purposive* karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data di dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal (H.B. Sutopo, 2006:45-46). Pemilihan teknik ini dapat membantu dalam mengarahkan kepada data yang dibutuhkan.

Penerapan teknik *purposive* dilakukan melalui pembagian per-sekuen. Setelah pembagian sekuen, diuraikan setiap *scene* yang terkandung dalam setiap sekuen, kemudian dilakukan pemilihan *scene*. Pemilihan *scene* tentunya berdasarkan pada *scene* yang mengandung teknik *crosscutting*. Agar mengetahui bahwa *scene* tersebut mengandung *crosscutting*, proses analisis diawali dengan analisis *shot* dalam setiap

perpindahan adegan. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yang memudahkan dalam proses memperoleh data yang diinginkan, berikut adalah metode yang digunakan :

a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar (H.B Sutopo, 2006:75) . Pada penelitian ini lebih jelas bahwa menerapkan observasi untuk mendapatkan sumber data melalui rekaman gambar atau Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Menurut H.B. Sutopo (2006) observasi dapat dilakukan oleh pengumpul data dengan mengambil peran atau tak berperan. Pada penelitian ini memilih observasi tidak berperan dalam melakukan pencarian data guna memperoleh pemecahan masalah. Penjelasan mengenai observasi tak berperan sendiri yaitu peneliti sama sekali kehadirannya dalam observasi tidak diketahui oleh subjek yang diamati (H.B Sutopo, 2006:75).

Posisi peneliti dalam hal ini tidak mempengaruhi atau mengubah obyek penelitian yaitu film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*, sebab observasi dilakukan setelah film tersebut telah selesai dalam proses produksi dan distribusi. Penelitian ini melakukan observasi tak berperan pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* dengan cara menonton secara berulang obyek kajian, lebih khusus dalam observasi ini peneliti memfokuskan pada pergantian *shot* yang khusus

menggunakan teknik *crosscutting*, kemudian dihubungkan dengan unsur dramatik pada film. Observasi tak berperan yang dilakukan secara berulang, yakni dengan menonton Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* dapat membantu pemecahan masalah penelitian.

b. Studi Pustaka

Penelitian menggunakan studi kepustakaan yang diperoleh dari internet yang berkaitan dengan film terutama untuk bagian penjelasan sinopsis, *review* film, prestasi film, dan biodata dari sutradara film. Studi pustaka sebagai membantu dalam penguat analisis mengenai permasalahan teknik *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat dan hubungan dengan unsur dramatik pada film.

c. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh (Sugiyono, 2012:73). Wawancara sebagai sumber data sekunder yang menjelaskan mengenai teknik *crosscutting* pada film. Wawancara dilakukan dengan sutradara film yakni Rako Prijanto dengan menggunakan media sosial *twitter* dan e-mail. Wawancara pertama kali dilakukan dengan *twitter* dengan menggunakan pertanyaan yang sederhana. Pada wawancara

tahap kedua dilakukan dengan media *e-mail* dengan susunan pertanyaan yang lebih lengkap.

Pertimbangan memilih sutradara sebagai narasumber karena sutradara memiliki kewajiban untuk menentukan konsep penceritaan dari film melalui *editing*. Sutradara juga mempunyai peran besar dalam tiga tahap pembuatan film yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pascaproduksi sutradara berperan dalam menentukan konsep *editing* sehingga mampu membentuk cerita film yang sesuai. Metode yang digunakan dalam wawancara yakni dengan menyusun pertanyaan secara terstruktur dengan subjek utama *crosscutting* dalam setiap *scene*. Wawancara dilakukan agar memperoleh informasi untuk menguatkan analisis mengenai *crosscutting*.

5. Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis (Sugiyono, 2012:91). Penggunaan analisis data kualitatif pada film dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil observasi, studi pustaka, dan wawancara. Analisis data dilakukan saat pengumpulan data telah selesai dilaksanakan. Penelitian mengacu pada analisis data model Miles and Huberman yakni aktivitas dalam analisis data tersebut

diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

a. Reduksi Data

Bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga narasi sajian data dan simpulan-simpulan dari unit-unit permasalahan yang telah dikaji dalam penelitian dapat dilakukan (H.B. Sutopo, 2006:114). Mereduksi data dalam penelitian ini berarti memilih data-data yang berhubungan dengan pemilihan *scene* dan *shot* dengan teknik *crosscutting* sekaligus mempunyai salah satu dari unsur dramatik.

Kriteria data yang dipilih untuk mendeskripsikan hasil penelitian yaitu adegan yang mengandung transisi *shot* bolak-balik dengan hubungan sebab-akibat yang jelas. Memilah data dilakukan dengan membaca hasil temuan mengenai perpindahan *shot* dengan teknik *crosscutting* yang ada dalam setiap *scene*. Hasil pembacaan tersebut kemudian direduksi dengan menonton kembali potongan-potongan adegan dengan *crosscutting*. Kemudian, setiap perpindahan *shot* tersebut dihubungkan dengan empat unsur dramatik. Hasilnya, seluruh *scene* atau adegan yang menggunakan teknik *crosscutting* memiliki unsur dramatik yang berbeda-beda. Keseluruhan unsur dramatik tersebut yaitu *suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik.

Pembacaan kembali mengenai teknik *crosscutting* menghasilkan data, yakni beberapa *shot* menggunakan perpindahan *crosscutting* keseluruhan mengandung keempat unsur dramatik (*suspense, surprise, curiosity*, konflik). Maka, semua data digunakan untuk memecahkan permasalahan penelitian. Pentingnya reduksi data pada penelitian ini mempermudah dalam menguraikan data hasil penelitian yang telah terkumpul sehingga mampu mencapai tujuan dari penelitian.

b. Sajian Data

Suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (H.B. Sutopo, 2006:114). Pada sajian data menampilkan data-data yang telah mengalami proses reduksi. Selanjutnya sajian data tersebut mampu menguraikan sebuah pola hubungan antara *crosscutting* dan unsur dramatik. Data tersebut disajikan dengan cara menampilkan potongan gambar *shot* yang menunjukkan perpindahan *shot* yang menggunakan *crosscutting* dengan menampilkan *timecode*⁴ untuk memudahkan dalam menunjukkan letak dari *crosscutting*. Dalam sajian gambar tersebut juga menyajikan deskripsi mengenai adegan dan sebab-akibat penggunaan *crosscutting* pada adegan tertentu, serta hubungan

⁴ *Timecode* adalah durasi dari video dari awal hingga akhir *frames* diukur dari setiap unit alamat yang ada pada video

crosscutting dengan unsur dramatik yaitu *suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik yang muncul dalam penggunaan teknik *editing* tersebut.

c. Simpulan dan Verifikasi

Simpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2012:99). Verifikasi merupakan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat, mungkin sebagai akibat pikiran kedua yang melintas pada peneliti pada waktu menulis sajian data dengan melihat kembali catatan lapangan (H.B. Sutopo, 2006:116). Verifikasi data membantu dalam hal penarikan kesimpulan yang valid dengan hasil yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan. Verifikasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada sutradara dari film. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh, yakni memastikan letak dari *crosscutting* serta hubungan dari penggunaan *crosscutting* dengan unsur dramatik dalam adegan. Hasil dari wawancara kemudian dihubungkan dengan landasan teori. Hal tersebut untuk menghindari kesalahan dalam penyajian data.

Penarikan simpulan dari penelitian ini menghasilkan temuan yang memberikan penjelasan secara deskriptif mengenai penelitian yang semula masih belum jelas. Penarikan kesimpulan dilakukan

setelah selesai menyajikan data dan mendeskripsikan teknik *crosscutting* yang mengandung unsur dramatik berupa *suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik. Simpulan diperoleh dengan membuat pernyataan akhir dari hasil penelitian, dengan menghitung jumlah dominan dari *crosscutting* dalam film melalui jumlah *scene* dan apa salah satu unsur dramatik yang dominan dalam film. Selain itu, dari simpulan ini menghasilkan pernyataan peran dari struktur film yakni sekuen, *scene*, dan *shot* dalam membangun teknik *crosscutting*.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi terdiri dari empat bab dengan beberapa subbab yang merupakan uraian dari hasil penelitian serta memudahkan dalam menyampaikan alur penelitian. Adapun bab-bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis. Kemudian tinjauan pustaka, bagian ini menguraikan mengenai *review* atau hasil penelitian yang telah ada berupa laporan skripsi dan jurnal guna untuk mengetahui orisinalitas penelitian. Selanjutnya kerangka pikir sebagai penjelas alur penelitian serta teori yang terkait dengan penelitian. Metode penelitian berisi jenis penelitian, obyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB II : DESKRIPSI FILM *BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN*

Bab kedua menjelaskan mengenai deskripsi film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* dengan mendeskripsikan gambaran umum dari film. Gambaran umum diperjelas dengan sinopsis film, alur cerita, dan kru film.

BAB III : *CROSSCUTTING* DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM *BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN*

Bab ketiga mendeskripsikan hasil penelitian tentang teknik *editing* pada film. pada bab ini sebagai pembuktian bahwa film menggunakan teknik *editing crosscutting* dalam adegan sebab-akibat. Pembuktian akan dijelaskan berdasarkan struktur film yang terdiri dari *shot*, *scene*, dan sekuen. Selain itu, pada bab ini akan menjelaskan mengenai unsur dramatik yang dibentuk dari teknik *editing crosscutting* dalam adegan sebab-akibat yang mampu menimbulkan dramatisasi pada penceritaan film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

BAB IV : PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan pada bab ini merangkum seluruh hasil penelitian. Saran pada penelitian ini ditujukan pada pihak yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan penelitian.

BAB II

DESKRIPSI FILM *BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN*

Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* merupakan film dengan ide cerita yang unik dan berbeda dari film lain di tanah air. Film ini juga telah menggunakan teknologi CGI (*Computer-Generated Image*)⁵ dalam mendukung cerita. Film mengambil tema bencana alam berupa bencana banjir. Film dengan ide cerita bencana alam membawa keragaman dari dunia perfilman tanah air, mengingat tidak banyak sineas yang membuat film mengenai bencana alam yang disajikan secara baik. Rako Prijanto ingin menyampaikan pengalaman tentang bencana banjir yang selalu terjadi setiap lima tahun sekali di Jakarta (Pembicaraan pribadi, 10 Agustus 2017).

Alasan memilih profesi tersebut sebagai karakter yang paling utama yakni sutradara ingin menunjukkan perjuangan para tim Basarnas yang mengemban tugas sebagai penyelamat dan harus mengesampingkan keluarganya (Pembicaraan pribadi, 10 Agustus 2017). Film menggunakan *setting* lokasi Jakarta, yakni Ibukota Indonesia, dengan mengambil lokasi produksi di kawasan Bogor, Bandung, Purwakarta, dan Jakarta (Dory, <https://filmbor.com/bangkit/sinopsis/>, 2016). Pemilihan *setting* lokasi yang berada di Ibukota adalah cara yang tepat, mengingat bahwa seorang sineas sebaiknya membuat cerita yang dekat dengan penonton sehingga mampu menciptakan ketertarikan dalam menonton film.

⁴ CGI (*Computer General Image*) adalah penerapan bidang komputer grafis, atau lebih khusus, grafis 3D komputer untuk efek khusus dalam film, program televisi, *commercials*, *simulators*, dan media cetak.

A. Sinopsis Film

Addri berhasil menyelamatkan seluruh penumpang bus yang hampir terperosok ke dasar jurang akibat guyuran hujan. Istri Addri, bernama Indri sangat memahami pekerjaan suaminya sebagai anggota tim Badan SAR (*Search and Rescue*)⁶ Nasional atau biasa disingkat Basarnas. Di tempat terpisah, Arifin yang berprofesi sebagai analis BMKG (Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika)⁷, berusaha memenuhi permintaan kekasihnya, Denanda yang berperan sebagai seorang dokter. Bencana banjir besar menghampiri Jakarta. Arifin melihat kondisi cuaca sudah melewati batas normal dan terus berdebat dengan Hadi, atasannya di BMKG, mengenai apa yang harus dilakukan. Saat sedang melakukan beberapa antisipasi penanggulangan bencana, Arifin kembali dipertemukan dengan Addri. Cuaca terus memburuk, hujan badai tak berhenti turun, dan banjir siap menenggelamkan Jakarta. Addri dan Arifin yang mencari cara untuk menanggulangnya. Mereka berdua kemudian dipertemukan dengan Prof. Dr. Irwan Pongki, ahli sejarah berusia lanjut yang menguasai pengetahuan terowongan bawah tanah buatan Belanda. Profesor Pongky sebagai kunci bagi pemecahan masalah bencana banjir. Seluruh pihak yang berjuang untuk dapat meminimalisir korban didukung oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta (<http://www.indonesianfilmcenter.com/pages/filminfo/movie.php?uid=60719ba23e15&title=bangkit!>, 2016).

⁶ TIM Badan SAR adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang pencarian dan pertolongan.

⁷ BMKG adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen Indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang meteorologi, klimatologi, dan geofisika.

B. Prestasi Film

Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* rilis pada tahun 2016 diproduksi oleh Rumah Produksi Oreima Films, bekerja sama dengan Kaninga Picture dan Suryanation. Film ini memilih Rako Prijanto sebagai Sutradara. Rako mengawali karir dengan menjadi asisten sutradara Rudy Soedjarwo dan Riri Riza. Pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* Rako membuat film ini berbeda dengan film-film sebelumnya yang pernah diciptakan. Rako mengemas film ini dengan teknologi efek visual yang cukup baik dengan aksi tokoh utama yang heroik dan drama yang cukup menyentuh. Film ini sempat meraih beberapa nominasi di beberapa festival film, berikut adalah daftar beberapa nominasinya :

Tabel 1. Daftar Prestasi Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*
(Sumber

:<http://www.indonesianfilmcenter.com/pages/filminfo/movie.php?uid=60719ba23e15&title=bangkit!>)

Festival	Kota, Negara	Tahun	Penghargaan	Penerima	Hasil
Festival Film Bandung	Bandung, Indonesia	2016	<i>Editing</i> Terpuji	Lilik Subagyo	Nominasi
Festival Film Bandung	Bandung, Indonesia	2016	<i>Editing</i> terpuji	Wawan I. Wibowo	Nominasi
Festival Film Indonesia	Jakarta, Indonesia	2016	Efek Khusus Terbaik	Raiyan Laksamana	Nominasi
Festival Film Indonesia	Jakarta, Indonesia	2016	Lagu Tema Terbaik (Piala Citra)	Nidji	Nominasi

Festival Film Indonesia	Jakarta, Indonesia	2016	Pemeran Anak-anak Terbaik(Piala Citra)	Andryan Bima	Nominasi
Indonesian Movie Actor Awards (IMAA)	Jakarta, Indonesia	2017	Pemeran Anak-anak Terbaik	Andryan Bima	Menang

C. *Crosscutting* dalam Film

Bab kedua menjelaskan mengenai gambaran umum dari letak *crosscutting* dalam setiap adegan yang memiliki hubungan sebab-akibat. Penjabaran mengenai teknik *editing* tersebut dijelaskan melalui struktur film yakni sekuen, adegan (*scene*), dan *shot*. Deskripsi *crosscutting* pada adegan sebab-akibat dengan menggunakan struktur film membagi cerita melalui pola struktur naratif. Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan, pertengahan, serta penutupan (Himmawan Pratista, 2008:44). Pembagian tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam memahami letak *crosscutting* pada adegan sebab-akibat berdasarkan urutan cerita.

Film dengan *genre* drama aksi yang menampilkan rangkaian kejadian mengenai bencana banjir Jakarta, film ini dalam proses penyusunan gambar menggunakan teknik *continuity editing*, hal tersebut terlihat dari rangkaian adegan yang saling berkesinambungan dan menunjukkan kejadian yang terjadi secara urut. Dalam teknik *continuity editing* menggunakan *crosscutting* pada adegan tertentu yang mempunyai hubungan sebab-akibat. Sebagai pembuktian, berikut

adalah sekuen yang memiliki serangkaian *scene* dengan kumpulan *shot* yang menggunakan teknik *crosscutting*:

1. *Crosscutting* Tahap Permulaan

Tahap permulaan dalam sebuah penceritaan pada film ini mengutamakan pada pengenalan tokoh utama dan tokoh pendukung serta permulaan dimulainya bencana. Pada tahap ini pengenalan konflik cukup jelas, tiap kehidupan tokoh dan hubungannya dengan bencana alam dipadukan dengan baik. Adegan utama adalah permulaan datangnya banjir. Hal tersebut akhirnya menimbulkan konflik muncul dari karakter utama sehingga cerita dapat bergerak sesuai dengan alur dan saling berhubungan. Perwujudan tiap konflik yang telah dibangun dipermudah melalui teknik *editing*, dalam hal ini menggunakan *crosscutting*. Berikut adalah daftar sekuen dan adegan pada setiap tahap naratif dan keterangan adegan yang menggunakan teknik *crosscutting* :

a. Sekuen 1 - Cuaca ekstrem sedang melanda Jakarta

Crosscutting pada sekuen 1 muncul pada pertengahan sekuen dengan diawali oleh tokoh baru yakni Arifin dan Denanda. *Crosscutting* dalam sekuen ini bermaksud untuk menyampaikan permulaan konflik yang berlangsung antara empat tokoh utama yakni Addri, Arifin, Indri dan Denanda. *Crosscutting* dalam sekuen 1 terbagi dalam tiga *crosscutting*.

Tabel 2. *Crosscutting* pada Sekuen 1

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene</i> pembukaan	Jurang	Addri dan tim Basarnas melakukan penyelamatan kepada penumpang yang Bus yang terjatuh.	
<i>Scene</i> 1	Sungai Ciliwung	Est. sungai Ciliwung meluap.	
<i>Scene</i> 2	Rumah Addri	- Addri menonton berita bencana alam. - Indri menyiapkan kebutuhan sekolah. - Eka dan Dwi bertengkar.	
<i>Scene</i> 3	Pintu air Katulampa	Warga panik dan menuntut solusi dari pemerintah.	
<i>Scene</i> 4	Jalan raya	Arifin berkendara dengan tergesa-gesa.	
<i>Scene</i> 5	<i>Basement mall</i>	Arifin parkir motor kemudian menerima telfon dari Denanda.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 6	Ruang <i>make-up</i>	Denanda menelpon Arifin	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 7	Toko perhiasan	Arifin membeli cincin pernikahan.	
<i>Scene</i> 8	Jembatan	Air sungai meluap hingga merusak jembatan.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 9	<i>Basement mall</i>	- Arifin menuju tempat parkir. - Arifin terkena air bah.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 10	Depan <i>basement</i>	Air bah memasuki <i>basement</i> .	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 11	Pinggir jalan	Motor Addri mogok,	

		Eka dan Dwi naik Bajaj untuk berangkat ke sekolah.	
<i>Scene 12</i>	Halaman <i>mall</i>	Tim Basarnas bersiap melakukan penyelamatan	
<i>Scene 13</i>	Museum Fatahillah	- Guru menjelaskan soal sejarah museum. - Eka bertanya soal rumor terowongan rahasia di Museum Fatahillah.	
<i>Scene 14</i>	<i>Basemet mall</i>	Arifin tenggelam	
<i>Scene 15a</i>	Gereja	Air bah memasuki gereja, para tamu undangan satu persatu keluar dari gereja.	
<i>Scene 15b</i>	Gereja – ruang <i>make-up</i>	Ayah Denanda marah kepada Denanda karena Arifin tidak hadir dalam pemberkatan.	
<i>Scene 16a</i>	<i>Basement mall</i>	Tim Basarnas mencari korban dengan perahu karet	
<i>Scene 16b</i>	<i>Basement mall</i>	Arifin berenang mencari udara	
<i>Scene 17</i>	Halaman <i>mall</i>	Tim Basarnas mengangkut korban meninggal	
<i>Scene 18a</i>	Rumah sakit – lorong	Teman Denanda menanyakan alasan Denanda masuk kerja	
<i>Scene 18b</i>	Rumah sakit – kamar	Denanda menghampiri Profesor Pongki	
<i>Scene 18c</i>	Rumah sakit – tangga	Denanda bertemu	

		dengan Profesor Pongki	
<i>Scene 19</i>	<i>Basement mall</i>	Arifin selamat kemudian mencoba mencari jalan keluar namun ia mendengar suara seseorang meminta tolong.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 20</i>	Halaman <i>mall</i>	Addri mencoba menghubungi Indri, namun baterai hp-nya habis.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 21a</i>	Teater pertunjukan – tangga masuk	Di luar, Indri berusaha menelpon Addri. Eka dan Dwi ikut menunggu di belakang.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 21b</i>	Teater pertunjukan – panggung	<ul style="list-style-type: none"> - Eka memainkan piano - Eka kecewa melihat kursi Ayah kosong 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 22</i>	<i>Basement mall</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin menolong seorang laki-laki yang terjebak di dalam mobil. - Arifin mencari sesuatu di dalam air agar bisa membuka pintu mobil, namun kakinya terlilit dengan kabel. - Arifin berusaha melepaskan lilitan kabel dan meminta tolong kepada tim Basarnas tetapi tidak bisa. - Arifin kehabisan nafas. - Arifin diselamatkan 	<i>Crosscutting</i>

		<p>oleh Addri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Addri melihat laki-laki yang terjebak di dalam mobil, lalu berusaha menyelamatkan. - Addri melihat gelembung lalu menyelam ke dalam air - Arifin dibawa ke perahu karet dan menerima pertolongan pertama. 	
<i>Scene 23a</i>	Halaman <i>mall</i> – mobil PMI	Arifin mendapatkan perawatan dari PMI	
<i>Scene 23b</i>	<i>Halaman mall</i>	Addri dimintai keterangan oleh wartawan.	
<i>Scene 24</i>	Halaman Rumah Sakit	Arifin bertengkar dengan Denanda	

b. Sekuen 2– Banjir mulai melanda Jakarta

Crosscutting pada sekuen 2 menunjukkan akibat dari bencana banjir. Sekuen 2 mempunyai dua *crosscutting* untuk menunjukkan unsur dramatik yang terkandung dalam cerita. Teknik *editing* tersebut dalam sekuen ini terjadi pertama kali saat adegan banjir datang di Ibu Kota. *Crosscutting* yang kedua digunakan untuk memunculkan konflik baru dalam cerita. Berikut adalah rangkaian adegan dari sekuen 2 yang dijelaskan melalui tabel.

