

EDITING CROSS-CUTTING UNTUK MENDUKUNG POLA PENCKERITAAAN NON- LINEAR PADA FILM INCEPTION (2010)

Volume 8 | Issue 1
Juni 2025

Muhammad Luthfi Abudzar Ghiffari¹, Dwi Haryanto², Suharto³
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember ^{1,2,3}
*Corresponding Author: (luthfimanahunian5@gmail.com ^{1,2,3})

Abstract

Cross cutting is one of the editing techniques in the film world that plays a role in supporting non-linear storytelling patterns. This technique allows simultaneous and dynamic movement between space and time, providing a complex and captivating narrative experience for the audience. This article aims to analyze the use of cross cutting editing in supporting non-linear storytelling patterns in Christopher Nolan's film Inception (2010). Through a descriptive qualitative research method, this study explores how the arrangement of rhythm, continuity, and manipulation of time flow through cross cutting can create layers of stories that are logically and emotionally connected. The results of the study show that cross cutting not only functions as a transition tool between scenes, but also becomes a narrative element that strengthens the theme and the audience's understanding of the complex storyline.

Keywords

Editing, cross cutting, storytelling, non-linear, narrative

Pendahuluan

Film bisa diartikan sebagai citra fotografi untuk menangkap beberapa gambar kemudian diakumulasikan menjadi satu gambar

bergerak. Menurut Zoebazary (2016:137), film adalah genre seni bercerita berbentuk audio visual, atau cerita yang disampaikan kepada penonton melalui gambar bergerak. Film memiliki dua unsur yang saling berkesinambungan sebagai pembentuk cerita, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan (unsur) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara untuk mengolahnya. Unsur sinematik dibagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista, 2008:1).

Salah satu elemen dalam unsur sinematik film yang menarik dan penting untuk dikaji adalah *editing*. Definisi *editing* adalah menyatukan beberapa *shot* sesuai urutan dan memangkasnya hingga sesuai dengan durasi yang diinginkan (Bordwell *et al*, 2020:217). Menurut Zoebazary (2016:119), secara teknis *editing* film dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *parallel editing*, *cross cutting*, *contras editing*, dan *montase trope*. *Cross cutting* adalah salah satu dari jenis *editing* yang umum digunakan dalam pembuatan film, terutama film yang mempunyai intensitas aksi yang tinggi. *Cross cutting* pada dasarnya mencampur adukkan *shot* dari dua atau lebih adegan yang akan disajikan untuk menarik perhatian penonton secara bergantian (Reisz, 2010:334).

Salah satu film yang menggunakan *editing cross cutting* adalah film *Inception*. *Inception* adalah film ber-genre *action science fiction*, ditulis dan disutradarai oleh Christopher Nolan, film ini rilis pada tahun 2010. Film *Inception* diproduksi oleh Warner Bros Pictures. Film ini berdurasi 148 menit. Film bercerita tentang Cobb (Leonardo DiCaprio) dan Arthur (Joseph Gordon-Levitt), dua ekstraktor mimpi, yang berperan sebagai karakter sentral film tersebut. Cerita film ini bermula dari Cobb seorang ahli ekstraktor mimpi yang menjalani misi untuk mengekstrak sebuah rahasia dari pengusaha kaya bernama Saito (Ken Watanabe).

Penggunaan *editing cross cutting* dalam film ini yang dipakai untuk menunjukkan aksi secara simultan dalam beberapa lapisan mimpi meningkatkan keterikatan dari lapisan-lapisan adegan ini. Adegan *cross cutting* di lorong ini merupakan teknik *editing* yang sangat efektif dalam film ini untuk menyampaikan cerita, yang meningkatkan bukan hanya

dari naratif tapi juga visual. Dengan menjahit dua aksi dalam satu adegan, Nolan tidak hanya membangun ketegangan, tapi juga mem-perkuat tema utama film tentang realitas, persepsi dan keterkaitan. Teknik ini membuat penonton tetap terikat dan tertarik pada perjalanan karakter melalui lanskap labirin mimpi yang berliku. Film ini juga menggunakan alur penceritaan bolak-balik, yang disebut penceritaan *non-linear*.

