

ABSTRAK

Film, sebuah media hiburan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak umum. Seiring waktu berjalan, film sudah menjadi kebutuhan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hiburan. Begitu banyak film yang bermunculan dan memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Artikel ini bertujuan mengkaji perubahan ritme dalam film *The Good, The Bad, and The Ugly*. Menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan analisis deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa film ini memakai ritme yang berubah dan disesuaikan dengan kamera, pengadeganan, suara, dan editing.

Kata kunci: Perubahan; Ritme; *The Good, The Bad, and The Ugly*

ABSTRACT

*Film is a form of entertainment that is used to communicate messages to the broader population. Films have evolved into a collective necessity for entertainment as time has passed. So many films have come out, each with its own set of differences. The purpose of this essay is to look at the rhythmic alterations in the movie *The Good, The Bad, and The Ugly*. Using a descriptive analytic methodology and a calibrative strategy. The findings reveal that this film employs a changing rhythm that adapts to the camera, setting, sound, and editing. Change; Rhythm; *The Good, The Bad, and The Ugly**

Keywords: Change; Rhythm; *The Good, The Bad, and The Ugly*

PENDAHULUAN

Film adalah sebuah media hiburan yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui sebuah cerita. Baik itu sebatas hiburan maupun penyampaian pesan moral dalam film. Film dapat digunakan untuk merefleksikan realitas yang ada dalam kehidupan di masyarakat, atau bahkan membentuk sebuah realitas. Informasi dari sebuah film dapat dikonsumsi secara detail karena film bersifat media audio visual.

Saat ini, film sudah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat sebagai sarana hiburan. Banyaknya jenis film dan genre membuat pilihan dalam menonton film semakin beragam. Setiap genre yang digunakan pada sebuah film sudah tentu memiliki perbedaan dengan film lain. Meskipun dengan genre sama, akan ditemukan bentuk film yang berbeda dari segi cerita dan juga gaya penuturannya.

Banyak hal yang menjadi pembeda film satu dengan yang lainnya, salah satunya adalah tentang ritme film. Ritme memegang peran penting pada sebuah film, karena penggunaannya dapat membentuk kesan dari film itu sendiri. Dapat dikatakan setiap film memiliki ritmenya tersendiri,

baik itu secara keseluruhan film maupun pada setiap adegannya. Penggunaan ritme pada masing-masing film berbeda, tergantung dari tujuan adegan film. Ritme bisa saja sama pada satu adegan, seperti adegan aksi sebuah film bergenre *action* yang pada umumnya menggunakan ritme cepat. Namun pada keseluruhan film ritme yang digunakan pasti memiliki perbedaan dengan film yang lain, baik itu durasi, ritme dan juga penempatan ritme film.

Dalam sebuah film, ritme memiliki tiga jenis, yaitu ritme cepat, ritme lambat, dan sedang. Masing-masing ritme ini digunakan pada sebuah film dengan tujuan yang berbeda, tempo *editing* yang cepat mampu meningkatkan intensitas serta ketegangan adegan aksi (Pratista, 2017: 174), begitu juga sebaliknya. Contoh penerapannya yakni ritme cepat yang pada umumnya dalam film digunakan untuk memberikan ketegangan adegan dan juga rasa semangat penonton. Ritme lambat digunakan untuk menunjukkan rasa bosan, sedih dan tenang dari sebuah adegan. Dengan contoh ini, tentu ritme tidak hanya digunakan dalam adegan yang telah disebutkan saja, tetapi masih banyak lagi. Pemakaiannya bergantung pada pemikiran sutradara, sebagai upaya memberikan gambaran kepada penonton pada setiap adegan yang dibuat.

Serupa seperti fungsi dari film, ritme dalam film ditujukan untuk para penonton. Tujuannya untuk menguatkan pesan atau seperti memberi nyawa pada sebuah adegan film. Ritme pada film bisa membuat penonton merasa terbawa atau turut merasakan hal yang sama. Ritme dibentuk tidak hanya dengan satu aspek saja, tetapi ritme dibentuk dari gabungan pengadegaan, musik, kamera dan proses *editing*. Seperti pendapat Sani, bahwa:

dalam sebuah film, irama adalah hasil dari berbagai faktor yang bekerjasama dan secara terpisah-pisah: objek fisik yang bergerak di atas layar, gerak kamera yang nyata atau menonjol, skor musik, irama dialog dan irama alamiah percakapan manusia dan kecepatan plot film itu sendiri: kesemua faktor ini meramu sebuah irama yang unik yang berpadu menjadi suatu keseluruhan (1992: 112).