Tabel 3. *Crosscutting* pada sekuen 2

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 25a</i>	Rumah Addri – ruang televisi	<ul style="list-style-type: none"> - Eka dan Dwi berebut tab - Addri meminta maaf kepada Eka atas ketidakhadirannya di Resital piano - Addri menonton berita bajir <i>basement</i> 	
<i>Scene 25b</i>	Rumah Addri – ruang tamu	<ul style="list-style-type: none"> - Indri menasehati Eka yang masih marah kepada Addri - Hujan mulai turun 	
<i>Scene 25c</i>	Rumah Addri – teras	- Indri melihat banjir mulai menggenang di jalan depan rumah	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 26a</i>	Rumah Denanda – ruang dapur	- Arifin tertidur diluar sedangkan hujan mulai turun lebih deras.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 26b</i>	Rumah Denanda - teras	Denanda membangunkan Arifin untuk membantu mengangkut barang karena rumahnya sudah mulai banjir.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 27</i>	Kota Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Est. rumah-rumah penduduk tergenang banjir -Est. Banjir sudah menggenangi sebagian kota 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 28</i>	Rumah Addri – ruang televisi	- Banjir merendam rumah Addri.	<i>Crosscutting</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan keluarga membawa barang-barang penting ke lantai dua - Addri sedang membawa binatang peliharaan Dwi, kemudian terkena air bah yang tiba-tiba datang 	
<i>Scene 29</i>	Jalan	Est. Banjir Bandang datang	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 30</i>	Atap rumah Addri	Addri dan keluarga menyelamatkan diri, terlihat banjir telah menggenangi seluruh kompleks perumahan.	
<i>Scene 31</i>	Genangan banjir	Addri menolong seorang anak yang terseret arus	
<i>Scene 32</i>	Atap rumah warga	Addri memberikan jaketnya kepada anak	
<i>Scene 33</i>	Atap rumah Addri	<ul style="list-style-type: none"> - Eka melarang Dwi dekat-dekat dengan air - Atap rumah mulai retak - Hujan mulai reda - Eka terjatuh bersama dengan runtuhan atap - Indri <i>shock</i> dan ikut terjatuh. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 34</i>	Kabel tiang listrik	<ul style="list-style-type: none"> - Addri menuju atap rumahnya - Addri panik 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 35</i>	Genangan banjir	<ul style="list-style-type: none"> - Eka terbawa arus banjir. - Addri membawa Indri untuk 	

		berpegangan dengan tiang. - Addri mencari Eka.	
<i>Scene 36</i>	Jalan – mobil	Denanda dan Arifin menuju posko bencana	
<i>Scene 37</i>	Genangan banjir – perahu karet	Addri dan tim Basarnas mencari keberadaan Eka	
<i>Scene 38a</i>	Posko banjir – tenda pengungsi	Indri memberikan minum kepada Dwi kemudian Indri melihat Addri menggendong Eka	
<i>Scene 38b</i>	Posko banjir – mobil	Arifin menunjukkan kepada Denanda orang yang telah menyelamatkannya di <i>Basement</i>	
<i>Scene 38c</i>	Posko banjir – tenda kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> - Addri meletakkan jenazah Eka di kasur. - Indri memeluk Eka sambil menangis. - Dwi berdiri sambil menangis. - Denanda dan Arifin dari luar ikut berkabung. 	
<i>Scene39</i>	Posko banjir – depan tenda	Arifin merenung sambil melihat Denanda mengobati para korban banjir, kemudian pergi	

2. *Crosscutting* Tahap Pertengahan

Tahap kedua, yakni tahap pertengahan, pada film ini sudah mencapai puncaknya. Pada tahap ini diawali dengan pengenalan konflik, yakni setelah banjir bandang melanda, tim BMKG mengelak akan terjadi banjir yang lebih besar. Arifin sebagai tokoh yang meyakinkan pihak BMKG akhirnya membuat pengumuman kepada wartawan, yang membuat Gubernur mengetahui bahwa Jakarta dalam masa krisis bencana banjir. Dalam tahap ini konflik dimunculkan melalui berbagai cara, mulai dari kepercayaan Dwi dan Indri yang hilang kepada Addri sebagai kepala keluarga, gempa yang merusak hampir bangunan-bangunan besar dan jembatan layang yang dilewati oleh Denanda, serta hilangnya Dwi di terowongan. Pada tahap ini juga ditemukan solusi agar banjir Jakarta dapat mereda, yakni dengan meletakkan peledak di dalam terowongan yang berada di bawah Gudang Stasiun Manggarai. Keberadaan *crosscutting* masih tetap intens, hal tersebut untuk memicu tingkat ketegangan yang terjadi mengingat film ini mengusung tema bencana alam. Penggunaan *crosscutting* membantu dalam memberikan *suspense* tersendiri. Berikut adalah pembagian sekuen dan adegan yang terdapat *crosscutting* :

a. Sekuen 3 – Perbedaan pendapat Arifin dan BMKG

Crosscutting sekuen 3 kemunculan tokoh Arifin lebih banyak disini. Sebab, dalam sekuen ini ingin menceritakan usaha dari Arifin sebagai pegawai BMKG untuk memberitahu kepada kepala BMKG akibat besar dari banjir di Ibu Kota. *Crosscutting* pertama kali dimulai dari Arifin

yang tidak bisa menghubungi Denanda. Kemudian, yang kedua pada adegan di dalam pesawat saat Arifin menghubungi kepala BMKG. *Crosscutting* yang ketiga terjadi saat Arifin menjadi korban pesawat jatuh. Kemudian *crosscutting* yang terakhir dalam sekuen ini menunjukkan kekesalan Arifin mengakibatkan keputusan besar dalam penanganan bencana banjir.

Tabel 4. *Crosscutting* pada sekuen 3

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 40</i>	Kantor BMKG	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin menyampaikan keadaan terkini cuaca ekstrim di Kota Jakarta. - Kepala BMKG mengelak adanya cuaca ekstrim di Jakarta. - Arifin ditugaskan untuk melakukan penyemaian dengan BPPT (Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi). 	
<i>Scene 41</i>	Laut	Nelayan mendapatkan banyak ikan	
<i>Scene 42</i>	Markas BPPT	Anggota BPPT bersiap untuk mengadakan penyemaian	
<i>Scene 43a</i>	Posko banjir – tenda kesehatan	Denanda sibuk merawat korban	<i>Crosscutting</i>

		hingga tidak memperhatikan ada panggilan masuk dari Arifin.	
<i>Scene 43b</i>	Posko banjir - lapangan	Denanda berusaha meleraikan seorang pengungsi yang berebut sembako	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 44</i>	Lapangan lepas landas pesawat	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin mencoba menghubungi Denanda namun tidak diangkat. - Est. pesawat <i>take off</i> 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 45</i>	Posko banjir – tenda pengungsi	Indri terbangun dari tidur, lalu sadar bahwa Dwi tidak berada disampingnya	
<i>Scene46</i>	Posko banjir – lapangan	<ul style="list-style-type: none"> - Indri mencari Dwi ternyata Dwi sedang bertengkar dengan anak yang telah diselamatkan oleh Addri saat di atap rumah. - Indri mengalami delusi kemudian pingsan. 	
<i>Scene47</i>	Langit	Est pesawat dan awan	
<i>Scene 48a</i>	Pesawat – tempat duduk penumpang	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin panik karena cuaca buruk - Arifin menghubungi kepada BMKG 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 48b</i>	Pesawat – ruang kendali pesawat	Arifin melihat keadaan awan yang menunjukkan cuaca buruk akan terjadi	

<i>Scene 49</i>	Kantor BMKG	Kepala BMKG menerima telpon dari Arifin dan mengelak bahwa akan terjadi cuaca buruk diatas pesawat.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 50</i>	Pesawat	Arifin dan anggota BPPT terlihat panik karena pesawat hilang kendali	
<i>Scene 51</i>	Langit	Pesawat jatuh di hutan	
<i>Scene 52</i>	Langit – helikopter	<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan tim Basarnasmencari bangkai pesawat yang jatuh dengan helikopter - Addri mencari bangkai pesawat dengan melihat dari atas - Addri melihat cahaya merah di suatu tempat. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 53</i>	Hutan	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin terbangun dan melihat keadaan sekitar. - Arifin sedang berbaring kemudian mendengar suara pesawat. - Arifin melontarkan tembakan cahaya ke langit. - Arifin melihat helikopter datang. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 54</i>	Posko banjir – tenda pengungsi	Denanda memberikan obat tidur kepada Indri, namun Indri menolak karena tidak	<i>Crosscutting</i>

		ingin lengah pengawasan terhadap Dwi	
<i>Scene 55</i>	Posko banjir – lapangan	Tim Basarnas tiba dengan helikopter, kemudian menurunkan Arifin.	
<i>Scene56</i>	Posko banjir – tenda kesehatan	- Arifin mendapatkan perawatan dari Suster, kemudian Denanda masuk menggantikan perawat tersebut. - Arifin menceritakan kronologi ia bisa jatuh dari pesawat.	
<i>Scene57</i>	Posko banjir – tenda pengungsi	Addri dan Indri terlibat percakapan mengenai menjaga anak, hal tersebut memicu emosi Indri mengenai kematian Eka. Addri dan Indri pun bertengkar.	
<i>Scene58</i>	Markas BPPT – lapangan lepas landas pesawat	Est. Helikopter tim Basarnas mendarat.	
<i>Scene59</i>	Markas BPPT	- Arifin mengabarkan cuaca buruk yang terjadi saat ia melakukan perjalanan penyemaian - Est. Satelit dan ruang angkasa	
<i>Scene 60</i>	Kantor BMKG	Arifin menyampaikan bahwa cuaca buruk akan melanda Jakarta, namun kepala BMKG tidak	

		setuju dengan pendapatnya.	
<i>Scene 61</i>	Kantor BMKG - ruang tunggu pers	Arifin menyampaikan informasi terkini secara langsung mengenai cuaca ekstrim yang sedang melanda Jakarta kepada wartawan.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 62a</i>	Kantor Gubernur – lorong	Seorang perempuan berjalan menuju suatu ruangan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 62b</i>	Kantor Gubernur – ruang kerja Gubernur	<ul style="list-style-type: none"> - Seorang perempuan masuk dan ingin meminta tanda tangan. - Gubernur sedang menonton siaran langsung Arifin. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 63</i>	Kantor BMKG – lorong	<ul style="list-style-type: none"> - Kepala BMKG memarahi tindakan gegabah Arifin yang telah mengabarkan kepada media. - Kepala BMKG mengabarkan bahwa Arifin dipanggil oleh Gubernur. 	

b. Sekuen 4– Penemuan solusi mengatasi banjir

Crosscutting sekuen 4 dimulai dari perbincangan Arifin dan Addri mengenai keputusan pemerintah tentang bencana banjir Jakarta. Selanjutnya teknik ini digunakan pada adegan yang menunjukkan reaksi

dari masyarakat tentang keputusan dari pemerintah soal bencana banjir. *Crosscutting* pada sekuen 4 digunakan sebagai cara untuk menunjukkan keterkaitan pemerintah dalam permasalahan banjir Jakarta. Penggunaan *crosscutting* dapat lebih menyampaikan ketegangan yang ingin disampaikan dalam film.

Tabel 5. *Crosscutting* pada sekuen 4

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 64a</i>	Kantor Gubernur – ruang kerja Gubernur	Arifin menjelaskan dampak buruk bencana banjir terhadap kota Jakarta kepada Gubernur	
<i>Scene 64b</i>	Kantor Gubernur – lorong	- Wartawan meminta tanggapan Gubernur soal Banjir. - Arifin menelpon Addri mengabarkan hasil pertemuannya dengan Gubernur	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 64c</i>	Kantor Gubernur – teras	Mobil Gubernur meninggalkan Gedung	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene65</i>	Lokasi banjir	Addri menerima kabar dari Arifin	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene66</i>	Posko banjir – tenda pengungsi	Addri berkemas untuk berangkat menjalankan misi meledakkan terowongan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene67</i>	Pintu air Katulampa	Est. Air sungai meluap	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene68</i>	Posko banjir – tenda	- Pengungsi Anak-	<i>Crosscutting</i>

	pengungsi	<p>anak menonton kartun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seorang kakek mengganti salurannya degan berita konferensi Gubernur bahwa Jakarta harus dikosongkan. - Pengungsi terburu-buru mengemasi barang. 	
<i>Scene69</i>	Posko banjir - lapangan	Dwi marah dengan Addri	
<i>Scene 70</i>	Posko banjir – lapangan	<ul style="list-style-type: none"> - Hujan mulai turun, para pengungsi berebut tempat di truk pengangkut. - Denanda mengajak Indri dan Dwi ikut bersamanya. - Addri pamit untuk bekerja, Dwi kemudian memeluk Addri. 	
<i>Scene71</i>	Posko banjir – lapangan	<ul style="list-style-type: none"> - Hujan mulai mereda. - Arifin datang menanyakan Denanda. - Addri sedang melihat tab yang berisi informasi soal terowongan di Museum Fatahillah. - Addri berangkat untuk mencari Profesor Pongki. 	

c. Sekuen 5– Gempa Mulai Melanda Jakarta

Sekuen 5 menunjukkan akibat baru dari banjir, yaitu gempa Jakarta. *Crosscutting* dalam sekuen ini ingin menyampaikan ketegangan yang terjadi dengan cara menampilkan beberapa tempat yang terkena gempa. Pembuktian bahwa gempa terjadi di seluruh kota dengan menyusun *shot* secara bolak-balik. Kemudian *shot-shot* tersebut disilangkan dengan adegan dari empat tokoh utama yang berusaha menghindari reruntuhan gempa.

Tabel 6. *Crosscutting* pada sekuen 5

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 72</i>	Jalan raya – mobil Denanda	<ul style="list-style-type: none"> - Denanda sedang berusaha keluar dari kemacetan, sedangkan Indri menelpon Addri - Denanda mendengar soal Profesor Pongki dan mengajak Indri mencarinya di Rumah Sakit. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 73</i>	Jalan raya – mobil Addri	<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan Arifin mencari informasi tambahan mengenai terowongan bawah tanah karena tidak berhasil bertemu dengan profesor Pongki - Addri menerima telpon dari Indri dan becertia soal 	<i>Crosscutting</i>

		Profesor Pongki - Addri dan Arifin menyusun strategi.	
<i>Scene 74</i>	Rumah Sakit – loby	Terlihat teman Denanda meninggal di tengah genangan banjir	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene75</i>	Masjid Istiqlal	Tim Istiqlal bersiap untuk meletakkan bom di terowongan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene76</i>	Jalan samping Rumah Sakit	- Denanda melihat Rumah sakit telah tenggelam. - Denanda melewati besi yang terhubung dengan jendela Rumah Sakit.	
<i>Scene 77a</i>	Rumah Sakit – kamar pasien	Denada berhasil masuk kedalam rumah sakit	
<i>Scene 77b</i>	Rumah Sakit – tangga	Denanda memanggil profesor Pongki, namun yang ia temukan adalah mayat dari temanya. Lalu ia mendengar suara profesor Pongki meminta tolong	
<i>Scene 77c</i>	Rumah Sakit – loby	Denanda mencari Profesor Pongki	
<i>Scene 77d</i>	Rumah Sakit – kamar pasien	Denanda bertemu dengan Profesor Pongki	
<i>Scene78</i>	Jalan dekat Rumah Sakit	Profesor Pongki dan Denanda keluar Rumah Sakit dengan melewati besi	
<i>Scene79</i>	Masjid Istiqlal	Para tentara masuk terowongan untuk meletakkan bom	

<i>Scene80</i>	Jalan raya – mobil Denanda	<ul style="list-style-type: none"> - Denanda terjebak macet. - Indri menelpon Addri mengkabarkan bahwa mereka telah bertemu profesor Pongki - Mereka menuju ke jembatan layang untuk bertemu dengan Addri dan Arifin. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 81</i>	Jalan raya – mobil Addri	Addri menerima telpon dari Indri, mereka kemudian berjanji akan bertemu di dekat jembatan layang.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene82</i>	Jalan raya – mobil Denanda	<ul style="list-style-type: none"> - Denanda sedang malaju menuju jembatan layang. - Profesor Pongki marah dan tidak ingin memberi tahu denah terowongan - Dwi menemukan foto dari almarhum cucu dari profesor Pongki - Est. jembatan layang. - Pofesor Pongki menjelaskan denah rute utama dari terowongan bawah tanah kepada Dwi. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene83</i>	Masjid Istiqlal	Tentara terkena reruntuhan di dalam terowongan	<i>Crosscutting</i>

<i>Scene84</i>	Kota	Bangunan mulai runtuh satu persatu terkena gempa	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene85</i>	Jembatan – mobil Denanda	Denanda berusaha menghindari reruntuhan bangunan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 86a</i>	Bawah jembatan – mobil Addri	Addri tejobak macet, kemudian melihat bangunan runtuh di depan Addri	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 86b</i>	Bawah jembatan	<ul style="list-style-type: none"> - Addri menukar mobil dengan motor seorang laki-laki. - Addri dan Arifin menuju ke Denanda dengan motor. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene87</i>	Jalan raya	<ul style="list-style-type: none"> - Denanda, Indri, Dwi, dan Profesor Pongki turun dari mobil dan berlari menjauhi gempa - Orang-orang berlarian menjauhi gempa. - Dwi terjebak kerumunan lalu Indri menyelamatkannya. - Profesor Pongki tertinggal. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene88</i>	Jalan raya – dekat jembatan layang	Arifin dan Addri turun dari motor dan berlari menjauhi gempa	
<i>Scene89</i>	Jalan raya	<ul style="list-style-type: none"> - Addri mencari Profesor Pongki - Arifin bertemu dengan Denanda. - Addri dan Profesor Pongki hampir 	

		terkena gempa namun ternyata mereka selamat	
<i>Scene90</i>	Pinggir jalan	Profesor Pongki menjelaskan kepada Arifin denah dari terowongan bawah tanah.	
<i>Scene 91</i>	Jalan raya	<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan Indri bertengkar karena Addri tidak menyelamatkan Dwi. - Indri mencari tumpangan mobil. - Profesor Pongki pingsan Indri keluar mobil untuk menolong. - Addri dan Arifin berangkat menuju gudang Stasiun Manggarai - Dwi melihat denah terowongan terjatuh - Dwi mengambil Denah lalu pergi dengan mobil lain. - Indri menghampiri mobil tumpangan dan mengetahui bahwa Dwi tidak ada disana. 	

d. Sekuen 6 –Misi peletakan bom di terowongan

Sekuen 6 telah masuk dalam penyelesaian konflik utama, dalam sekuen ini sudah ditemukan solusi mengatasi banjir Ibu Kota. *Crosscutting* dalam sekuen 6 dimulai dengan memberikan perbandingan adegan antara tokoh Addri dan Dwi. Selanjutnya *crosscutting* digunakan untuk memberikan pengertian kepada penonton bahwa dua adegan terjadi dalam waktu yang bersamaan. Hal tersebut ditandai dengan adegan menggunakan telepon sebagai penghubung dua tokoh.

Tabel 7. *Crosscutting* pada sekuen 6

Scene	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 92</i>	Sungai	Peningkatan volume air semakin bertambah	
<i>Scene93</i>	Kantor Gubernur	Gubernur dan tim Istiqlal mengadakan rapat tentang penanganan banjir	
<i>Scene94</i>	Gudang stasiun Manggarai	<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan Arifin bertemu dengan karyawan dan meminta izin untuk melakukan pengeboran. - Arifin baru menyadari bahwa denah terowongan hilang. - Arifin menemukan titik yang dapat di bor. - Addri menggali titik tersebut. 	<i>Crosscutting</i>

<i>Scene95</i>	Pintu terowongan	<ul style="list-style-type: none"> - Dwi masuk ke terowongan - Dwi membaca peta. - Dwi telah menemukan titik terowongan yang menuju ke laut. - Dwi merasa lapar kemudian memakan coklat. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene96</i>	Gudang stasiun Manggarai - terowongan	<ul style="list-style-type: none"> - Addri dan Arifin memasuki terowongan kemudian mencari titik menuju laut dengan ingatan Arifin tentang denah terowongan. - Arifin menemukan titik menuju laut. 	
<i>Scene97</i>	Kantor BMKG	Para karyawan BMKG sedang sibuk dan panik mencari cara untuk mengatasi banjir.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene98</i>	Gudang stasiun Manggarai	<ul style="list-style-type: none"> - Tim menyiapkan bom - Addri menghubungi tim Basarnas lain di jembatan dekat pintu air Katulampa untuk bersiap membuka pintu air Katulampa jika bom telah diledakkan. 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene99</i>	Pintu air Katulampa	Tim Basarnas menerima perintah dari Addri.	<i>Crosscutting</i>

<i>Scene</i> 100	Kota Jakarta	Est. Kota Jakarta tergenang banjir	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene</i> 101	Pintu air Katulampa	Indri datang untuk meminjam telpon agar bisa menghubungi Addri untuk memberitahu bahwa Dwi berada di terowongan.	
<i>Scene</i> 102	Gudang stasiun Manggarai	Addri menerima panggilan dari Indri.	

e. Sekuen 7 – Penyelamatan Dwi

Crosscutting pada sekuen 7 dalam serangkaian adegannya banyak tertuju pada Dwi sebagai anak Addri. Dwi terjebak di dalam terowongan saat bom telah meledak. Dalam sekuen 7 memiliki tiga *crosscutting*. Teknik *Crosscutting* digunakan untuk menunjukkan aksi penyelamatan Dwi, dimulai dengan penyelamatan oleh Addri kemudian berlanjut penyelamatan dilakukan oleh tim Basarnas.

Tabel 8. *Crosscutting* pada sekuen 7

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene</i> 103	Terowongan	Addri masuk ke dalam terowongan untuk mencari Dwi	
<i>Scene</i> 104	Pintu air Katulampa	<ul style="list-style-type: none"> - Tim bersiap membuka pintu air. - Indri memohon untuk tidak membuka Pintu Air Katulampa 	<i>Crosscutting</i>

		terlebih dahulu - Indri dan Denanda pergi	
<i>Scene 105</i>	Terowongan	- Arifin memohon kepada tim untuk mengulur waktu, namun ditolak oleh pihak tentara karena sebentar lagi air sungai akan semakin meluap - Arifin menghubungi Addri agar segera keluar	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 106</i>	Gudang stasiun Manggarai	Arifin masuk ke dalam terowongan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 107</i>	Terowongan	- Addri meminta waktu 5 menit, jika lebih dari itu ia meminta bom segera diledakkan. - Addri bergegas mencari Dwi.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 108</i>	Jalan semak-semak	Indri dan Denanda berlari menuju Gudang Stasiun Manggarai kemudian mereka mendengar suara ledakan.	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 109</i>	Terowongan	- Addri bertemu dengan Dwi kemudian mereka mendengar ledakan. - Addri dan Dwi hampir terkena arus air	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 110</i>	Museum Fatahillah	Est. halaman museum retak dan air menyembur dari dalam tanah	<i>Crosscutting</i>

<i>Scene 111</i>	Gudang stasiun Manggarai	Indri dan Denanda sampai. Mereka panik karena Addri dan Arifin tidak berada di sana	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 112</i>	Kota Jakarta	Est. Air dikota sudah mulai berkurang	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 113</i>	Pintu air Katulampa	Tim merasa senang karena telah berhasil mengatasi banjir, namun tim Basarnas mendapatkan kabar bahwa Addri masih terjebak di dalam terowongan	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 114</i>	Terowongan	<ul style="list-style-type: none"> - Addri berteriak memanggil Dwi - Addri dan Dwi terjebak di pintu jeruji - Addri menemukan jalan kecil agar Dwi bisa melewati pintu jeruji - Dwi melewati pintu jeruji dan menaiki tangga menuju ke lubang kecil yang berada di atas terowongan - Addri tenggelam - Dwi berteriak meminta tolong dengan menggunakan peluit 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 115</i>	Museum Fatahillah	- Tim Basarnas, Denanda dan Indri mencari keberadaan Dwi, Arifin dan	<i>Crosscutting</i>

		Addri - Denanda mendengar suara peluit, mereka kemudian menemukan Dwi - Denanda mengajak ke laut berharap bahwa Arifin dan Addri berada di sana	
--	--	---	--

3. *Crosscutting* Tahap Penutupan

Tahap ketiga, tahap terakhir dari penceritaan. Tahap ini menyelesaikan semua konflik yang terjadi pada tokoh utama, yakni kembalinya kepercayaan Indri dan Dwi kepada Addri sebagai kepala keluarga yang tidak hanya mengutamakan pekerjaan menjadi tim Basarnas namun juga mampu menjalankan tugasnya sebagai seorang Ayah untuk melindungi anggota keluarga yakni menyelamatkan Dwi. Selain itu, sekuen terakhir ini juga menyisipkan sedikit keromantisan pasangan Arifin dan Denanda. Pada tahap akhir kemunculan *crosscutting* sudah mulai berkurang, hal tersebut terjadi karena para karakter utama telah sampai pada puncak cerita dan semua terkumpul dalam satu lokasi yang sama. Mengingat bahwa *crosscutting* merupakan teknik *editing* yang menunjukkan kejadian ditempat yang berbeda dalam waktu yang sama. Berikut adalah adegan-adegan yang menunjukkan adanya *crosscutting* pada tahap akhir :

a. Sekuen 8– Keluar dari Terowongan

Sekuen 8 sebagai penutup dari film cukup menggunakan satu *crosscutting* dalam menunjukkan adegan yang mampu menimbulkan ketegangan. *Crosscutting* pada sekuen 8 ada pada adegan penyelamatan Addri. Tokoh Addri sebagai karakter utama yang ada dalam film ini menunjukkan sisi natural sebagai manusia biasa, dari awal ia digambarkan sebagai tokoh yang heroik⁸, namun terlepas dari itu karakter Addri sendiri pada akir film telah menunjukkan sisi natural dengan penyajian yang tidak berlebihan. *Crosscutting* dalam adegan ini masih diandalkan sebagai teknik yang mampu menyampaikan dramatisasi⁹ cerita tersebut.

