

Teknik Kuleshov Effect dalam Editing Film Fiksi Pendek Wahyu (Revelation)

Volume 7 | Issue 1
Januari 2024

Adnan Ramadhani¹, Dwi Haryanto², Didik Suharijadi³

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Jl. Kalimantan 37, Jember 68121

Email: adnanramadhani.sid03@gmail.com

Abstract

The term "mairil" generally describes an act of affection between fellow students. However, sometimes it also refers to junior students who have white, attractive, adorable physical characteristics, a face that looks like a baby face. Senior students often choose them as mairil partners. Meanwhile, the term "nyempet" is used to describe the sexual act of intercourse between male students. Generally, this is done by senior students towards their maiden partners. Mairil and nyempet behavior in the Islamic boarding school environment is the basic issue that the author will describe in this audio visual work. This film is constructed as a film with a suspense drama genre

Wahyu's behavior is the basis for the creator to use the Kuleshov effect technique with the concept of visual storytelling. Another reason why this technique is applied is to present the point of view of the character Cholis who also plays an important role in the continuity of the story

The artistic work process in making the film Wahyu (Revelation) begins with observation, development or developing story ideas, pre-production stages, production stages and post-production stages.

The Kuleshov effect technique in image editing focuses on the audience's perception of a character's reaction to something they see, and this technique can be applied by juxtaposing a character's expression shot with a POV shot. The creator as editor was able to apply this technique in the film Wahyu (Revelation) in scene 5, and scene 15 to build the audience's perception of a character's reaction to an event.

Keywords

Editing, kuleshov effect, wahyu, storytelling, character

Pendahuluan

Cita-cita kemerdekaan menjadi tanggung jawab bersama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu tujuan penting. Pendidikan merupakan tolak ukur maju mundurnya suatu bangsa. Jenis-jenis permasalahan pada bidang pendidikan yang masih belum teratasi di Indonesia yaitu masalah pemerataan pendidikan, masalah mutu pendidikan, masalah efisiensi pendidikan, masalah relevansi pendidikan dan sarana prasarana hingga adanya kesan dikotomi pendidikan yang cukup berpengaruh dalam pembentukan pola berpikir masyarakat (Tamami, 2019:87).

Nyatanya dunia pendidikan di Indonesia memiliki sebuah sistem pengkotak-kotakan atau pembatasan pada praktisi yang ada di dunia pendidikan, perbedaan pendidikan agama dengan pendidikan umum salah satunya. Dikotomi ini diperkuat dengan adanya sistem kelola bidang pendidikan di Indonesia dengan dua kementerian yang menangani sebuah lembaga pendidikan, yaitu Kementerian Pendidikan Nasional dan Kementerian Agama. Banyak pihak termasuk salah satunya dewan guru yang mengampu mata pelajaran bersifat umum, eksakta, teknologi, memandang sebelah mata dan meremehkan keberadaan mata pelajaran pendidikan agama Islam (Tamami, 2019:86). Ketidakfahaman pemaknaan antara pendidikan Islam sebagai disiplin ilmu dengan Pendidikan Islam sebagai kelembagaan formal bidang Pendidikan merupakan penyebab adanya kesan dikotomi pada masyarakat (Tamami, 2019:92).

Namun meskipun dengan adanya dikotomi dalam pola pikir masyarakat, Pendidikan Agama terutama pada pesantren mampu mempertahankan eksistensinya dan memiliki kekhasannya sendiri. Pesantren mampu bertahan bukan hanya karena kemampuannya untuk melakukan *adjustment* dan *readjustment*, tetapi juga karena karakter eksistensialnya, yang dalam bahasa Nurkholis Madjid disebut sebagai lembaga yang tidak hanya identik dengan makna keislaman, tetapi juga mengandung makna keaslian Indonesia (*Indegenous*). Sebagai

Indigenous, pesantren muncul dan berkembang dari pengalaman sosiologis masyarakat lingkungannya (Azra, 2002: 108).

Pondok pesantren merupakan lembaga Pendidikan Islam tertua dan berakar cukup kuat di Indonesia. Pendirian pondok pesantren bertujuan untuk membimbing para santri agar menjadi manusia yang berkepribadian islami, memiliki nilai dan moral yang baik, kedisiplinan dan kemandirian, serta lingkungan pendidikan yang terfokus (Faiqoh, 2005:62). Umumnya, santri akan dimasukan ke pondok pesantren oleh orang tua pada rentang usia 12 hingga 20 tahun. Rentang usia tersebut merupakan fase pubertas dalam rentang perkembangan anak, dan pada fase itulah seorang anak memasuki masa perkembangan kejiwaan dan meningkatnya hormon sehingga merubahnya dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual hal ini mengakibatkan munculnya fenomena penyimpangan penyaluran hasrat seksual yang dilakukan oleh santri. Fenomena *mairil* dan *nyempet* adalah salah satu contohnya (Fajrul, 2019:38).

Istilah "*mairil*" secara umum menggambarkan tindakan kasih sayang di antara sesama santri. Namun, terkadang juga merujuk kepada santri junior yang memiliki ciri-ciri fisik putih, menarik, menggemaskan, wajah yang tampak seperti *baby face*. Santri senior sering kali memilih mereka sebagai pasangan *mairil*. Sementara itu, istilah "*nyempet*" digunakan untuk menggambarkan tindakan seksual persetubuhan antara santri laki-laki. Umumnya, hal tersebut dilakukan oleh santri senior terhadap pasangan *mairilnya*. Santri senior melakukan dengan cara menghimpitkan kelaminnya ke sela-sela paha santri *mairil* atau lipatan tubuh lain, biasanya dilaksanakan di malam hari, khususnya saat santri *mairil* sudah tertidur nyenyak agar tidak diketahui oleh mereka (Syarifuddin, 2005:25). Fenomena ini cukup meresahkan, mengingat pondok pesantren merupakan lingkungan pendidikan berbasis agama Islam, namun tidak semua pondok pesantren di Indonesia mengalami fenomena ini (homoseksual).

Ide dan konsep matang merupakan pondasi agar karya *audio visual*, khususnya dalam pembuatan film dapat dinikmati oleh khalayak.

Berdasarkan latar belakang tersebut pengkarya dan rekan kolaborator merumuskan konsep penciptaan karya *audio visual* dengan tema sosial di lingkup pesantren dengan judul *Wahyu (Revelation)*. Perilaku *mairil* dan *nyempet* di lingkungan pondok pesantren merupakan isu dasar yang akan pengkarya gambarkan di dalam karya *audio visual* ini.

Pengkarya sebagai editor menerapkan teknik *kuleshov effect* dalam beberapa kondisi di atas untuk memperkuat makna dalam setiap motivasi *scene*-nya dan menyampaikannya secara nonverbal.

Proses Karya Seni

1. Development

Ide cerita film *Wahyu (Revelation)* pertama kali muncul dari hasil perbincangan pengkarya dengan teman pengkarya yang saat itu kami membicarakan pengalaman keluh kesah ketika nyantri di sebuah pondok pesantren Situbondo. Pengkarya ceritakan ide tersebut dengan *logline* "Di tengah perjalanan sulitnya hidup di pondok, dua santriwati membandingkan nasib dengan santriwati tahfidz berprestasi yang memiliki banyak *privilege*. Namun, ketika rahasia terkuak, santri berprestasi ternyata terjatuh dalam perbudakan untuk memenuhi kebutuhan biologis sang Kyai yang tamak".

Selain itu, ide tersebut juga muncul dari kegelisahan pengkarya dan teman kolaborator mengenai kejadian serupa yang tersebar di portal berita *online*. Pengasuh Ponpes di Jember secara resmi ditahan dan ditetapkan sebagai tersangka dugaan pencabulan santriwati pada awal tahun 2023, Nariswari (2023, Januari 17). Kasus tersebut tidak hanya terjadi di Jember, terjadi juga di kota lain dan kasus ini cukup meresahkan mengingat kejadian tersebut terjadi di lingkungan pondok pesantren, lingkungan yang berfokus pada pendidikan berbasis agama.

2. Observasi

Proses observasi dilakukan dengan dua cara, menanyakan kepada orang terdekat yang sedang maupun pernah menjadi santri dan riset di internet maupun media sosial karena pengkarya dan rekan kolaborator tidak ada yang memiliki latar belakang sebagai santri. Proses observasi di internet dan sosial media dilakukan untuk mencari informasi terkait

faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penyimpangan orientasi seksual pada seseorang dan mencari kasus lain yang serupa dan memiliki benang merah yang sama.

3. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sekaligus persiapan sebelum produksi film *Wahyu (Revelation)*. Beberapa langkah yang pengkarya lakukan pada tahap praproduksi, antara lain:

a. Pengembangan Cerita

Proses pengembangan ide cerita adalah tahap paling awal dalam proses pembuatan film.

b. Rekrutmen Tim Pascaproduksi

Pada proses ini, Pengkarya membutuhkan dan membentuk tim pascaproduksi yang terdiri dari *DIT (Digital Imaging Technician)* sekaligus *assistant on location editor, colorist, sound designer, dan music scoring*.

c. PreProduction Meeting

Pada tahap praproduksi pengkarya mempresentasikan konsep *editing* yang menitik beratkan pada teknik *kuleshov effect* yang digunakan dalam film *Wahyu (Revelation)*, kemudian menyampaikan kebutuhan *device* dan *workflow* yang pengkarya gunakan selama syuting seperti proses *backup* yang akan dilakukan *DIT, editing on location*, hingga *report grab still* setiap *shot* yang di-*release* di grup *all chief* dan *colorist*.

d. Survei Lokasi

Penentuan lokasi didasarkan pada naskah yang sudah dibuat. Lokasinya berada di Kalisat, yaitu Pondok Pesantren Miftahul Ulum, Kalisat, Jember. Lokasi tersebut memiliki struktur gedung asrama yang berbentuk *letter U* sehingga dapat memperkuat kesan membelenggu.

e. Technical Recce

Pengkarya sebagai editor mempunyai tugas mengontrol semua perubahan dan penyesuaian masih sesuai dengan konsep *editing* yang pengkarya sudah rencanakan.

f. Menyusun *Stillomatic (Editing Script)*

Pengkarya menjadikan *treatment editing* tersebut sebagai acuan untuk melakukan tugas ketika *editing*. *Treatment editing* ini berupa *stillomatic*. *Stillomatic* merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sesuai *storyboard* sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita untuk mengetahui *timing* secara *real time* (Suyanto, 2006:45). Tujuan lain pembuatan *stillomatic* ini, yaitu tidak lain untuk *guide editing* bagi editor dalam menyusun hasil dari pengambilan gambar.

4. Produksi

Pada tahap produksi film pengkarya memiliki tugas sebagai *on location editor* dan pengkarya dibantu seorang *DIT*. Pengkarya memberikan arahan kepada *DIT* mengenai ranah kerja *DIT* dan *assistant on location editor* yang meliputi transfer materi film ke media penyimpanan (*hard disk*), melakukan administrasi materi film sesuai *foldering* yang sudah ditentukan, *proxy* setiap *footage*, memilih dan memilah *file* yang *good*, *choice*, dan *not good* dan memberikannya *label* warna yang berbeda, sinkronasi gambar dan suara, serta membuat *grab still* pada setiap *shot* yang *good*. Proses tersebut memudahkan pengkarya pada tahap selanjutnya, yaitu *roughcut*. Berikut proses yang dilakukan *DIT* pada saat produksi:

- a. *DIT* melakukan tranfer materi film baik data *footage* dan *audio* dari *memory* ke *hard disk*. *File* materi dimasukkan ke dalam folder *assets*. Setelah proses transfer selesai, *DIT* melakukan *preview* terhadap materi film untuk memastikan tidak ada materi film yang bermasalah serta memilah materi berdasarkan hari, jenis materi, *scene*, dan yang terakhir *shot* dengan keterangan *good*, *choice*, dan *not good*.
- b. Kemudian *DIT* menginput materi tersebut ke aplikasi Adobe Premiere Pro 2022 dengan ketentuan *foldering* yang kurang lebih sama.
- c. *Proxy* dilakukan dengan menggunakan Adobe Media Encoder

2022 dengan ketentuan Apple Prores Medium Resolution Proxy terhadap semua materi *footage*, baik *good*, *choice*, dan *not good* dengan alasan supaya mempermudah pengkarya ketika membutuhkan materi lainnya pada proses *editing*. Ketika proses *proxy* sudah selesai, semua materi film dimasukan dan *synchronization* dilakukan di *sequence scene* serta diberi *label* warna yang berbeda antara materi *good*, *choice*, dan *not good*.

- d. Proses selanjutnya yaitu membuat *grab still* pada semua materi *shot* yang *good* saja dan melaporkannya pada kru lain, terutama teknis dan tim pascaproduksi yang di dalamnya terdapat kru *colorist*.
- e. Proses terakhir yang dilakukan *DIT* yaitu *backuping* semua materi pada *hard disk* yang berbeda dengan tujuan ketika terjadi sesuatu pada *hard disk* utama, pengkarya masih mempunyai *backup* data film pada *hard disk* kedua.

Ketika produksi film, pengkarya menggunakan *workflow same day edit*. *Workflow* ini dinilai efektif karena setelah 1 *scene* pengambilan gambar, *DIT* dapat melakukan tugasnya dan pengkarya langsung memulai proses kreatifnya, yaitu *roughcut*. *Workflow same day edit* berperan penting terhadap kelancaran proses pengambilan gambar karena terdapat *scene* dengan cerita Ustaz memotong rambut Wahyu, pengambilan gambar pada *scene* tersebut ditempatkan diakhir setelah semua *scene* di-*take* dalam *callshet*, maka dari itu pengkarya sebagai editor harus memastikan berulang kali terhadap materi yang sudah di-*take* sejak hari pertama bahwa semua *scene* sudah aman dan tidak ada yang perlu di-*retake*. Hal tersebut tidak dapat dicapai dengan baik ketika pengkarya tidak melakukan dan menyelesaikan semua *roughcut* per-*scene* dengan tepat waktu.



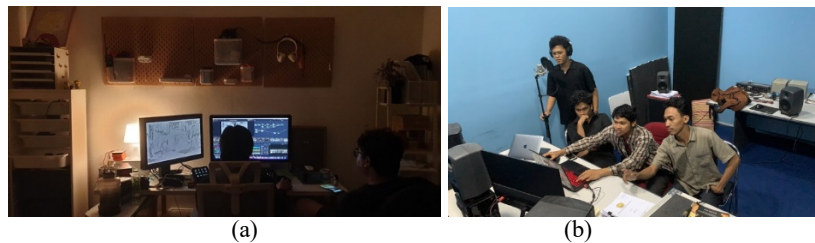
Gambar 1 *Preview roughcut* saat produksi bersama *DOP*.
(Sumber: Dok.Muhammad Annas, 1 januari 2023)

5. Pascaproduksi

Pada tahapan pascaproduksi, pengkarya menerapkan *workflow 24/7 with director* dengan penerapan pengkarya harus bekerja bersama sutradara setelah jadwal produksi selesai hingga beberapa hari ke depan bahkan hingga diputuskannya *picture lock*. Tujuan penerapan *workflow* ini yaitu supaya penggunaan waktu dapat lebih efektif dan meminimalisir adanya *miss communication* saat menerima revisi.

Tahap pascaproduksi dimulai dari *recheck* semua *roughcut* pada tiap *sequence scene* yang telah diselesaikan pengkarya ketika produksi. Dilanjutkan dengan menyatukan semua *sequence scene* ke *master sequence, fine cut*, hingga *picture lock*.

Sehingga dengan selesainya *pictlock*, pengkarya dapat melanjutkan ke proses *online editing*. Pengkarya melakukan *rendering file* yang dibutuhkan untuk *colorist* berupa *XML file project, pictlock for color grading guide* dan untuk *sound designer* berupa, *AAF file exported* dan *pictlock for sound designing guide*.



(a) Proses *color grading*; (b) Proses *sound designing*.

Gambar 2 Proses *online editing* film *Wahyu (Revelation)*.
(Sumber: Dok. Adnan Ramadhani, 1 Januari 2023)

6. Hambatan dan Solusi

Hambatan pengkarya ketika praproduksi yaitu dengan berubah-ubahnya lokasi yang digunakan bahkan hingga *technical recce* sudah dilakukan, pengkarya harus memperbarui *stillomatic* menyesuaikan dengan lokasi dan hasil *technical recce* yang baru. Namun, justru dengan pembaharuan *stillomatic* yang dilakukan berulang-ulang, pengkarya dan rekan pengkarya menemukan beberapa improvisasi yang dapat diterapkan pada saat *editing*.

Pada awalnya, film *Wahyu (Revelation)* ditargetkan memiliki durasi dibawah 20 menit bahkan 15 menit, namun pada saat *roughcut 1*, hasilnya menunjukkan durasi 22 menit. Durasi tersebut tidak sesuai

dengan ekspektasi pengkarya sehingga pengkarya berdiskusi dengan rekan pengkarya dan sepakat untuk memangkas durasi *shot* dan mempercepat tempo *editing*.

Pembahasan

Film *Wahyu (Revelation)* menceritakan tentang misi yang dilakukan seorang predator seksual pada sebuah pondok pesantren yang mencoba digagalkan oleh seorang santri. Pengkarya menggunakan teknik *kuleshov effect* dalam penyuntingan gambar. Teknik tersebut berpusat pada persepsi penonton terhadap aksi reaksi seorang karakter mengenai sesuatu yang dilihatnya. Teknik ini dapat diaplikasikan dengan menjukstaposisi antara *shot* ekspresi karakter dengan *shot POV*. Pengkarya sebagai editor menerapkan teknik tersebut dalam film *Wahyu (Revelation)* pada *scene 5* dan *scene 15*. Berikut beberapa penerapannya:

Penerapan Pertama



(a) *Shot* 10A - (00.03.36.22); (b) *Shot* 11 - (00.03.42.01); (c) *Shot* 10B - (00.03.43.24).

Gambar 3 Penerapan teknik *kuleshov effect* pada *scene 5*.
(Sumber: Dok. Adnan Ramadhani, 1 Januari 2023)

Scene ini menceritakan Ustaz yang sedang berdakwah dengan membawakan topik kisah Nabi Luth beserta kebiasaan buruk kaumnya yang melakukan hubungan sesama jenis (homoseksual). Motivasi ataupun pesan pada *scene* ini ialah tokoh Wahyu lebih tertarik pada Yusuf daripada isi ceramah yang disampaikan Ustaz. Berdasarkan adegan tersebut pengkarya dapat menempatkan *shot* ekspresi Wahyu yang memberikan senyuman tipis tepat setelah *shot* 11. Penempatan *shot* tersebut dimaksudkan untuk mengkonfirmasi apa yang dilihat Wahyu pada *shot* 10A dan menunjukkan bahwa Wahyu lebih tertarik pada Yusuf daripada isi ceramah Ustaz dengan memberikan senyum tipis pada ekspresinya di *shot* 10B. Pesan tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik jika tidak menempatkan *shot* 10B setelah *shot* 11, dan penonton hanya akan mempunyai persepsi bahwa Wahyu kebetulan melihat ke Yusuf dan tidak ada pesan bahwa Wahyu tertarik terhadap Yusuf.

Penerapan Kedua

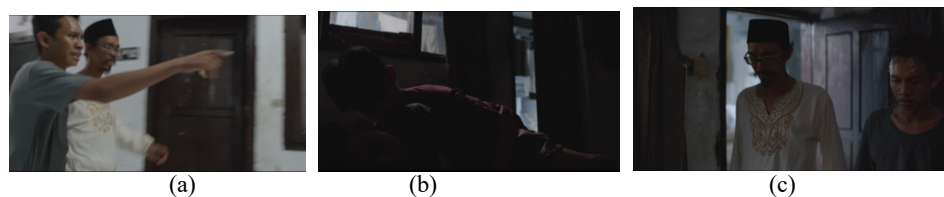


(a) *Shot* 8 - (00.03.32.16); (b) *Shot* 9 - (00.03.33.16); (c) *Shot* 15B - (00.03.46.19).

Gambar 4 Penerapan teknik *kuleshov effect* pada *scene* 5.
(Sumber: Dok.Adnan Ramadhani, 1 Januari 2023)

Konteks cerita pada *scene* ini adalah lanjutan dari penerapan pertama, yaitu respon tokoh Cholis yang secara tidak sengaja menangkap dan menyadari adanya keanehan pada mimik wajah Wahyu saat melirik pada temannya. Pesan pada *scene* ini memiliki 2 *layer*. *Layer* pertama Cholis berhenti tertawa karena melihat Wahyu tidak ikut tertawa disaat temannya tertawa akan candaan dari Pak Ustadz. *Layer* kedua Cholis menangkap serta menyadari adanya keanehan pada mimik wajah atau *gesture* Wahyu. Kedua *layer* pesan tersebut disampaikan pengkarya melalui rangkaian *shot* yang menempatkan *shot* 15B setelah *shot* 9. Penempatan tersebut dimaksudkan karena pada *shot* 15B memiliki *type of shot* yang lebih *close up* dari *shot* 8 dengan *T-stop* yang lebih kecil sehingga memberi efek *blur* dan kedalaman gambar yang lebih dari *shot* 8, sehingga dapat mengkonfirmasi bahwa Cholis gelisah ketika melihat Wahyu yang bertingkah aneh. *Layer* kedua pada pesan tidak dapat tersampaikan dengan baik jika dalam rangkaiannya, *shot* 15B tidak ditempatkan setelah *shot* 9 dan hanya akan memuat *layer* pertama bahwa Cholis berhenti tertawa karena melihat Wahyu tidak tertawa diantara teman lainnya yang sedang tertawa. Sehingga secara tidak langsung, ditematkannya *shot* 15B setelah *shot* 9 merupakan kunci dari tersampainya kedua *layer* pada pesan yang ingin dicapai dari naskah.

Penerapan Ketiga





(a) *Shot* 7A - (00.11.29.17); (b) *Shot* 8 - (00.11.37.13); (c) *Shot* 7B - (00.11.44.04); (d) *Shot* 10 - (00.11.57.06); (e) *Shot* 7C - (00.12.10.11).

Gambar 5 Penerapan teknik *kuleshov effect* pada *scene* 15.
(Sumber: Dok.Adnan Ramadhani, 1 januari 2023)

Pada *scene* 15 memiliki konteks cerita bahwa Cholis memergoki Wahyu yang sedang melecehkan Yusuf, kemudian ia melaporkan kejadian tersebut kepada Pak Ustaz. Namun sesampainya di kamar, Cholis dan Pak Ustaz tidak melihat adanya keanehan. Pesan atau informasi yang utama dalam *scene* ini meliputi perasaan gelisah, tegang, hingga kepanikan yang dirasakan Cholis saat melihat pelecehan terjadi hingga berusaha meyakinkan Pak Ustaz dan membawanya ke kamar untuk membuktikan kebenarannya. Perasaan bergairah yang dialami Wahyu saat melecehkan Yusuf, penanaman persepsi bahwa Wahyu akan tertangkap basah oleh Cholis dan Pak Ustaz, perasaan kecewa yang dirasakan Pak Ustaz saat informasi yang diberikan Cholis tidak valid dan tidak terbukti, hingga kecerdikan Wahyu dalam membaca dan memanfaatkan situasi dan kondisi.

Dengan banyaknya capaian pesan pada *scene* ini, pengkarya memilih merangkai *shot* dengan memadukan teknik *kuleshov effect* dan *parallel editing*. Teknik *parallel editing* diterapkan pada rangkaian *shot* 7A, *shot* 8, dan *shot* 7B untuk menggambarkan kepanikan yang dirasakan Cholis (terdapat pada *shot* 7A), perasaan bergairah yang dirasakan Wahyu (terdapat pada *shot* 8), dan penanaman persepsi bahwa Wahyu akan tertangkap basah oleh Cholis dan Pak Ustaz (hasil dari relasi *shot* 8 dengan *shot* 7B karena terdapat pintu yang terbuka pada *shot* 8 dilanjutkan dengan *shot* 7B yang membuka pintu itu). Sehingga, penanaman persepsi bahwa Wahyu akan tertangkap basah oleh Cholis dan Pak Ustaz tidak akan tersampaikan dengan baik ketika *shot* 7B tidak dirangkai setelah *shot* 8 dan hanya akan memuat dua pesan sebelumnya yang masing-masing pesan sudah terkandung pada masing-masing *shot* tanpa harus menggunakan relasi *shot* untuk menumbuhkan pesan baru.

Teknik *kuleshov effect* diterapkan pada rangkaian *shot* 7B, *shot* 10, dan *shot* 7C yang ditujukan untuk memperkuat penanaman persepsi bahwa Wahyu akan tertangkap basah oleh Cholis dan Pak Ustaz serta kecerdikan Wahyu dalam memanfaatkan situasi dan kondisi (hasil dari relasi *shot* 7B dengan *shot* 10 karena terdapat penundaan informasi dengan cara menahan ekspresi Pak Ustaz dan Cholis pada *shot* 7B sehingga Pak Ustaz mengatakan tidak ada yang aneh di kamar kepada Cholis karena letak tidur Wahyu yang jauh dari Yusuf pada *shot* 10), dan menyampaikan perasaan kecewa yang dirasakan Pak Ustaz (terdapat pada *shot* 7C). Pesan bahwa Wahyu mempunyai kecerdasan dalam memanfaatkan situasi dan kondisi serta semakin diperkuatnya penanaman persepsi bahwa Wahyu akan tertangkap basah oleh Cholis dan Ustaz tidak dapat tersampaikan dengan baik jika *shot* 7B ataupun *shot* 10 berdiri sendiri tanpa saling bersinggungan, karena jika berdiri sendiri, *shot* 10 hanya memiliki informasi situasi semua teman kamar karakter Cholis yang tertidur nyenyak.

Sehingga secara tidak langsung, kemampuan dalam menghubungkan 1 *shot* dengan *shot* lainnya yang dapat menumbuhkan pesan baru inilah yang merupakan kunci dari tersampainya kelima pesan di atas dengan baik.

Kesimpulan

Film *Wahyu (Revelation)* bercerita tentang seorang santri baru bernama Wahyu yang memiliki orientasi seksual yang menyimpang, masuk ke pondok pesantren untuk memuaskan hasrat seksnya kepada santri lain di pondok tersebut, akan tetapi di suatu ketika tanpa sengaja seorang santri tunawicara bernama Cholis mengetahui aksi Wahyu dan berusaha menghalangi aksinya.

Visual story telling dalam film membuktikan bahwa setiap adegan, setiap *shot*, dan pemilihan *point cutting* memiliki peran penting dalam penyampaian cerita. Teknik *kuleshov effect* dapat diaplikasikan pada sebuah film yang menekankan konsep penyampaian pesan secara *visual story telling*. Pada penerapannya, teknik *kuleshov effect* bertumpu pada *decoupage shot* atau jukstaposisi *shot* dan membutuhkan adanya

bantuan dari *eye line match* supaya dalam penggunaannya, penonton akan memahami adanya keterhubungan antar *shot*. Sebagai editor, pengkarya dapat bereksperimen dengan memadu-padankan teknik *kuleshov effect* dengan teknik lainnya yang memiliki visi dan misi yang sama seperti teknik *parallel editing*, sehingga dapat membantu menyampaikan pesan-pesan lain yang tidak bisa tersampaikan melalui teknik *kuleshov effect*.

Dengan menggunakan konsep *visual story telling*, pengkarya mampu menyampaikan pesan yang tak hanya terdengar, tetapi juga terlihat. Keseluruhan proses dijalankan dengan tujuan mencapai keselarasan konsep yang telah dipilih, serta memastikan kemampuan film dalam menyampaikan pesan dengan tepat melalui mediumnya.

Sebuah film bukan sekadar rangkaian adegan, melainkan karya seni dinamis yang berbicara melalui bahasa universal *audio visual*, menyentuh jiwa dan merangkul imajinasi penonton

Daftar Pustaka

- Azra, A. 2002. Pendidikan Islam; Tradisi Dan Modernisasi Menuju Milenium Baru. Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu.
- Faiqoh, F. 2005. Nyai Agen Perubahan di Pesantren. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 3(2): 60-74.
- Fajrul, M. 2019. Mairil dan Perkembangan Orientasi Seksual Alumni Santri Pondok Pesantren. *Jurnal Kajian Sosiologi*, 8 (1): 37-46.
- Syarifuddin. 2005. *Mairil: Sepenggal Kisah Biru di Pesantren*. Yogyakarta: P_Idea Kelompok Pilar Media.
- Tamami, B. 2019. Dikotomi Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Umum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 1: 85-96.