

TERMINOLOGI *SCENE* DAN *SEQUENCE* DALAM FILM

Kusen Dony Hermansyah
Fakultas Film dan Televisi - Institut Kesenian Jakarta
kusendony@ikj.ac.id
Damas Cendekia
Fakultas Film dan Televisi - Institut Kesenian Jakarta
damascendekia@ikj.ac.id

ABSTRAK

Scene dan *sequence* merupakan terminologi yang lazim digunakan dalam produksi maupun kajian film. Namun yang menarik adalah banyak pembuat film yang dapat menjelaskan *scene* dengan relatif mudah, tetapi sering kurang komprehensif. Sementara ketika menjelaskan tentang *sequence*, justru lebih beragam dan membingungkan. Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas makna serta fungsi kedua istilah tersebut dalam kerangka teori film. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan sumber data berupa literatur film dan contoh-contoh film yang dianalisis melalui studi pustaka dan telaah dokumen. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif untuk menguraikan hubungan antara *shot*, *scene*, dan *sequence*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *scene* tidak dapat dipahami hanya sebagai kumpulan *shot*, begitu pula *sequence* bukan sekadar kumpulan *scene*; sebab keduanya memiliki fungsi dramatik dan naratif yang lebih kompleks. Temuan ini diharapkan dapat memberi acuan yang lebih sistematis, khususnya dalam pendidikan film di Indonesia.

Kata kunci: *shot*, *scene*, *sequence*

ABSTRACT

The Terminology of Scene and Sequence in Film. Scene" and "sequence" are key terms frequently used in both film production and film studies. Interestingly, while many filmmakers find it easier to explain a scene, their explanations are often incomplete. Discussions of sequence are even more varied and inconsistent. This study seeks to clarify the meaning and functions of these terms within the framework of film theory. The research employs a qualitative approach, drawing on literature and selected films, with data collected through a combination of library research and document analysis. A descriptive-qualitative analysis is applied to examine the relationship between shot, scene, and sequence. The findings suggest that a scene cannot be reduced to a collection of shots, nor a sequence to a collection of scenes. Instead, both serve more complex, dramatic, and narrative functions that shape a film's structure and meaning. This study contributes to a more systematic understanding of these concepts, offering theoretical clarity that is particularly relevant for film education in Indonesia. By situating scenes and sequences within a broader theoretical and cultural framework, the research aims to support more consistent teaching and analysis of cinematic structures.

Keywords: *shot*, *scene*, *sequence*

Pendahuluan

Pada ranah pembuatan sebuah film, istilah *scene* dan *sequence* merupakan terminologi yang sudah lazim terdengar. Permasalahannya, mengidentifikasi sebuah *scene* faktanya lebih mudah dibanding ketika mendefinisikan

sequence. Dalam skenario format standar industri, *scene* sendiri akan tercantum bahkan dengan penomoran yang jelas, namun tidak demikian halnya dengan *sequence*. Hanya penulis skenario dan beberapa pembuat film yang memahami segmentasi dan pembagian *sequence*

ketika masih berbentuk tulisan, terutama jika metode penyusunan struktur dramatikanya menggunakan pendekatan *sequence* (Gulino, 2004).

Skenario yang sudah dibuat kemudian digunakan untuk membuat *shot* pada saat *shooting*. *Shot-shot* tersebut, ketika di tangan seorang editor, akan dirangkai kembali menjadi *scene*. Rangkaian *scene* tersebut lalu disusun menjadi *sequence-sequence* sebelum akhirnya menjadi film utuh.

Wacana tentang *scene*, ketika ditanyakan kepada pembuat film, sering dijawab dengan mudah. Namun jika ditanya lebih jauh, sangat sedikit yang benar-benar memahami fungsi, tujuan, dan struktur *scene* serta hubungannya dengan karakter. Pada sisi lain, ketika diminta menjelaskan tentang *sequence*, maka jawaban yang muncul seringkali berbeda-beda meskipun maksudnya mirip. Tidak jarang pula penjelasan yang diberikan sangat teknis, yaitu *scene* adalah kumpulan beberapa *shot* dan *sequence* adalah kumpulan beberapa *scene*. Definisi teknis semacam ini tentu tidak memadai, karena dalam dunia pendidikan film dibutuhkan penjelasan yang lebih komprehensif.

Dalam perkembangan teori film global, diskusi tentang *scene* dan *sequence* perlu ditempatkan dalam kerangka

konseptual yang lebih luas. Dudley Andrew (1984, hlm. 3-4) menegaskan bahwa teori film modern lebih produktif bila berangkat dari konsep-konsep kunci, alih-alih sekadar mengikuti definisi teknis atau tokoh tertentu. Beberapa konsep kunci tersebut adalah representasi, naratif, dan signifikansi. Artinya, pembahasan tentang *scene* dan *sequence* tidak cukup dilihat dari segi teknis, tetapi harus dipahami sebagai bagian dari struktur naratif dan kerangka teoretis yang membangun pemahaman tentang film.

Dalam konteks perfilman di Indonesia, penggunaan istilah ini sering bercampur antara bahasa populer (adegan dan babak) dan istilah teknis (*scene* dan *sequence*). Hal ini pada akhirnya menimbulkan kebingungan dalam pembelajaran film. Karl G. Heider (1991, hlm. 12) memandang film sebagai teks budaya yang memuat rentang perilaku sosial dan makna kolektif. Selain itu, Heider juga menegaskan bahwa film nasional harus dipahami sebagai bagian dari gambaran budaya yang lebih besar (Heider, 1991, hlm. 139). Perspektif ini menunjukkan bahwa pemahaman terminologi film di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari kerangka budaya lokal yang melingkupinya.

Penelitian ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut. Tujuannya adalah

memberikan dua kontribusi, yaitu memperkuat pemahaman teoretis tentang terminologi dasar perfilman dengan merujuk pada kerangka konseptual global dan menawarkan acuan pedagogis yang relevan dengan konteks Indonesia, sehingga dosen dan mahasiswa memiliki pijakan yang lebih konsisten dalam mengajarkan serta menganalisis *scene* dan *sequence*.

Terminologi *scene* secara umum diartikan sebagai tempat terjadinya sesuatu, terutama hal-hal yang tidak menyenangkan (Oxford Advanced Learner's Dictionary, n.d.). Pada pembuatan sebuah film, terminologi tersebut dapat ditemui ketika seorang penulis skenario sedang mengerjakan suatu naskah. Skenario sendiri dapat diartikan sebagai deskripsi tentang kemungkinan tindakan atau peristiwa di masa depan (Cambridge Dictionary, n.d.). Katz dan Nolen (2013, hlm. 1292, 1309) mengatakan bahwa kata skenario merupakan istilah lama untuk menyebut *screenplay* dan dapat diartikan sebagai teks tertulis yang menjadi dasar produksi film. Hal itu berbeda dengan drama panggung yang umumnya diproduksi dan dipentaskan sesuai dengan penulisan aslinya.

Pada tahun 1868, skenario dipahami sebagai sketsa plot dari sebuah karya

drama. Asal katanya dari bahasa Italia, yaitu *scenario* dan bahasa Latin, yaitu *scenarius* atau adegan di atas panggung. *Scenarius* sendiri bersumber dari kata *scena* atau adegan. Pada periode 1690-an, kata ini dinativisasi dari *scenary* yang artinya situasi yang dibayangkan (Etymonline, n.d.).

Skenario film berbeda dengan naskah teater dan dapat diartikan sebagai media visual yang mendramatisasi alur cerita dasar yang berkaitan dengan imaji serta potongan-potongan gambar dalam film. Jika didefinisikan dapat bermakna sebagai cerita yang dipaparkan dengan gambar melalui dialog dan deskripsi visual serta ditempatkan dalam struktur dramatik tertentu (Field, 2007, hlm. 19–20). Oleh karena itu, skenario dapat dipahami sebagai daftar *scene* yang terstruktur dan berfungsi sebagai acuan dalam produksi film. Pada tahap *shooting*, produk yang dihasilkan adalah *shot*. Kemudian *shot-shot* ini akan disusun menjadi *scene* ketika memasuki tahap *editing* dan tentunya sesuai petunjuk yang tertulis di dalam skenario.

Memang tidak salah bila *scene* diartikan sebagai kumpulan *shot*. Dalam beberapa buku referensi dan kamus film tertulis bahwa definisi *scene* masih melibatkan aspek teknis di dalamnya. Virginia Oakey (1983, hlm. 154)

menyatakan bahwa yang disebut satu *scene* merupakan serangkaian *shot* yang saling berkaitan dan di dalamnya terdapat aksi berkelanjutan. Ralph Singleton dan James Conrad (2000, hlm. 145) memaparkan bahwa *scene* juga dapat berupa *shot* tunggal atau serangkaian *shot* yang terjadi di tempat tertentu yang menyajikan aksi utama dalam film. Frank Eugene Beaver (1994, hlm. 302) melihat bahwa satu *scene* adalah suatu aspek di dalam film yang biasanya terdiri dari satu *shot* atau lebih, saling berkaitan satu sama lain, serta disatukan oleh tempat atau peristiwa yang dramatik. Sementara Dave Monahan dan Richard Barsam (2021, hlm. 435) mengungkapkan bahwa yang disebut satu *scene* terdiri dari satu *shot* atau lebih yang menyajikan satu *action plot* yang lengkap dan disertai pengaturan aksi.

Ada pula yang menyatakan bahwa sebuah *scene* merupakan aksi berkelanjutan di satu ruang pada waktu yang sama. Jika lokasi atau waktunya berubah, maka *scene*-nya juga berubah. *Scene* biasanya terdiri dari sejumlah *shot*, meskipun tidak selalu demikian. Hal itu menjadi salah satu alasan bahwa *slug line* atau *heading scene* di setiap adegan selalu menyertakan ruang dan waktu (Brown, 2020, hlm. 364).

Selain itu, terdapat pandangan yang lebih luas mengenai definisi *scene*, seperti

yang dikemukakan oleh Christopher J. Bowen (2017, hlm. 294). Menurutnya, sebuah *scene* merupakan segmen film yang berlangsung di satu tempat tertentu. *Scene* tersebut bisa terdiri dari banyak *shot* dari berbagai *camera angle* yang berbeda, tetapi juga bisa terdiri hanya satu *shot* yang menggunakan *camera set-up* tertentu.

Meskipun begitu, beberapa teoretisi lain melihat *scene* sebagai konsep yang kurang presisi. Menurut Louis Giannetti (2017, hlm. 531), yang disebut *scene* adalah suatu aspek di dalam film yang bisa terdiri dari sejumlah *shot* yang saling berkaitan. Biasanya *scene* disatukan oleh bahasan utama dari bagian cerita di dalam film. Misalnya tempat yang sedang menjadi pusat perhatian, suatu insiden, atau klimaks kecil dalam peristiwa dramatik.

Pandangan ini sejalan dengan sejumlah buku teks lain yang menyoroti aspek dramatisnya. Misalnya, William H. Phillips (2009, hlm. 686) yang menyatakan bahwa satu *scene* adalah bagian dari cerita di dalam film yang memberi kesan aksi berkelanjutan serta terjadi di dalam ruang dan waktu yang berkesinambungan. Sementara Maria T. Pramaggiore dan Tom Wallis (2020, hlm. 454) menambahkan bahwa *scene* merupakan unit cerita lengkap dalam

sebuah film yang memiliki bagian awal, tengah, dan akhir sendiri. Hal tersebut sering dibedakan berdasarkan *setting* ruang dan waktu.

Lebih jauh lagi, ada pula definisi yang menekankan kesinambungan naratif. Sebuah *scene* dapat dipahami sebagai segmen dalam film naratif yang terjadi dalam satu waktu dan ruang. Selain itu, terkadang ditampilkan melalui *cross-cutting* untuk menunjukkan dua aksi atau lebih secara simultan (Bordwell et al., 2023, hlm. G-5). Annette Kuhn dan Guy Westwell (2012, hlm. 359) melengkapi dengan dua pengertian, yaitu *scene* sebagai *setting* fisik atau lokasi dari aksi tertentu. Pengertian kedua adalah sebagai aksi terpadu yang berfungsi untuk meneruskan alur cerita serta memberikan informasi baru. Sebuah *scene* biasanya berlatar di satu lokasi dan dalam satu periode waktu tertentu, meskipun bisa terdiri dari satu *shot* ataupun serangkaian *shot*.

Secara keseluruhan, *scene* dapat dipahami bukan hanya sebagai konstruksi teknis, tetapi juga sebagai satuan dramatik yang penting. Dalam kajian film, *scene-scene* dipahami sebagai aspek dramatik yang menjadi bagian dari alur cerita. Aksi-aksi yang dirangkai pada *scene-scene* yang berbeda akan dipertimbangkan berdasarkan tempat dan fungsinya dalam

keseluruhan film. Pengamatan dan identifikasi *scene* merupakan langkah yang sangat diperlukan dalam menentukan bekerjanya kausalitas (sebab-akibat), waktu, dan ruang dalam cerita film, serta menjadi tahapan penting dalam analisis tekstual (Kuhn & Westwell, 2012, hlm. 359).

Setelah berbagai perspektif mengenai *scene* dipaparkan, pembahasan dilanjutkan pada istilah lain yang tidak kalah penting, yaitu *sequence*. Jika *scene* relatif lebih mudah dipahami karena keterikatannya pada ruang dan waktu yang spesifik, maka *sequence* justru menimbulkan perdebatan yang lebih kompleks dalam teori film. Mendefinisikan *sequence* bukanlah perkara mudah, karena terminologi ini sulit menemukan kesepakatannya bila dibandingkan dengan terminologi *shot* dan *scene*. William H. Phillips (2009, hlm. 120) menyatakan bahwa definisi yang ditawarkan oleh beberapa teoretisi tampak terlalu sederhana, sehingga cukup sulit dipahami ketika dihadapkan pada sebuah *scene* berdurasi panjang.

Blain Brown (2020, hlm. 364) menjelaskan bahwa *sequence* merupakan rangkaian *scene* yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan. Hal tersebut biasanya ditandai oleh kesinambungan aksi dalam ruang atau

peristiwa tertentu. Misalnya sebuah adegan kolam renang yang terdiri dari beberapa *scene* yang saling terkait.

David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith (2023, hlm. G-12) mengartikannya sebagai segmen film yang cukup besar dan melibatkan satu rangkaian aksi lengkap. Dave Monahan dan Richard Barsam (2021, hlm. 435) memaknainya sebagai urutan *shot* yang diedit dan ditandai oleh kesatuan tema dan tujuan. Kemudian, Ralph S. Singleton dan James A. Conrad (2000, hlm. 150) mengartikannya sebagai serangkaian *shot* dengan kesinambungan ruang, aksi, waktu, atau cerita, dan biasanya memiliki bagian awal, tengah, dan akhir.

Frank E. Beaver (1994, hlm. 305) beranggapan bahwa *sequence* adalah suatu unit film yang terdiri dari sejumlah *scene* yang saling berkaitan serta secara bersamaan membentuk segmentasi integral dari cerita film. Contohnya dalam film *Citizen Kane* (Welles, 1941), yaitu peristiwa yang berkaitan dengan opera, terbentuk dari *scene-scene* latihan, pertunjukan, dan ulasan opera. Sementara, Christopher J. Bowen (2017, hlm. 348) memahami *sequence* sebagai sejumlah *shot* yang digabungkan untuk menggambarkan aksi atau peristiwa tertentu. Terkadang disamakan dengan *scene*, tetapi mungkin lebih menyerupai

scene panjang yang memiliki beberapa momen kunci.

William H. Phillips (2009, hlm. 120) menambahkan bahwa secara garis besar perbandingan beberapa *sequence* yang ada di dalam film akan memiliki subtema dan pandangan yang berbeda. Ephraim Katz dan Ronald Dean Nolen (2013, hlm. 1321) mendefinisikan *sequence* sebagai sejumlah *scene* yang dihubungkan bersama oleh waktu, *setting*, atau kesinambungan cerita untuk membentuk satu episode dalam sebuah film. Hal ini sering disamakan dengan bab dalam sebuah buku. Artinya, *scene* menjadi setara dengan paragraf dan *shot* setara dengan kalimat. Secara tradisional, urutan dimulai dengan *fade-in* dan diakhiri dengan *fade-out* atau transisi optik lainnya. Episode menurut Katz dan Nolen adalah bagian peristiwa yang seakan-akan berdiri sendiri.

Sementara di dalam *A Dictionary of Film Studies*, Annette Kuhn dan Guy Westwell (2012, hlm. 324) mengutip pandangan Susan Hayward yang menganalogikan *sequence* sebagai bab di dalam novel. Biasanya *sequence* terdiri dari beberapa *scene* dan berkaitan dengan unit-unit logis yang sama dari makna yang ingin disampaikan. Selanjutnya, Kuhn dan Westwell (2012, hlm. 369) mendefinisikannya sebagai serangkaian

shot dan *scene* yang terkait dalam sebuah film. *Sequence* juga merupakan fase aksi signifikan atau sesuatu yang berjalan di dalam plot. Secara intuitif, penonton akan menyadari bahwa satu *sequence* baru telah dimulai ketika film memperlihatkan pergeseran waktu, ruang, atau aksi. Terkadang ditandai oleh perangkat teknik sinematik seperti *fade*, *dissolve*, atau *wipe*.

Jika seluruh *sequence* ditransformasikan ke dalam satu *shot*, maka bisa disebut sebagai *sequence shot*, yaitu satu *sequence* yang bersifat otonom serta memiliki awal, tengah, dan akhir tersendiri. *Sequence shot* sering diakhiri dengan klimaks dramatis dan juga menjadi mata rantai dalam kausalitas naratif. Dalam sinema Hollywood klasik, *sequence* biasanya terdiri dari eksposisi, pengembangan plot, dan diakhiri dengan “untaian sebab.” Eksposisi adalah penetapan ruang dan karakter dalam suatu *shot*, kemudian diikuti dengan pengembangan plot melalui aksi karakter, dan diakhiri dengan sebab yang diperlihatkan kepada penonton (Kuhn & Westwell, 2012, hlm. 369). Secara keseluruhan, mengenali dan membedakan *sequence* serta fungsinya merupakan proses kunci dalam menentukan cara kerja kausalitas, waktu, dan ruang dalam cerita film. Hal tersebut juga menjadi langkah penting dalam analisis tekstual (Kuhn &

Westwell, 2012, hlm. 370).

Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan rancangan metodologis yang mampu menjembatani kerangka konseptual dengan praktik analisis film. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sumber data berupa literatur akademik, kamus film, serta pengamatan pada film dari berbagai konteks. Misalnya, pada Sinema Hollywood Klasik akan menggunakan *Citizen Kane* (Welles, 1941); Hollywood modern, *The Dark Knight* (Nolan, 2008); sinema Eropa, *Bicycle Thieves* (De Sica, 1948); film Indonesia, *Laskar Pelangi* (Riza, 2008). Pemilihan film tersebut didasarkan pada representasi klasik, popularitas kontemporer, dan relevansi lokal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan dokumen, yaitu peninjauan berbagai literatur dan dokumen film yang relevan. Langkah analisis dimulai dari identifikasi *scene*, pemetaan *sequence*, hingga penghubungan keduanya dengan kausalitas cerita.

Keandalan penelitian dijaga dengan triangulasi pustaka, yaitu membandingkan berbagai definisi dari sejumlah teoretisi film, serta verifikasi antarsumber. Upaya ini penting karena istilah *scene* dan *sequence* memang tidak memiliki kesepakatan tunggal dalam kajian teori

film. Dengan metode tersebut, penelitian ini memerlukan landasan konseptual yang kuat untuk memperjelas makna setiap istilah. Oleh karena itu, pada bagian berikut akan dibahas tinjauan teori mengenai terminologi *scene* dan *sequence*.

Hasil dan Pembahasan

Scene dapat dibangun oleh satu *shot* atau lebih dan dalam konteks Indonesia, istilah adegan sering digunakan sebagai padanan. Namun, *scene* secara umum dipahami sebagai aksi (*action*) dari suatu peristiwa yang terjadi dalam satu ruang dan satu kesatuan waktu tertentu. Pemahaman ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu secara teknis dan non-teknis.

Secara teknis, sebuah *scene* terdiri dari satu *shot* atau lebih yang saling terhubung secara ruang, waktu, dan kausalitas. Satu *scene* dengan lebih dari satu *shot* dapat menggunakan *camera set-up* yang berbeda-beda. Dari perspektif non-teknis, *scene* adalah unit atau segmen peristiwa dalam cerita film dan meliputi ruang, waktu, serta aksi berkelanjutan. Dengan kata lain, *scene* dapat dipahami sebagai aksi berkesinambungan yang berlangsung dalam ruang dan waktu tertentu. Pandangan ini diperkuat oleh Don Livingstone (1953, hlm. 12), yang

menjelaskan bahwa *scene* dipahami sebagai salah satu bagian drama yang secara umum tidak mengalami perubahan tempat maupun selang waktu. Definisi ini diterima secara luas baik dalam konstruksi cerita maupun dalam praktik menonton film atau drama. Meskipun terjadi variasi dalam penggunaan *camera movement*, *blocking* pemain, atau pergeseran *angle of view* dari *long shot* ke *close-up*, namun semua itu tetap berada dalam cakupan satu *scene*.

Contoh sederhananya adalah peristiwa dalam sebuah rumah dengan tiga ruangan, yaitu ruang keluarga, kamar, dan dapur. Jika peristiwa terjadi di masing-masing ruangan, maka terdapat tiga *scene* berbeda. Namun, jika peristiwanya hanya terjadi di dalam kamar serta berlangsung pada pagi, siang, sore, dan malam secara terpisah, maka ada empat *scene* berbeda.

Pada saat penulisan skenario, penentuan *scene* sering berlandaskan pada ruang dan waktu. Misalnya dua karakter yang sedang berbincang melalui telepon dari tempat yang berbeda, maka biasanya ditulis menjadi dua *scene*. Namun secara naratif, hal itu dapat dianggap sebagai satu *scene* dramatik (Kuhn & Westwell, 2012, hlm. 359). Kasus serupa tampak dalam *The Dark Knight* (Nolan, 2008), ketika Batman

berusaha menyelamatkan dua sandera di tempat berbeda. Peristiwa tersebut ditulis terpisah dalam teknis penulisan skenarionya, tetapi secara naratif dapat dianggap sebagai satu *scene* penyelamatan.

Dari pemahaman di atas, tampak bahwa *scene* tidak hanya persoalan teknis penulisan skenario, tetapi juga memiliki dimensi naratif yang lebih luas. Hal inilah yang membuat fungsi *scene* sangat penting untuk dipahami. Fungsi *scene* sendiri beragam, di antaranya memaparkan peristiwa tertentu; menyampaikan informasi baru; menjaga kesatuan ruang dan waktu; menggerakkan plot agar progresif; dan membangun konflik serta tension. Dengan kata lain, keberadaan *scene* bukan sekadar konstruksi teknis, melainkan elemen dramatik yang harus memberi kontribusi nyata pada perkembangan cerita.

Fungsi pertama adalah merepresentasikan peristiwa tertentu dengan jelas dan terfokus. Misalnya dalam film *Laskar Pelangi* (Riza, 2008), pada saat adegan di kelas. Pada saat itu, Bu Mus mengajar murid-muridnya dengan kondisi fasilitas seadanya. Adegan ini berdiri sebagai satu peristiwa utuh dalam ruang dan waktu yang konsisten, yaitu suasana kelas

berlangsung dengan murid belajar dan guru menjelaskan. Tanpa kejelasan *scene* ini, penonton tidak akan memahami konteks perjuangan anak-anak Belitung dalam mengakses pendidikan. Oleh karena itu, kehadiran *scene* membuat narasi menjadi konkret dan mudah diikuti. Bisa dikatakan bahwa *scene* bekerja sebagai wadah yang memastikan bahwa satu peristiwa pada sebuah film tidak kabur dalam alur cerita besar.

Fungsi kedua adalah menyampaikan informasi baru yang menjaga dinamika penceritaan. Contoh dalam *Laskar Pelangi* (Riza, 2008) adalah pada adegan ketika Bu Mus mengumumkan bahwa sekolah mereka terancam ditutup, karena jumlah murid yang tidak mencukupi. Informasi baru ini menjadi penting karena mengubah arah cerita, yaitu dari rutinitas belajar-mengajar menjadi perjuangan mempertahankan sekolah. Penonton yang awalnya hanya melihat semangat belajar anak-anak, kemudian memahami adanya ancaman nyata yang bisa menghentikan mimpi mereka. Tanpa *scene* ini, cerita akan kehilangan titik konflik yang membuat penceritaan terus bergerak maju. Dengan cara ini, bahkan *scene* yang sederhana mampu memperluas pemahaman penonton tentang situasi dan pertarungan yang sedang dihadapi para tokohnya.

Fungsi ketiga adalah memastikan kesinambungan ruang dan waktu agar penonton tetap memiliki orientasi. Dalam film *Ada Apa dengan Cinta?* (Soedjarwo, 2002), terdapat adegan ketika tokoh Rangga dan Cinta berbincang di perpustakaan sekolah. Seluruh percakapan berlangsung dalam satu ruangan dengan waktu yang relatif singkat, sehingga penonton dapat fokus pada interaksi emosional keduanya tanpa terganggu oleh perubahan tempat. Keutuhan ruang dan waktu ini penting karena intensitas dialog dan ekspresi karakter yang menjadi pusat perhatiannya. Pada adegan tersebut, penonton merasakan keheningan suasana perpustakaan, sekaligus ketegangan yang muncul di antara dua tokoh utamanya. Jika adegan ini dipindahkan ke lokasi berbeda atau dipotong dengan lompatan waktu, maka kesinambungan emosionalnya bisa berkurang.

Lebih jauh lagi, *scene* yang efektif juga harus mendorong perkembangan alur cerita dan bukan sekadar mengisi durasi. Contoh fungsi keempat ini masih menggunakan adegan di perpustakaan dalam film *Ada Apa dengan Cinta?*. *Scene* tersebut menjadi titik balik (*key turning point*) yang penting, karena tidak hanya menampilkan percakapan biasa. Namun, *scene* tersebut juga

menggerakkan plot dengan memperlihatkan benih hubungan romantis sekaligus konflik batin Cinta. Jika adegan tersebut dihilangkan, maka hubungan keduanya akan terasa tiba-tiba dan tidak organik. Inilah sebabnya dalam proses *editing, scene* yang tidak berkontribusi terhadap perkembangan cerita biasanya dipotong. Artinya, setiap *scene* harus memiliki fungsi naratif yang jelas, yaitu mengungkap konflik, mengembangkan karakter, atau menyelesaikan ketegangan yang ada.

Fungsi kelima adalah salah satu kekuatan utama *scene*, yaitu menciptakan konflik dan ketegangan yang menjaga keterlibatan penonton. Pada film *Schindler's List* (Spielberg, 1993), terdapat adegan di kamp konsentrasi ketika seorang perwira Nazi bernama Amon Göth secara acak menembaki tahanan. *Scene* ini menampilkan konflik eksternal yang brutal sekaligus menciptakan *tension* psikologis bagi penonton.

Fungsi keenam adalah menampilkan perkembangan karakter, baik melalui dialog maupun aksi. Contohnya dalam film *The Godfather* (Coppola, 1972), yaitu ketika makan malam keluarga Corleone. *Scene* tersebut memperlihatkan Michael Corleone sebagai anak yang awalnya berada di

pinggir lingkaran kekuasaan. Melalui interaksi singkat, penonton mulai memahami motivasi dan kepribadian Michael yang berbeda dari saudaranya. Seiring film berjalan, *scene* berikutnya secara bertahap menunjukkan transformasinya menjadi kepala mafia. Fungsi ini sangat penting karena penonton dapat mengikuti perubahan karakter secara alami dan tidak hanya lewat narasi verbal. Oleh karena itu, *scene* juga dapat menjadi medium utama untuk menampilkan lapisan-lapisan identitas dari karakter di dalam film.

Panjang-pendeknya *scene*, gaya pengambilan gambar, serta tempo dialog juga memiliki dampak langsung terhadap ritme film. Dalam *Laskar Pelangi* (Riza, 2008), *scene* kelas menggunakan *pacing* lambat yang menciptakan emosi ketenangan melalui dialog antara guru dan murid. *Scene* terasa kontras jika dibandingkan dengan *scene* di luar kelas yang lebih dinamis. *Cutting*-nya terasa cepat dan penuh energi ketika memperlihatkan anak-anak berlari di pantai atau bersepeda menuju sekolah. Pergantian ritme ini membuat penonton tidak hanya larut dalam drama keseharian, tetapi juga merasakan semangat serta keceriaan anak-anak Belitung. Jika seluruh film hanya berisi adegan kelas dengan *pacing* lambat,

maka ceritanya akan terasa monoton. Sebaliknya, jika hanya adegan luar yang cepat, maka film bisa kehilangan kedalaman emosionalnya. Kombinasi seperti ini membuat film berhasil menjaga keseimbangan antara intensitas aksi dan momen reflektif, sehingga ritme naratifnya terasa hidup.

Fungsi terakhir dari *scene* adalah sebagai unit dramatik yang memiliki struktur mini, yaitu awal, tengah, dan akhir. Contohnya terdapat pada film *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), yaitu ketika tokoh Jules dan Vincent berdialog di apartemen sebelum melakukan aksi penembakan. *Scene* tersebut dimulai dengan percakapan ringan sebagai awal *scene*; lalu beralih ke konfrontasi dengan target mereka yang menjadi bagian tengah; dan diakhiri dengan klimaks berupa tembakan sebagai bagian akhir. Struktur mini ini membuat *scene* dapat berdiri sendiri sebagai blok dramatik, meskipun tetap terhubung dengan keseluruhan ceritanya. Cara seperti ini membuat setiap *scene* menjadi bagian integral dari bangunan cerita yang lebih besar. Artinya, *scene* tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki bobot dramatik tersendiri.

Memahami fungsi *scene* secara utuh membuka jalan untuk membedakannya dari konsep yang lebih luas, yaitu

sequence. Jika *scene* bekerja sebagai unit kecil dengan struktur dramatik mini, maka *sequence* mencakup rentang naratif yang lebih besar. Tidak heran bila mendefinisikan *sequence* jauh lebih sulit dibanding *shot* atau *scene*, karena tidak adanya konsensus di kalangan teoretisi. William H. Phillips (2009, hlm. 120) menyebutkan bahwa pembuat film, kritikus, dan akademisi sering memberi definisi berbeda dan tampak terlalu sederhana. Untuk memperjelas perbedaan tersebut, sejumlah teoretisi menggunakan analogi yang lebih populer. Ephraim Katz dan Ronald Dean Nolen; Annette Kuhn dan Guy Westwell; serta Susan Hayward mengibaratkan film seperti sebuah buku. Oleh karena itu, *sequence* setara dengan bab; *scene* dengan paragraf; dan *shot* dengan kalimat. Secara teknis, *sequence* dibangun oleh rangkaian *scene* yang terdiri dari beberapa *shot* yang berkesinambungan. Sementara secara non-teknis, *sequence* merupakan segmentasi integral dengan tema atau tujuan naratif tertentu.

Transisi antar-*sequence* bisa ditandai dengan perangkat sinematik seperti *fade*, *dissolve*, *wipe*, atau *cut to black* (Kuhn & Westwell, 2012, hlm. 369-370). Selain itu, terdapat pula *sequence shot*, yaitu keseluruhan

sequence yang diwujudkan dalam satu *shot* berdurasi panjang yang memiliki awal, tengah, dan akhir sendiri. *Sequence shot* ini biasanya diakhiri klimaks dramatik (Kuhn & Westwell, 2012, hlm. 369).

Dalam tradisi Sinema Hollywood Klasik, *sequence* sering diawali *fade-in* dan diakhiri *fade-out* (Katz & Nolen, 2013, hlm. 1321). Bordwell, Thompson, dan Smith mencatat bahwa film Hollywood tahun 1917-1928 rata-rata memiliki 9-15 *sequence*. Jumlah tersebut meningkat seiring perkembangan teknologi suara. Film modern Hollywood biasanya memiliki 23-24 *sequence*, sedangkan film Eropa rata-rata 11-18 (Hayward, 2000, hlm. 324). Dalam *Screenwriting; The Sequence Approach*, Paul Gulino memberi perhitungan yang berbeda terkait jumlah *sequence* dalam film. Buku manual tentang menulis skenario tersebut menjelaskan bahwa pendekatan *sequence* berakar dari sejarah awal perfilman Hollywood. Mulanya film-film dibagi menjadi beberapa *reel* (satu reel berdurasi 10 hingga 15 menit), dan setiap *reel* harus memiliki struktur naratif yang utuh agar menarik perhatian penonton. Dari prinsip pembagian ini Gulino kemudian menyebut bahwa dalam film berdurasi 90-120 menit terdapat delapan *sequence*, yang

kemudian berkembang menjadi pendekatan *sequence* dalam penulisan skenario. Pendekatan *Sequence* dapat membantu penulis skenario dalam menyusun struktur naratif film panjang. Dengan membagi film menjadi delapan bagian yang lebih kecil (*sequence*), penulis dapat lebih fokus dalam mengembangkan setiap *sequence* sekaligus memastikan setiap *sequence* memiliki fungsi naratif yang jelas dalam struktur keseluruhan film (Gulino, 1-4).

Dari pemahaman di atas, terlihat bahwa *sequence* tidak hanya membentuk kerangka teknis bagi sebuah film, tetapi juga berperan dalam aspek dramatik dan naratif yang lebih luas. Salah satu fungsi utamanya adalah memungkinkan penonton menyaksikan perkembangan karakter dalam rentang peristiwa yang panjang. Contohnya, dalam *The Godfather* (Coppola, 1972), *opening sequence* pernikahan keluarga Corleone bukan sekadar rangkaian peristiwa sosial, tetapi menjadi medium untuk memperkenalkan karakter-karakter utamanya. Michael Corleone diperlihatkan sebagai anak yang masih berada di luar lingkaran bisnis keluarga, sedangkan Vito Corleone ditampilkan sebagai kepala keluarga yang penuh wibawa. Interaksi berulang sepanjang pesta menunjukkan dinamika kekuasaan,

kesetiaan, serta konflik dalam keluarga. Penyatuan berbagai adegan percakapan, negosiasi, dan perayaan ke dalam satu *sequence* dapat membuat penonton memahami bahwa karakter-karakter dalam film ini berkembang sejak awal cerita.

Fungsi berikutnya adalah bahwa *sequence* mampu memanipulasi emosi penonton secara bertahap dengan durasi yang lebih panjang. Dalam *Schindler's List* (1993), terdapat *sequence* yang menggambarkan suasana mencekam di kamp konsentrasi. Spielberg memanfaatkan *close-up*, *pacing* lambat, serta musik mendayu untuk membangun empati yang mendalam. Adegan-adegan penderitaan para tahanan tidak berdiri sendiri, tetapi dirangkai dan akhirnya menciptakan efek emosional yang lebih besar. Penonton tidak hanya menyaksikan peristiwa, tetapi juga diajak merasakan tragedi secara intens. Fungsi ini menunjukkan bahwa *sequence* dapat menjadi wahana yang memungkinkan emosi berkembang dari sekadar simpati menuju keterlibatan yang penuh empati.

Dalam fungsi yang lain, *sequence* juga dapat menjadi sarana dalam mengatur ritme serta memanipulasi waktu sinematik. Contoh yang ikonik terdapat dalam film *The Untouchables* (De Palma, 1987) dan khususnya pada

adegan di stasiun kereta bawah tanah. Adegan tersebut memperlihatkan Eliot Ness yang menunggu kedatangan Walter Payne, yaitu akuntan dari gembong mafia bernama Al Capone. Brian De Palma menggunakan *slow motion* dan *cross-cutting* untuk memperpanjang durasi aksinya. Hal tersebut dapat membangun ketegangan secara perlahan, sehingga penonton dibuat merasakan setiap detik penuh antisipasi. Mulai dari langkah Eliot Ness yang gelisah; ibu dengan kereta bayi yang terjebak di tangga; hingga kedatangan beberapa anak buah Al Capone yang bersenjata dan sedang mengawal Walter Payne. Ritme yang lambat tersebut kemudian dipecahkan oleh tembakan Elliot Ness secara tiba-tiba ke arah salah satu anak buah Al Capone. Hal ini menciptakan kontras dramatik yang kuat. Manipulasi waktu melalui *editing*-nya membuat *sequence* terasa seperti perpanjangan momen, sehingga dapat memperkuat klimaks emosional sekaligus naratifnya. Cara seperti ini membuat *sequence* tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi menghadirkan pengalaman waktu yang intens bagi penontonnya.

Dalam banyak film, *sequence* juga berfungsi sebagai jembatan dari satu babak cerita ke babak berikutnya. Contohnya terdapat dalam film *The Lord*

of the Rings: The Fellowship of the Ring (Jackson, 2001). Transisi antar babak cerita diperlihatkan melalui *sequence* perjalanan, misalnya ketika rombongan Fellowship meninggalkan Rivendell menuju pegunungan dan adegan kemudian berpindah ke tambang Moria. *Sequence* ini bukan hanya rangkaian adegan perjalanan, tetapi menjadi jembatan penting dari babak pengenalan menuju konflik besar. Peter Jackson menggunakan *montage* lanskap, interaksi antar karakter, dan perubahan suasana dari terang ke gelap untuk mengarahkan penonton agar dapat merasakan pergeseran naratif dari petualangan yang baru dimulai menuju bahaya nyata yang sedang mengintai. Hal tersebut menunjukkan bahwa *sequence* tidak sekadar menjadi kumpulan *scene*, tetapi menjadi instrumen transisi dramatik yang memperhalus perpindahan babak cerita.

Dalam film klasik, *sequence* dapat menciptakan struktur naratif yang jelas. Satu *sequence* biasanya dibangun dengan struktur mini, yaitu eksposisi, pengembangan konflik, dan resolusi. *Opening sequence* pernikahan keluarga Corleone dalam *The Godfather* (Coppola, 1972) menunjukkan struktur tersebut. Eksposisi muncul ketika pesta dimulai dan memperlihatkan suasana meriah dengan memperkenalkan karakter-

karakter utamanya. Konflik berkembang ketika percakapan bisnis gelap berlangsung di ruangan tertutup bersama Don Vito. Hal ini memperlihatkan kontras antara dunia keluarga dan dunia mafia. Resolusi mini hadir ketika Don Vito menerima permintaan balas dendam dari seorang tamu, yang menandai arah cerita besar yang akan bergulir. *Sequence* ini berdiri sebagai narasi utuh sekaligus pengantar konflik utama. Pola seperti di atas masih terdapat dalam film kontemporer seperti *The Dark Knight* (Nolan, 2008). *Sequence* perampokan bank di awal film memperlihatkan eksposisi suasana dan aksi para perampok. Kemudian berkembang menjadi konflik ketika terjadi pengkhianatan antar-anggotanya. *Sequence* diakhiri dengan resolusi mini saat Joker mengungkapkan dirinya sebagai dalang perampokan. Pola *sequence* seperti ini tidak hanya berfungsi sebagai pembuka yang penuh aksi, tetapi juga bisa untuk memperkenalkan tokoh antagonis utama dengan struktur naratif yang jelas.

Secara fungsi, *sequence* juga dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton pada momen penting, terutama karena durasinya yang lebih panjang. Misalnya dalam film *Jaws* (Spielberg, 1975) yang menggunakan *sequence*

berdurasi panjang di pantai sebelum hiu menyerang. Penonton diarahkan untuk memperhatikan aktivitas para pengunjung, potensi bahaya di air, dan keresahan kepala polisi. Semua detail kecil ini menciptakan antisipasi, sehingga ketika serangan akhirnya datang, maka efeknya jauh lebih mengejutkan. Cara seperti ini membuat *sequence* tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga mengendalikan perhatian penonton secara strategis.

Fungsi penting lainnya adalah mengintegrasikan berbagai *scene* berbeda menjadi satu kesatuan naratif. Contoh klasiknya adalah *wedding sequence* dalam *The Godfather* (Coppola, 1972). Seluruh rangkaian adegan digabungkan menjadi satu *sequence* yang koheren, mulai percakapan di meja makan, negosiasi bisnis di kantor, interaksi sosial di pesta, hingga penampilan musik. Meskipun masing-masing adegan bisa berdiri sendiri, tetapi penggabungan tersebut menghasilkan gambaran menyeluruh tentang keluarga Corleone. Penonton tidak hanya melihat potongan adegan pada *sequence* ini, tetapi memahami dinamika sosial, politik, dan emosional yang terjalin. Hal inilah yang menjadi kekuatan *sequence* sebagai penyatu naratif dalam film.

Simpulan

Scene dan *sequence* merupakan dua konsep kunci dalam struktur naratif film yang saling berkaitan, tetapi memiliki fungsi dan lingkup berbeda. Sebagai elemen dasar, *scene* bekerja untuk memastikan narasi berjalan secara konkret, fokus, dan organik. *Scene* merupakan unit dramatik terkecil dalam film yang memiliki dimensi teknis maupun naratif. Secara teknis, *scene* terdiri dari satu *shot* atau lebih yang terikat oleh kesatuan ruang, waktu, dan kausalitas (sebab-akibat). Secara naratif, *scene* dipahami sebagai segmen peristiwa berkelanjutan yang membentuk blok dramatik mini dengan struktur awal, tengah, dan akhir. Fungsi-fungsinya mencakup representasi peristiwa, penyampaian informasi baru, menjaga kesinambungan ruang dan waktu, menggerakkan plot, menampilkan perubahan spesifik dalam perkembangan karakter, hingga membangun konflik dan ketegangan.

Sementara *sequence* bekerja pada level makro sebagai pilar struktural yang menentukan ritme, kesinambungan, dan kedalaman dramatik sebuah film. *Sequence* merupakan unit naratif yang lebih besar dan tersusun dari rangkaian *scene* yang terhubung secara tematik dan emosional. Secara analogis, jika *shot*

diibaratkan sebagai kalimat dan *scene* sebagai paragraf, maka *sequence* setara dengan bab dalam buku. Fungsi *sequence* meliputi pengembangan penceritaan dalam rentang yang lebih panjang, manipulasi emosi penonton secara bertahap, pengaturan waktu sinematik, transisi antar-babak, serta integrasi berbagai adegan ke dalam kerangka naratif yang koheren.

Peran *scene* adalah sebagai blok dramatik mikro dan *sequence* sebagai wadah makro yang menyatukan serta mengarahkan perkembangan cerita. Hubungan hierarkis dan sinergis antara keduanya menjadikan penceritaan film lebih koheren, emosional, dan dinamis. Pemahaman mendalam terhadap *scene* dan *sequence* tidak hanya memperkuat fondasi estetika serta struktur naratif, tetapi juga memberi penulis skenario dan sutradara kendali penuh atas fokus, durasi, serta dampak emosional yang ingin disampaikan kepada penonton.

Kepustakaan

Buku

Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press.

Beaver, F. E. (1994). *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Analysis*. Twayne Publishers.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2023). *Film Art: An Introduction* (13th ed.). McGraw-Hill Education.

Bowen, C. J. (2017). *Grammar of the Edit* (4th ed.). Routledge.

Brown, B. (2020). *The Basics of Filmmaking: Screenwriting, Producing, Directing, Cinematography, Audio, and Editing*. Routledge.

Field, S. (2007). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta.

Gulino, P (2004). *Screenwriting; The Sequence Approach*. Bloomsbury Academic.

Hayward, S. (2000). *Cinema Studies: The Key Concepts* (2nd ed.). Routledge.

Heider, K. G. (1991). *Indonesian Cinema: National Culture on Screen*. University of Hawaii Press.

Katz, E., & Nolen, R. D. (2013). *The Film Encyclopedia: The Complete Guide to Film and the Film Industry* (7th ed.). HarperCollins.

Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.

Livingston, D. (1953). *Film and the Director*. Macmillan.

Monahan, D., & Barsam, R. (2021). *Looking at Movies: An Introduction to Film* (7th ed.). W. W. Norton & Company.

Oakey, V. (1983). *Dictionary of Film and Television Terms*. Barnes & Noble.

Phillips, W. H. (2009). *Film: An Introduction*. Palgrave Macmillan.

Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2020). *Film: A Critical Introduction*. Hachette UK.

Singleton, R. S., & Conrad, J. A. (2000). *Filmmaker's Dictionary*. Lone Eagle Publishing Company.

Audio/Video

Coppola, F. F. (Director). (1972). *The Godfather* [Film]. Paramount Pictures.

De Palma, B. (Director). (1987). *The Untouchables* [Film]. Paramount Pictures.

Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws* [Film]. Universal Pictures.

Spielberg, S. (Director). (1993). *Schindler's List* [Film]. Universal Pictures.

Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp Fiction* [Film]. Miramax Films.

Welles, O. (Director). (1941). *Citizen Kane* [Film]. RKO Pictures.

Pustaka Laman

Cambridge Dictionary. (n.d.). *Scenario*. In Cambridge English Dictionary. Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/scenario>

Etymonline. (n.d.). *Scenario*. In Online etymology dictionary. <https://www.etymonline.com/word/scenario>

Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). *Scene* noun – Definition, pictures,

pronunciation and usage notes. In
Oxford advanced learner's
dictionary. Oxford University Press.
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/scene?q=scene>