Tabel 9. *Crosscutting* pada sekuen 8

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan	Keterangan
<i>Scene 116</i>	Terowongan	<ul style="list-style-type: none"> - Addri berusaha membuka pintu jeruji besi, namun ia kehabisan nafas. - Arifin datang untuk menolong. - Mereka akhirnya berhasil membuka pintu jeruji besi 	<i>Crosscutting</i>
<i>Scene 117</i>	Helikopter	Tim Basarnas bersama dengan Denanda, Indri dan Dwi menuju ke Dermaga untuk mencari Arifin dan Addri.	<i>Crosscutting</i>

⁸ Heroik : bersifat pahlawan

⁹ Dramatisasi : Penyesuaian cerita untuk pertunjukan sandiwara, pendraman; Hal membuat suatu peristiwa menjadi mengesankan atau mengharukan.

<p><i>Scene 118</i></p>	<p>Dermaga</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Helikopter sampai di dermaga - Arifin dan Addri berhasil keluar dari terowongan - Addri masih tidak sadarkan diri, Arifin menekan dada Addri agar ia dapat bernafas - Addri akhirnya terbangun - Tim Basarnas melakukan evakuasi kepada Addri dan Arifin - Addri berpelukan dengan Indri dan Dwi 	<p><i>Crosscutting</i></p>
<p><i>Scene 119</i></p>	<p>Dermaga</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arifin kembali melamar Denanda - Tim Basarnas memberitahu Addri bahwa ada tugas lain menunggu. - Addri dan tim Basarnas menaiki Helikopter 	

BAB III

CROSSCUTTING* DALAM ADEGAN SEBAB-AKIBAT SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM *BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN

Bab ketiga membahas lebih dalam mengenai *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat sebagai pembangun unsur dramatik. Film dengan total *scene* berjumlah 119, 63 *scene* diantaranya menggunakan teknik *crosscutting*. Sedangkan, 56 *scene* lainnya tidak menggunakan *crosscutting*. Keseluruhan film mengandung alur cerita yang saling memiliki hubungan sebab akibat yang pasti. Setiap *scene* yang telah disusun saling mempunyai keterkaitan, *crosscutting* sebagai teknik *editing* yang membantu dalam memberikan hasil film yang lebih menarik dan dramatis.

Penelitian ini dilakukan dengan membagi setiap sekuen dengan tiga tahap penceritaan. Pembagian tiga tahap untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian. Selain itu, pembagian tersebut dapat membantu menjelaskan alur cerita film. Pembagian tiga tahap juga untuk memudahkan mendeskripsikan secara rinci adegan dengan *crosscutting* dan tujuan dari penggunaan *crosscutting* pada adegan terkait. Pada bab ini bertujuan membuktikan bahwa *crosscutting* mampu menciptakan empat atau salah satu dari unsur dramatik (*Suspense*, *Surprise*, *Curiosity*, dan konflik). Dalam tiga babak penceritaan terdapat beberapa sekuen yang dibagi berdasarkan adegan yang memiliki tema cerita yang hampir sama dan saling berhubungan satu sama lain.

Tahap permulaan dalam film ini terdapat dua sekuen, tahap pertengahan terdapat lima sekuen, dan tahap penutupan terdapat satu sekuen. Durasi total film ini yakni 122 menit 47 detik. Analisis *crosscutting* pada film ini berdasarkan perpindahan *shot* atau *scene* dengan adegan yang saling berhubungan. Penelitian tentang *crosscutting* dijelaskan melalui hubungan dari tipe *shot* yang digunakan dalam *scene*, yang mana *shot* tersebut dapat menjadi salah satu tanda adanya teknik *crosscutting* pada penggabungan *scene*. Supaya memudahkan dalam deskripsi *crosscutting* dan unsur dramatik, maka *shot* ditampilkan melalui hasil tangkapan layar dari film dengan durasi yang sesuai. Berikut adalah hasil dari analisis *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat yang mampu membentuk unsur dramatik pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*.

A. *Crosscutting* Tahap Permulaan

Tahap permulaan terbagi dalam dua sekuen dengan total *scene* berjumlah 39. Ada 16 *scene* yang menggunakan teknik *crosscutting* untuk menyampaikan alur cerita. Pada tahap ini, menggunakan teknik *editing crosscutting* dalam adegan bencana banjir untuk menunjukkan awal mula bencana banjir melanda Jakarta. Sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, ditemukan beberapa *scene* yang menggunakan teknik *crosscutting* untuk menunjukkan adegan-adegan yang saling memiliki hubungan satu sama lain. Berikut adalah penjelasannya:

1. Sekuen 1

a. Scene 5 dan Scene 6

Scene 5 berlokasi di *basement mall*, *scene* ini dimulai dengan Arifin sedang berada di atas motor. Adegan bermula dengan *long shot*, yakni menunjukkan bahwa Arifin masuk ke dalam parkir *basement mall*. Kamera bergerak pelan ke samping kiri dengan mengikuti pergerakan objek, hingga objek mencapai ukuran *medium shot*. Adegan kemudian berlanjut dengan Arifin menerima telepon dari Denanda.



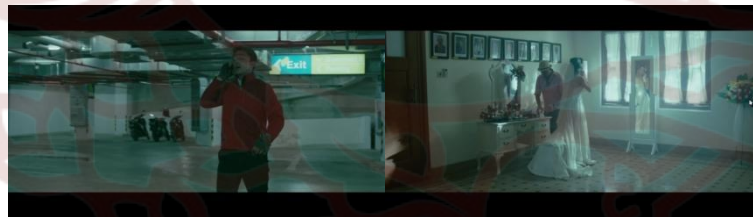
Gambar 4. Susunan *shot* pada adegan di *scene 5* oleh tokoh Arifin
TC 00:06:23 – 00:06:42

Arifin kemudian turun dari motor, lalu sambil berjalan ia berbicara dengan Denanda lewat telepon. *Shot* saat Arifin sedang berjalan menggunakan *long shot*. Adegan kemudian beralih pada *scene 6* yang berlokasi di ruang *make-up*. *Shot* pada *scene* ini menggunakan tipe *medium shot* dengan adegan Denanda yang telah memakai gaun pengantin terlihat kesal. Denanda pada adegan tersebut terlibat percakapan lewat telepon dengan Arifin, ia bermaksud untuk bertanya mengenai keberadaan Arifin. Dua adegan tersebut disatukan dengan penataan *shot* secara bolak-balik.



Gambar 5. Adegan Arifin dan Denanda pada *scene* 5 dan 6
TC 00:06:45 – 00:06:52

Tipe *shot* yang digunakan pada pergantian dua adegan mempunyai kesamaan, yakni menggunakan sekumpulan dari tipe *medium shot*. *Shot* pertama saat penggunaan *crosscutting* yakni *medium long shot* dengan objek Arifin, selanjutnya menggunakan medium *close-up* pada objek Denanda. *Shot* beralih kembali pada Arifin dengan tipe *medium long shot*. Lalu kembali lagi pada *long shot* dengan adegan Denanda berdiri menuju cermin. Hal ini bertujuan untuk menyamakan bahwa dua adegan ini terjadi dalam lokasi yang berbeda. Kesamaan tipe *shot* ini memberikan kenyamanan pada penonton untuk melihat dua adegan.



Gambar 6. Perpindahan dengan tipe *shot* MS dan FS
TC 00:06:52 – 00:06:55

Ada satu *shot* yang berbeda dalam penyilangan dua *scene* ini yakni penggunaan *long shot* pada adegan Denanda. Tipe *shot* tersebut untuk menguatkan posisi Denanda sebenarnya berada, yakni berada di ruang *make-up*. Adegan ini sekaligus menunjukkan tokoh Denanda sedang

memakai gaun pengantin, yang artinya ia akan melangsungkan pernikahan. *Shot* kemudian beralih menjadi *medium shot*, adegan tersebut terlihat Denanda tidak bisa mendengar suara Arifin. Kemudian adegan beralih kepada Arifin yang masih berada di *basement* mall, ia juga terlihat tidak bisa mendengar suara dari Denanda.



Gambar 7. Adegan Denanda dan Arifin pada babak akhir *crosscutting*
TC 00:07:01 – 00:07:15

Pada adegan tersebut, digunakan tipe *medium shot*. Penggunaan tipe *shot* yang hampir sama sebagai penanda bahwa dua adegan berbeda lokasi tersebut menggunakan *crosscutting*. Teknik *crosscutting* berhenti pada *shot* Arifin yang sudah berada di dalam toko perhiasan.





Gambar 8. Susunan *crosscutting* pada *scene* 5 dan 6
TC 00:06:23 – 00:07:12

Ilustrasi susunan *crosscutting* pada gambar 8 menggunakan bingkai garis hitam sebagai tanda *crosscutting* dimulai. Penyusunan tersebut diawali dari *scene* 3 pada *shot* Arifin sedang berjalan pada nomor 3, kemudian masuk *shot* Denanda pada nomor 4 sedang memegang telepon sambil berbicara kepada Arifin pada *scene* 6. Selanjutnya, *shot* disusun secara bolak-balik dengan menggunakan tipe *shot* yang hampir sama. Penggunaan teknik *crosscutting* menunjukkan bahwa alasan Arifin tidak berada di samping Denanda karena ia ingin melakukan sesuatu sebelum menuju lokasi pemberkatan. *Scene* 5 dan 6 menunjukkan karakter Arifin di awal film, adegan tersebut ingin menunjukkan komitmen Arifin dengan Denada dan intensitas waktu yang sempit untuk Arifin (Pembicaraan pribadi, 10 Agustus 2017). Penggabungan adegan tersebut ingin menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara kedua tokoh yaitu Denanda dan Arifin, adegan ini juga menjadi adegan yang sekaligus memperkenalkan tokoh Arifin dan Denanda dalam tahap awal penceritaan.

Teknik *crosscutting* pada adegan ini jika dihubungkan dengan unsur dramatik dapat menimbulkan *curiosity* atau penasaran. Hal tersebut dapat terlihat bahwa pada adegan sebelumnya tidak ada penjelasan mengenai

tokoh Arifin dan Denanda. Ketika kedua adegan pada *scene* 5 dan 6 digabungkan dalam satu susunan, jika dilihat terkesan tiba-tiba, hal tersebut menimbulkan rasa penasaran tersendiri terhadap penonton mengenai apa peran sebenarnya dari tokoh Arifin dan Denanda dalam film. Selain itu, pada dua adegan tersebut terdapat unsur *surprise* pada yang ditunjukkan pada *shot* terakhir, yakni adegan ketika Arifin membeli cincin pernikahan. Adegan tersebut termasuk dalam *surprise* (kejutan), sebab adegan ini memberikan sebuah jawaban tidak terduga bagaimana Arifin tidak bisa bersama dengan Denanda saat hari pemberkatan. Adanya adegan tersebut digunakan sebagai salah satu alasan penerapan teknik *crosscutting*.

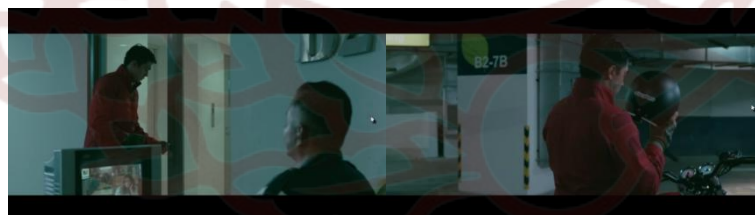
b. *Scene* 8, 9, dan 10

Scene 8 menunjukkan air sungai meluap akibat hujan deras yang turun sehingga merusak jembatan. Adegan pada *scene* ini menunjukkan mobil yang berada di jembatan sedang terjebak macet. Warga melihat air sungai mulai meluap, lalu mereka panik dan berlarian meninggalkan jembatan. Tak lama setelah itu, air sungai menghancurkan jembatan. *Shot* yang digunakan pada *scene* ini kebanyakan menggunakan *long shot* untuk menunjukkan keadaan di sekitar sungai dan jembatan.



Gambar 9. Adegan air sungai meluap pada *scene* 8
TC 00:07:35 – 00:08:02

Adegan kemudian beralih pada *scene* 9 yang berlokasi di *basement mall*, *scene* ini memperlihatkan Arifin telah keluar dari *Mall*. *Shot* pertama menggunakan *over shoulder shot*, yakni antara tokoh Arifin dan seorang satpam yang sedang menonton televisi. Pengambilan tipe *shot* ini untuk kepraktisan adegan yang ingin disampaikan, yakni menggunakan tipe *shot* tersebut sekaligus menunjukkan adegan Arifin keluar dari *Mall* menuju parkir *basement* serta menunjukkan terdapat tokoh lain sebagai pendukung bahwa di bangunan itu bukan hanya ada Arifin. Kemudian *shot* beralih pada Arifin seorang diri sedang berjalan menuju motor dengan kamera mengikuti sampai Arifin menaiki motor.



Gambar 10. Adegan Arifin keluar dari *mall* pada *scene* 9
TC 00:08:03 – 00:08:12

Adegan selanjutnya masih menggunakan *medium shot*, Arifin terlihat mendengar suara aneh dengan ditunjukkan dengan gerakan

menoleh ke belakang. *Shot* lalu beralih pada *scene* 10 dengan lokasi di pintu masuk *basement* yang telah penuh dengan air bah.



Gambar 11. Perpindahan dengan tipe *shot* MS dan MCU *scene* 9 dan 10
TC 00:08:13 – 00:08:18

Shot beralih kembali pada tokoh Arifin, ia terlihat tidak menghiraukan suara aneh tersebut. Kemudian, ia menaiki motor dan berjalan menuju keluar *basement*, *shot* yang digunakan dalam adegan ini yakni *very long shot*, hal tersebut untuk menunjukkan suasana mencekam di *basement*, didukung dengan adegan lampu pada tempat parkir tersebut satu per-satu padam.



Gambar 12. Adegan saat Arifin keluar dari parkir *Basement Mall* pada *scene* 9
TC 00:08:19 – 00:08:37, 2016

Arifin kemudian menghentikan motornya di dekat pintu keluar *basement*, kemudian ia turun dari motor. Arifin melihat air muncul dari luar, kemudian secara tiba-tiba ia terkena air bah.



Gambar 13. Adegan saat Arifin terkena Air bah pada *scene 9*
TC 00:08:38 – 00:08:57

Penggunaan teknik *crosscutting* pada adegan ini seakan tidak disusun bolak-balik. Namun jika diperhatikan sebenarnya *scene 8* dan *scene 10* merupakan rangkaian adegan yang berkelanjutan. *Scene 10* sebagai akibat yang dihasilkan dari adegan yang terjadi pada *scene 8*, air sungai meluap sehingga menimbulkan banjir. Hanya yang membedakan lokasi yang terjadi. Diantara dua adegan tersebut disisipkan adegan pada *scene 9*. Pada gambar 14 ditunjukkan bahwa *crosscutting* dimulai dengan garis hitam. *Shot* nomor 3 sebagai pembuka teknik tersebut, kemudian *shot* nomor 3 disilangkan dengan *shot* Arifin keluar dari *Mall* pada nomor 4.

Crosscutting berlanjut pada *shot* nomor 5 dan 6. Saat muncul *shot* pada *scene 10* (nomor 6) yang menunjukkan air *basement* sedang mengalir ke dalam pintu masuk, *shot* tersebut disilangkan dengan adegan Arifin yang menoleh (nomor 7) dengan menggunakan tipe *shot* yang sama (nomor 5) sebelum kemunculan *shot* pada *scene 10*. *Shot* nomor 5 dan 7 menggunakan *medium shot*, persamaan *shot* tersebut ingin menunjukkan kedua *shot* masih dalam satu adegan.

Scene 8 sebagai penjasar adanya *scene 10* pada tahap *crosscutting*. Dalam *scene 8* menunjukkan adegan yang menunjukkan sebab air bah

dapat masuk ke dalam *basement* yakni karena air sungai yang meluap. Adegan pada *scene* 8 dan 9 disusun berurutan untuk mencapai rasa terkejut (*surprise*) dari penonton. Setelah air sungai meluap, kemudian selanjutnya adalah adegan dari Arifin. *Scene* 9 dan 10 membangun *thriller* dalam suasana yang mencekam (Pembicaraan pribadi, 10 Agustus 2017). Suasana mencekam yang dimaksud yakni ingin menimbulkan perasaan berdebar saat menonton mengenai apa yang terjadi pada tokoh Arifin. Hal ini didukung dengan kemunculan *shot* pada *scene* 10 yang menunjukkan air bah masuk ke dalam area parkir *basement*. Suasana mencekam didukung dengan musik latar belakang yang semakin menambah suasana mencekam yang ingin ditunjukkan.





Gambar 14. Susunan *crosscutting* pada *scene* 8 sampai 10, TC 00:07:34 - 00:08:57

Suasana *surprise* ditunjukkan melalui adegan dari tokoh Arifin juga merasakan dampak dari bencana banjir. Penggabungan adegan tersebut kemudian menjelaskan bagaimana Arifin dapat terkena bencana banjir di dalam *basement mall* yakni akibat hujan dan air sungai meluap hingga menghancurkan jembatan, membuat Arifin yang berada di dekat lokasi kejadian menjadi korban.

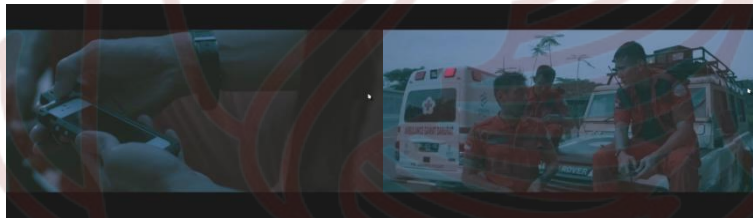
c. *Scene* 19, 20, 21a, 21b, 22

Scene yang digunakan untuk *editing crosscutting* pada tahap ini sebenarnya hanya ada tiga lokasi, namun untuk memudahkan dalam menjelaskan tiap perpotongan gambar, maka *scene* dipecah menjadi beberapa sub-*scene* sesuai dengan *setting* lokasi yang dialami tokoh. *Crosscutting* dalam tahap ini dimulai pada *scene* 19 yang berada di *basement mall*, tepatnya berada di dekat pintu keluar. Adegan yang ditunjukkan yakni Arifin berhasil menemukan ruang untuk bernafas, kemudian ia juga berhasil menemukan jalan keluar, namun tiba-tiba Arifin mendengar seseorang meminta tolong.



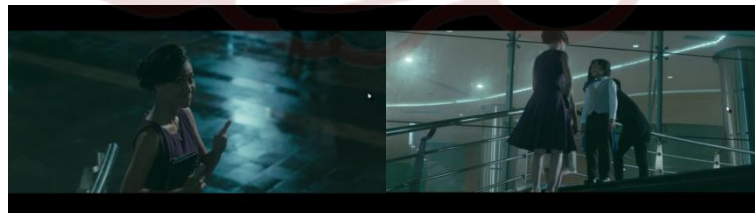
Gambar 15. Adegan Arifin berhasil menemukan tanda jalan keluar pada *scene* 19
TC 00:15:14 – 00:16:04

Scene 20 berlokasi di halaman *mall*, adegan dimulai dengan *shot* Addri memegang *handphone*-nya yang mati. Ia kemudian meminjam *handphone* temannya, namun dilarang karena mereka harus melakukan evakuasi kembali di dalam *basement mall*.



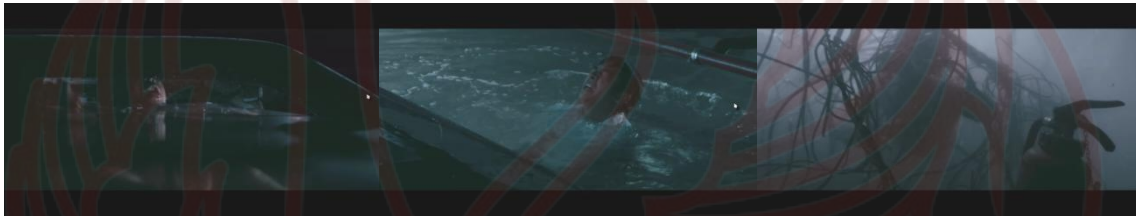
Gambar 16. Adegan *handphone* Addri mati pada *scene* 20
TC 00:16:07 – 00:16:24

Scene 21a menunjukkan Indri yang berada di tangga depan gedung pertunjukan sedang gelisah karena ia tidak dapat menghubungi Addri. Indri pun terpaksa berbohong kepada Eka dan Dwi bahwa Addri akan datang.



Gambar 17. Adegan Indri menelpon Addri pada *scene* 21a
TC 00:16:24 – 00:16:56

Adegan kemudian beralih pada *Scene 22* yang berlokasi di *basement mall* yakni Arifin menolong seorang yang terjebak di dalam mobil. Ia berusaha membuka pintu mobil namun tidak sanggup. Arifin berinisiatif mencari sesuatu yang berat untuk menghancurkan pintu mobil. Ia kemudian menyelam ke dalam air. Akhirnya, Arifin menemukan tabung gas diantara gulungan kabel, namun kakinya terlilit kabel sehingga ia terjebak di dalam air.



Gambar 18. Adegan Arifin mencoba menyelamatkan seorang pria pada *scene 22*
TC 00:16:54 – 00:17:50

Arifin melihat ke atas saat tim Basarnas sudah sampai di dekat mobil tersebut. Addri melihat seorang laki-laki yang terjebak di dalam mobil. Addri kemudian turun untuk menyelamatkan laki-laki tersebut, namun ternyata laki-laki itu telah tewas. Sedangkan, di dalam air Arifin berusaha meminta bantuan namun ia tidak berhasil, dan akhirnya kehabisan nafas.



Gambar 19. Adegan Arifin terlilit kabel dan Addri menemukan pria pada *scene 22*
TC 00:18:14 – 00:18:30

Adegan selanjutnya yakni Addri melihat gelembung di air, lalu ia menyelam dan menyelamatkan Arifin. Adegan pada *shot* ini saling bersilang dengan *shot* pada *scene* 22.



Gambar 20. Transisi *dissolve* dalam *crosscutting* pada *scene* 21b dan 22
TC 00:19:43 – 00:20:10

Crosscutting dalam tahap ini dimulai dari *shot* nomor 3 yang disilangkan dengan nomor 4 dengan tanda merah pada gambar. Perpotongan antara *shot* Addri yang berada di atas mobil dengan *shot* Indri yang berada di tangga menggunakan tipe *shot* yang sama, yakni *medium long shot*. Penggunaan tipe *shot* yang sama tersebut sebagai tanda bahwa dua *scene* ini menggunakan *crosscutting*. Pada *scene* 20 dan 21a untuk menunjukkan sebab Addri tidak bisa hadir di pertunjukan solo Eka dan untuk menunjukkan upaya penyelamatan Arifin yang dilakukan oleh Addri.