Dalam proses pembuatan film, sang sutradara sejak awal proses produksi, dalam tahap pra produksi sudah memikirkan ritme yang akan diterapkan pada setiap adegan-adegan pada film yang akan dibuat. Ritme ini berkaitan dengan objektif setiap adegan. Bila objektif adegan berubah, berubah pula pengaturan ritmenya. Meskipun ritme film biasanya baru tampak jelas pada saat proses penyuntingan, keputusan harus diambil sebelum syuting dimulai, dan didiskusikan dengan penyunting (Saroengallo,2008:35).

Dengan penjelasan ritme di atas, ritme pada film menjadi menarik untuk dibahas, karena ritme menjadi salah satu bagian penting dalam sebuah film. Dalam artikel ini, akan dikaji tentang ritme adalah pada film "*The Good, The Bad and The Ugly*". Film bergenre *cowboy* atau *western*, yang disutradarai oleh Sergio Leone . Dirilis pada tahun 1966 dengan durasi 177 menit. Dapat dikatakan film ini menjadi salah satu film bergenre *cowboy* terbaik sepanjang masa, dan bahkan masuk nominasi 20 besar film dengan rating tertinggi di situs tentang film IMDB.

Kepopuleran film ini setidaknya dapat dilihat dari banyaknya bahasan oleh para pecinta film, baik itu dari media offline maupun online seperti seperti buku, jurnal, artikel website. Bahkan di situs youtube.com pada akun youtube Chmis18br/Fotografia. Film ini menjadi menjadi referensi yang membahas tentang berbagai aspek dari film ini sendiri, baik itu tentang kamera, adegan, musik, cerita/skenario film termasuk *editing* dan ritme. Seperti dalam buku memahami film oleh himawan pratista pada bagian aspek ritmik, menjadikan film ini contoh bagus dari bentuk ritme *editing*.

Artikel ini akan membahas mengenai ritme pada film *The Good, The Bad and The Ugly*, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Data yang didapatkan, dikelompokkan menurut kebutuhan artikel, barulah direduksi. Setelah proses reduksi, dilakukan analisis menggunakan teori terhadap data yang didapatkan. deskripsikan Tujuannya ialah mengetahui penerapan ritme dalam sebuah film.



Gambar 1. Cover Film

Ritme yang akan dibahas dalam film ini, tidak secara keseluruhan pada film, tetapi lebih khusus pada adegan akhir yang menjadi klimaks. Pertimbangannya ialah karena pada adegan tersebut banyak dijadikan referensi yang bagus untuk menjelaskan pembentukan dan kerja ritme. Dalam artikel ini akan dijabarkan cara pembentukan ritme dari berbagai aspek, seperti kamera adegan, musik, dan *editing* sehingga membentuk ritme adegan klimaks tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Sutopo, 2002). Dimulai dengan menonton film, merangkum, memilih hal pokok, dan merumuskan masalah. Pada analisis ini, difokuskan untuk melihat *shoot* adegan demi adegan. Tahap kedua yakni penyajian data. Dilakukan dengan menyajikan data yang telah direduksi dan dideskripsikan dalam bentuk uraian. Tahap ketiga, menuliskan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film ini berlatar pada saat perang sipil di Amerika Serikat, berfokus pada tiga karakter utamanya, yaitu *The Good/Blondie* (Clint Eastwood), *The Bad/Angel Eyes* (Lee Van Cleef) dan *The Ugly/Tuco* (Eli Wallach). *Blondie* adalah seorang

pemburu hadiah dan *Tuco* salah satu buronannya. Keduanya pernah bekerja sama untuk mendapat uang, dengan cara *Blondie* akan pura-pura menangkap *Tuco* dan menyerahkannya ke penegak hukum untuk mendapat uang imbalan.

Saat *Tuco* hendak dieksekusi dengan cara digantung, *Blondie* akan membebaskannya. Untuk mengakhiri kerja sama mereka, *Blondie* meninggalkan *Tuco* sendirian di padang pasir, membuat *Tuco* mulai berambisi untuk membalas dendam. Sedangkan *Angel Eyes* merupakan pembunuh bayaran kejam yang tidak segan-segan membunuh korbannya dan bahkan orang yang meminta jasanya dan seorang yang ambisius untuk menjalankan keinginannya termasuk bergabung dengan tentara. Mereka bertiga yang pada awalnya berada pada jalan masing-masing, dan mereka mulai memiliki misi yang sama disaat masing-masing mereka mengetahui keberadaan emas dalam jumlah besar terkubur di sebuah pemakaman.

Film *The Good, the Bad and the Ugly* adalah jenis film yang semakin jarang ditemui pada masa sekarang. Film bergenre *cowboy*, dengan aksi tembak-tembakan yang khas dan biasa hanya dapat ditemui pada genre film ini. *Setting* padang gurun dengan suasana yang sunyi, gersang, menjadikan penggambaran yang realistis pada masa *wild west* di Amerika. Keadaan *setting* seperti ini membuat film secara keseluruhan terasa memiliki ritme atau tempo yang lambat, dan semakin terasa lambatnya dengan durasi film yang mendekati tiga jam. Tetapi kondisi ini hanya terasa pada awal-awal film.



Gambar 2. Cuplikan Adegan *Blondie* dan *Tuco*

Ketiga tokoh dalam film ini mempunyai ciri khas masing-masing. Seperti *Blondie* yang *cool*, *Tuco* yang banyak berbicara, hingga *Angel Eyes* yang kejam dan misterius. Tidak ada sosok yang benar-benar baik di antara ketiganya, bahkan *Blondie* yang berlabel "*The Good*" pada judulnya sekalipun adalah seorang *antihero*. *Tuco* yang tergambarkan banyak bicara tidak berakhir sebagai karakter yang konyol, karena seiring berjalannya film, menjadi seorang tidak kalah berbahaya dari yang lainnya. Setiap peran yang dimainkan oleh para tokoh terasa pas, dan tidak berlebihan. Pada porsi masing-masing tokoh, sepanjang film terasa adil karena tidak ada yang terlalu ditonjolkan dari

salah satu tokoh. Pesan karakter dari masing-masing tokoh tersampaikan dengan baik.

Selain dari cerita yang bagus, film ini menjadi menarik karena ada sisi lain dari inti cerita tentang mencari harta yang terkubur. Film ini juga membahas kehidupan dan mengkritisi dampak dari perang sipil di Amerika Serikat yang menjadi latar dari film ini. Dampak perang terhadap kehidupan masyarakat, dan para tentara yang menderita karena peperangan. Penokohan pada masing-masing pemain utama yang kuat dalam memerankan karakter. Selain itu, faktor lain yang membangun film ini menjadi salah satu film *cowboy* terbaik, diluar dari *mise-en-scene* adalah salah satunya ritme pada film ini. Terutama pada bagian adegan aksi terakhir pada film.



Gambar 3. Cuplikan Adegan *Blondie* Dilokasi Perang

Adegan akhir yang menjadi klimaks dan menjadikan adegan tersebut memorable dari film ini, yakni memperlihatkan aksi saling menunggu adu tembak antar ketiga tokoh utama. Tujuannya untuk merebutkan sebuah batu yang tertulis letak makam yang terkubur emas. Hal yang menarik dari adegan ini adalah penggunaan dua ritme, yaitu ritme cepat dan lambat. Penggunaan dua ritme ini terjadi dalam satu adegan, perubahan dari tempo lambat dan perlahan-lahan berubah menjadi cepat, dan semakin cepat. Menggunakan ritme seperti ini dalam satu adegan tentu saja memiliki tujuan khusus yang untuk disampaikan kepada penonton.

Untuk membentuk ritme pada adegan klimaks tersebut, tidak hanya menggunakan satu aspek penggunaan tetapi juga dengan aspek lainnya. Proses membentuk ritme terjadi dari dua proses, yang dinamakan ritme internal dan ritme eksternal. Proses membentuk ritme internal adalah pada saat proses produksi, seperti pengambil gambar, pengambilan suara beradegan, dan lainnya. Ritme eksternal pada saat proses pasca produksi, seperti *editing*, membuat musik dan lainnya. Keduanya sudah dirancang pada saat proses pra-produksi. Sehingga, pembentukan ritme terdiri dari kamera, pengadeganan, musik/suara dan *editing*. Gabungan teknik yang saling terkait inilah yang membuat adegan tersebut menjadi lambat dan juga menjadi cepat. Pengaruh aspek ritme di dalam adegan klimaks ini akan dijabaran di bawah ini:

1. Kamera

Teknik kamera pada adegan klimaks ini digunakan untuk menghasilkan ritme yang lambat di awal adegan. Adegannya yakni para pemain berjalan mempersiapkan diri mereka masing-masing untuk aksi adu tembak. Pada adegan ini banyak menggunakan *full shoot* dan *long shoot* untuk memperlihatkan ke semua tokoh yang ada dan juga untuk memperlihatkan suasana dan *setting* dari tempat kejadian aksi adu tembak tersebut. Ukuran *shoot* berubah, diikuti dengan perubahan durasi dari *shoot*nya yang perlahan-lahan semakin pendek. Setiap adegan memperlihatkan para tokoh bersiap-siap menembakan senjatanya.

Ritme semakin cepat dengan durasi *shoot*nya semakin pendek. Pada saat ritme cepat, *shoot* berubah menjadi *close up* pada wajah para pemain, dan juga mengarah ke senjata-senjata pemain. Berubah lagi saat ritmenya semakin cepat dengan potongan *shoot* semakin pendek, dan *shoot* berubah lagi menjadi *extreme close up* pada mata para pemainnya. Perubahan ukuran gambar yang dari gambar luas menjadi kecil dan semakin kecil, menandakan perubahan ketegangan yang dialami oleh para karakter pada adegan tersebut, dan ini membentuk sebuah ritme.



Gambar 4. Aksi Adu Tembak Antara *Blondie*, *Tuco* dan *Angel Eyes*

2. Pengadegaanan

Beberapa orang menilai baik atau buruknya sebuah film dilihat dari pengadegaanan di depan kamera, sehingga gerakan yang dilakukan oleh seorang aktor pada sebuah film selalu menjadi

titik fokus penonton. Sebut saja *Tom Jones*, *Thunderball*, *The Sound of Music*, *Ship of Fools* atau *The Collector* yang menarik perhatian orang banyak adalah aktornya. Penonton bisa saja senang, terharu disebabkan oleh cerita, terpukau oleh penggunaan-penggunaan plot baru, properti yang dipakai, sudut-sudut pandang kamera, terpesona oleh latar belakang yang eksotik atau terkesima oleh hal-hal yang mereka kenal dan sangat realistis. Tapi yang menjadi pusat perhatian adalah orang-orang yang mereka lihat di layar putih, terutama wajah-wajah mereka. (Sani, 1992: 30).

Para aktor di adegan ini beradegan dengan sangat natural, sesuai dengan masing-masing karakter yang mereka mainkan. Situasi yang dihadapi, memperlihatkan kecemasan dan kewaspadaan pada masing-masing raut wajah dan gerak tubuh, serta gerak tangan yang bersiap-siap untuk menembakan senjata. Saat gambar *shoot* luas, terlihat reaksi dari para tokoh yang terlihat masih biasa, dan sedang mempersiapkan posisi mereka untuk aksi adu tembak.

Reaksi dan raut wajah mereka membuat ritme adegan ini terasa lambat, disaat gambar *shoot* berubah menjadi *close up*. Memperlihatkan masing-masing raut wajah para tokohnya yang semakin waspada dan bersiap-siap untuk menembakan senjata mereka, membuat ritme berubah semakin cepat dari sebelumnya dan semakin cepat lagi saat gambar *extreme close up* mata mereka yang saling melirik satu sama lain. Perubahan ritme pengadegaan ini terlihat pada gerak-gerak para pemain dan dari ekspresi para pemain yang sebelumnya lebih tenang menjadi lebih waspada.





Gambar 5. Adegan *Blondie* dan *Tuco* Bersiap-siap Menembakan Senjata Mereka

3. Suara

Suara pada film mempermudah penonton untuk lebih memahami situasi yang ada di dalam gambar. "Dengan tambahan suara pada gambar hidup layar dari gambar bisu menjadi gambar hidup sebenarnya. Ketika tokoh di layar diberikan suara mereka menjadi hidup dengan ditambah *Sound Effect* dan aksi yang visual realitas ini menjadi lengkap." (Nurdin,1984:110).

Suara pada keseluruhan adegan klimaks ini lebih dominan dengan suara musiknya. Tempo musik juga berubah dari sebelumnya, dari awal adegan menuju akhir dari adegannya. Awal adegan tempo musik masih belum cepat dan suara musiknya masih belum terlalu dominan. Pada awal adegan tersebut suara dari *diegetic sound* (suara yang muncul dan berkaitan dengan ruang adegan film) masih terdengar dengan jelas, seperti suara langkah kaki dan suara ambient di sekitarnya. Saat adegan para tokoh bersiap untuk aksi saling baku tembaknya, musik menjadi lebih dominan. Tempo musiknya semakin lama semakin cepat, mengikuti perubahan *shoot* dan perpindahan *shoot* yang semakin cepat juga. Perubahan tempo musik terus terjadi hingga terdengar suara tembakan, dan menghentikan suara musik, yang menandakan berakhirnya ketegangan pada adegan tersebut. Dari perubahan suara seperti ini dalam adegan akhir adalah salah satu bentuk dari penunjang terbentuknya ritme, perubahan ritme lambat ke ritme cepat.

4. Editing

Ritme terbagi dua, yakni ritme eksternal dan internal. Pembentukan ritme yang dilakukan pada saat proses pengambilan gambar, termasuk dalam ritme eksternal. Sementara proses *editing* dalam pembentukan ritme disebut dengan ritme internal, yakni menggabungkan semua aspek yang telah dilakukan pada saat pengambilan gambar. Proses *editing* yang digunakan dalam adegan klimaks ini menggunakan aspek ritmik, yaitu dengan mengontrol durasi pada setiap *shoot* adegan. Selain

itu, juga tentang *timingnya*, *timing* merupakan karakteristik *ritme* yang muncul ketika editor menentukan waktu *cut* dan *shoot* harus dilakukan. Terdapat 3 aspek *timing* yang harus diperhatikan ketika mendiskusikan ritme dalam proses *editing* film, yaitu memilih *frame*, memilih durasi, dan memilih penempatan *shoot* (Pearlman, 2009: 44)

Awal adegan saat para tokoh mempersiapkan diri untuk aksi adu tembak, durasi setiap *shootnya* relatif panjang. Namun pada saat para tokohnya bersiap-siap untuk menembakan senjatanya, setiap potongan *shootnya* bedurasi lebih pendek, dan semakin pendek pada saat sebelum terjadi tembakan. Durasi *shoot* inilah yang membentuk ritme pada proses *editing*. Durasi pada *shoot* yang panjang pada awal adegan membuat ritme adegan terasa lama, dan potongan setiap *shoot* semakin pendek membuat ritmenya menjadi terasa cepat.



Gambar 6. Cuplikan Ekpresi Wajah *Blondie*

Gabungan dari semua aspek dan perubahan ritme dari lambat ke cepat inilah yang menjadikan bentuk dari ritme pada adegan klimaks. Potongan durasi *shoot* tentu sangat berkaitan dengan musiknya maupun sebaliknya. Bentuk *shoot* yang diambil oleh kameraman, tentu berpengaruh terhadap acting pemain maupun sebaliknya. Sehingga semua aspek ini sangat berkaitan, dan tidak bisa dipisahkan. Apabila salah satu dari aspek ini tidak diterapkan, akan membuat bentuk ritme

dalam film ini menjadi berbeda, dan emosi yang dirasakan penonton tentu akan berbeda juga.

Adekan pemain, kamera, musik, dan *editing* pada ritme di adegan klimaks, pada film *The Good, The Bad and The Ugly* ini bertujuan menggambarkan ketegangan dan kewaspadaan yang di alami oleh para tokohnya. Aksi adu tembak, antara hidup dan mati, dan juga membuat penonton untuk terbawa ikut merasakan yang dialami oleh para tokoh dalam aksi adu tembak tersebut. Gabungan teknik yang membentuk ritme pada adegan ini sudah memberikan nyawa atau telah menguatkan yang ingin di sampaikan oleh sang sutradara kepada penonton.

PENUTUP

Penggunaan ritme seperti pada adegan klimaks dari film *The Good, The Bad and The Ugly* ini mungkin saja bukan hal yang baru. Pada saat film ini dirilis tahun 1966, mungkin sang sutradara terinspirasi dari film lain pada tahun-tahun sebelumnya. Apalagi pada saat ini, 55 tahun sesudah film dirilis, sudah banyak film yang menggunakan ritme yang seperti itu. Tetapi cerita, pesan dan para aktor dari filmnya yang menjadi pembeda dari film-film sebelumnya, maupun sesudahnya. Menjadikan film ini memiliki ciri dan bentuk tersendiri yang tidak akan bisa ditiru dan dimiliki oleh film-film yang lain.

Bentuk ritme yang dihasilkan pada adegan klimaks/akhir dari film ini, membuat adegan

tersebut menjadi memorable dan ikonik. Hal itu terjadi karena gubahan semua aspek seperti yang telah ditulis diatas. Membentuk sebuah ritme adu tembak dari tiga tokoh dan mendramatisir adegan tersebut, sehingga adegan tersebut terhubung dengan penonton secara emosi. Menjadikan penonton seolah-olah ikut terbawa dan berada dalam adegan tersebut. Oleh sebab itu, ritme pada film sangatlah penting.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada civitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurdin, Masfil. 1984. *Film and The Director*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Sani, Asrul. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*, Jakarta: Yayasan Citra.
- _____, 1992. *The Technique Of Film Music*, Jakarta: Yayasan Citra.
- Saroengallo, tino. 2008. *Sebuah Dongeng Produksi Film*. Jakarta: PT Intisari Mediatama.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms*. England: Focal Press
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif – Dari Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Sebelas Maret University Press.