Non-linear masuk dalam unsur naratif sebuah film, yaitu alur sebuah film. Cowgill (1999:148) dalam bukunya *Secrets of Screenplay Structure* menjelaskan struktur penceritaan *non-linear* itu membongkar struktur yang rumit, situasi, karakter atau kombinasi dari elemen tersebut dengan menyusun ulang urutan waktu dan membuat komposisi baru untuk tujuan dramatis, atau tujuan komedi. Gaya bercerita seperti *non-linear* membuat penyampaian cerita menjadi lebih mengejutkan menarik dan tidak dapat diprediksi dibandingkan dengan cerita secara *linear*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berfokus pada penelitian pada unsur sinematik film yaitu *editing cross cutting* untuk mendukung alur cerita *non-linear* pada film *Inception*. Peneliti juga meneliti unsur naratif yaitu pola penceritaan *non-linear* pada film *Inception*. Pemilihan topik dan objek ini juga untuk menjawab *editing cross cutting* bisa mendukung pola penceritaan *non-linear* pada film *Inception*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hardani *et al.* (2020:254) menjelaskan, penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya yang kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di laporan.

Menurut Hardani *et al.* (2020:54) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat

populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan sal-ing hubungan dan menguji hipotesis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian mengenai analisis sebuah teknis dan proses dalam pembuatan film, yaitu menganalisis bagaimana *editing cross cutting* dalam film *Inception* bisa mendukung pola penceritaan *non-linear*. Penelitian ini akan menggunakan sumber data berupa foto, dokumen pribadi, memo, dan dokumen resmi lainnya. Penggunaan metode kualitatif deskriptif juga dirasa mampu untuk memberikan kemudahan untuk membedah dan mendeskripsikan data secara empiris dan mendalam.

Menurut Sugiyono (2015:225), bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Mochamad Ilham (2019:249) data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden/objek yang diteliti, erat kaitannya dengan yang diteliti. Data primer dalam penelitian ini adalah Film *Inception* karya Christopher Nolan produksi Warner Bros Pictures, Legendary Pictures, dan Syn-copy yang berdurasi 148 menit. Film ini diunduh melalui aplikasi *streaming on demand* yaitu Catchplay+.

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Mochamad Ilham (2019:249) data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang/pihak lain diluar peneliti. Peneliti menggunakan beberapa sumber rujukan dalam penelitian ini yaitu, Buku Ajar *Editing* karya Heri Setyawan tahun 2015, buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista edisi 1 terbitan tahun 2008, buku *Film Art an Introduction* karya David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith tahun 2017, dan buku *Secrets of Screenplay Structure* karya Linda J. Cowgill tahun 1999 dan buku *Grammar of The Edit* karya Christopher J. Bowen dan Roy Thompson tahun 2018.

Penyajian data dilakukan secara rinci dan sistematis untuk

memperoleh gambaran yang lengkap dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, dengan hasil analisis data disajikan dalam bentuk naratif dan tabel untuk memperjelas dan memudahkan pemahaman. Analisis komparatif dan interpretatif digunakan untuk menunjukkan perbedaan dan kesamaan antara data yang ditemukan dengan teori yang ada, menggunakan konsep *non-linear narrative* dan *editing cross cutting* untuk menganalisis adegan yang tersaji di dalam film *Inception*.

Pembahasan

Sebagai film aksi yang menitikberatkan pada sekuens aksi dengan intensitas tinggi, film *Inception* akan dianalisis menggunakan bantuan struktur film, aspek *editing* melalui teori *editing cross cutting* dan penceritaan *non-linear* dengan mengurutkan bagian dari awal adegan, pertengahan adegan, dan akhir adegan yang ada di film *Inception*.

Dalam adegan tabel 1, Cobb dan Mal bertemu di Limbo. Mal bercerita tentang masa lalunya bersama Cobb, terdapat 8 *cutting* yang ditemukan untuk membentuk ruang dan waktu yang *non-linear*. *Cross cutting* menjadi perantara akhir dari konflik Cobb dan Mal, pola *non-linear* mengungkap serta mengakhiri permasalahan Cobb dan Mal.

Tabel 1. Cobb dan Mal bertemu di Limbo. Mal bercerita tentang masa lalunya bersama Cobb.

No	Timecode	Gambar	Adegan
1	02:04:18		Shot close-up Mal ketika bertemu dengan Cobb di Limbo.
2	02:04:23		Shot kemudian berganti di latar rel kereta api, dengan Mal yang berbaring di ban-talan rel kereta api.