Gambar 21. *Crosscutting* pada scene 19 sampai 22
TC 00:15:20– 00:20:31

Crosscutting yang kedua dimulai pada *shot* nomor 10 dan 11 dengan tanda merah pada gambar. Saat Eka bermain piano dengan musik sendu pada nomor 10 disilangkan dengan *shot* nomor 11 dengan adegan Addri menyelamatkan Arifin. Pembuktian adanya penggunaan *crosscutting* dalam dua adegan tersebut didukung dengan transisi *dislove*. Pemilihan transisi tersebut sebagai penguat bahwa dua adegan terjadi dalam lokasi yang berbeda. Mengingat, bahwa *crosscutting* dapat

diterapkan pada adegan yang paralel. Selain itu, *dissolve* juga untuk menunjukkan sisi emosional dari kedua adegan sehingga terasa lebih dramatis.

Unsur *suspense* atau ketegangan berhasil diciptakan dalam rangkain adegan ini, saat Arifin terlihat seakan sudah tidak bernyawa lalu Addri membawa ke perahu karet, dan akhirnya Arifin selamat dengan pertolongan pertama oleh tim Basarnas. Penonton diajak untuk menikmati permainan musik Eka sembari ditunjukkan adegan penyelamatan Arifin. Akhir dari teknik *crosscutting* memberikan kejutan tersendiri, yakni Arifin ternyata selamat, adegan tersebut disandingkan dengan adegan tepuk tangan penonton yang menyaksikan permainan piano dari Eka.

2. Sekuen 2

a. *Scene* 25c, 26a, 26b, 27, 28, dan 29

Teknik *crosscutting* dalam sekuen ini berturut-turut digunakan pada 6 *scene* dengan adegan yang memiliki tujuan sama, yakni menunjukkan bahwa banjir Jakarta telah datang. *Scene* 25c merupakan sub-*scene* yang berlokasi di teras rumah Addri, pada lokasi sebelumnya, yakni di ruang tamu, Indri sedang berbicara dengan Eka, namun tiba-tiba ia mendengar suara ramai warga. Akhirnya pada *scene* 25c ditunjukkan dengan adegan dari Indri (istri dari Addri) yang sedang berada di teras melihat banjir telah sampai di jalan raya.



Gambar 22. Adegan Indri di teras sedang melihat kondisi lingkungan pada *scene* 25c
TC 00:25:17 – 00:25:30

Adegan pada *scene* 26a berlokasi di rumah Denanda dengan adegan ia ingin mengambil air, ia melihat Arifin tertidur di luar. Adegan kemudian disilangkan dengan *establish shot* kota Jakarta pada *scene* 27. Adegan pada *scene* ini menunjukkan keadaan kota Jakarta. Seluruh adegan dalam *scene* 27 menggunakan *very long shot*. Penggunaan tipe *shot* ini dipilih untuk menunjukkan keadaan sekitar dalam ukuran gambar yang lebih luas agar dapat mengetahui secara jelas bagaimana lingkungan kota saat banjir datang.



Gambar 23. Adegan Denanda melihat Arifin pada *scene* 26 dan ES kota pada *scene* 27
TC 00:25:50 – 25:58

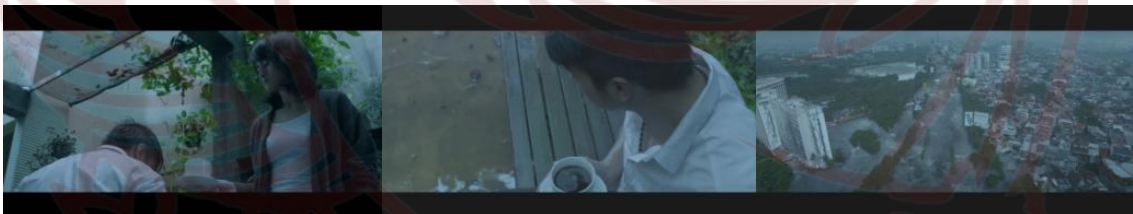
Adegan beralih pada *scene* 28 menunjukkan rumah Addri yang telah terendam banjir, Addri dan Indri mengamankan benda-benda di rumahnya, sedangkan Eka dan Dwi naik ke atas tangga. Adegan kemudian beralih ke *scene* 29 yang berlokasi di kota. Adegan tersebut menunjukkan warga yang berlarian untuk menghindari banjir bandang. Adegan beralih

kembali ke rumah Addri pada *scene* 28 dengan menunjukkan air bah yang tiba-tiba masuk kedalam rumah, dan hampir membuat Addri tenggelam.



Gambar 24. Addri terkena hempasan banjir dan VLS warga terkena hempasan banjir
TC 00:26:10 – 00:27:23

Scene 26b berlokasi di teras rumah Denanda, menunjukkan banjir telah sampai di rumahnya, sehingga ia membangunkan Arifin dan meminta untuk membantunya untuk mengemasi barang. *Scene* 27 merupakan *establish shot* wilayah kota Jakarta yang telah tergenang banjir.



Gambar 25. Adegan Denanda membangunkan Arifin pada *scene* 26b dan ES banjir kota pada *scene* 27
TC 00:27:51 – 00:28:06

Teknik *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 3 dan 4 dengan tanda merah pada gambar 26. Dua *shot* ini melibatkan empat tokoh utama. *Crosscutting* digunakan untuk menunjukkan kesamaan kejadian yang dialami oleh para tokoh utama. Pada *scene* 26 pun tidak disampaikan secara tuntas terlebih dahulu pada awal kemunculannya. *Crosscutting* pada bagian ini banyak menyisipkan *establish shot* yang berfungsi untuk

menunjukkan peristiwa banjir sedang terjadi di beberapa tempat di kota. *Shot* nomor 6 dan 7 dengan tanda merah dapat disebut sebagai *crosscutting*. Dua *shot* ini disandingkan untuk menyampaikan keadaan kota melalui *shot* nomor 7. Sedangkan *shot* nomor 6 sebagai tanda bahwa banjir telah sampai di rumah Denanda. *Shot* nomor 10 dan *shot* nomor 11 dengan tanda merah juga disusun secara bolak-balik untuk meningkatkan dramatik cerita. *Crosscutting* pada *scene 25c* sampai dengan *scene 29* sengaja disusun secara acak untuk menunjukkan kesinambungan beberapa adegan dalam kurun waktu yang bersamaan.

Crosscutting dalam tahap ini memang tidak digunakan dengan intens dalam pergantian *shot*-nya. Namun, tetap menggunakan gaya bolak-balik melalui rangkaian *scene* dengan adegan yang hampir sama. Tidak ada kesamaan tipe *shot* yang digunakan untuk menyamakan penggunaan teknik ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa rangkaian adegan memang terjadi dalam tempat yang benar-benar berbeda. Hujan dan banjir menjadi kunci yang menghubungkan beberapa adegan sehingga terbentuk penyusunan bolak-balik.





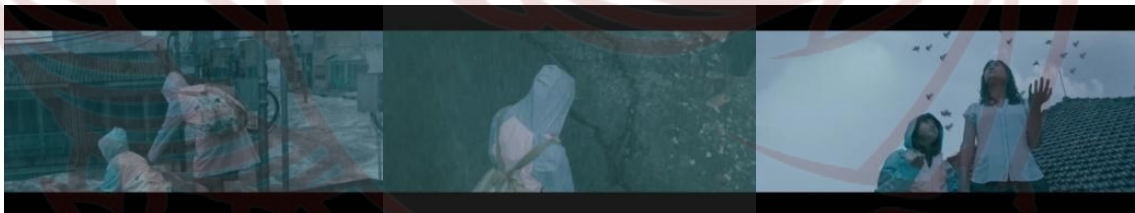
Gambar 26. Susunan *crosscutting* pada *scene* 25c sampai 29
TC 00:25:15 - 00:28:08

Crosscutting pada tahap ini memiliki unsur dramatik *suspense* dan *surprise*. *Suspense* diletakkan pada beberapa adegan yakni ketika banjir mulai datang di rumah Addri dan Denanda, kemudian pemandangan kota

yang telah terendam banjir pada *scene* 27, dan *scene* 29 menunjukkan beberapa warga yang berlarian untuk menghindari serangan banjir bandang. Unsur *surprise* yang ingin ditunjukkan saat adegan warga yang terkena banjir bandang adegan di rumah Addri yang juga terkena banjir bandang pada *scene* 28. Dua adegan disandingkan dalam satu rangkain berkelanjutan sehingga mampu menimbulkan *surprise* bagi penonton.

b. *Scene* 33 dan *Scene* 34

Adegan pada *scene* 33 dengan lokasi di atap rumah. Eka mencegah Dwi agar tidak mendekati tepi atap, kemudian hujan reda dan banyak burung gagak berterbangan. Adegan semakin bertambah tegang dengan ditunjukkan atap rumah yang mulai retak.



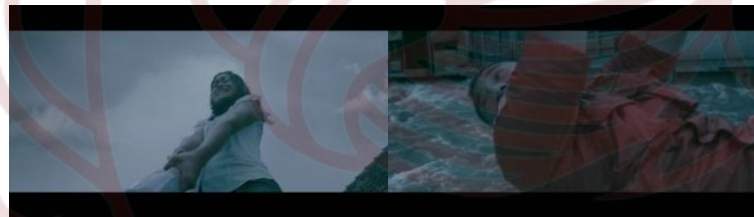
Gambar 27. Adegan atap rumah retak pada *scene* 33
TC 00:31:07 – 00:31:45

Adegan tersebut kemudian diselingi dengan *scene* 34 yakni Addri yang sedang bergelantungan di kabel listrik, ia sedang berusaha menuju atap rumahnya. Addri juga melihat kejadian di *scene* 33, ia juga terlihat panik sambil berteriak memanggil nama Eka.



Gambar 28. Adegan Indri berusaha memegang Eka dan Addri bergelantungan di kabel
TC 00:31:55 – 00:32:00

Sedangkan, di *scene* 33 Indri berusaha memegang tangan Eka saat ia hampir terjatuh, namun akhirnya ia tidak bisa lama memegang tangan Eka, dan akhirnya Eka terjatuh ke dalam air. Tipe *shot* yang digunakan pada adegan ini menggunakan *medium close-up* yang bertujuan untuk menambah intensitas ketegangan.



Gambar 29. Transisi *shot* dengan tipe MCU
TC 00:32:04 – 00:32:06

Pengambilan gambar dengan tipe *medium close-up* memperlihatkan dengan jelas ekspresi dan aksi dari tokoh. Pada *scene* 34, Addri yang melihat hal tersebut panik dan secepatnya menuju ke atap. Dalam adegan dengan tokoh Addri juga masih menggunakan *medium close-up* dengan tujuan sama yang ingin ditunjukkan pada tokoh Indri.

Teknik *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 2 dan *shot* nomor 3 yang ditunjukkan pada gambar 30. *Crosscutting* pada dua *scene* ini digunakan untuk menunjukkan usaha dari Addri yang ingin

menyelamatkan Eka. Penyusunan *crosscutting* ingin menunjukkan adegan yang terjadi secara bersamaan dan penonton menyadari hal tersebut. Meskipun, dua adegan itu terkesan terjadi dalam satu lokasi yang sama namun sebenarnya berbeda, Addri berada di kabel dan Eka berada di atap rumah. Kedua tokoh tersebut terpisah dengan jarak yang tidak terlalu jauh. Penggabungan dua adegan tersebut dapat dikatakan sebagai *editing crosscutting*.



Gambar 30. *Crosscutting* pada scene 33 dan 34
TC 00:30:50– 00:32:27

Unsur dramatik yang dibangun dari *crosscutting* pada *scene* ini untuk menimbulkan *suspense*. Hal tersebut dapat terlihat dari adegan yang berlangsung, yakni diawali dengan atap rumah yang retak, Indri berusaha menyelamatkan Eka, Eka terjatuh, dan Addri yang tidak sempat menyelamatkan Eka. Penggunaan *crosscutting* mampu menimbulkan rasa tegang dan cemas pada saat proses Addri menuju ke atap dengan cara melewati kabel disilangkan dengan adegan Eka yang akan terjatuh ke dalam banjir. *Suspense* juga didukung dengan tipe *shot* yang digunakan, saat Indri memegang tangan Eka menggunakan tipe *medium shot* kemudian *shot* tersebut langsung disilangkan dengan tipe *shot* yang sama dengan adegan dari Addri yang sedang melewati kabel. Penggunaan dua tipe *shot* yang sama tersebut untuk menunjukkan *detail* dari gerakan dan ekspresi dari dua tokoh yang sama-sama terlihat ketakutan. Hal tersebut mampu membuat penonton ikut terbawa dalam suasana. Penonton dapat melihat dengan jelas reaksi dari dua tokoh tersebut melalui tipe *medium close-up* yang digunakan.

Tahap permulaan ada 16 *scene* yang menggunakan teknik *crosscutting*. Susunan *crosscutting* dalam tahap ini cenderung menggunakan *shot* pada perpindahan adegan yang disusun secara bolak balik. Cara pemotongan tersebut membantu dalam menambah dramatisasi cerita. Dari empat unsur dramatik (*suspense*, *curiosity*, *surprise*, dan konflik), tahap permulaan mengandung tiga unsur dramatik. Unsur dramatik tersebut yakni *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

Unsur dramatik *suspense* lebih sering muncul, dari 16 *scene*, ada 10 *scene* yang mengandung unsur dramatik *suspense*. Pada satu tahapan *crosscutting* memungkinkan adanya dua unsur dramatik. Seperti pada sekuen 2, *scene* 25c sampai 29 unsur dramatik *suspense* ini tidak berdiri sendiri. Dalam rangkaian *scene* tersebut unsur dramatik yang dihasilkan yakni *suspense* dan *surprise*. Adanya dua unsur dramatik dalam satu tahap *crosscutting* tersebut mempunyai tujuan ingin menunjukkan sebuah ketegangan (*suspense*) yang mengasikkan sebuah kejutan (*surprise*) yang tidak terduga, sekaligus ingin menunjukkan alur cerita yang lebih dramatis dan menarik. Pada tahap pertengahan lebih banyak ditemukan *suspense* yang berdampingan dengan unsur dramatik lain.

B. *Crosscutting* Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan dalam film ini menggunakan lebih banyak teknik *crosscutting*. Pada tahap ini terdapat lima sekuen yang dengan total *scene* berjumlah 76. Sedangkan, jumlah *scene* yang menggunakan teknik *crosscutting* ada 43. *Crosscutting* dalam tahap pertengahan lebih banyak diterapkan pada adegan yang menunjukkan konflik utama dalam film. Berikut adalah penjelasan dari letak *crosscutting* pada tahap permulaan :

1. Sekuen 3

- a. *Scene* 43a, 43b, dan 44

Adegan *scene* 43a dan *scene* 44 menunjukkan peristiwa yang seolah-olah terjadi dalam waktu yang sama. *Scene* 43a merupakan adegan dari

Denanda yang sibuk mengobati korban bencana hingga ia tidak mengetahui bahwa *handphone*-nya berdering.



Gambar 31. Adegan Denanda mengobati korban banjir pada *scene* 43a
TC 00:40:19 –00:40:49

Scene 44 menunjukkan adegan Arifin sedang berusaha menghubungi Denanda, sebab ia akan melakukan penyemaian bersama dengan tim BPPT. Sebelum panggilan teleponnya kepada Denanda diangkat, ia sudah diajak untuk segera masuk kedalam pesawat oleh tim BPPT.



Gambar 32. Adegan Arifin akan berangkat penyemaian pada *scene* 44
TC 00:40:50 – 00:41:12

Scene 43b terjadi di lapangan posko, terdapat adegan seorang pengungsi yang protes karena ia belum mendapatkan jatah bantuan, lalu Denanda berusaha memberikan solusi.



Gambar 33. Adegan pengungsi berebut sembako
TC 00:41:13 – 00:42:

Teknik *crosscutting* bermula dari *shot* nomor 3 dengan tanda merah yang memperlihatkan ekspresi Arifin. *Shot* tersebut disilangkan dengan *shot* nomor 4 yang menunjukkan suasana di tenda pengungsian. Penggunaan *crosscutting* bermaksud untuk menunjukkan bahwa Arifin dan Denanda sedang dalam waktu yang sama, hal tersebut dibuktikan dengan *shot* Arifin sedang menelpon Denanda, kemudian disilangkan dengan *shot handphone* Denanda berbunyi namun tidak diangkat karena ia sedang sibuk. Sebelum adegan menelpon, ditunjukkan keadaan dari posko dengan menggunakan tipe *long shot*, lalu beralih pada *shot* dari Addri pada *scene* lain dengan pengambilan *close up* yang menunjukkan ekspresi khawatir.

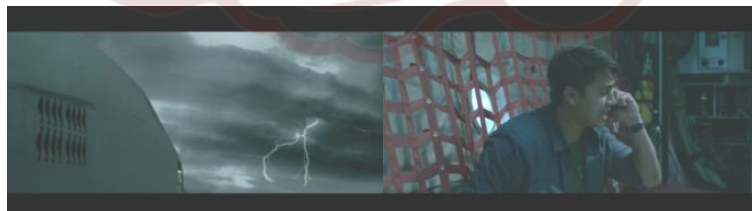


Gambar 34. Susunan *crosscutting* pada 43 dan 44
TC 00:40:20– 00:42:02

Penggabungan dua *shot* antara adegan Arifin dan Denanda seakan tidak ada unsur dramatik yang ingin dibangun, namun saat *shot* pesawat telah berangkat, ditunjukkan keadaan langit yang sedang mendung dan petir menyambar memberikan sebuah *suspense*, kekhawatiran, dan suasana mencekam tentang kelanjutan nasib dari tokoh Arifin. *Shot* tersebut menjadi sebuah alasan mengapa adegan pada dua *scene* sebelumnya ada dan disusun secara silang. *Suspense* juga didukung dengan pengambilan gambar yang menunjukkan *detail* ekspresi khawatir dari Arifin saat akan melaksanakan tugasnya serta adegan saat Arifin menelpon Denanda seakan akan terjadi sesuatu hal yang buruk.

b. *Scene* 48a dan *Scene* 49

Teknik *crosscutting* pada *scene* ini memiliki tujuan yang sama dengan *scene* 43 dan *scene* 44 yakni ingin menunjukkan adegan yang terjadi pada waktu yang sama dalam tempat yang berbeda. Adegan pada *scene* 48a menunjukkan Arifin sedang berada di dalam pesawat, ia terlihat panik karena awan di langit menunjukkan tanda bahwa akan terjadi badai. Mengetahui keadaan tersebut ia segera menghubungi kepala BMKG.



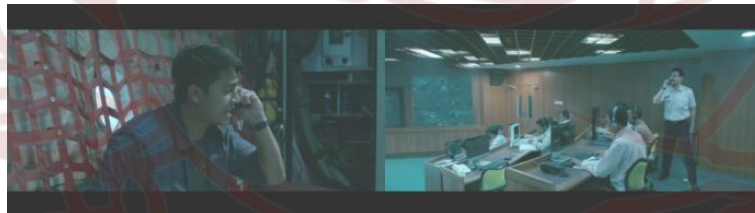
Gambar 35. Adegan Arifin menelpon kepala BMKG
TC 00:44:58 – 00:45:04

Scene 49 memperlihatkan adegan kepala BMKG yang menerima telepon dari Arifin, ia mengelak kembali pernyataan Arifin yang sedang berada di pesawat.



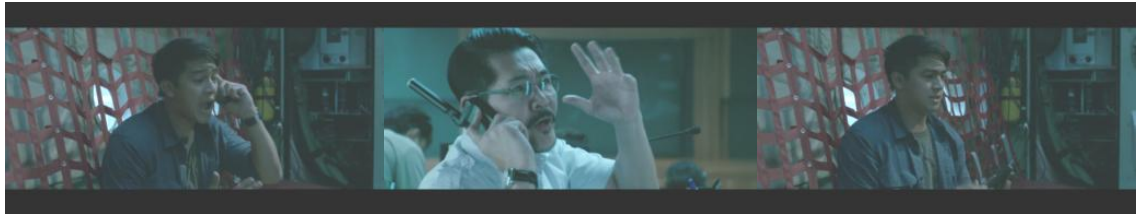
Gambar 36. Adegan kepala BMKG tidak percaya informasi dari Arifin
TC 00:45:05 – 00:45:21

Penggunaan tipe *shot* untuk transisi *editing crosscutting* menggunakan tipe yang berbeda. Ketika Arifin menelepon kepala BMKG *shot* yang digunakan yakni *medium close-up*, sedangkan saat adegan oleh kepala BMKG yang menerima telepon dari Arifin menggunakan tipe *long shot*.



Gambar 37. Transisi *shot* MCU dan LS pada *scene* 48a dan 49
TC 00:45:00 – 00:45:08

Tipe *shot* yang dipilih untuk adegan Arifin pada *scene* ini tetap konsisten pada *medium close-up*, sedangkan untuk adegan kepala BMKG saat transisi kedua sudah menggunakan *medium close-up*. Kesamaan pemilihan tipe *shot* tersebut digunakan untuk memperkuat tanda bahwa dua adegan tersebut menggunakan teknik *crosscutting*.



Gambar 38. Kesamaan tipe *shot* MCU pada *scene* 48a dan 49
TC 00:45:09 – 00:45:23

Penyusunan teknik *crosscutting* dapat dilihat pada gambar 39. *Crosscutting* dimulai dari *shot* nomor 2 dan 3 dengan garis hitam. Selanjutnya *shot* disusun secara bolak balik. Teknik *editing crosscutting* digunakan untuk menghubungkan dua tokoh yang sedang terjalin percakapan dengan telepon. Praktis, *crosscutting* digunakan untuk menunjukkan adegan yang terjadi pada waktu yang sama dalam lokasi yang berbeda. Tentunya, *crosscutting* dalam dua adegan tersebut ingin memberikan *suspense*, penonton diajak merasa tegang dan mengharapkan apa yang akan terjadi pada tokoh Arifin, hal tersebut ditambah dengan ekspresi Arifin yang terlihat cemas menghadapi peristiwa yang sedang ia alami. Hal tersebut didukung dengan tokoh kepala BMKG yang mengelak dan membuat suasana semakin menegangkan. Penonton diajak untuk mengkhawatirkan bagaimana nasib tokoh Arifin dan anggota lain yang berada di dalam pesawat.





Gambar 39. Susunan *crosscutting* pada *scene* 48a dan 49
TC 00:43:47 – 00:45:28

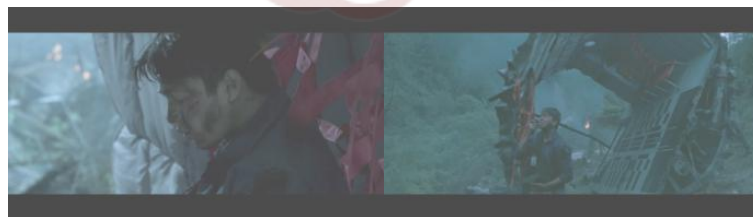
c. *Scene* 52, 53, dan 54

Scene 52 berlokasi di dalam helikopter dengan adegan Addri dan Tim Basarnas sedang menyusuri tempat jatuhnya pesawat yang ditumpangi Arifin.



Gambar 40. Adegan tim Basarnas di dalam helikopter pada *scene* 52
TC 00:46:15 – 00:46:34

Scene 53 berlokasi di hutan dengan adegan Arifin baru saja terbangun, kemudian ia melihat semua penumpang telah tewas, Arifin juga mencoba menggunakan alat komunikasi pilot yang berada di dalam pesawat untuk menghubungi tim Basarnas namun gagal.



Gambar 41. Adegan Arifin bangun pada *scene* 53
TC 00:46:38 - 00:47:47

Perpindahan *shot* dari pilot ke Arifin menggunakan tipe *shot* yang sama, yakni *medium close-up*. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan tanda bahwa dua adegan ini saling memiliki keterkaitan satu sama lain.



Gambar 42. Transisi *shot* MCU pada *scene* 52 dan 53
TC 00:46:35 – 00 :46:45

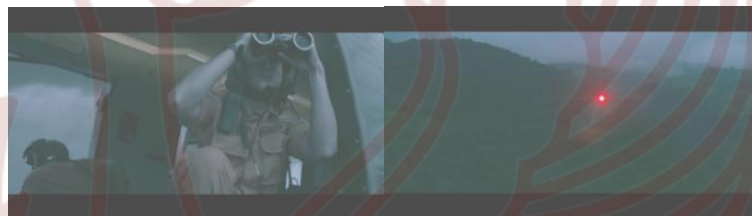
Penggunaan tipe *shot* yang sama ini pula memberikan tanda bahwa adegan ini menggunakan teknik *crosscutting*. Sebab, dua adegan ini tidak terjadi dalam lokasi yang berbeda, namun adegan terjadi dalam waktu yang hampir bersamaan.

Adegan beralih ke *scene* 54 dengan tokoh Denanda masuk kedalam tenda pengungsi, ia berniat memberikan obat tidur kepada Indri. Namun, Indri menolaknya dengan alasan ia harus tetap terjaga. Adegan pada *scene* 52 terdapat salah satu dialog dari Indri “Dimata orang lain Addri memang pahlawan, tapi di mata saya...”. Setelah dialog tersebut adegan masih berlangsung tanpa percakapan. Dari *shot* ini langsung dihubungkan dengan *shot* Addri di *scene* 52 yang memberikan komando kepada anggota tim lain.



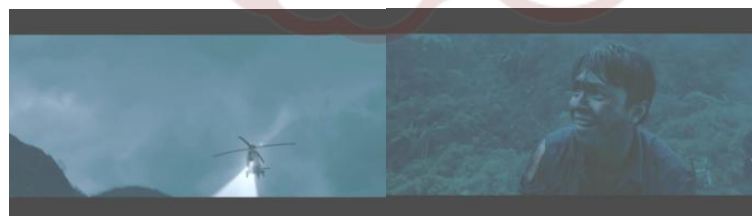
Gambar 43. Transisi *shot* MS pada *scene* 54 dan 52
TC 00:49:43 – 00:49:53

Pada *scene* 52 juga terdapat adegan Addri melihat cahaya yang ditembakkan oleh Arifin.



Gambar 44. Adegan Addri melihat mercusuar pada *scene* 52
TC 00:50:28 – 00:50:31

Adegan kembali pada *scene* 53 yakni adegan Arifin yang sedang berbaring dengan menggunakan selimut, kemudian ia mendengar suara helikopter, segera Arifin menembakkan pistol yang berisi semacam cahaya ke langit. Penggunaan tipe *medium close-up* pada tokoh Arifin bermaksud untuk menunjukkan ekspresi kebahagiaan hal tersebut di dahului dengan *shot* helikopter dari tim Basarnas telah menemukan lokasi jatuhnya pesawat.



Gambar 45. Adegan Arifin senang melihat helikopter dari tim Basarnas
TC 00:50:41 – 00:50:49

Crosscutting pada bagian ini memiliki dua tujuan. Pertama, teknik ini dimulai pada *shot* nomor 2 dan 3 dengan garis hitam. *Shot* tersebut digunakan pada *scene* 52 dan 53 untuk menunjukkan hubungan antara dua adegan, yakni misi penyelamatan korban pesawat jatuh. Adegan yang ingin disampaikan yaitu saat Arifin sedang terbangun dan berusaha mencari bantuan, tim Basarnas telah melakukan pencarian bangkai pesawat. Kedua, *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 6 dan 7 dengan tanda merah. *Shot* tersebut digunakan pada *scene* 52 dan *scene* 54 untuk menunjukkan perbandingan tanggungjawab yang harus dipenuhi oleh Indri dan Addri, yakni Addri memegang tanggungjawab sebagai tim Basarnas yang bertugas melakukan penyelamatan. Sedangkan Indri, sebagai ibu yang harus menjaga Dwi agar tidak bernasib sama seperti Eka.





Gambar 46. Susunan *crosscutting* pada *scene* 52 sampai 54
TC 00:46:15– 00:50:48

Crosscutting pada tahap ini juga memiliki dua jenis unsur dramatik sesuai *scene* yang menggunakan *crosscutting* yakni *suspense* dan konflik. *Scene* 52, 53 dan 54 teknik *editing* ini digunakan untuk memberikan ketegangan (*suspense*) hal tersebut dapat terlihat dari cara penataan *shot* dan pemilihan adegan antara tim Basarnas dan Arifin. Penataan *shot* pada *scene* ini sengaja disusun tidak tuntas pada adegan di helikopter. Adegan tersebut seakan ditahan dengan adegan dari Arifin terbangun di hutan. Saat permulaan adegan dari Arifin pun seakan diceritakan tidak tuntas pada permulaan adegan. Kemudian disisipkan adegan pada *scene* 54 dengan maksud ingin menunjukkan konflik yang akan terjadi antara tokoh Addri dan Indri.

Penonton dalam adegan ini diajak untuk mengikuti ketegangan dalam suasana film Pada *scene* 54 dan 52 menunjukkan adegan yang berbanding terbalik. Kemunculan adegan pada *scene* 54 diantara ketegangan penyelamatan Arifin, dianggap sesuai dengan alur cerita yang telah terjadi sebelumnya. Pada penceritaan ini ingin menyampaikan kedua tokoh tersebut sedang mengalami kesalahpahaman mengenai

tanggungjawab dalam keluarga. Pada akhirnya, dua adegan menyelesaikan ketegangan dengan adegan tim mengetahui lokasi dari Arifin.

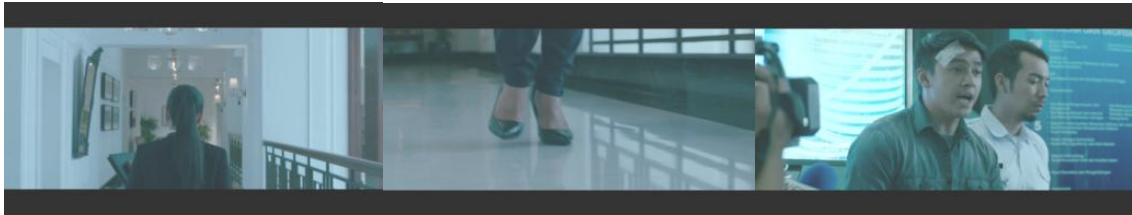
d. *Scene* 61, 62a, dan 62b

Adegan pada *scene* 61 terjadi di kantor BMKG tepatnya di ruang pers. Arifin kesal karena laporannya kepada kepala BMKG tentang bencana besar yang akan melanda Jakarta dan kecelakaan pesawat akibat badai yang ia alami masih belum mampu meyakinkan kepala BMKG. Akhirnya, ia langsung mengungkapkan apa yang telah ketahui tentang keadaan Jakarta sebenarnya kepada wartawan di ruang pers.



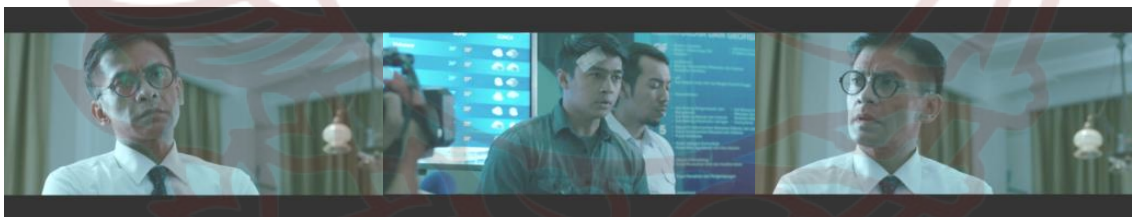
Gambar 47. Adegan Arifin melakukan siaran langsung pada *scene* 61
TC 00:56:35 – 00:56:37

Scene 62a menunjukkan *shot* seorang wanita yang sedang berjalan di lorong menuju suatu tempat. *Shot* yang dipilih menggunakan *medium shot* dengan kamera bergerak mengikuti pergerakan objek. Pada *shot* ini, dialog dari Arifin yang menjelaskan mengenai banjir Jakarta kepada wartawan menjadi *voice over*. Selain itu, disisipkan pula *shot* dari Arifin yang sedang berdialog. Teknik tersebut untuk menunjukkan bahwa kedua adegan ini memiliki hubungan.



Gambar 48. Adegan dan transisi CU dan MCU pada *scene* 61 dan 62a
TC 00:56:37 – 00:56:49

Shot selanjutnya beralih ke kantor Gubernur yang merupakan adegan dari *scene* 62b. Pada adegan ini, terlihat wanita sebelumnya muncul di hadapan Gubernur dengan membawa dokumen, Gubernur terlihat sedang melihat siaran langsung yang sedang dilakukan Arifin, ia bersama dengan rekan kerjanya terlihat khawatir. Hal tersebut didukung dengan perpindahan *shot* ketika Arifin mulai berbicara mengenai resiko bencana banjir yang akan membuat Jakarta tenggelam dengan *medium shot* ekspresi dari Gubernur.



Gambar 49. Transisi MCU pada *scene* 61 dan 62b
TC 00:56:58 – 00:57:06

Perpindahan adegan tersebut sama-sama menggunakan *medium shot*. Tipe *shot* dipilih agar kedua tokoh menjadi *point of view* terutama pada reaksi emosi dari Gubernur.

Crosscutting pada adegan ini digunakan untuk menunjukkan adegan pada *scene* 61 dan 62 yang terjadi pada waktu yang hampir

bersamaan. Hal tersebut didukung dengan teknik *editing* yang digunakan. *Crosscutting* dimulai dari *shot* nomor 1 dan 2 yang garis hitam. Adegan dengan teknik ini diawali dialog dari Arifin pada *scene* 61 (nomor 1) yang menjadi *voice over* ketika *scene* berpindah ke 62a (nomor 2) saat seorang berjalan di sebuah lorong. Kemudian, *crosscutting* kedua terjadi pada *shot* nomor 6 dan 7. Kedua adegan tersebut menggunakan tipe *shot* yang sama yakni *medium shot*. Cara ini juga dapat menyamakan bahwa dua adegan terjadi dalam tempat yang berbeda sehingga menimbulkan kenyamanan dalam menonton.



Gambar 50. Susunan *crosscutting* pada *scene* 61 sampai 62b
TC 00:56:32- 00:57:10

Beberapa cara penyusunan *shot* yang disebutkan pada paragraf sebelumnya dapat menjadi tanda bahwa tahap ini menggunakan *crosscutting*. Penggunaan teknik *crosscutting* dalam *scene* 61 dan 62a mempunyai maksud untuk mempersingkat waktu. Sedangkan untuk *scene* 62b dan 61 lebih menunjukkan unsur *suspense* (ketegangan) yang dialami oleh tokoh Gubernur. Pada tahap ini, juga menimbulkan unsur *curiosity* tersendiri, yakni penonton dibuat penasaran tentang apa langkah selanjutnya yang akan diambil oleh tokoh Gubernur soal bencana banjir. Maka, *crosscutting* digunakan sebagai penghubung cerita pada ketiga adegan tersebut sehingga urutannya masih terlihat masuk akal dan berkesinambungan.

2. Sekuen 4

a. *Scene* 64b, 64c, dan *Scene* 65

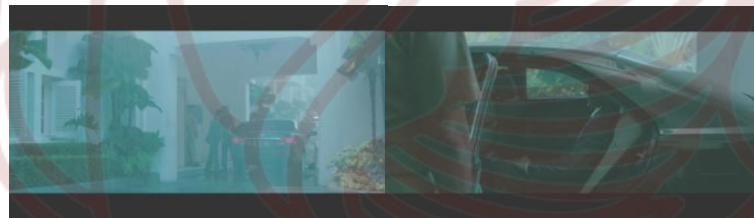
Scene 64b berlokasi di lorong, Arifin sedang menghubungi Addri dengan telepon untuk memberikan informasi tentang hasil pertemuannya dengan Gubernur. *Scene* 65 yakni terjadi di lokasi bencana dengan keadaan sedang turun hujan yang sangat deras. *Scene* ini menunjukkan Addri sedang melakukan evakuasi terhadap korban bencana alam, kemudian ia merima panggilan dari Arifin. Dalam penggabungan adegan ini, tetap mengandalkan formula kesamaan tipe *shot*. Tipe *shot* yang digunakan yakni medium *shot*. Hal ini untuk memberikan tanda bahwa dua

adegan terjadi dalam waktu yang bersamaan dan saling terkait satu sama lain.



Gambar 51. Transisi pada MCU *scene* 64b dan 65
TC 00:58:54 – 00:59:00

Scene 68c menunjukkan Gubernur yang telah keluar dari gedung kemudian menuju mobil.



Gambar 52. Adegan Gubernur keluar dari gedung dengan cuaca sedang hujan
TC 00:59:01 – 00:59:06

Dalam adegan tersebut ditunjukkan situasi dalam *scene* ini sedang turun hujan yang deras, sama dengan situasi adegan dari Addri. *Scene* ini ada untuk mendukung pembuktian bahwa adegan pada *scene* 64b dan *scene* 65 terjadi dalam waktu yang bersamaan, yakni kedua adegan sama-sama dalam suasana sedang turun hujan.

Sejauh ini, *crosscutting* memang banyak digunakan untuk menunjukkan adegan yang komunikasi yang dilakukan menggunakan telepon, sehingga dua adegan terasa terjadi secara bersamaan. Hal tersebut juga didukung dengan penambahan *scene* yang menunjukkan situasi yang

sama yang dialami tokoh. *crosscutting* dimulai dari *shot* nomor 1 dan 2 dengan garis hitam. Dua *shot* ini sebagai awal mula munculnya teknik ini.



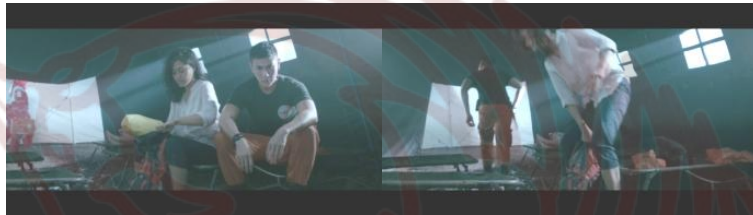
Gambar 53. Susunan *crosscutting* pada *scene* 64b, 64c, 65
TC 00:58:40 — 00:59:09

Crosscutting menunjukkan keterkaitan antar tokoh. Unsur dramatik yang ingin dibangun dari penggabungan kedua adegan ini adalah menimbulkan rasa penasaran (*curiosity*) dari penonton mengenai pembicaraan dua tokoh tentang hal buruk yang akan terjadi. *Crosscutting* pada tahap ini juga memberikan tanda hubungan yang dekat antara tokoh Arifin dan Addri.

b. *Scene* 66, 67, dan 68

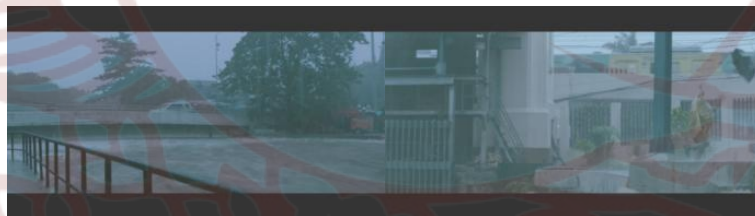
Adegan pada *scene* 66 menggunakan lokasi di posko banjir, tepatnya di dalam tenda. Adegan dalam *scene* ini menunjukkan tokoh Addri sedang berkemas untuk menjalankan tugas meledakkan terowongan di dekat Masjid Istiqlal. Indri membantu Addri berkemas. Indri bertanya

kepada Addri tentang perkembangan keadaan bencana banjir dan alasan tim Basarnas harus meledakkan terowongan. Setelah dialog tersebut, Addri lalu bertanya tentang keberadaan Dwi, namun Indri juga tidak tahu. Mereka kemudian panik, dan bergegas mencari Dwi.



Gambar 54. Adegan Addri dan Indri berbincang pada *scene* 66
TC 00:59:18 – 01:00:04

Adegan kemudian beralih ke *scene* 67 yang menampilkan *establish shot* air sungai Katulampa yang meluap. Dalam *scene* ini juga ditunjukkan seorang warga memakai jas hujan dan payung, kemudian payung yang ia pegang terbang terbawa angin.



Gambar 55. Adegan hujan angin pada *scene* 67
TC 01:00:04 – 01:00:17

Adegan kembali beralih lagi ke posko banjir pada *scene* 68 tepatnya belokasi di tenda pengungsian dengan adegan Dwi dan anak-anak sedang menonton kartun, kemudian seorang kakek tua mengganti saluran televisi dengan konferensi pers dari Gubernur yang menyatakan bahwa

Jakarta harus segera dikosongkan karena banjir akan menenggelamkan Jakarta.



Gambar 56. Adegan warga menonton konferensi pers pada *scene* 68
TC 01:00:18 – 01:00:37

Terdapat satu *medium shot* yang menampilkan adegan dari Gubernur melakukan pidato di suatu ruangan. Setelah adegan tersebut, *shot* beralih kembali ke *scene* 68 yang menunjukkan reaksi dari warga yang panik dan mulai berlarian keluar dari tenda.

Crosscutting digunakan untuk menunjukkan hubungan antar adegan yang saling disilangkan. Teknik *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 2 dan 3. Pada *shot* nomor 3 ingin menunjukkan *Scene* 67 ada untuk menjawab kebenaran dialog antara Indri dan Addri yang membicarakan mengenai perkembangan bencana banjir yang ada pada *scene* 66 (nomor 2). *Crosscutting* muncul kembali pada *shot* nomor 3 dan 4. Adegan pada *shot* nomor 4 dalam *scene* 68 untuk menunjukkan reaksi pemerintah dan masyarakat mengenai bencana banjir.





Gambar 57. Susunan *crosscutting* pada scene 66, 67, dan 68
TC 00:59:11 — 01:00:52

Penggunaan *crosscutting* pada tahap ini ingin menunjukkan unsur dramatik *suspense*. Tokoh warga digambarkan menjadi panik dan khawatir mengenai bencana banjir yang bisa menenggelamkan Jakarta. Adegan tersebut di tambah dengan kemunculan konferensi pers oleh Gubernur. Kumpulan adegan ini kemudian disusun secara berurutan dan berkesinambungan untuk menambah intensitas ketegangan (*suspense*).

3. Sekuen 5

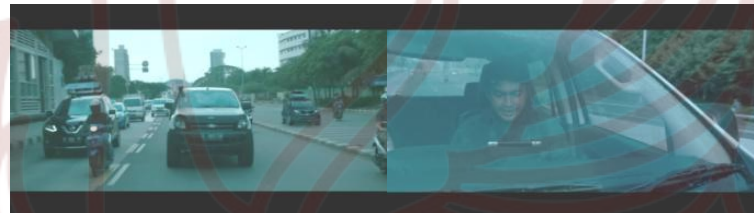
a. Scene 72, 73, 74, dan 75

Scene 72 mengambil lokasi di dalam mobil dengan adegan Denanda sedang mencari jalan keluar dari kemacetan, kemudian Indri menelepon Addri.



Gambar 58. Adegan Denanda berusaha menghindari kemacetan pada *scene 72*
TC 01:05:32 – 01:05:45

Scene 73 juga berlokasi di dalam mobil, dengan adegan Arifin sedang melihat informasi tentang terowongan bawah tanah yang ada di tablet Eka. Addri dan Arifin saat itu belum berhasil bertemu dengan Profesor Pongki.



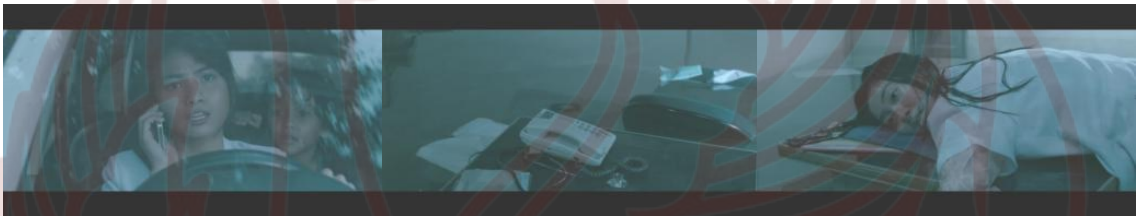
Gambar 59. Adegan Addri dan Arifin tidak berhasil menemukan Profesor Pongki pada *scene 73*
TC 01:05:48 – 01:05:57

Addri lalu menerima panggilan masuk dari Indri, Addri mengatakan pada Indri bahwa ia tidak bisa menemukan Profesor Pongki. Adegan komunikasi dengan telepon tersebut selanjutnya digabungkan secara bolak balik.



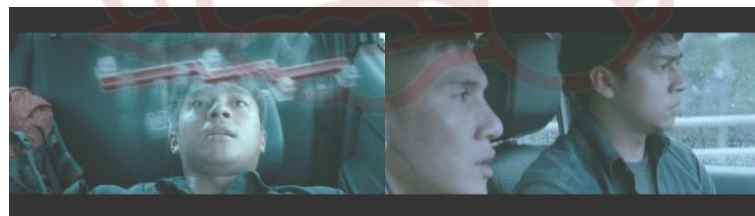
Gambar 60. Transisi *shot* MCU dan TS pada *scene 72* dan *73*
TC 01:06:24 – 01:06:31

Denanda yang berada disamping Indri, mendengar Indri menyebutkan nama Profesor Pongki, kemudian ia mengajak untuk menemui Profesor Pongki di rumah sakit tempat ia bekerja. Denanda berusaha menelepon pihak rumah sakit namun tidak ada jawaban. Adegan kemudian langsung berganti ke *scene* 74 dengan adegan yang menunjukkan rumah sakit telah terendam banjir. *Shot* pertama yang ditunjukkan dalam adegan ini yakni *shot* telepon kemudian bergerak ke teman Denanda yang telah tewas.



Gambar 61. Transisi *shot* MCU dan MS pada *scene* 72 dan 74
TC 01:07:04 – 01:07:18

Adegan berpindah kembali pada *scene* 74, yakni Arifin sedang membayangkan peta dari terowongan bawah tanah tersebut. Terdapat sesuatu yang unik dalam adegan ini. Dalam adegan ini sengaja dibuat peta bayangan Arifin divisualisasikan melalui efek CGI. Hal tersebut untuk memudahkan penonton dalam memahami dialog dari Arifin.



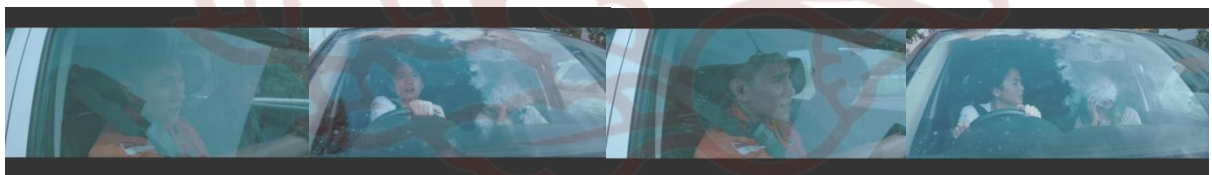
Gambar 62. Adegan Arifin membayangkan peta terowongan pada *scene* 73
TC 01:07:26 – 01:07:54

Adegan kemudian berpindah ke *scene 75* yang berlokasi di depan Masjid Istiqlal dengan adegan tim 1 sedang mengebor tanah dan pegawai pemerintahan sedang menjelaskan rencana pengeboman terowongan.



Gambar 63. Adegan tim 1 mengebor areal di dekat Masjid Istiqlal pada *scene 75*
TC 01:07:55 – 01:08:07

Susunan *crosscutting* ditunjukkan pada gambar 65. *Crosscutting* yang dimulai pada *shot* nomor 4 dan 5. *Crosscutting* dalam *scene 72* (*shot* nomor 5) dan *scene 73* (*shot* nomor 4) digunakan untuk menunjukkan adegan yang berlangsung pada waktu yang sama yakni adegan Addri dan Indri melakukan komunikasi dengan telepon. Tipe *shot* yang digunakan dalam perpindahan juga cenderung stabil, pada adegan Indri menggunakan *two-shot* dengan ukuran *medium shot*. Sedangkan pada adegan Addri juga menggunakan *two-shot* dengan ukuran *medium close-up*.



Gambar 64. Transisi *shot* MCU dan TS pada *scene 72* dan *73*
TC 01:06:24 – 01:06:44

Crosscutting dalam tahap ini menyisipkan beberapa adegan yang memiliki keterkaitan. Pada *scene 72* (*shot* nomor 8) terdapat adegan Denanda mengajak Indri ke rumah sakit, adegan tersebut langsung beralih

pada *shot* rumah sakit pada *scene* 74 (*shot* nomor 9). Adegan pada *scene* 74 dimasukkan untuk menunjukkan keadaan rumah sakit sebelum Denanda tiba disana, hal tersebut untuk menambah rasa penasaran penonton, apakah Profesor Pongki masih selamat atau tidak. Namun, ternyata yang ditunjukkan yakni seorang teman Denanda yang tewas. Penonton diberikan *surprise* dengan menunjukkan adegan tersebut. Adegan yang kedua yakni pada *scene* 75. Adegan dalam *scene* tersebut sebagai adegan penjelas yang menunjukkan terdapat tim lain yang juga berusaha untuk menemukan titik terowongan yang mampu mengalihkan banjir ke laut. *Scene* 72 sampai 75 memiliki tujuan penceritaan yang sama, yakni mencari solusi agar banjir dapat teratasi.





Gambar 65. Susunan *crosscutting* pada *scene* 72 sampai 75
TC 01:12:25 – 01:13:18

b. *Scene* 80 dan 81

Adegan dalam *scene* 80 masih berlokasi di dalam mobil, dengan adegan Denanda yang terjebak macet, Indri menghubungi Addri bahwa mereka tidak bisa menuju tempat dimana Addri berada. Mobil Denanda dialihkan menuju keluar kota. Jalan menuju keluar kota sendiri melewati jembatan layang.



Gambar 66. Adegan polisi menghentikan mobil Denanda pada *scene* 80
(TC 01:12:32 – 01:12:36)

Scene 81 juga berlokasi di dalam mobil dengan adegan Addri menerima telepon dari Indri dan ia memutuskan untuk menuju ke tempat Indri dan Denanda berada.



Gambar 67. Adegan Addri menerima telpon dari Indri pada *scene* 81
TC 01:12:52 – 01:12:58

Tipe *shot* yang digunakan saat adegan percakapan di telepon menggunakan tipe *shot* yang sama, yakni *medium shot*. Namun pada akhir percakapan terdapat variasi perpindahan *shot*, pada adegan Indri menjadi *two-shot* sedangkan pada adegan Addri kebanyakan menggunakan *close-up* untuk mempertinggi intens, karena pada saat itu ditunjukkan Addri sedang meningkatkan kecepatan mobil.



Gambar 68. Transisi *shot* dengan tipe MCU dan TS pada *scene* 80 dan 81
TC 01:12:52 – 01:13:07

Crosscutting bertujuan untuk menunjukkan adegan yang terjadi pada waktu yang sama, dan memperlihatkan bahwa para tokoh memang benar berkomunikasi secara langsung dengan telepon. *Crosscutting* dalam tahap ini dimulai dari *shot* nomor 2 dan 3 dengan garis hitam pada gambar 67. *Crosscutting* diawali dengan adegan Arifin menerima telepon dari Indri, setelah itu *shot* tersebut langsung disilangkan dengan *shot* dari Indri. Unsur dramatik yang ingin dibangun yakni *suspense*. Pembuktiannya ada

pada adegan dari Indri dan Addri tidak bisa bertemu di tempat yang sebelumnya telah diputuskan. Indri justru di arahkan menuju rute luar kota. Hal tersebut menimbulkan ketegangan tersendiri karena menanti apa yang akan terjadi selanjutnya. *Suspense* didukung pula dari sikap dari Addri yang terlihat tergesa-gesa dalam mengemudi mobil. Adegan ini ditunjukkan pada *shot* nomor 6.



Gambar 69. Susunan *crosscutting* pada *scene* 80 dan 81
TC 01:12:25 – 01:13:18

c. *Scene* 82, 83, 84, 85, 86a, 86b, dan 87

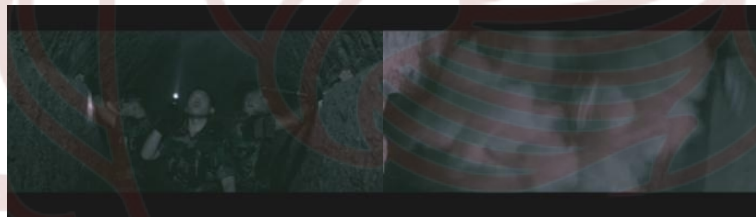
Adegan pada *scene* 82 dengan lokasi di dalam mobil Denanda. Pada *scene* ini memberikan penegasan bahwa mereka sedang menuju ke jembatan layang dengan menyisipkan *establish shot* dari jembatan layang. Adegan pada *scene* ini menunjukkan Profesor Pongki merasa tersinggung dan tidak ingin menunjukkan denah dari terowongan. Dwi tidak sengaja mengambil foto dari cucu Profesor Pongki yang terjatuh. Hati Profesor Pongki kemudian tergerak karena Dwi bertanya mengenai almarhum dari

cucu dari Profesor Pongki. Akhirnya, Profesor Pongki bersedia menjelaskan tentang rute dari terowongan bawah tanah.



Gambar 70. Adegan Profesor Pongki menjelaskan peta terowongan pada *scene* 82
TC 01:13:33 – 01:15:17

Shot kemudian langsung berpindah ke *scene* 83 dengan Adegan tim pertama yang telah siap meletakkan bom di terowongan dekat Masjid Istiqlal. Para tim 1 tiba-tiba terkena reruntuhan tanah akibat gempa.



Gambar 71. Adegan tim 1 terkena reruntuhan gempa di dalam terowongan pada *scene* 83
TC 01:15:17 – 01:15:25

Adegan kemudian beralih ke *scene* 82, menunjukkan ekspresi dari Dwi dan Profesor Pongki yang kaget karena merasakan guncangan. Adegan kemudian beralih pada *scene* 84 yang menunjukkan bangunan di Ibu Kota satu persatu runtuh akibat gempa.



Gambar 72. Adegan gempa di kota pada *scene* 82 dan 84
TC 01:15:27 – 01:15:35

Cerita semakin menegangkan pada *scene* 85 yakni Denanda berusaha menghindari reruntuhan bangunan. *Shot* pada adegan ini fokus pada gempa yang sedang melanda Ibu kota. *Shot* banyak di ambil pada mobil Denanda yang melaju menghindari reruntuhan bangunan.



Gambar 73. Adegan Denanda berusaha menghindari reruntuhan bangunan pada *scene* 85
TC 01:16:11 – 01:18:48

Adegan kemudian beralih ke *scene* 86a dengan memperlihatkan Addri dan Arifin terjebak macet, dari dalam mobil ia melihat bangunan yang mulai runtuh. *Scene* 86b memperlihatkan Addri turun dari mobil dan meminjam motor dari salah satu warga, kemudian Arifin mengendarai motor untuk menuju ke tempat Denanda.



Gambar 74. Adegan Arifin dan Addri menaiki motor menuju Denanda
TC 01:16:19 – 01:17:35

Penggunaan *crosscutting* berakhir pada *scene* 87 menunjukkan adegan Denanda, Indri, Dwi dan profesor Pongki keluar dari mobil dan berlari menghindari reruntuhan ke tempat yang aman. Adegan tersebut juga sekaligus memperlihatkan kepanikan orang-orang, mereka berlari berusaha menghindari gempa.



Gambar 75. Adegan Denanda, Indri, Dwi, dan Profesor Pongki turun dari mobil
TC 01:19:19 – 01:19:30

Teknik *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 3 dan 4 dengan garis hitam. *Shot* nomor 3 menunjukkan adegan Profesor Pongki sedang menggambar denah terowongan. *Shot* nomor 4 merupakan adegan tim 1 akan meletakkan bom, namun gempa tiba-tiba datang. *Shot* nomor 4 sebagai tanda dimulainya gempa. Adegan dalam *shot* tersebut sengaja disisipkan untuk memberikan kejutan kepada penonton. *Shot* nomor 9 dan 10 juga sebagai *crosscutting*. Dua *shot* ini menyilangkan adegan *establish shot* kota dengan *shot* Addri dan Arifin yang berusaha menuju tempat Denanda secara bolak-balik. Dalam *crosscutting* ini juga disisipkan beberapa *shot* yang menunjukkan Denanda, Indri, Dwi dan Profesor Pongki yang berusaha menghindari gempa pada *scene* 82.

Crosscutting dalam beberapa *scene* diatas digunakan untuk menunjukkan kejadian yang dialami oleh para tokoh protagonis saat gempa berlangsung pada beberapa lokasi berbeda. *Scene* yang sering muncul dalam rangkaian *crosscutting* yakni *scene* 82 yang berlokasi di dalam mobil dan *scene* 86 yang berlokasi di jalan dengan tokoh Arifin dan Addri sedang mengendarai motor. *Crosscutting* pada tahap ini tidak

menggunakan tanda seperti kesamaan tipe *shot* atau menunjukkan adegan komunikasi dengan telepon.

Pembuktian penerapan *crosscutting* ditunjukkan dengan menampilkan beberapa adegan yang tidak tuntas hingga akhir, yakni pada *scene* 82 dan 86. Adegan saling disilangkan dengan adegan lain yang memiliki keterkaitan. Perpindahan *scene* 82 dan 86 pada tahap ini banyak diselingi dengan *establish shot* yang menunjukkan kondisi kota Jakarta saat gempa. Dalam bagian ini, *shot* juga saling bersilang antara *scene* 86b dimana Addri dan Arifin berusaha menuju ke lokasi Denanda berada dan *scene* 82 yang menunjukkan adegan Denanda berusaha menghindari reruntuhan.





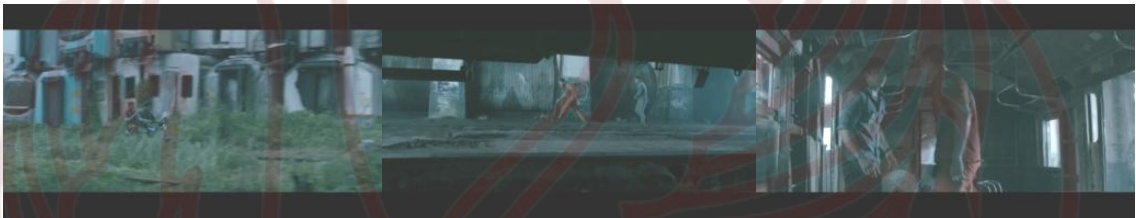
Gambar 76. Susunan *crosscutting* pada *scene* 82 sampai 87
TC 01:13:19 — 01:19:29

Penyusunan *shot* disesuaikan dengan ritme dramatik sehingga *crosscutting* mampu mencapai fungsinya untuk meningkatkan dramatisasi pada cerita. *Crosscutting* bertujuan untuk menghubungkan kelima *scene* sehingga mampu membentuk konflik cerita yang menegangkan (*suspense*). Kumpulan adegan tersebut saling menunjukkan hubungan sebab dan akibatnya masing-masing. Melalui *crosscutting* hal tersebut di wujudkan untuk mempermudah penonton memahami cerita.

4. Sekuen 6

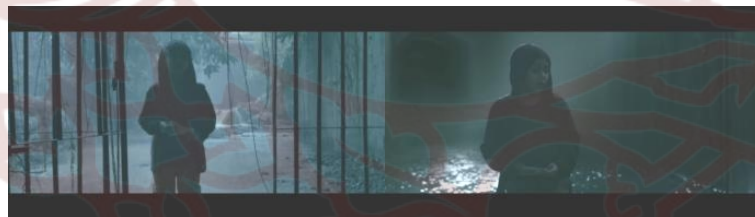
a. *Scene* 94 dan *Scene* 95

Adegan pada *scene* 94 berlokasi di Gudang Stasiun Manggarai. Adegan ini menunjukkan Addri dan Arifin sampai di Gudang Stasiun Manggarai. Arifin baru tersadar bahwa peta terowongan hilang, ia kemudian meyakinkan Addri bahwa ia hafal peta yang telah digambar oleh Profesor Pongki.



Gambar 77. Adegan Addri dan Arifin sampai di gudang Stasiun Manggarai
TC 01:26:42 – 01:29:31

Setelah adegan tersebut, kemudian *shot* beralih ke *scene* 95 dengan adegan Dwi turun dari mobil dan ia masuk ke dalam sebuah terowongan.



Gambar 78. Adegan Dwi telah sampai di terowongan pada *scene* 95
TC 01:30:12 – 01:30:36

Adegan berpindah kembali pada *scene* 94, menunjukkan Addri sedang ditegur oleh seorang pegawai gudang. Akhirnya mereka diberikan ijin untuk mencari jalan masuk menuju terowongan. *Shot* yang digunakan menggunakan *over shoulder* dengan ukuran *medium close-up*. Setelah

dialog Addri dan pegawai gudang, adegan berpindah kembali kepada Dwi, yang telah menemukan titik terowongan.



Gambar 79. Adegan Addri ditegur oleh penjaga gudang pada *scene* 94
TC 01:30:37 – 01:32:44

Adegan kemudian berpindah kembali ke *scene* 94 yakni, Addri dan Arifin menemukan titik dari terowongan yang dapat mengarahkan banjir ke laut. Dwi juga berhasil menemukan titik utama dari terowongan, namun ia tidak bisa bertemu dengan Addri. Akhirnya, ia hanya duduk dan memakan coklat.



Gambar 80. Adegan Dwi memakan coklat pada *scene* 95
TC 01:32:53 – 01:33:26

Crosscutting dalam tahap ini dimuali dari *shot* nomor 3 dan 4 dengan garis hitam pada gambar 95. Penyusunan adegan dalam tahap ini disusun secara bolak balik untuk mempertinggi intensitas ketegangan cerita. *Crosscutting* pada tahap ini ingin menyampaikan perbandingan cara menemukan terowongan antara tokoh Dwi, Arifin dan Addri. Teknik *crosscutting* sekaligus menyampaikan kemiripan adegan, yakni sama-

sama menemukan jalan masuk terowongan. Tujuan dari penggunaan *crosscutting* pada adegan ini tentunya ingin menimbulkan unsur dramatik *suspense* dan *curiosity*. *Suspense* sendiri muncul ketika dua *scene* tersebut disusun bolak balik dengan masing-masing adegan disusun secara tidak tuntas. Hal tersebut menimbulkan rasa ketegangan karena penonton diarahkan untuk menunggu adegan selanjutnya. Cara penyusunan dua adegan tersebut seakan menahan informasi dari kedua adegan. Melalui teknik *crosscutting* dapat menimbulkan rasa penasaran mengenai adegan selanjutnya yang akan dialami oleh tokoh Dwi.

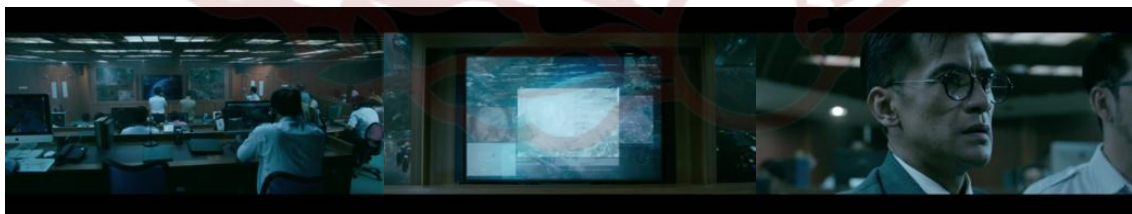




Gambar 81. Susunan *crosscutting* pada *scene* 94 dan 95
TC 01:28:42 - 01:33:27

b. *Scene* 97, 98, 99, dan 100

Crosscutting dalam tahap ini dimulai dengan *scene* 97 menunjukkan ketegangan yang terjadi di kantor BMKG, disana terdapat Gubernur dan seorang pegawai negeri terlihat panik karena telah mengetahui cuaca semakin buruk dan banjir semakin tidak terkendali. Pada adegan terakhir menggunakan tipe *close-up* untuk menunjukkan ekspresi kegelisahan dari tokoh Gubernur.



Gambar 82. Suasana kapanikan di kantor BMKG dalam *scene* 97
TC 01:36:12 – 01:36:32

Shot kemudian berpindah ke *scene* 98 dengan adegan Arifin sedang menunjukkan jalan masuk dari terowongan. Tipe *shot* yang diambil juga

hampir mendekati dengan *shot* pada adegan sebelumnya pada *scene* 97. Jika pada *scene* 97 menggunakan *close-up*, pada *scene* 98 menggunakan *medium close-up*.



Gambar 83. Transisi *shot* CU dan MS dalam *scene* 97 dan 98
TC 01:36:26 – 01:36:37

Crosscutting dalam bagian ini kembali digunakan untuk menunjukkan dua tokoh yang terhubung dengan telepon. *Scene* 98 menunjukkan adegan tentara telah datang dan mereka diminta untuk menyiapkan bom di dalam terowongan. Addri mencoba menghubungi tim Basarnas yang berada di pintu air Katulampa agar segera bersiap untuk membuka pintu air ketika mendapatkan komando. *Scene* 99 salah satu anggota tim Basarnas yang berada di pintu air Katulampa menerima perintah dari Addri yang disampaikan melalui telepon, ia kemudian menyampaikan komando tersebut kepada salah satu pegawai negeri. Dalam tahap ini, petunjuk adanya *crosscutting* dapat tersampaikan melalui *shot* dari Addri yang konstan memakai *medium shot*. Selain itu, anggota tim yang berada di Sungai Katulampa juga memakai *shot* yang konstan, yakni *medium close-up*.



Gambar 84. Transisi *shot* MS dan MCU dalam *scene* 98 dan 99
TC 01:36:26 – 01:36:37

Scene 100 merupakan *establish shot* yang menunjukkan kota Jakarta yang telah terendam banjir. Tipe *shot* yang digunakan *very long shot*. Pemilihan *shot* tersebut agar keseluruhan adegan banjir di kota dapat ditunjukkan dengan jelas.



Gambar 85. *Establish shot* pada *scene* 100
TC 01:37:12 – 01:37:14

Crosscutting dimulai dari *shot* nomor 6 dan 7 dengan garis merah pada gambar 86. *Crosscutting* digunakan untuk menunjukkan perbandingan situasi pada lokasi yang berbeda dengan urutan adegan yang saling memiliki hubungan sebab dan akibat. Pada bagian ini, hal *crosscutting* digunakan untuk menunjukkan perkembangan upaya Addri dan Arifin yang telah menemukan titik utama terowongan. Akibat adanya adegan tersebut, maka muncul *scene* 98 yang menunjukkan hasil dari usaha Addri, yakni ia dapat menjadi salah satu pemimpin yang memberikan komando untuk menyelesaikan permasalahan banjir.

Sebelumnya, pada *scene* 97 digunakan sebagai adegan pembuka dari penggunaan *crosscutting*.



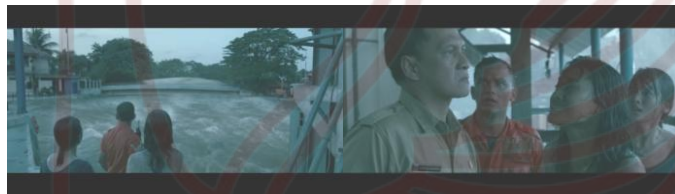
Gambar 86. Susunan *crosscutting* pada *scene* 97 sampai 100
TC 01:36:03 – 01:37:14

Adegan pada *scene* 97 dipilih untuk menambah ketegangan (*suspense*) tersendiri pada penonton, karena pada adegan tersebut ditunjukkan perkembangan cuaca buruk dan banjir dari sebuah monitor di kantor BMKG. Sedangkan, untuk *scene* 100 digunakan sebagai pengingat kepada penonton bahwa banjir Jakarta sudah semakin parah. Kemunculan *scene* 100 juga mampu menimbulkan *suspense* tersendiri. Penonton diajak untuk mengerti situasi yang sedang terjadi dan agar merasakan kecemasan para tokoh dalam menghadapi bencana banjir.

5. Sekuen 7

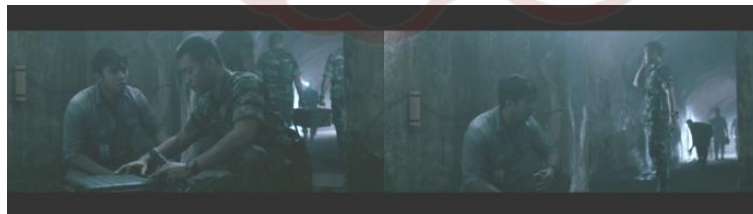
a. *Scene* 104, 105, 106, 107, 108, dan 109

Scene 104 merupakan adegan tim Basarnas yang berada di Katulampa akan bersiap membuka pintu air agar dapat dialirkan menuju terowongan. Indri yang masih berada di sana merasa panik dan berusaha mencegah pegawai negeri tersebut membuka pintu air karena Addri dan Dwi masih berada di terowongan. *Shot* lalu beralih pada sungai Katulampa yang memperlihatkan bahwa air sudah hampir mencapai batas maksimal.



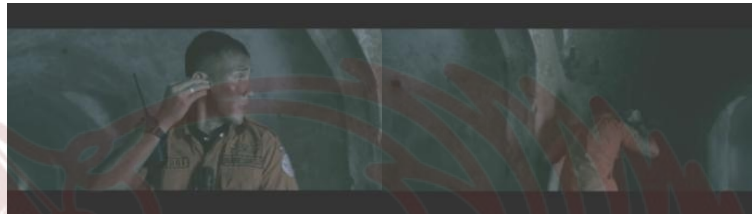
Gambar 87. Adegan Indri memohon kepada seorang pegawai negeri pada *scene* 104
TC 01:39:45 – 01:40:17

Adegan langsung berpindah pada *scene* 105 yang berada di dalam terowongan, menunjukkan adegan yang hampir sama, yakni Arifin mencoba menghambat peledakan terowongan, namun ditolak oleh pihak tentara karena air sungai sudah mulai meluap. Pihak dari tentara mencoba menghubungi Addri agar segera keluar dari terowongan.



Gambar 88. Adegan Arifin memohon kepada anggota TNI pada *scene* 105
TC 01:40:23 – 01:40:35

Scene 107 Addri yang menerima telepon dari tentara menolak untuk keluar terowongan dan meminta untuk meledakkan terowongan jika ia tidak kembali dalam waktu 5 menit.



Gambar 89. Adegan Arifin menerima telpon dari anggota TNI pada *scene* 107
TC 01:40:36 – 01:41:01

Scene 106 Arifin dan para anggota tentara keluar dari terowongan, Arifin terlihat panik karena Addri belum kembali, akhirnya ia langsung masuk ke dalam terowongan untuk menyusul Addri.



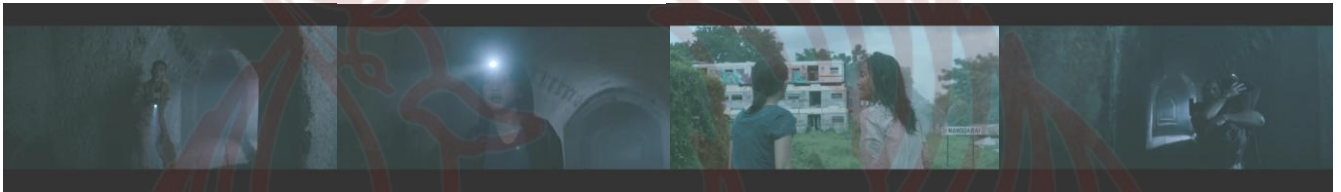
Gambar 90. Adegan Arifin masuk ke dalam terowongan pada *scene* 106
TC 01:41:03 – 01:41:20

Adegan beralih pada *scene* 108 Indri dan Denanda melewati semak-semak sambil tergesa-gesa, mereka berniat untuk menuju ke Gudang Stasiun Manggarai.



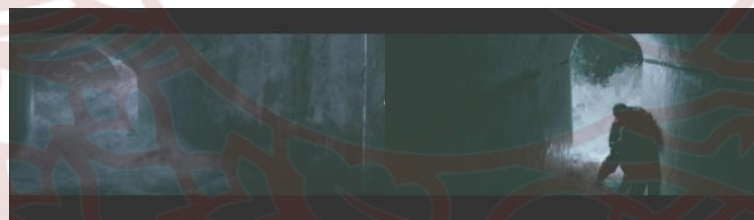
Gambar 91. Adegan Denanda dan Indri berlari menuju gudang Stasiun Manggarai
TC 01:41:21 – 01:41:27

Scene 108 dengan adegan saat Denanda dan Indri belum sempat sampai di gudang, mereka berdua mendengar suara ledakan. Tokoh Addri yang sedang berada di dalam terowongan juga ditunjukkan sama-sama merasakan ledakan tersebut. Setelah ledakan terjadi, adegan beralih pada *scene* 109 yang menunjukkan Addri telah menemukan Dwi.



Gambar 92. Transisi *shot* berurutan LS, MCU, TS, dan MS pada *scene* 108 dan 109
TC 01:41:28 – 01:42:20

Pada *scene* ini diselipkan satu *shot* yang memperlihatkan kepanikan dari Indri. *Shot* diambil dari belakang, dengan ukuran *medium shot*. Addri dan Dwi mendengar suara aliran air yang sangat deras. Namun, akhirnya Addri dan Dwi berhasil menghindar dari terjanagan air.



Gambar 93. Adegan Addri menyelamatkan Dwi dari banjir
TC 01:42:21 – 01:42:29

Crosscutting dalam tahap ini diletakkan pada bagian konflik. Teknik ini mendukung suasana tegang (*suspense*) dalam adegan dan menimbulkan rasa penasaran akan kejadian selanjutnya. Teknik *crosscutting* dalam bagian ini terjadi dalam dua tempat yang berbeda. *Crosscutting* pertama muncul pada *shot* nomor 9 dan 10 dengan garis

hitam pada gambar 93. Selanjutnya *crosscutting* kembali menyilangkan dua adegan pada *shot* nomor 12 dan 13 sebagai tanda bahwa dua adegan terjadi dalam waktu yang bersamaan.

Teknik *crosscutting* pada tahap ini memang tidak sering terjadi secara bersilang antar *shot*, namun lebih banyak bersilang dengan *scene*. Ada satu kemiripan dari *scene* 105 dan 108, pada tokoh Arifin terlihat ia panik akan keselamatan Addri dan Dwi, sama halnya dengan Denanda dan Indri yang berada pada lokasi yang berbeda, namun ketiga tokoh ini merasakan kegelisahan yang sama. Maka penggunaan teknik *crosscutting* dapat menjalankan fungsinya sebagai pembandingan dua adegan yang memiliki emosi yang sama. Cara penyusunan tersebut untuk menyampaikan bagaimana proses yang dilakukan para tokoh pada setiap *scene*. *Crosscutting* dengan gaya tersebut dirasa masih mampu dalam menunjukkan fungsinya sebagai mempertinggi *suspense* dan menunjukkan beberapa kejadian berbeda secara simultan.

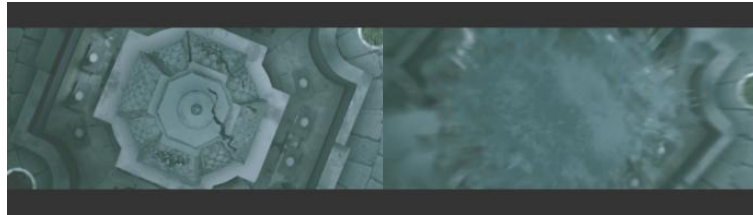




Gambar 94. Susunan *crosscutting* pada *scene* 104 sampai 109
TC 01:39:39 – 01:42:28

b. *Scene* 110, 111, 112, 113, dan 114

Crosscutting dalam tahap ini digunakan untuk menunjukkan perbandingan. *Scene* 110 merupakan *establish shot* yang menunjukkan halaman Museum Fatahillah yang retak dan air menyembur dari dalam tanah.



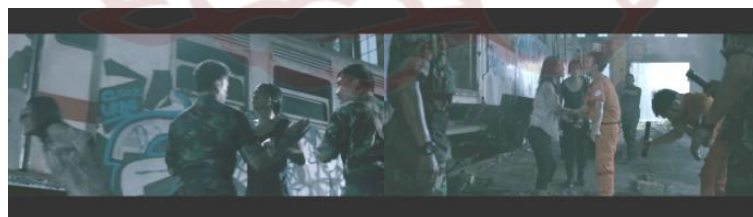
Gambar 95. Adegan halaman Museum Fatahillah retak pada *scene* 110
TC 01:42:34 – 01:42:35

Scene ini dilanjutkan dengan adegan pada *scene* 114 yakni Addri yang berteriak mencari keberadaan Dwi. Adegan tersebut fokus kepada tokoh Addri yang berusaha menggapai tubuh Dwi yang terapung. Adegan ini ingin menunjukkan suasana tegang, dengan cara tidak menuntaskan adegan tersebut lalu *shot* berpindah ke *scene* 111.



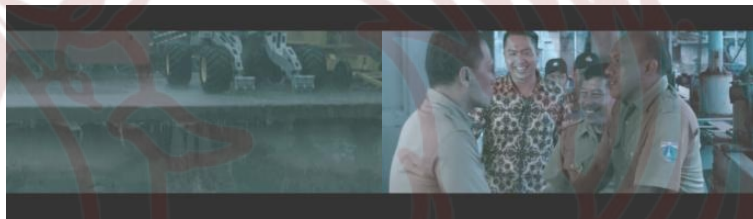
Gambar 96. Addri berteriak memanggil Dwi
TC 01:42:36 – 01:42:45

Scene 111, Indri dan Denanda sampai di gudang Stasiun Manggarai. Mereka berdua terlihat panik karena Addri, Dwi dan Arifin tidak berada di gudang Stasiun Manggarai.



Gambar 97. Indri mencari Dwi dan Addri
TC 01:42:46 – 01:43:00

Scene 112 establish shot banjir Jakarta telah mulai surut. *Scene 113* tim yang berada di pintu air Katulampa merasa senang karena misi telah berhasil. Tim Basarnas mendengar kabar bahwa Addri masih terjebak di dalam terowongan, mereka pun pergi meninggalkan para pegawai negeri yang sedang merasa senang.



Gambar 98. Adegan sungai telah surut pada *scene 112* dan Para tim merasa senang
TC 01:43:29 – 01:44:04

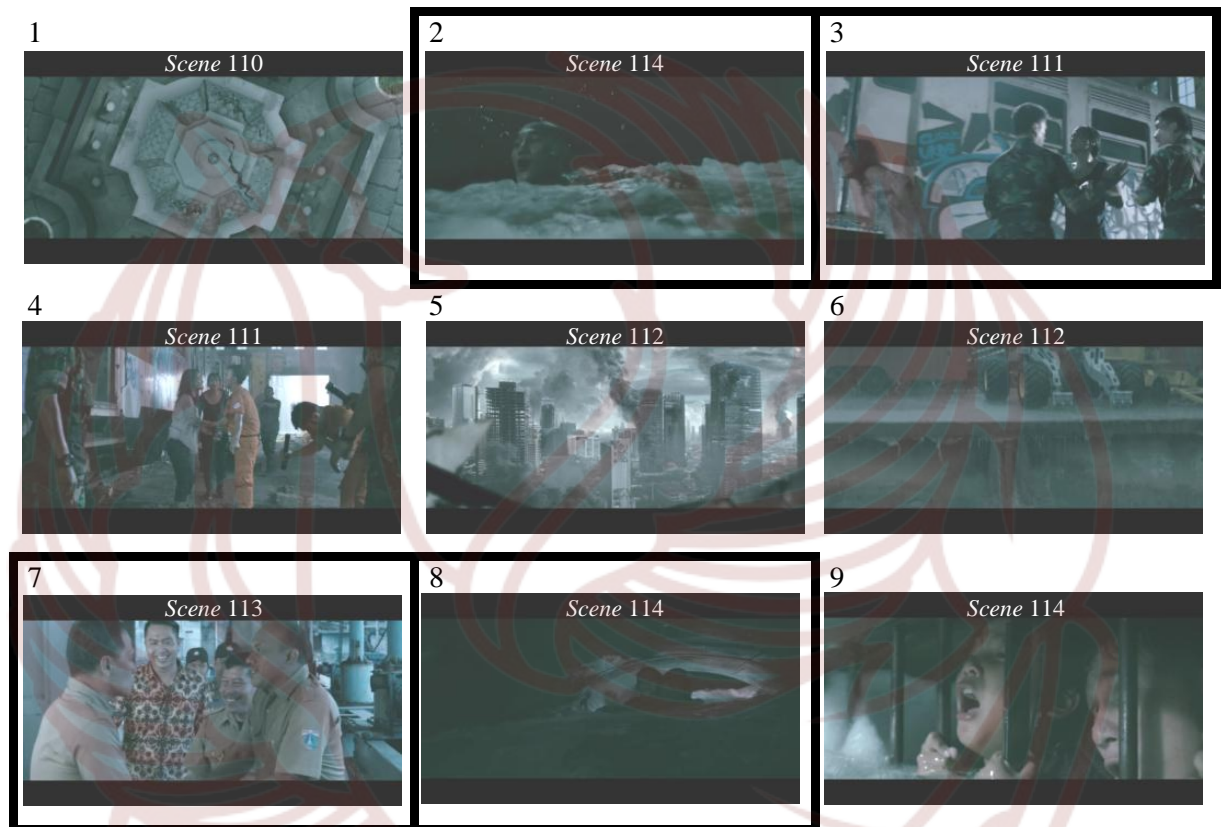
Adegan kemudian beralih pada *scene 114* yang menunjukkan Addri dan Dwi terjebak di dekat pintu jeruji, dan Addri berusaha untuk mencari jalan keluar.



Gambar 99. Adegan Addri dan Dwi terjebak di pintu jeruji besi pada *scene 114*
TC 01:44:15 – 01:44:25

Crosscutting terjadi dalam tiga tempat berbeda. Dalam tahap ini, terdapat satu *scene* yang sering muncul. *Scene* tersebut menjadi alasan rangkaian *shot* ini disusun dengan teknik *crosscutting*. Teknik tersebut dimulai pada *shot* nomor 2 dan 3 dengan garis hitam pada gambar 100. *Shot* nomor 2 merupakan adegan dengan tokoh Addri yang sedang berenang. *Shot* tersebut disilangkan dengan *shot* yang menunjukkan

kondisi di pintu air Katulampa (nomor 3). *Shot* ini menggambarkan bahwa banjir telah surut. Adegan tersebut didukung dengan kemunculan *establish shot* yang menunjukkan volume banjir Jakarta perlahan berkurang.



Gambar 100. Susunan *crosscutting* pada scene 110 sampai 114
TC 01:42:29– 01:44:43

Teknik *Crosscutting* digunakan untuk menunjukkan sisi heroik dari Addri. Pada adegan sebelumnya diperlihatkan Addri telah berusaha untuk menemukan terowongan dan akhirnya ia berhasil. Dalam tahap ini, sisi heroik dari Addri ditunjukkan dengan adegan ketika banjir Jakarta telah surut, sedangkan Addri masih terjebak di terowongan demi menyelamatkan anaknya, yaitu Dwi. *Crosscutting* pada bagian ini juga bertujuan untuk menunjukkan perbandingan, yakni dibalik keberhasilan

dalam mencegah Jakarta tenggelam, terdapat tokoh Addri yang masih berjuang untuk menyelamatkan Dwi. Penggunaan teknik *crosscutting* berhasil membuat adegan yang cukup membuat kesal dan iba.

Unsur dramatik yang dihasilkan dari penerapan teknik *editing crosscutting* pada bagian adegan ini ingin menampilkan ketegangan (*suspense*). Penyusunan adegan yang berbanding terbalik ini ingin menimbulkan rasa cemas terhadap penonton terhadap nasib dari tokoh Addri dan Dwi. Mengingat, diluar terowongan banjir sudah mulai surut sedangkan, mereka justru terjebak. Penggabungan adegan-adegan tersebut juga ingin menyampaikan hubungan sebab akibat yang dimiliki, yakni sebab banjir jakarta telah surut semua air dialirkan ke terowongan yang mengakibatkan Addri dan Dwi yang berada di dalam terowongan terjebak banjir.

c. *Scene* 114 dan *Scene* 115

Teknik *crosscutting* pada tahap ini dimulai dengan *scene* 115 yakni tim Basarnas, Denanda dan Indri mencari keberadaan Dwi, Arifin, dan Addri di Museum Fatahillah. *Shot* diawali dengan Indri, Denanda, dan tim Basarnas turun dari mobil. Kemudian, mereka berpencar untuk mencari Dwi. Adegan kemudian beralih kepada tokoh Dwi yang sedang berada di dalam terowongan.



Gambar 101. Pencarian Addri dan Dwi di Museum Fatahillah
TC 01:47:03 – 01:47:27

Adegan pada *scene* 114 ditunjukkan tokoh Dwi yang berteriak meminta tolong. Dalam tahap ini *shot* disusun secara bolak balik dengan menggunakan beberapa ukuran tipe *shot* yang berbeda. Ketika transisi dari *shot* Indri, disilangkan dengan *shot* dari Dwi. Kedua adegan tersebut menggunakan tipe *shot* yang sama, yakni *medium shot*. Pengambilan gambar pun memiliki kemiripan, sama-sama diambil dari bawah atau *low angle*. Penyusunan kedua *shot* tersebut ingin menekankan kembali bahwa Indri adalah seorang ibu yang sedang gelisah mencari keberadaan anaknya, yaitu Dwi.



Gambar 102. Transisi *shot* MCU dengan posisi *low angle* pada *scene* 114 dan 115
TC 01:47:45 – 01:48:00

Adegan pada *scene* 115 yakni Dwi berteriak meminta tolong kemudian Dwi memutuskan untuk menggunakan peluit. Namun, sayang peluitnya terjatuh karena mulutnya yang licin. Ia kemudian berteriak kembali. Adegan tersebut disilangkan dengan adegan pada *scene* 114. Saat

salah satu anggota mendengar suara peluit, ia langsung berlari mencari sumber suara dan akhirnya mereka menemukan Dwi.



Gambar 103. Adegan tim Basarnas dan Denanda menemukan Dwi
TC 01:27:15 – 01:48:43

Teknik *crosscutting* diawali dengan *shot* nomor 2 dan 3 yang bertanda merah pada gambar 104. *Crosscutting* pada tahap ini digunakan untuk mempertinggi instens dari cerita. Dua adegan yang terjadi dalam lokasi yang berbeda tersebut disatukan dalam teknik *editing crosscutting* dengan cara bolak balik. Pemilihan teknik *editing* ini untuk menambah nuansa ketegangan (*suspense*) dan mempertinggi ketertarikan penonton dalam melihat aksi pencarian Dwi.





Gambar 104. Susunan *crosscutting* pada *scene* 114 dan 115
TC 01:47:03 — 01:48:50

Tahap pertengahan mempunyai lebih banyak sekuen. Hal tersebut karena pada sekuen 3 permulaan konflik sudah mulai ditunjukkan, begitu pula sekuen selanjutnya. Dalam tahap pertengahan mengandung keseluruhan unsur dramatik. Jika dihitung maka unsur dramatik *suspense* berjumlah 37 *scene*, *surprise* berjumlah 4 *scene*, *curiosity* berjumlah 4 *scene*, dan konflik berjumlah 2 *scene*. Unsur dramatik *suspense* masih dominan dalam tahap pertengahan, dari 43 *scene* yang menggunakan teknik *crosscutting* 37 *scene* didalamnya mengandung unsur dramatik *suspense*.

Tahap pertengahan ini juga ditemukan adanya dua unsur dramatik dalam satu rangkaian *scene*. Pada sekuen 3 *scene* 52 sampai 54, *suspense* berdampingan dengan konflik. Dalam rangkaian *scene* tersebut terdapat dua *crosscutting* dengan unsur dramatik yang berbeda, sehingga unsur dramatik *suspense* dalam tahap ini tidak saling berkaitan dengan konflik. Kemudian, pada sekuen 6 *scene* 94 dan 95 *suspense* berdampingan dengan *curiosity*. Pada rangkain *scene* tersebut dua unsur

digabungkan untuk menunjukkan ketegangan sekaligus rasa penasaran penonton. Sebab dalam tahap ini ditunjukkan perbandingan adegan yang dilakukan oleh tokoh Addri dan Dwi.

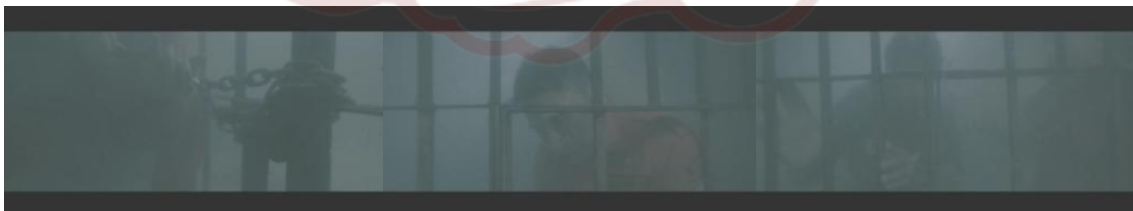
C. *Crosscutting* Tahap Penutupan

Tahap penutupan cerita hanya terdapat satu sekuen dengan penggunaan *crosscutting*. Terdapat empat *scene* yang seluruhnya menggunakan teknik *crosscutting*. Tahap ini masih mengandalkan *crosscutting* untuk mempertinggi tingkat dramatis cerita. *Crosscutting* juga digunakan dalam menunjukkan penyelesaian dari konflik.

1. Sekuen 8

a. *Scene* 116, 117, 118, dan 119

Crosscutting dalam tahap ini masih mengandalkan formula yang meletakkan teknik tersebut pada beberapa *scene* yang saling memiliki keterkaitan. Adegan pada *scene* 116 berada di terowongan yang menunjukkan Addri berusaha untuk membuka pintu jeruji besi dengan menggunakan pisau. Namun pada akhirnya, ia tidak berhasil dan kehabisan nafas, kemudian Arifin datang.



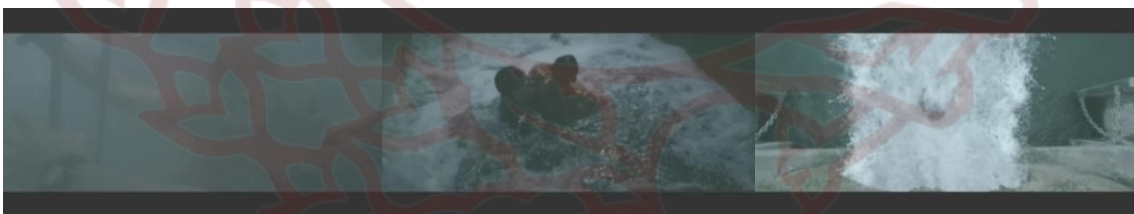
Gambar 105. Arifin datang menyelamatkan Addri
TC 01:27:15 – 01:48:43

Adegan dilanjutkan dengan *scene* 117 adegan tim Basarnas bersama dengan Denanda, Indri, dan Dwi menuju ke Dermaga menggunakan helikopter. *Scene* 118 helikopter telah sampai di Dermaga. *Scene* 117 cenderung menggunakan *shot close-up* untuk memperlihatkan ekspresi pasrah dan sedih yang dirasakan oleh para tokoh. Pemilihan tipe *shot* ini juga berpengaruh dengan permainan dramatis pada cerita.



Gambar 106. Adegan Denanda, Indri, Dwi dan tim Basarnas sampai di dermaga
TC 01:50:46 – 01:51:26

Adegan kemudian beralih kembali ke tokoh Arifin pada *scene* 116. Dalam *scene* tersebut Arifin berhasil membuka pintu jeruji besi. Akhirnya, Arifin berhasil keluar dari pintu jeruji besi dan berenang menuju pintu keluar terowongan.



Gambar 107. Adegan Arifin membawa Addri keluar
TC 01:51:36 – 01:52:09

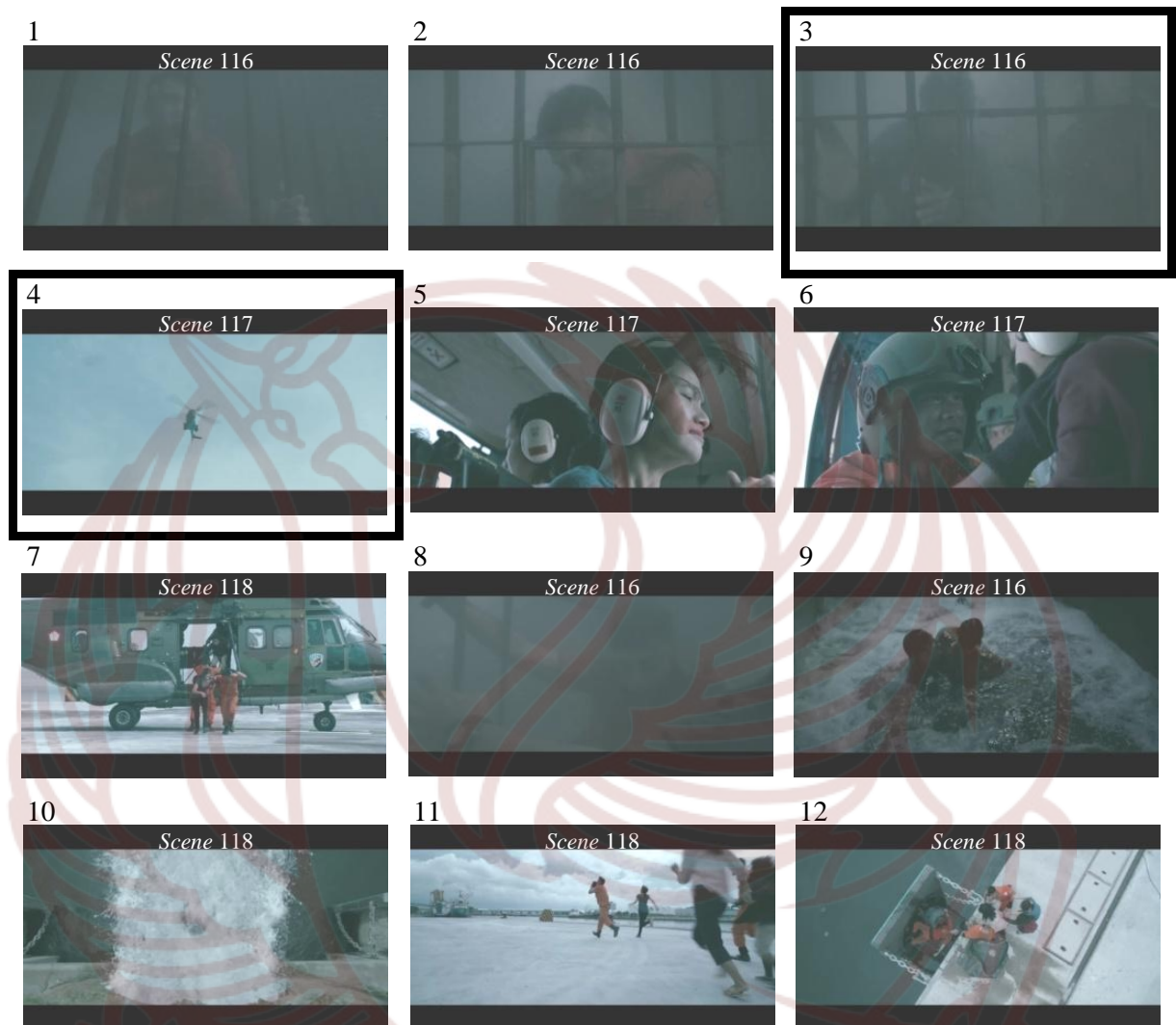
Crosscutting berakhir pada *Scene* 118 berlokasi di dermaga, Arifin dari Addri berhasil keluar dari terowongan, mereka berdua jatuh ke laut dan berhasil selamat. Tim Basarnas, Dwi, Indri dan Denanda pun berhasil menemukan mereka berdua.



Gambar 108. Adegan tim Basarnas menemukan Addri dan Arifin pada *scene* 118
TC 01:52:13 – 01:52:27

Teknik *crosscutting* dimulai pada *shot* nomor 3 dan 4 pada gambar 109 dengan garis hitam. *Crosscutting* masih pada jalurnya dengan menampilkan adegan yang saling berkesinambungan, yakni antara adegan Arifin dan Addri di terowongan dengan adegan Denanda, Dwi, Indri dan tim menuju dermaga. Letak *crosscutting* yang berada di akhir cerita dalam tahap ini tidak terlalu menimbulkan rasa penasaran, namun teknik ini masih berhasil mempertinggi *intens* dari ketegangan (*suspense*) dari cerita ditambah dengan iringan musik yang cukup membuat suasana film menjadi lebih hidup.

Ketegangan (*suspense*) tercipta pada adegan Addri berusaha untuk membuka pintu jeruji besi dan akhirnya kehabisan nafas. Namun, ternyata tokoh Arifin datang untuk menolong. Dalam adegan tersebut sengaja tidak ditampilkan secara tuntas, adegan kemudian di silangkan dengan *scene* 117 yang berada di dalam helikopter. Teknik penyusunan tersebut berhasil membuat penonton merasa cemas akan nasib tokoh Addri Arifin. Penggabungan adegan ini juga berhasil mempertinggi *suspense* dari cerita.



Gambar 109. Susunan *crosscutting* pada *scene* 121 sampai 125
TC 01: 49:50 - 01:52:27

Tahap penutupan dalam penelitian sekaligus sebagai *tahapan crosscutting* yang terakhir. Dalam tahap ini mengandung empat *scene* yang seluruhnya mengandung *crosscutting*. Unsur dramatik yang dihasilkan yakni *suspense*. Pada tahap akhir, film masih menunjukkan suasana tegang. *Crosscutting* tidak dihilangkan pada tahap akhir untuk menjaga alur cerita agar tetap menimbulkan ketertarikan dalam menonton film.

Teknik *crosscutting* pada film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* dalam adegan yang mengandung hubungan sebab akibat telah terbukti mampu menciptakan empat unsur dramatik dalam cerita. Dari 63 *scene* dengan teknik *crosscutting*, kemunculan dari unsur dramatik *suspense*, *surprise*, *curiosity*, dan konflik memiliki intensitas yang berbeda. Jika dijumlah maka ditemukan 57 *suspense*, 8 *surprise*, 7 *curiosity*, dan 1 konflik. Pada satu rangkaian adegan dengan teknik *crosscutting* memungkinkan mengandung dua unsur dramatik. Hal tersebut mempunyai beberapa tujuan yakni untuk menghasilkan cerita yang lebih dramatis, adanya dua *crosscutting* pada satu rangkaian *scene*, dan ingin menunjukkan unsur dramatik yang dihasilkan pada perbandingan adegan antar tokoh.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sepanjang film yang memiliki 119 *scene*, dengan 63 *scene* menggunakan *crosscutting*. Hal tersebut membuktikan bahwa sebagian besar film ini menggunakan teknik *crosscutting* sebagai gaya *editing*. Penggunaan teknik *crosscutting* digunakan untuk menyampaikan kejadian yang berlangsung secara simultan yakni terjadi dalam waktu yang sama pada lokasi yang berbeda. Penyusunan *crosscutting* dalam film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* tidak selalu digunakan pada perpindahan antar *shot*. *Crosscutting* dalam film ini lebih sering menggunakan perpindahan antar *scene*. Perpindahan *scene* tersebut disusun secara bolak balik, maksudnya terdapat adegan dalam satu *scene* yang sengaja tidak disampaikan secara tuntas, kemudian disisipkan *scene* lain yang saling memiliki hubungan sebab-akibat. Selanjutnya kumpulan *scene* tersebut saling menyampaikan keterkaitannya dengan penyusunan *scene* secara bolak-balik.

Teknik *crosscutting* juga menggunakan perpindahan antar *shot* pada adegan yang memiliki tingkat dramatis tinggi. Hal tersebut agar film ini tidak kehilangan nyawanya sebagai film dengan *genre* drama-action yang penuh dengan adegan menegangkan. Saat penerapan *crosscutting*, tipe *shot* yang digunakan bermacam-macam, namun lebih sering menggunakan tipe *medium shot* untuk perpindahan antar *shot*. Tipe ini sering dipilih karena dapat menunjukkan

ekspresi dari tokoh dan lokasi adegan. Mengingat bahwa teknik ini bermaksud untuk menyatukan dua adegan yang terjadi pada lokasi yang berbeda. Sedangkan, untuk adegan yang mengandung unsur ketegangan yang tinggi lebih sering menggunakan tipe *shot* yang berbeda untuk perpindahan antar *shot*.

Tujuan *crosscutting* pada film ini digunakan untuk menyampaikan empat unsur dramatik, yang terdiri dari konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. *Crosscutting* mampu menghadirkan keseluruhan unsur dramatik, namun terdapat satu unsur dramatik yang dominan, yakni *suspense*. Hal tersebut terbukti dalam 63 *scene* dengan teknik *crosscutting*, ada 57 *scene* yang mengandung unsur dramatik *suspense*. Pemilihan *suspense* sebagai salah satu bagian dari unsur dramatik yang paling sering diciptakan. Pembuat film ingin menyampaikan sebuah perasaan cemas yang terhadap penonton ketika kejadian bergerak pada adegan klimaks. Adegan yang sengaja disambung secara bolak-balik dan seakan ingin menahan informasi dari kejadian, kemudian dihabiskan pada akhir cerita. Selain itu, *crosscutting* juga ingin menyampaikan sudut pandang yang berbeda dari setiap karakter protagonis yang ada dalam film. Teknik penyuntingan yang tepat kemudian disesuaikan dengan *genre* film mampu menghasilkan cerita yang penuh dengan adegan dramatik dengan tidak melupakan kontinuitas pada film.

B. Saran

Penelitian mengenai teknik *crosscutting* dalam Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* menghadirkan beberapa saran setelah penelitian dan analisis ini selesai dikerjakan untuk beberapa pihak yang berkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung :

1. Bagi Sutradara dan *editor* film, agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai sebuah masukan dalam pembuatan film sejenisnya, terutama pada tahap penyuntingan gambar dengan menggunakan teknik *crosscutting* dan hubungannya dengan kemunculan unsur dramatik saat penggunaan teknik *editing* tersebut.
2. Bagi peneliti pada bidang penyuntingan film, agar penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk lebih mengenal teknik *crosscutting* dan fungsinya. Selain itu, supaya lebih melakukan penelitian yang lebih mendalam dalam hal verifikasi data dan wawancara dengan pihak pembuat film sehingga dapat melengkapi kekurangan, serta dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik dibanding pendahulunya.

DAFTAR ACUAN

Buku

- Boggs, Joseph M. 1992. *The Art of Watching Film*, terj. Asrul Sani. Jakarta : Yayasan Citra.
- HB. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *THE FIVE C'S OF SINEMATOGRAFI Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Diterjemahkan oleh H. Misbach Yusa Brian. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ).
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, Roy & Cristopher Bowen. 2009. *Grammar of The Edit: Second Edition*. United States of America: Focal Press.

Laporan Skripsi dan Jurnal

- Moh. Mahrus Ali. 2014. *Teknik Editing pada Film Rectoverso dalam Mewujudkan Cerita*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Ani Lutpiah Pauziah. 2015. *Analisis Penerapan Rhythmic Editing Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun Suspense Program Masterchef Indonesia Season 3 RCTI*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Purnomo Widhiarmoko. 2015. *Close Up pada Film Dokumenter Insight of Batik*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Cahaya Surya Harsakya. 2016. *Struktur Dramatik dan Estetik Film Animasi The Little Krishna*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Internet

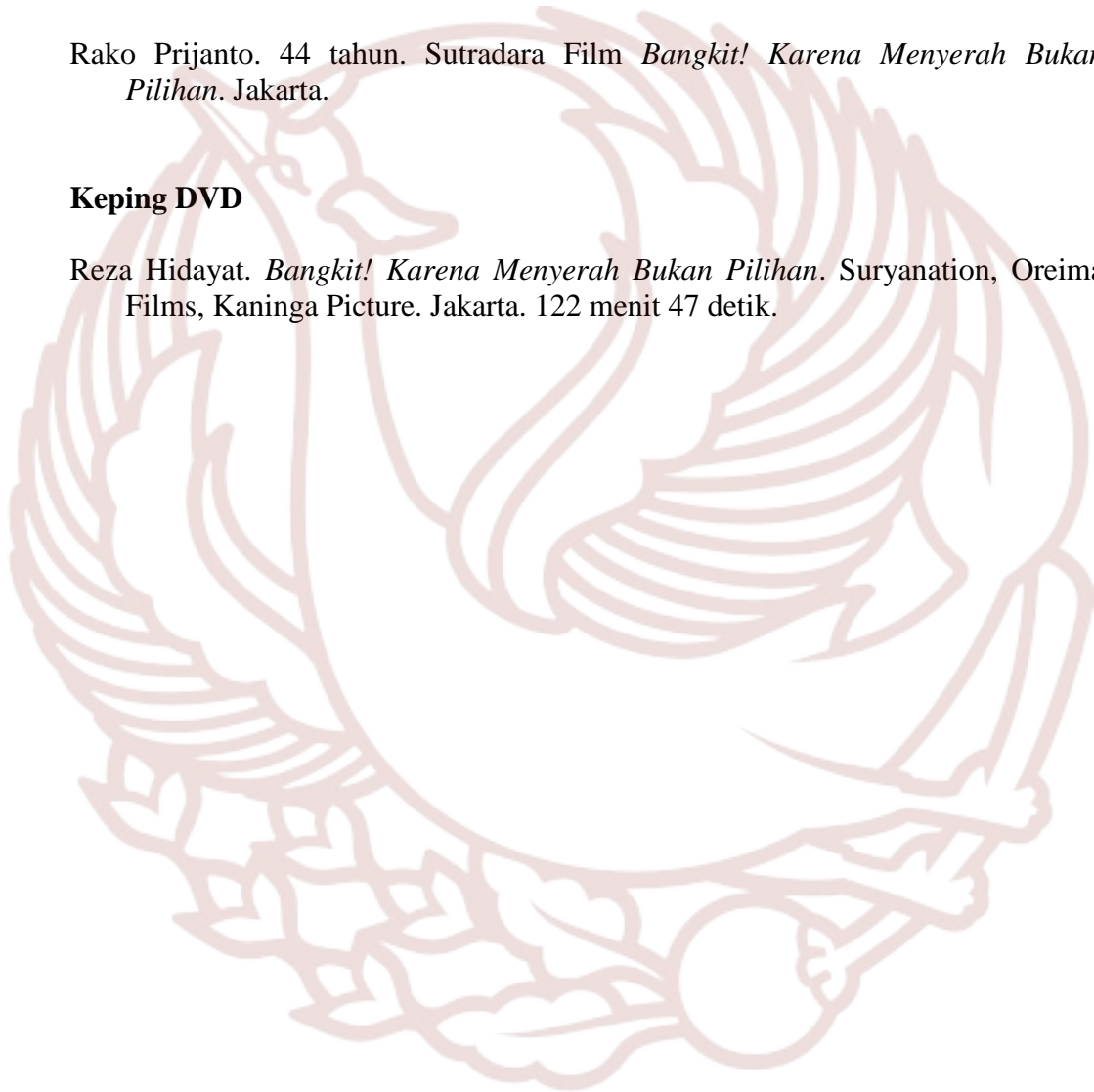
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Poster_resmi_bangkit.jpg diakses pada tanggal 15 Maret 2017 pukul 15.22 WIB.

Narasumber

Rako Prijanto. 44 tahun. Sutradara Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Jakarta.

Keping DVD

Reza Hidayat. *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Suryanation, Oreima Films, Kaninga Picture. Jakarta. 122 menit 47 detik.

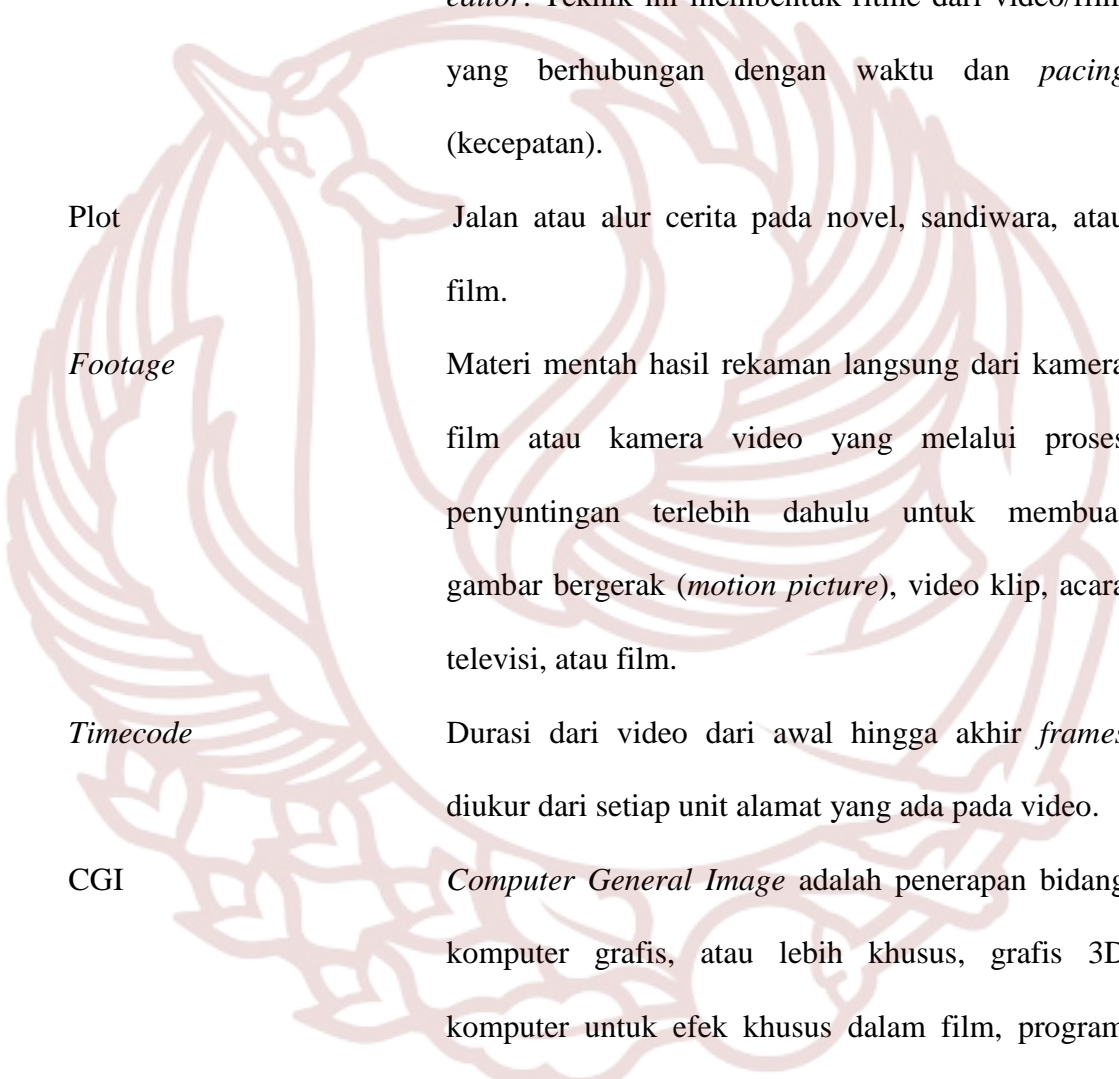






LAMPIRAN

GLOSARIUM



<i>Rhythmic Editing</i>	Bisa disebut sebagai <i>cutting rhythmic</i> adalah teknik <i>editing</i> yang mengandalkan intuisi dari seorang <i>editor</i> . Teknik ini membentuk ritme dari video/film yang berhubungan dengan waktu dan <i>pacing</i> (kecepatan).
Plot	Jalan atau alur cerita pada novel, sandiwara, atau film.
<i>Footage</i>	Materi mentah hasil rekaman langsung dari kamera film atau kamera video yang melalui proses penyuntingan terlebih dahulu untuk membuat gambar bergerak (<i>motion picture</i>), video klip, acara televisi, atau film.
<i>Timecode</i>	Durasi dari video dari awal hingga akhir <i>frames</i> diukur dari setiap unit alamat yang ada pada video.
CGI	<i>Computer General Image</i> adalah penerapan bidang komputer grafis, atau lebih khusus, grafis 3D komputer untuk efek khusus dalam film, program televisi, <i>commercials</i> , <i>simulators</i> , dan media cetak.
TIM Badan SAR	Badan (<i>Search and Rescue</i>) adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang pencarian dan pertolongan.

BMKG

Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen Indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintah di bidang meteorologi, klimatologi, dan geofisika.



WAWANCARA VIA TWITTER DENGAN SUTRADARA FILM BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN



WAWANCARA VIA E-MAIL DENGAN SUTRADARA BANGKIT! KARENA MENYERAH BUKAN PILIHAN

1. Bagaimana awal mula membuat cerita tentang “BANGKIT!”?

Awal mula ide film Bangkit dari pengalaman hidup di Jakarta.. yang hampir setiap tahun terserang banjir dan Banjir besar setiap lima tahun sekali.. banyak sekali hal dasar yang kurang dipahami oleh masyarakat Jakarta.. juga ide tentang rescuer yang selalu demi mengemban tugasnya dengan meninggalkan keluarga. Juga karena ingin ber eksperimen dengan tekhnologi Computer Grafis Generated CGI utk tidak selalu berada di zona nyaman sebagai film maker.

2. Bagaimana sistem kerja sutradara dengan editor? Misalnya, sebelumnya pernah ada diskusi antara sutradara dan editor mengenai teknik editing yang cocok digunakan pada film “BANGKIT!”.

Diskusi dengan Editor biasanya dilakukan di saat Script conference. Jadi kami semua crew berkumpul untuk membedah script.. membicarakan eksekusi di lapangan shot per shot dan apa yang harus dipersiapkan.. bicara dengan Editor biasanya berhubungan dengan tempo rhytm film.. karena film ini harus terasa intens terus menerus maka susunan shot, dekopase dan editingnya harus selalu bergerak dan dinamis.. dengan tetap menjaga energy rasa.

3. Saat pembuatan naskah film, apa sudah ada rencana memilih teknik editing yang akan digunakan?

Saat pembuatan naskah film secara pengadeganan pastilah sudah direncanakan.. akan seperti apa bentuknya nanti..

4. Jika sudah, apa teknik editing yang digunakan?

Teknik Editing yang digunakan sebenarnya paralel dengan penggunaan Crosscutting di beberapa sekuens..

5. Saat pasca produksi, Apa ada perubahan konsep penceritaan dan editing?

Misalnya, ada adegan yang terpaksa dihilangkan.

Ketika pasca Produksi tidak ada perubahan cerita dan editing.. hanya saja mungkin susunan dekopase adegan nomor shot ketika shooting agak berubah.. Ada beberapa adegan atau scene yang dihilangkan guna menjaga efisiensi konten dan menjaga tempo film..

6. Jika menggunakan teknik editing *crosscutting*, apa alasan menggunakan teknik editing tersebut?

Crosscutting kita pakai untuk menceritakan sequens dalam paralel waktu kejadian bersamaan tetapi berbeda tempat.

7. Sesuai analisis saya pada tabel yang telah dilampirkan pada file “Tabel *crosscutting*” yang menunjukkan letak dari *crosscutting*, apakah letak dari *crosscutting* tersebut benar?

Hampir semuanya benar tapi juga ada beberapa yang tidak disebutkan..

8. Berdasarkan “Tabel *Crosscutting*”, Apa maksud dari penggunaan *crosscutting* pada setiap adegan-adegan tersebut?

Scene 5 dan 6 menunjukkan karakter Arifin di awal film.. komitmen dia dengan Denada dan intensitas waktu yang sempit untuk Arifin. Scene 9 dan 10 membangun thriller dalam suasana yang mencekam.. apa yang akan menimpa Arifin. Untuk tabel yang berikutnya mungkin mbak bisa melakukan analisa sendiri.. nanti bisa di email ke saya untuk mengkonfirmasi.. ini supaya mbak juga melakukan research ketika mba memutuskan bahwa adegan ini adalah cross cutting..

9. Didalam penceritaan, terdapat empat unsur dramatik(konflik, suspense, curiosity, surprise), Apakah *crosscutting* pada film ‘BANGKIT!’ mencakup seluruh/salah satu unsur dramatik tersebut? Alasannya?

Crosscutting di film Bangkit hanya digunakan untuk unsur Suspense dan Surprise. Alasannya karena film ber genre seperti ini membutuhkan suspense dan elemen Surprise yang terjadi di dua tempat yang berbeda.. karena film Bangkit ini bukan jenis film yang protagonisnya 1 sehingga perlu kiranya penonton melihat unsur cerita dari beberapa sudut pandang yang berbeda..

10. Apa pertimbangan dalam memilih *shot-shot* yang telah dirangkai sehingga terbangun adegan yang memiliki hubungan sebab-akibat? (Terutama shot yang menggunakan *crosscutting*)

Pertimbangannya untuk membangun komunikasi dalam bentuk audio visual secara efisien penceritaan.. komunikasi ini dibangun agar penonton bisa memahami konten dan ikut merasakan..