3	02:04:27		Kemudian, Cobb berdebat dengan Mal, diiringi musik yang intens.
4	02:04:50		Shot dialog sebelumnya yang diiringi musik intens tersebut ber-ganti cepat ke shot Mal ditabrak kereta.
5	02:04:57		Shot berganti dengan cepat menuju time-line realita asli. Saat Cobb dan Mal tertidur.
6	02:05:04		Dalam realita asli ini Mal tid-ak bisa membedakan alam mimpi dan realita sebenarnya.
7	02:05:19		Mal memilih bunuh diri karena tidak percaya dengan Cobb.
8	02:05:35		Kembali ke Limbo, Cobb masih berbicara ke Mal yang menangis

Tabel 1. Timecode 02:04:18 – 02:05:35 Cobb dan Mal bertemu di Limbo. Mal bercerita tentang masa lalunya bersama Cobb
(Sumber gambar: Screen capture oleh Luthfi Abudzar)
31 Mei 2024.

Editing cross cutting bisa dilihat di tabel 1. Cobb bertemu dengan Mal di rumah mereka yang terletak di Limbo, Cobb meyakinkan kepada Mal bahwa yang dibayangkannya selama ini tidak nyata (lihat gambar 1). Kemudian *scene* berganti ke rel kereta (lihat gambar 2). Cobb dan Mal berbaring di bantalan rel kereta, bertujuan agar bisa kembali ke realita. Mereka berdebat hingga kereta menabrak mereka (lihat gambar 3 dan 4).

Adegan berganti cepat, kali ini latar tempat berganti ke realita asli Mal dan Cobb ketika mereka masih hidup bersama (lihat gambar 5 dan 6). Adegan berpindah ke masa lalu Cobb dan Mal di balkon hotel, Cobb melihat Mal duduk di tepi balkon, Cobb berusaha menyadarkan Mal yang masih mengira ada di dalam mimpi. Mal masih berpikir bahwa realita aslinya sekarang adalah bagian dari beberapa lapis mimpi. Mal kemudian bunuh diri di dengan lompat dari balkon hotel. Cobb hanya bisa melihat kepergian istrinya (lihat gambar 7). Adegan kembali berpindah ke Limbo, dan Mal menyadari kesalahannya dan meminta Cobb tetap tinggal di Limbo (lihat gambar 8). *Shots* pada adegan tabel 4.5 diperlihatkan dengan memotong secara bergantian dari karakter yang mengejar karakter lain, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mascelli maka itu disebut dengan *editing cross cutting*. Penggunaan *editing cross cutting* menurut Mascelli (1998: 154-155) bisa mempertinggi *suspense*, yaitu penggambaran secara simultan sejumlah adegan yang sedang berlangsung dengan cara bolak-balik, pada tabel 1. Adegan tabel 1, menjadi puncak dari permasalahan Cobb dan istrinya Mal. Adegan ini disajikan dengan *pace* yang cepat dengan luapan emosi dari kedua belah pihak, dan musik yang mendukung, sehingga *cross cutting* bisa menyampaikan *suspense* dengan baik.

Adegan atau peristiwa non-linear pada tabel 1 dibangun saat Cobb berbicara dengan Mal di Limbo, saat Mal masih menganggap dia bermimpi. Kemudian shot berpindah ke adegan rel kereta api. Cobb dan Mal saling pandang dan berpegang tangan. Mereka berdebat keras, hingga kereta yang datang dari belakang Mal menabrak mereka. Scene berganti cepat ke sebuah rumah yang sama saat berada di Limbo, namun dengan suasana dan warna yang berbeda yaitu warna kuning hangat. Cobb bersama Mal berada dalam realitas aslinya. Namun, samar-samar terdengar suara Cobb dari Limbo, yang mengatakan “bahkan setelah kembali ke realita, kau bahkan tetap meyakini bahwa dunia itu tidak ada”. Adegan berpindah ke balkon hotel dimana Cobb dan Mal bermalam untuk merayakan *anniversary*. Mal masih denial akan realita yang ada di depannya, yang merupakan realita aslinya, hingga akhirnya dia bunuh diri, Cobb hanya

bisa pasrah melihat istrinya lompat dari balkon hotel. Adegan kembali ke Limbo, Mal menyesali perbuatannya dan mengajak Cobb untuk tinggal di Limbo. Plot *non-linear* pada film tersebut sudah sesuai dengan pendapat Cowgill (1999: 150) menjelaskan cerita *non-linear* yang efektif yaitu mencapai kejelasan dengan menciptakan hubungan antara berbagai segmen waktu yang jika digabungkan sebagai satu kesatuan, membentuk suatu arti yang spesifik. Pada adegan ini adanya sebuah *flashback* kehidupan Cobb dan Mal yang menjadi kesimpulan dari permasalahan Cobb dan Mal selama ini.

Kesimpulan

Dalam film *Inception* peneliti menemukan beberapa adegan yang menggunakan *cross cutting* untuk mendukung pola penceritaan *non-linear*. Dari beberapa adegan tersebut, peneliti melakukan reduksi lagi berdasarkan intensitas penceritaan *non-linear* kemudian ditemukan empat adegan yang menurut peneliti mengandung unsur *non-linear* lebih banyak dan mampu membuat penonton bertanya-tanya, serta penasaran. Peneliti menemukan, bahwa *editing cross cutting* dalam film *Inception* ini mampu mendukung penceritaan *non-linear* yang sesuai dengan teori Cowgill pada 4 adegan film *Inception*.

Fokus dalam penelitian ini yaitu penggunaan *editing cross cutting* untuk mendukung pola penceritaan *non-linear*, sehingga bisa disimpulkan bahwa *editing cross cutting* mampu membuat pola penceritaan *non-linear* lebih terasa dan mengalir karena *cross cutting* dapat menampilkan dua peristiwa yang berbeda dalam satu waktu dan ditampilkan secara bergantian dalam satu adegan. Pola penceritaan *non-linear*, ternyata mampu membuat penonton bertanya-tanya karena *non-linear* membuat film *Inception* memiliki alur bolak-balik sehingga penonton harus menyusun jalan cerita film *Inception* agar bisa dipahami. Empat contoh data penelitian tersebut menggunakan teori *editing cross cutting* Mascelli. Mascelli dalam teorinya menyebutkan yang pertama *editing cross cutting* berfungsi untuk meningkatkan kontras dengan menyambungkan dua kejadian yang saling terkait secara bergantian, yaitu seperti pada analisis adegan Cobb dan Arthur yang berusaha

mencuri dokumen Saito melalui mimpi. Kedua *editing cross cutting* berfungsi meningkatkan *interest*, dengan memperlihatkan masalah tokoh yang berkonflik, seperti analisis permasalahan Cobb dengan istrinya di masa lalu, membuat Cobb selalu terbayang mantan istrinya yang sudah meninggal. Ketiga *editing cross cutting* bisa memberikan konflik dengan penyuntingan dua *action* yang secara bersama dapat menghasilkan klimak yang baik, seperti contoh Cobb berkonflik dengan istrinya yang dia ceritakan Ariadne. Adegan tersebut memakai pola bolak-balik untuk menggambarkan konflik antara Cobb dan Mal istrinya. Keempat bisa mempertinggi *suspense*, dengan memainkan emosi penonton seperti pada analisis Cobb bertemu Mal di Limbo, Cobb menjelaskan sehingga membuat Mal menyesal sudah melakukan bunuh diri.

Film *Inception* menyajikan *action* dengan konsep penelusuran alam mimpi dengan alur bolak-balik. Tujuan alur bolak-balik tersebut untuk memberikan kesan dramatis dan ketegangan serta meningkatkan *interest* kepada penonton. Penonton menyaksikan perkembangan karakter melalui jalan cerita yang dibuat bola-balik. Film ini juga berhasil membuat penonton menebak-nebak adegan yang di sampaikan dengan alur *non-linear* melalui *editing cross cutting*.

Daftar Pustaka

- Bordwell, D., Thompson, K. dan Smith, J. 2020. *Film Art: An Introduction*. Edisi Kedua Belas. New York: McGraw-Hill Education.
- Bowen, C. J. dan Thompson, R. 2018. *Grammar of The Edit*. Edisi Keempat. New York: Routledge.
- Cowgill, J. L. 1999. *Secrets of Screenplay Structures*. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Company Los Angeles California
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Ilham, M. 2016. *Kamus Televisi & Film*. Jember: Paguyupan

Pandhalungan Jember.

Ilham, M. 2019. *Metode Penelitian Televisi dan Film*. Jember: Jember University Press.

Mascelli, J. V. 1998. *The Five C'S of Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press.

Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta