



***RHYTHMIC EDITING* DALAM MENINGKATKAN *SUSPENSE* PADA
FILM *SANDEKALA***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Oleh:

Irvan Cahyo Wahyudi

NIM 160110401047

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2021



***RHYTHMIC EDITING* DALAM MENINGKATKAN *SUSPENSE* PADA
FILM *SANDEKALA***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat
untuk menyelesaikan studi di Program Studi Televisi dan Film (S1)
dan mencapai gelar sarjana

Oleh:

Irvan Cahyo Wahyudi

NIM 160110401047

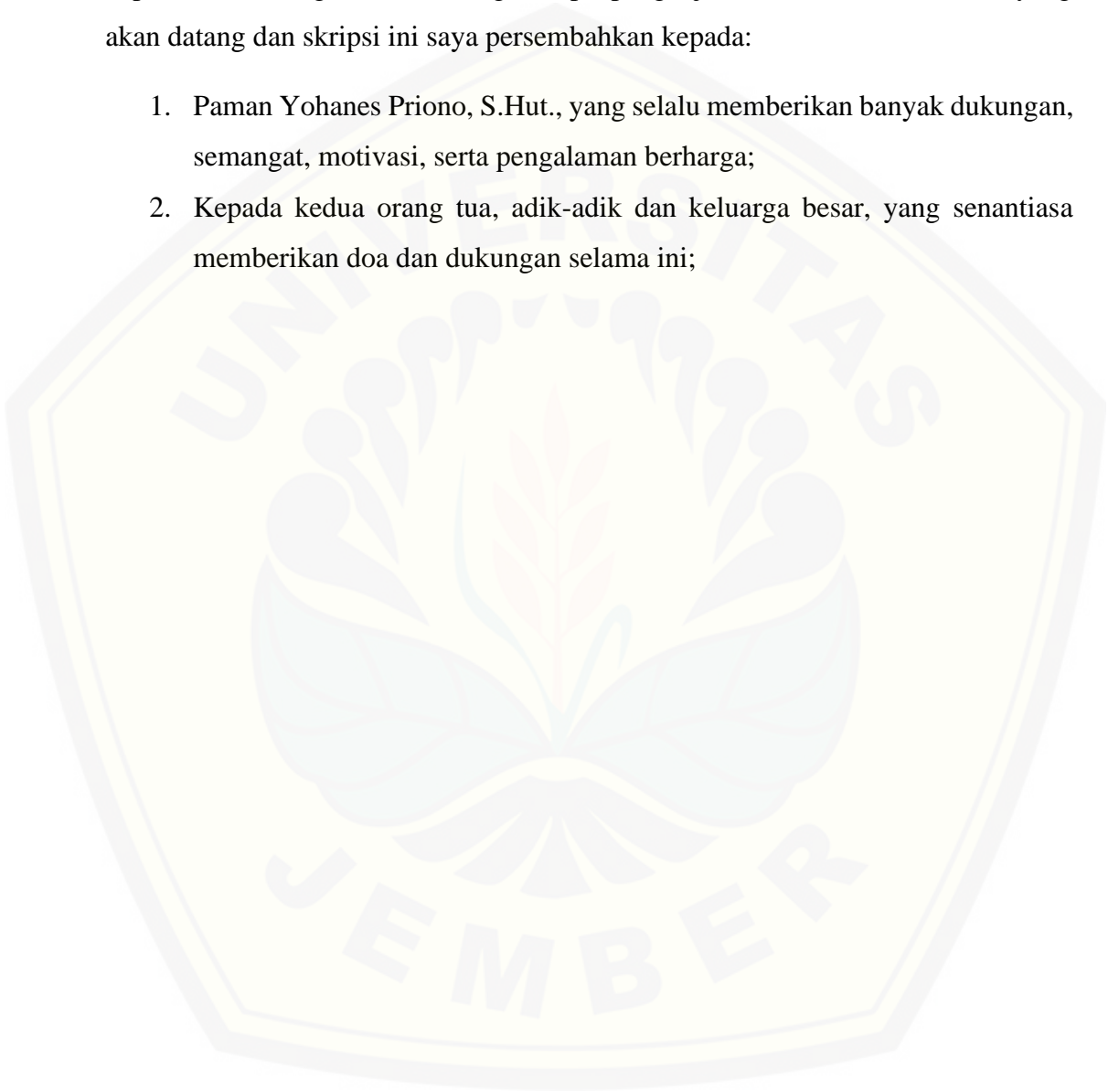
**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2021

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat disusun dengan baik. Semoga skripsi pengkajian ini bermanfaat di masa yang akan datang dan skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Paman Yohanes Priono, S.Hut., yang selalu memberikan banyak dukungan, semangat, motivasi, serta pengalaman berharga;
2. Kepada kedua orang tua, adik-adik dan keluarga besar, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama ini;



MOTTO

“Create your own visual style, let it be unique for yourself
and yet identifiable to others”

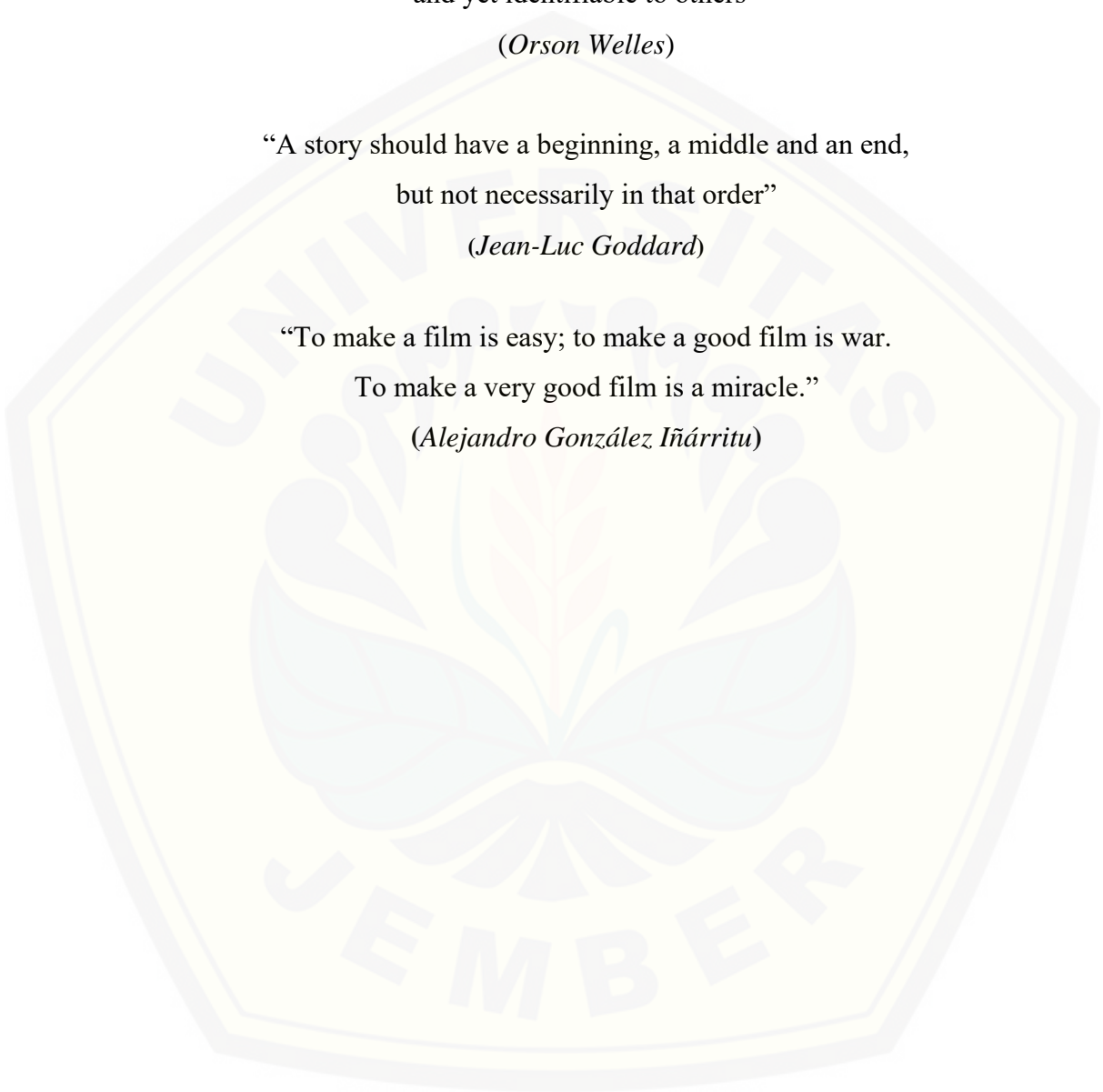
(Orson Welles)

“A story should have a beginning, a middle and an end,
but not necessarily in that order”

(Jean-Luc Goddard)

“To make a film is easy; to make a good film is war.
To make a very good film is a miracle.”

(Alejandro González Iñárritu)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irvan Cahyo Wahyudi

NIM : 160110401047

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “*Rhythmic Editing* dalam Meningkatkan *Suspense* pada Film *Sandekala*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidaklah benar.

Jember, 14 Januari 2021

Yang menyatakan,

Irvan Cahyo Wahyudi

NIM 160110401047

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi pengkajian berjudul “*Rhythmic Editing* dalam Meningkatkan *Suspense* pada Film *Sandekala*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Jum’at

Tanggal : 29 Januari 2021

Tempat : Perum Kaliurang Green Garden Blok H8 no.6 dengan Metode Daring

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dwi Haryanto, S.Sn.,M.Sn.
NIP 198502032014041001

Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn.
NIP 198411122015041001

Penguji I

Penguji II

Denny Antyo Hartanto, S.Sn.,M.Sn.
NIP 198103022010121004

Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn.
NIP 198612092018031001

Mengetahui,
Dekan

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.
NIP 196211081989021001

SKRIPSI PENGKAJIAN

*RHYTHMIC EDITING DALAM MENINGKATKAN SUSPENSE PADA FILM
SANDEKALA*

Oleh:

Irvan Cahyo Wahyudi

NIM 160110401047

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.

RINGKASAN

Rhythmic Editing dalam Meningkatkan *Suspense* pada Film *Sandekala*; Irvan Cahyo Wahyudi; 160110401047; 83 halaman; Program Studi Televisi dan Film; Fakultas Ilmu Budaya; Universitas Jember.

Film merupakan fenomena sosial yang multitafsir sehingga banyak pesan terkandung dalam sebuah film ketika ditonton kemudian dimaknai oleh khalayaknya. Film diklasifikasikan berdasarkan genre. Konsep genre berperan penting dalam menaikkan ekspektasi penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks. Unsur dramatik adalah salah satu unsur dalam suatu karya film yang mampu mempengaruhi emosi penonton, membuat penonton merasa terlibat, dan selanjutnya ingin mengikuti cerita film itu hingga berakhir. Penonton digiring agar merasa cemas atas resiko yang dihadapi tokoh dalam menghadapi masalahnya. *Suspense* terdapat pada film dengan genre horor.

Sandekala merupakan film yang ditulis dan disutradarai oleh Amriy Ramadhan, berawal dari sebuah fenomena yang dipercayai masyarakat Indonesia yaitu misteri senja atau lebih dikenal dengan larangan keluar di waktu maghrib. Film *Sandekala*, berdurasi 9 menit 4 detik dan termasuk dalam kategori film pendek. Film ini telah meraih penghargaan dalam beberapa festival nasional bahkan internasional, diantaranya *Official Selection Los Angeles-Indonesian Film Festival 2015*, *Official Selection-Festival Film Jawa Barat 2015*, *Finalist-Festival Sinema Prancis 2015*, *Official Selection on Competition-PPI Paris Film Festival 2016*, *Official Selection-Ganesha Film Festival 2016*, dan *Finalist on Competition-XXI Short Film Festival 2016*. Film *Sandekala* sangat menegangkan dari awal sampai akhir. Hal ini sangat dipengaruhi dari adegan, koreografi tokoh, tempo yang mendukung suasana ketegangan, suara dan musik dikombinasi menjadi satu sehingga tercipta rasa tegang yang dapat dirasakan oleh penonton. Analisis yang dilakukan penulis bertujuan mendeskripsikan *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala* dan menambah referensi pembuat film tentang unsur editing dalam menciptakan ketegangan.

Penulis melakukan penelitian terhadap *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala*. Teori *rhythmic editing* yang digunakan penulis ini diantaranya *pacing*, *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm*. Teori *rhythmic editing* akan menentukan aspek editing yang diterapkan dalam film *Sandekala* sehingga dapat menentukan terwujudnya *suspense*. Teori *Suspense* yang digunakan memiliki 4 pola kombinasi yang mendukung terwujudnya *suspense* diantaranya *moral/likely outcome*, *evil/likely outcome*, *moral/unlikely outcome*, *moral/unlikely outcome*. Penelitian *Rhythmic Editing Dalam Meningkatkan Suspense Pada Film Sandekala* ditulis secara deskriptif analisis. Sumber data pada penelitian meliputi data primer yaitu film *Sandekala* dan data sekunder berupa Literatur buku tentang *rhythmic editing* dan *suspense*. Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara yaitu observasi, studi dokumentasi dan studi pustaka. Adapun analisis data pada penelitian ini meliputi *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga adegan *suspense* berdasarkan analisis *rhythmic editing* secara keseluruhan pada film *Sandekala*. Ketiga adegan *suspense* tersebut dibangun tidak hanya dengan unsur naratif tapi juga unsur sinematik, khususnya pada *editing (rhythmic editing)*. Aspek dari *rhythmic editing* mulai dari *pacing* yaitu untuk memanipulasi kecepatan dengan tujuan membentuk sensasi penonton dengan cepat atau lambat. *Physical rhythmic* yaitu untuk memprioritaskan gerakan fisik yang terlihat dari sebuah *shot* seperti gerakan langkah kaki dan gerakan tangan membuka pintu. *Emotional rhythmic* yaitu memprioritaskan gerakan emosional yang ditunjukkan dalam sebuah *shot*, seperti pandangan sekilas, ekspresi kekhawatiran dan ketakutan. *Event rhythmic* yaitu pengaturan waktu, tempo, dan frase lintasan gerakan dan energi peristiwa selama keseluruhan film. Aspek-aspek *rhythmic editing* saling berkesinambungan dalam mendukung situasi menegangkan sehingga suatu adegan dapat dikatakan sebagai adegan *suspense*.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul “*Rhythmic Editing* dalam Meningkatkan *Suspense* pada Film *Sandekala*” guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini terutama kepada:

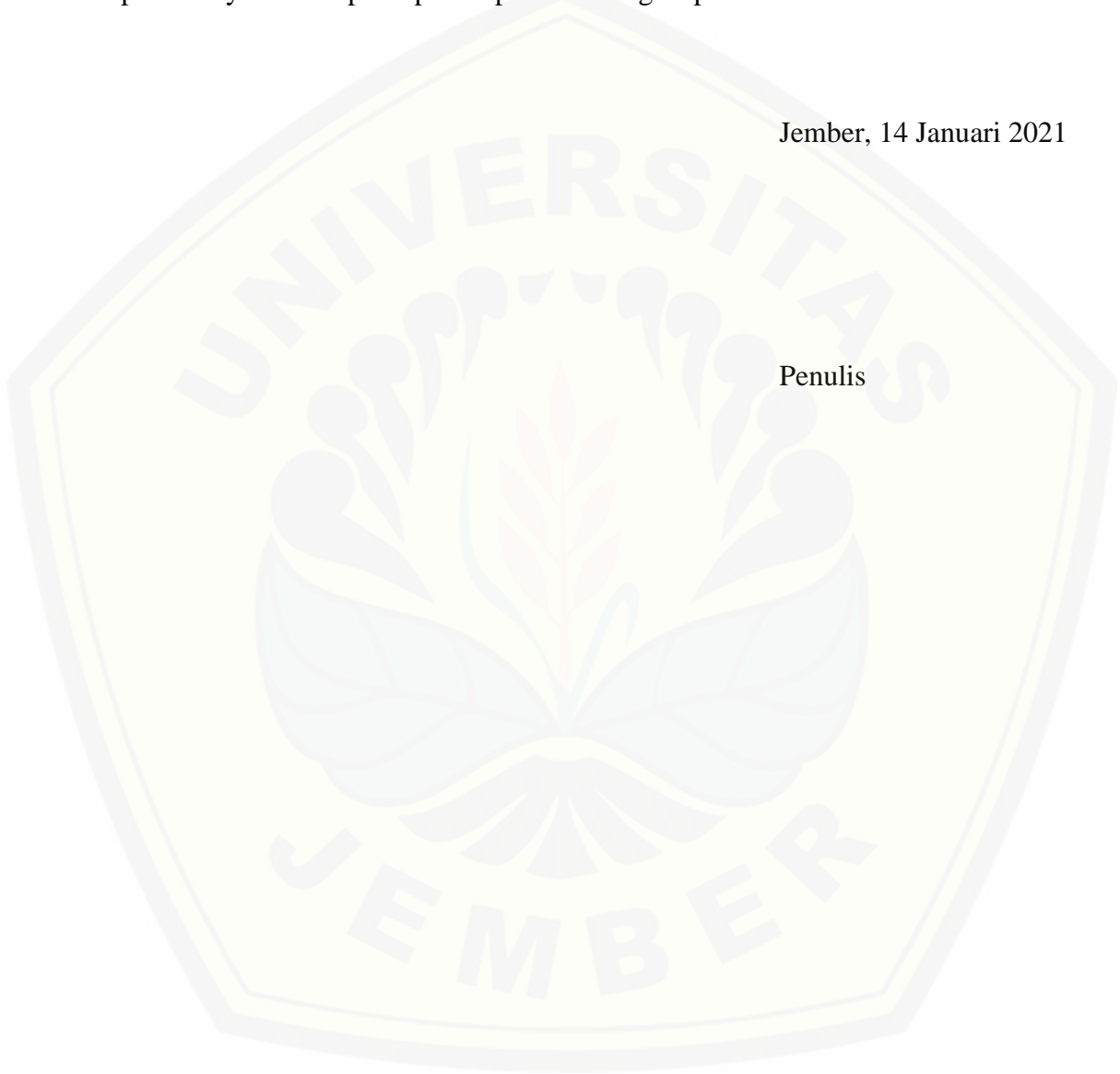
1. Dr.Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., Selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film serta dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, semangat, serta ilmu pengetahuan hingga skripsi ini terselesaikan;
4. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater tempat penulis menuntut ilmu;
5. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang selalu memberi masukan, pengetahuan baru, serta semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini;
6. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing anggota yang telah banyak memberikan masukan dan pengetahuan baru guna mendukung skripsi ini agar terselesaikan dengan baik;
7. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji utama yang telah berkenan untuk meluangkan waktu dan tenaga dalam membagi ilmu pengetahuan serta pengalaman hingga terselaikannya skripsi ini;
8. Alm. Christanto Puji Rahardjo, M.Hum., selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pengalaman dalam memberikan ilmu untuk skripsi ini menjadi lebih baik;

9. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji II pengganti yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan ilmu hingga skripsi ini berhasil terselesaikan;
10. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis belajar di Progra Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
11. Yohanes Priono, S.Hut., paman saya yang selalu memberikan banyak dukungan, semangat, motivasi, serta pengalaman berharga dari sekolah hingga perguruan tinggi, terimakasih untuk semua yang telah engkau berikan;
12. Siti Komaria, yang sabar dan selalu memberikan semangat, motivasi, serta semua dukungan terbaiknya, terimakasih untuk segalanya;
13. Kepada kedua orang tua, adik-adik dan keluarga besar, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama ini;
14. Ega Marsa P, S.Sn., sebagai kakak tingkat yang membantu dalam memberikan referensi penelitian dan pengalaman yang berharga;
15. Yoga Kusuma Wardhana, Abhib Hardian, M. Faris Wildani, Cahyono Wiranto, Shike Wena Septica, Fibyolin L Wighrayovinda, Aliva, Huurun A'in Zuraidah, Herlambang Lutfi Hashemi, Dicky Oktriandi, Arrijal Muhammad Ilham, Puguh Dwi Prastya, dan Abdurrosyid Imanudin yang telah menjadi teman bertukar canda dan pikiran serta segala kebaikan yang telah diberikan;
16. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Televisi dan Film khususnya Angkatan 2016;
17. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang televisi dan film. Atas apresiasinya terhadap skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih.

Jember, 14 Januari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

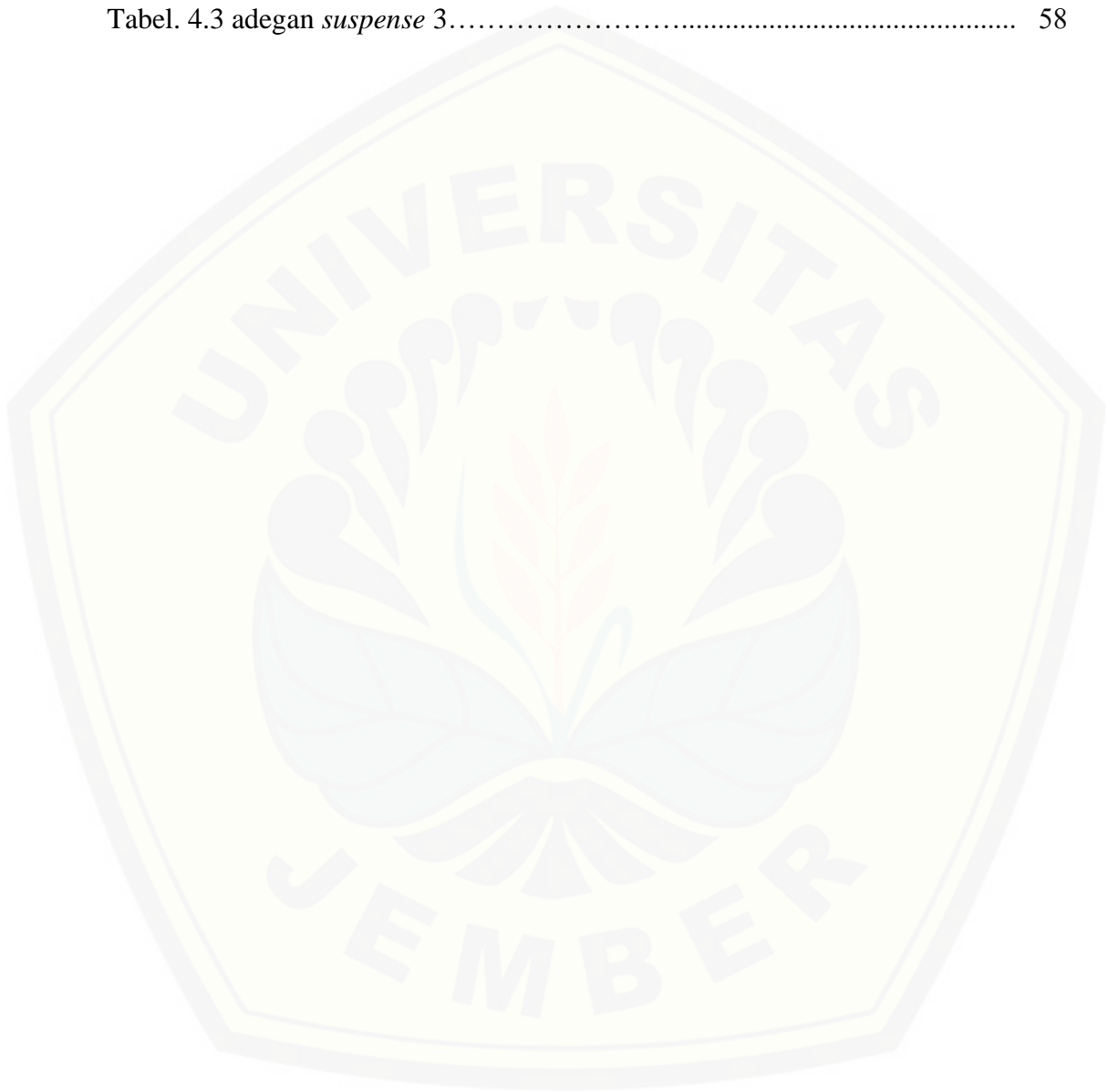
	Halaman
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Kerangka Teori.....	8
2.3 Kerangka Pemikiran	20
BAB III. METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Obyek Penelitian	22
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.4 Sumber Data	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6 Teknik Analisis Data	25
BAB IV. PEMBAHASAN	28
4.1 Film <i>Sandekala</i>	28
4.2 Sinopsis Film <i>Sandekala</i>	29
4.3 <i>Rhythmic Editing</i> dalam Film <i>Sandekala</i>	31
4.4 Adegan <i>Suspense</i> dalam Film <i>Sandekala</i>	49
BAB V. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	64
LAMPIRAN	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar contoh <i>physical rhythm</i>	15
Gambar 2.2 Gambar contoh <i>emotional rhythm</i>	16
Gambar 2.3 Gambar contoh <i>event rhythm</i>	17
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 3.1 Gambar contoh sajian data.....	26
Gambar 4.1 Opening Title pada film Sandekala.....	28
Gambar 4.2 Ibu mulai merasa tidak nyaman dalam perjalanan menuju rumah.....	32
Gambar 4.3 Kumpulan <i>shot</i> laju perpindahan cepat.....	35
Gambar 4.4 Ibu dan anak kembali ke tempat yang sama.....	36
Gambar 4.5 Ibu memaksa anaknya untuk melalui jalan menyeramkan.....	37
Gambar 4.6 Muncul suara instrumen gamelan di sebuah gang.....	38
Gambar 4.7 Ibu merasa ada sosok spiritual di belakangnya.....	39
Gambar 4.8 Kumpulan adegan dengan aliran gerakan fisik.....	43
Gambar 4.9 Kumpulan adegan dengan aliran gerakan emosional.....	46
Gambar 4.10 Kumpulan <i>shot-shot</i> dengan aliran gerakan peristiwa.....	48
Gambar 4.11 Ibu dan anak masuk gang perkampungan yang mencekam.....	52
Gambar 4.12 Adegan ibu dan anak berhenti di persimpangan jalan.....	53
Gambar 4.13 Adegan ibu mulai khawatir dan semakin ketakutan.....	53
Gambar 4.14 Adegan sosok penampakan muncul dihadapan anak.....	54
Gambar 4.15 Kemunculan suara mistis tembang jawa dan tabuhan gamelan...	56
Gambar 4.16 Keganjilan ibu dan anak tidak bisa mencapai ujung gang.....	57
Gambar 4.17 Ibu mencari sumber suara misterius lantunan tembang jawa.....	58
Gambar 4.18 Adegan ibu merasakan ada sosok hantu dibelakangnya.....	60
Gambar 4.19 Adegan ibu kesulitan membuka pintu karena ketakutan.....	61
Gambar 4.20 Transisi dari <i>shot</i> gelap berpindah ke <i>shot</i> ibu dan anak.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel. 4.1 adegan <i>suspense</i> 1.....	50
Tabel. 4.2 adegan <i>suspense</i> 2.....	55
Tabel. 4.3 adegan <i>suspense</i> 3.....	58



BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan fenomena sosial yang multitafsir sehingga banyak pesan terkandung dalam sebuah film ketika ditonton kemudian dimaknai oleh khalayaknya. Film dimaknai oleh sebagian kalangan sebagai hasil karya seni dan hiburan semata, ruang ekspresi dalam sebuah pembelajaran, dan kelompok lainnya memaknai film sebagai realitas empiris yang merekam secara jujur nilai-nilai sosial dalam suatu masyarakat. Film adalah genre seni bercerita yang berbasis audio visual, atau suatu cerita yang dituturkan melalui gambar bergerak (Zoebazary, 2010:104).

Film diklasifikasikan berdasarkan genre. Genre merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis (Rayner, 2004:54). Konsep genre berperan penting dalam menaikkan ekspektasi penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks. Menurut Bordwell dalam bukunya *Film Art: An Introduction* menjelaskan bahwa klasifikasi genre film terbagi menjadi dua yaitu, genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre yang dianggap sebagai genre induk primer dari suatu film seperti: *action*, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horror, komedi, kriminal dan *gangster*, musikal, petualangan, perang dan *western*. Genre yang dianggap sebagai genre induk sekunder diantaranya: bencana, detektif, biografi, film *noir*, melodrama, olahraga, perjalanan, roman, superhero, supernatural, spionase, dan *thriller*.

Unsur dramatik adalah salah satu unsur dalam suatu karya film yang mampu mempengaruhi emosi penonton, membuat penonton merasa terlibat, dan selanjutnya ingin mengikuti cerita film itu hingga berakhir. Suatu adegan perlu adanya aksi untuk menghasilkan dramatisasi cerita. Selain aksi, terdapat beberapa unsur yang membuat cerita menjadi dramatik. Lutters pada bukunya (2010:100) membagi unsur dramatik menjadi 4 unsur yaitu konflik (*Conflict*), Ketegangan (*Suspense*), Kejutan (*Surprise*), dan Rasa ingin tahu (*Curiosity*). Salah satu unsur dramatik yaitu ketegangan atau *suspense*. *Suspense* merupakan istilah yang

digunakan untuk menunjukkan adegan yang menegangkan dan mengundang rasa was-was serta ingin tahu lebih lanjut pada diri penonton (Zoebazary, 2010:248). Lutters (2004:101) berpendapat bahwa *suspense* tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang akan terjadi. Penonton digiring agar merasa cemas atas resiko yang dihadapi tokoh dalam menghadapi masalahnya. *Suspense* terdapat pada film dengan genre horor.

Cheng dalam bukunya *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia* (2011:200) film horor menjadi genre paling populer di Indonesia, bahkan dunia. Film horor bertujuan memberikan efek rasa takut dan teror mendalam bagi yang menonton. Indonesia memiliki banyak mitos yang berhubungan dengan hal mistis yang berkembang di masyarakat. Plot film horor yaitu bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan berhubungan dengan dimensi supernatural. McQuail (2010) menyatakan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat, mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Film pada umumnya mengangkat sebuah fenomena yang terjadi ditengah-tengah masyarakat (McQuail, 2010:14). Berdasarkan pendapat tersebut, Amriy Ramadhan seorang sutradara yang membuat film pendek dari sebuah fenomena yang dipercayai masyarakat Indonesia yaitu misteri senja atau lebih dikenal dengan larangan keluar di waktu maghrib. Film tersebut berjudul *Sandekala*, berdurasi 9 menit 4 detik dan termasuk dalam kategori film pendek.

Film *Sandekala* berkisah tentang ibu dan anak yang harus pulang pada saat maghrib, namun di tengah perjalanan mereka mendapat gangguan dari makhluk supernatural. Ibu dan anak tersebut terjebak dalam ilusi yang dibuat oleh makhluk supernatural, sehingga mereka selalu berjalan di tempat yang sama beberapa kali. Keadaan semakin mencekam, ketika ibu dan anak melewati jalan gang sempit, mereka tidak pernah bisa sampai ke ujung gang. Film ini sangat menegangkan dari awal sampai akhir. Hal ini sangat dipengaruhi dari adegan, koreografi tokoh, tempo yang mendukung suasana ketegangan, suara dan musik dikombinasi menjadi satu sehingga tercipta rasa tegang yang dapat dirasakan oleh penonton.

Film ini telah meraih penghargaan dalam beberapa festival nasional bahkan internasional, diantaranya *Official Selection Los Angeles-Indonesian Film Festival 2015*, *Official Selection-Festival Film Jawa Barat 2015*, *Finalist-Festival Sinema Prancis 2015*, *Official Selection on Competition-PPI Paris Film Festival 2016*, *Official Selection-Ganesha Film Festival 2016*, dan *Finalist on Competition-XXI Short Film Festival 2016*. Film tersebut memberi daya tarik pada peneliti untuk lebih mendalami mengenai *rhythmic editing*, khususnya pada aspek-aspek editing pada film *Sandekala* yang berkaitan dalam meningkatkan *suspense*. Secara visual film ini sangat menarik, dari pergerakan kamera yang dinamis, musik ilustrasi sangat mendukung suasana dramatis, dan serangkaian *shot* yang ditampilkan seolah membuat penonton mengalami kejadian dalam film. Perpindahan gambar dari satu *shot* dengan *shot* lainnya ditampilkan dengan durasi yang beragam dan pergerakan kamera yang variatif. Perpindahan *shot* dan pergerakan kamera yang variatif tersebut membuat suasana tegang semakin terasa.

Fenomena perpindahan *shot* dengan durasi tertentu, jika dikaitkan dengan teknis dalam karya audio visual maka berkaitan dengan *rhythmic editing*. Karen Pearlman (2009:2) menyatakan bahwa pemikiran dan praktik untuk membentuk ritme adalah intuisi. Intuisi adalah sesuatu yang ada di dalam diri manusia yang dapat berkembang dari waktu ke waktu. Proses perkembangannya melalui pengalaman dari individu itu sendiri, intuisi dapat dipelajari dari pengalaman tersebut. Intuisi dibutuhkan pada proses editing untuk membentuk potongan *shot* yang baik. Terlalu banyak berpikir dalam menentukan adegan untuk dimasukkan dalam *sequence* dapat mengurangi intuisi editor. Kurangnya diskusi untuk menentukan irama yang tepat juga dapat mengurangi intuisi editor, hal ini berpengaruh pada ritme film. Pembentukan *rhythmic editing* dikenal dengan istilah *pacing*. *Pacing* adalah unsur pembentuk ritme dari pengalaman halus sebuah pergerakan yang tercipta dari sejumlah pergerakan diantara seri *shot* yang telah diedit (Karen Pearlman, 2009:47). *Pacing* yang cepat dapat membentuk impresi, salah satunya adalah ketegangan.

Berdasarkan teori tersebut, dapat diketahui bahwa adanya hubungan pada *rhythmic editing* dalam pembentukan sebuah impresi ketegangan. Fenomena yang

ditemui pada film *Sandekala* dan teori yang berkaitan dengan fenomena itu, maka timbul ketertarikan untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan tersebut. Ketertarikan mengenai hal ini diwujudkan dalam penelitian yang dilakukan, dengan judul “*Rhythmic Editing Dalam Meningkatkan Suspense Pada Film Sandekala*”. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu peran *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala*.

1.2 Rumusan Masalah

Film *Sandekala* merupakan film bergenre horor yang ceritanya memberikan rasa menegangkan. Pada film *Sandekala* unsur dramatik yang paling dominan adalah *suspense* / ketegangan. Peneliti tertarik untuk meneliti salah satu unsur sinematik yaitu editing, dikarenakan film ini terdapat beberapa aspek dari *rhythmic editing* yaitu *pacing*, *movement shot*, suara dan musik, juga adegan dalam film yang membuat situasi menjadi sangat menegangkan. Maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penyuntingan gambar berdasarkan ritme merupakan bentuk koreografi di mana editor memanipulasi komposisi gambar bergerak dan suara untuk membentuk irama film. Penerapan praktik pengeditan *rhythmic editing* dengan *genre* horor memunculkan adegan-adegan penting dalam menimbulkan rasa penasaran dan tegang pada penonton. Sehingga penelitian ini bertujuan mendeskripsikan *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala* dan menambah referensi pembuat film tentang unsur editing dalam menciptakan ketegangan.

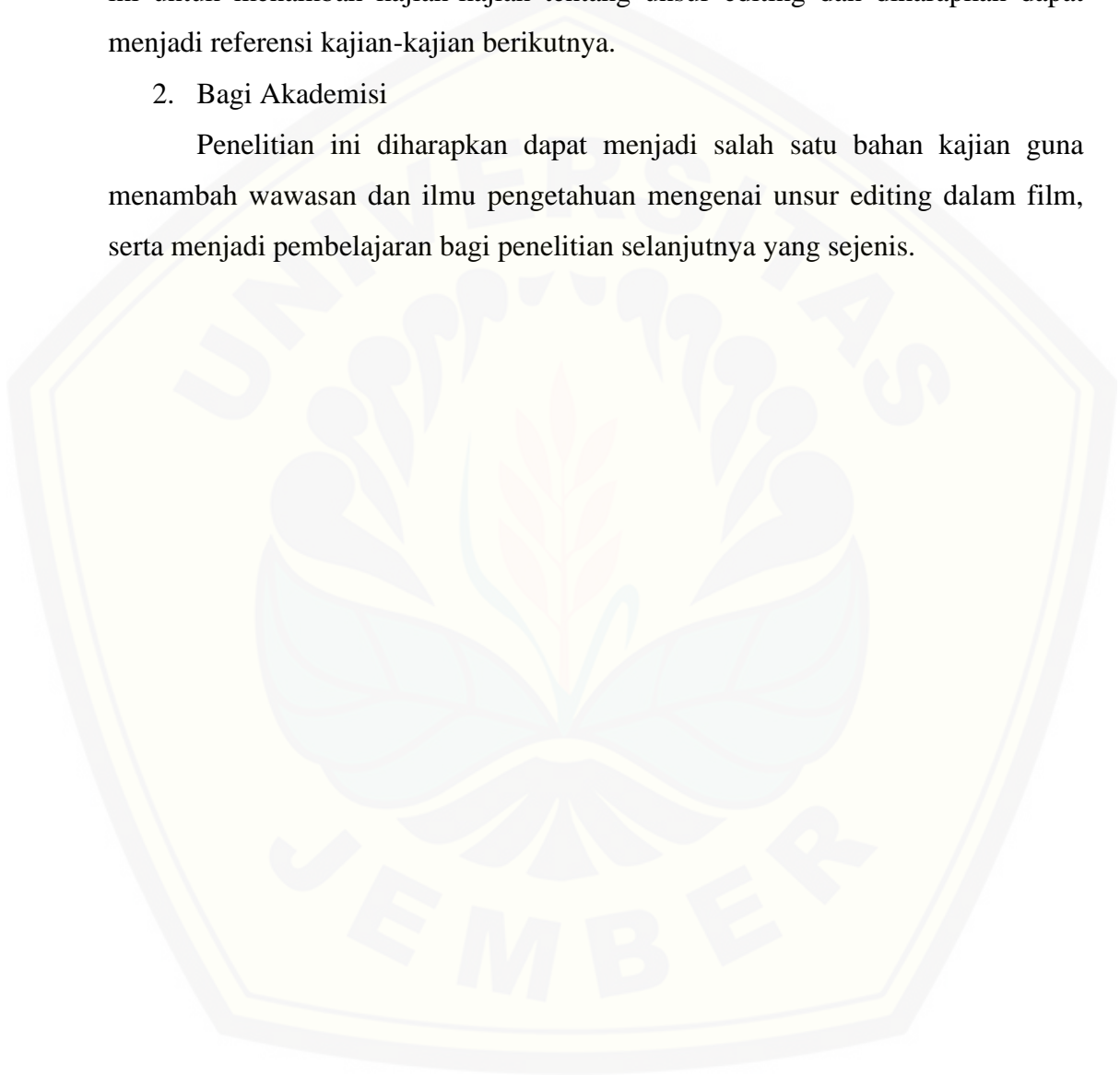
1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peneliti dalam bidang penelitian dan penyusunan karya tulis ilmiah. Selain itu, penelitian ini untuk menambah kajian-kajian tentang unsur editing dan diharapkan dapat menjadi referensi kajian-kajian berikutnya.

2. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian guna menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai unsur editing dalam film, serta menjadi pembelajaran bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dilakukan dengan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang membahas tentang *rhythm editing* dan *suspense*. Tinjauan terhadap penelitian terdahulu perlu dilakukan sebagai tolok ukur orisinalitas.

Penelitian pertama adalah skripsi dari Yoenidzhar Bayanullah tahun 2019, mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember yang berjudul *Peran Konflik Dalam Meningkatkan Suspense Dalam Film Neerja*. Tujuan penelitian Yoenidzhar Bayanullah adalah untuk mengetahui bagaimana peran konflik dapat meningkatkan suspense pada film *Neerja*. Pada penelitian ini Yoenidzhar Bayanullah membahas tentang masalah struktur naratif menggunakan teori struktur tiga babak, naratif ruang dan waktu, konflik sebagai teori utama. Yoenidzhar Bayanullah menggunakan teori *suspense* Noel Carrol untuk menganalisis adegan yang mengandung ketegangan pada film *Neerja*. Penelitian Yoenidzhar Bayanullah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data primer pada penelitian Yoenidzhar Bayanullah berupa data visual dari film *Neerja*, dan data sekunder adalah literatur buku tentang unsur naratif dan unsur dramatik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian Yoenidzhar Bayanullah adalah dengan menganalisis data primer secara visual dengan menggunakan teori struktur naratif yang meliputi struktur tiga babak, konflik, naratif ruang dan waktu, kemudian analisis lanjutan dengan menggunakan teori *suspense* Noel Carrol untuk menentukan adegan yang mengandung unsur ketegangan. Persamaan pada penelitian yang dilakukan penulis adalah analisis unsur *suspense* yang terdapat dalam adegan film. Pada penelitian yang dilakukan penulis terdapat perbedaan dalam teori editing dan objek penelitian yang terfokus pada unsur editing yaitu *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala*.

Penelitian kedua adalah *Analisis Audio Terhadap Peningkatan Suspense Pada Film Don't Breathe* oleh Septian Rinaldi tahun 2018. Penelitian terdahulu menganalisis unsur audio dalam meningkatkan *suspense* pada film *Don't Breathe*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk membantu

menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Hasil dari penelitian terdahulu yaitu unsur suara, unsur – unsur ekspresi, respon emosional terhadap musik, dan efek suara dalam film *Don't Breathe*, khususnya pada adegan yang mengandung *suspense*. Teori *suspense* digunakan untuk mengkaji adegan yang menegangkan dan teori tentang unsur suara berhubungan dengan musik, respon emosional terhadap musik dan efek suara, digunakan untuk menganalisis peningkatan *suspense* dalam adegan yang mengandung ketegangan pada film *Don't Breathe*. Septian Rinaldi menggunakan teknik pengumpulan data yang mengacu pada data primer berupa analisis data secara visual film *Don't Breathe*. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah fokus pengkajian terhadap aspek *suspense*, namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah penggunaan teori *cutting rhythm*.

Penelitian terdahulu ketiga yang menjadi rujukan penulis adalah *Analisis Penerapan Rhythmic Editing Berdasarkan Pergerakan Kamera Dalam Membangun Suspense Program "Masterchef Indonesia" Season 3 RCTI* oleh Ani Lutpah Pauziah tahun 2015. Penelitian terdahulu menggunakan tinjauan dari aspek *rhythmic editing*, pergerakan kamera, *suspense*, dan program *reality competition shows*. Hasil dari penelitian terdahulu yaitu penggunaan *pacing* dengan cepat yang dibentuk dari pergerakan kamera sehingga dapat mempresentasikan suasana yang menegangkan. Penelitian yang dilakukan Ani Lutpah bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan *rhythmic editing* berdasarkan pergerakan kamera dalam membangun *suspense* pada program acara "*Masterchef Indonesia*". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisa hubungan keterkaitan antara subjek dengan objek kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa untuk memberikan gambar mengenai fenomena yang diteliti. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dari segi objek yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan program televisi *reality competition show*, tinjauan mengenai teknik sinematografi yang berfokus pergerakan kamera yang cepat dan tinjauan *suspense* dengan objek program acara televisi. Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan tinjauan mengenai teknik *rhythmic editing* dari beberapa aspek, tidak hanya pergerakan kameranya saja

namun juga suara dan adegan pada film. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah membahas tentang unsur editing dapat berperan dalam meningkatkan *suspense* pada sebuah karya audio visual.

Penelitian terdahulu keempat yang menjadi rujukan penulis adalah *Penerapan Metode Event Rhythm Pada Film Dokumenter Berjudul Etanan* oleh M. Sudrajad Ardiansyah tahun 2018. Penelitian terdahulu merupakan penelitian perkarya dengan rumusan ide penciptaan berdasarkan kondisi rendahnya kesejahteraan pendidikan yang berada dalam kawasan *Tapal Kuda*. Kajian sumber penciptaan berawal dari ide penciptaan *event rhythm editing* karya film dokumenter non-narasi berawal dari ketertarikan pengkarya terhadap ide *director* film “*ETANAN*” yang dikuatkan dengan data, fakta, kekayaan sumber daya alam, ragam suku dan budaya yang dimiliki oleh wilayah *Tapal Kuda*. Penggabungan informasi dan data dalam sebuah *event rhythm editing* dan mengkonstruksi alur cerita dan ritme *cutting* dalam editing film dokumenter gaya *association picture story*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah tentang ritme editing. Perbedaan mendasar penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penerapan teknik *rhythm cutting* yang spesifik pada karya yang dibuat oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan penulis membahas *rhythm cutting* secara keseluruhan berdasarkan film yang diteliti.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Film

Film secara harfiah disebut *Cinematographie* yang berarti melukis gerakan dengan cahaya, agar dapat melukis gerakan dengan cahaya diperlukan alat khusus yang disebut kamera. Film bukan sekedar gambar bergerak, adapun pergerakannya disebut *intermitten movement*. Gerakan yang muncul akibat keterbatasan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik.

Berdasarkan UU No.8 Tahun 1992, film didefinisikan sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan.

Film merupakan potret realitas dari fenomena yang terjadi dalam masyarakat, kemudian merekam realitas tersebut dan memproyeksikan ke dalam sebuah layar (Sobur, 2004:126). Film mempengaruhi dan membentuk masyarakat melalui muatan pesan dibalikinya, tanpa berlaku sebaliknya.

Film diklasifikasikan berdasarkan genre. Genre merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis (Rayner, 2004:54). Konsep genre berperan penting dalam menaikkan ekspektasi penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks. Bordwell dalam bukunya *Film Art: An Introduction* menjelaskan bahwa klasifikasi genre film terbagi menjadi dua yaitu, genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre yang dianggap sebagai genre induk primer dari suatu film seperti: *action*, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horror, komedi, kriminal dan *gangster*, musikal, petualangan, perang dan *western*. Genre yang dianggap sebagai genre induk sekunder diantaranya: bencana, detektif, biografi, film *noir*, melodrama, olahraga, perjalanan, roman, superhero, supernatural, spionase, dan *thriller*.

Horor merupakan salah satu genre yang populer di Indonesia, bahkan dunia (Cheng, 2011:200). Horor bertujuan memberikan efek rasa takut dan teror mendalam bagi yang menonton. Indonesia memiliki banyak mitos yang berhubungan dengan hal mistis yang berkembang di masyarakat. Plot film horor yaitu bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan berhubungan dengan dimensi supernatural. McQuail (2010) menyatakan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat, mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Film pada umumnya mengangkat sebuah fenomena yang terjadi ditengah-tengah masyarakat (McQuail, 2010:14). Film horor menurut Vincent Pinel dalam bukunya *Genres et Mouvement Au Cinema* (2006:124) menyatakan bahwa film horor adalah film yang penuh eksploitasi unsur-unsur horor yang bertujuan menciptakan ketegangan penonton. Ketegangan penonton tersebut tercipta dengan menghadirkan plot dramatik dan didukung oleh unsur sinematik film.

2.2.2 Editing

Editing merupakan salah satu unsur sinematik dengan pengertian sebagai usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan video menjadi menarik dan nyaman untuk ditonton.

“Editing for motion pictures is the process of organizing, reviewing, selecting, and assembling the pictures and sound (footage) captured during production. The result of these editing effort should be a coherent and meaningful story or visual presentation that comes as close as possible to achieving the goals behind the original intent of the work – to entertain, to inform, to inspire, etc. (Roy Thomson and Christopher J. Bowen, 2009:1)”. Terjemahannya kurang lebih: Editing adalah proses mengorganisir, melihat ulang, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya – untuk hiburan, informasi, inspirasi, dan lainnya.

Proses editing terdapat beberapa teknik editing yang digunakan menyesuaikan dengan persetujuan antara editor dan sutradara. Teknik editing yang digunakan juga tergantung dari jenis film yang telah diproduksi. Teknik editing adalah cara-cara yang digunakan untuk mencapai tujuan dari proses editing. Dalam pembuatan sebuah karya audio visual, editing tidak dapat dihindarkan.

Sejarah perkembangan editing perfilman dunia dimulai oleh beberapa tokoh yang menjadi pondasi dalam hal editing film, antara lain: Edwin S. Porter, D. W. Griffith, Vsevolod I Pudovkin, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Alexander Dovzhenko, dan Luis Bunuel (Ken Dancyger, 2007:16). Masing-masing tokoh memiliki keunikan dan ciri khas dalam pemahaman editing film.

Fungsi editing dalam sebuah karya audio visual adalah mengkombinasikan atau menyusun elemen video (*combine*), memadatkan atau meringkas waktu (*condense*), memperbaiki kesalahan produksi (*correct*), dan membangun suasana cerita yang utuh (*build*). Selanjutnya prinsip editing dalam sebuah karya audio visual, antara lain: *Continuity Editing* yaitu membangun alur cerita secara berkesinambungan dan logis, *Dynamic Editing* yaitu membangun suasana atau *mood* penonton dengan pergantian gambar atas pola tertentu dan tidak harus

berurutan; *Paralel* atau *Relational Editing* yaitu membangun kesan bahwa dua adegan atau lebih.

Proses editing dilakukan dengan membangun dari beberapa elemen. Hasil sebuah editing juga tergantung oleh bagaimana penggunaan elemen tersebut, bagus atau tidaknya saat ditonton.

Menurut Roy Thombson dan Cristopher Bowen dalam bukunya *Grammer of The Edit* (2009:57) elemen-elemen dalam editing, antara lain:

1. Informasi

Gambar yang mempunyai informasi adalah dasar dari sebuah editing.

2. Motivasi

Editing adalah tentang mengurutkan gambar sehingga gambar mampu membangun cerita, dan dalam mengedit harus selalu ada alasan atau motivasi yang jelas saat memindah, menyambung ataupun kombinasi gambar dengan suara.

3. Komposisi

Pengaturan letak obyek dalam frame, dalam proses editing pertimbangan layak dan tidaknya suatu komposisi.

4. Suara

Suara dalam proses editing merupakan suatu hal yang abstrak namun bisa membangun suasana.

5. *Angle* kamera

Masing-masing gambar memiliki maksudnya tersendiri dari sudut pengambilan gambar.

6. Kontinuitas

Dalam penyampaian pesan, kesinambungan termasuk penting. Adapun beberapa kesinambungan antara lain: kesinambungan isi, kesinambungan pergerakan, kesinambungan komposisi, kesinambungan suara, dan kesinambungan garis imajiner.

Peranan teknik editing yang digunakan akan menentukan maksud dan arti dari film. Salah satu teknik editing adalah *Cutting*. *Cutting* merupakan transisi

sesaat dari satu *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. *Rough-cutting* merupakan langkah pertama dalam pemotongan gambar. *Straight cut* yaitu perubahan langsung seketika dari satu *shot* ke yang lain dengan jangka waktu yang diasumsikan berjalan terus menerus selama *straight cut* berlangsung. Terdapat juga perpotongan gambar dalam proses editing, antara lain:

1. *Continuity editing*

Merupakan pemotongan gambar dalam menciptakan kelancaran arus dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Tindakan yang dimulai dalam satu *shot* selesai dalam *shot* berikutnya tanpa celah jelas dalam waktu. Terdapat kontinuitas dalam penempatan spasial dan arah layar bergerak dan benda-benda diam dari *shot* ke *shot* (Kindem, 2006).

2. *Jump Cut*

Merupakan ketidaksesuaian dalam kontinuitas spasial menunjukkan bahwa kesenjangan dalam waktu telah terjadi ketika ada ketidakcocokan dalam tindakan atau kesenjangan dalam waktu terlihat lebih acuh dari satu *shot* ke depan, ini disebut *match cut*.

3. *Cutting by rhythm*

Merupakan teknik perpindahan gambar berdasarkan tempo dan beat dari ketukan, birama, musik ataupun *sound effect* yang terpadu dalam setiap objek (Naratama, 2004). Jenis *cutting* tersebut merupakan proses pemotongan yang dilakukan oleh seorang editor berpatokan dengan sebuah ritme/tempo musik yang telah digabungkan dengan video untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

2.2.3 *Rhythmic Editing*

Rhythmic Editing lebih dikenal dengan *Cutting Rhythmic* merupakan segala sesuatu tentang irama dalam editing film. Banyak orang menyatakan bahwa pemikiran dan praktik untuk membentuk ritme adalah intuisi. Intuisi adalah sesuatu yang ada di dalam diri manusia dapat berkembang dari waktu ke waktu. Proses perkembangannya melalui pengalaman dari individu itu sendiri, intuisi dapat dipelajari dari pengalaman tersebut. Intuisi dibutuhkan pada proses editing untuk membentuk potongan *shot* yang baik. Terlalu banyak berpikir dalam menentukan adegan untuk dimasukkan dalam *sequence* dapat mengurangi intuisi editor.

“—the rhythms of the world that the editor experiences and the rhythms of the editor’s body that experiences them. These are the sources of the editor’s somatic intelligence about rhythm, and they are also the triggers that activate the editor’s creativity in cutting rhythms (Karen Pearlman, 2009:131)”. Terjemahannya kurang lebih: Pengalaman yang diperoleh seorang editor secara fisik adalah sumber dari kecerdasan somatik editor tentang ritme dan sebagai pemicu yang mengaktifkan kreativitas editor dalam menentukan sebuah irama. *Cutting rhythm* dalam editing dibagi menjadi tiga teknik yaitu, *Emotional*, *Physical* dan *Event* Ritme Editing (Karen Pearlman, 2009:131).

Aspek-aspek dalam film yaitu waktu, ruang dan energi. Ketiga jenis ritme mewakili aspek tersebut secara luas, namun memiliki kecenderungan terhadap satu aspek. Pada penelitian ini, *rhythmic editing* yang diterapkan adalah *pacing*, *physical rhythmic*, *emotional rhythmic*, dan *event rhythmic*.

A. *Pacing*

“*Pacing is a felt experience of movement created by the rates and amounts of movement in a single shot and by the rates and amounts of movement across a series of edited shots. Pacing as a tool for shaping rhythm defines the resulting pace of a film (Karen Pearlman, 2009:47)*”. Terjemahannya kurang lebih, *pacing* adalah pengalaman merasakan gerakan yang diciptakan oleh laju dan jumlah gerakan dalam satu *shot* dan oleh laju dan jumlah gerakan yang melintasi serangkaian bidikan yang diedit. *Pacing* sebagai alat untuk membentuk ritme menentukan kecepatan film yang dihasilkan (Karen Pearlman, 2009:47).

Pacing merupakan proses manipulasi kecepatan untuk tujuan membentuk sensasi penonton dengan cepat atau lambat. Kata "pacing," berarti "penentuan waktu," digunakan untuk merujuk pada tiga operasi yang berbeda: *Rate of Cutting*, *Rate of Change or Movement Within a Shot*, dan *Rate of Overall Change*.

a. *Rate of Cutting*

Pacing lebih mengacu pada tingkat di mana pemotongan gambar terjadi, baik seberapa sering pemotongan terjadi dalam hitungan per detik, menit maupun jam. *Pacing* dalam pengertian ini dilihat ketika laju pemotongan terjadi dalam pola: misalnya mempercepat jumlah pemotongan per menit saat pengejaran mencapai klimaksnya.

b. *Rate of Change or Movement Within a Shot*

Pacing bukan hanya soal laju pemotongan yang terjadi, tetapi juga mengacu pada penajaran laju pergerakan atau perubahan dalam *shot*. Jika *rate of change* dalam *shot* cepat misalnya, dalam satu *shot* 5 detik *pintu terbuka - vas jatuh - juru masak berteriak - dan pencuri menyelinap keluar*, dan *shot* itu disandingkan dengan 5 detik lainnya, *shot* di mana *si pencuri terpojok - dia menendang polisi itu - dia digigit anjing dan melompati tembok* - langkah dari urutan itu bisa dilihat sebagai sangat cepat, walaupun potongannya relatif jarang.

c. *Rate of Overall Change*

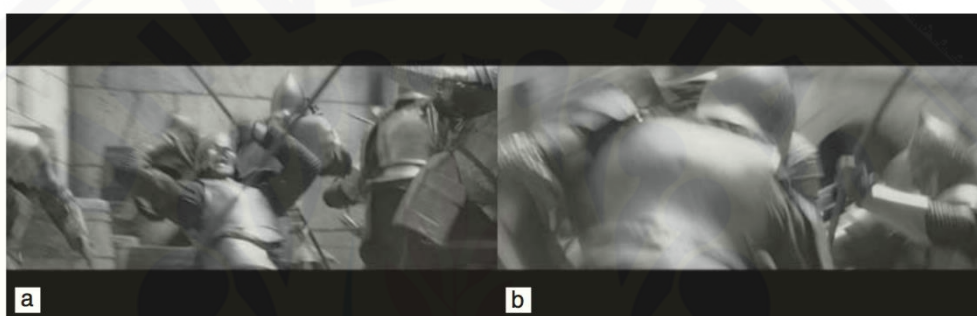
Pacing juga mengacu pada pergerakan keseluruhan film. Kecepatan film merupakan tingkat di mana peristiwa bergerak dalam film atau tingkat di mana pergerakan gambar atau emosi terjadi dalam film. Tingkat pergerakan atau perubahan keseluruhan yang tinggi dan konsekuensi dari langkah cepat dicapai melalui manipulasi aspek *pacing* yang berbeda. Tiga aspek *pacing* yang sama masing-masing dapat digunakan dengan cara yang berlawanan untuk membuat kecepatan keseluruhan film menjadi lebih lambat.

Secara umum, ketiga penggunaan *pacing* ini berinteraksi satu sama lain untuk menentukan kecepatan film. *Pacing* sangat penting, terutama untuk

penciptaan sensasi waktu, tetapi ritme juga memiliki metode lain yang dapat digunakan untuk membentuk waktu, energi, dan gerakan.

B. *Physical Rhythms*

Physical Rhythms atau Ritme Fisik adalah ritme yang diciptakan oleh editor saat dia mempersonalisasikan aliran gerakan fisik yang terlihat dan terdengar dalam film mengenai jenis-jenis pergerakan (seperti interaksi karakter dan pola gerak yang lebih banyak dalam cerita). Ritme Fisik ini lebih banyak diaplikasikan ke dalam film-film yang memiliki reaksi gerak dan suara, bukan pada interpretasi konotatif sebuah gambar. Ritme ini sering digunakan pada film-film aksi.



Gambar 2.1 Adegan-adegan pertempuran dari *Lord of the Rings: Return of the King* (Peter Jackson, 2003)

Adegan pertempuran pada gambar 2.1 di atas dapat dikoreografikan dalam kehidupan nyata dan secara real time, namun adegan tersebut disusun dan diorganisir kembali dalam meja editing untuk membuat gerakan, energi yang paling dinamis dan perubahan waktu dari *shot* (a) menuju *shot* (b). Dalam *shot* (a) editor Jamie Selkirk, telah memilih untuk menunjukkan puncak gerakan pada pejuang yang terbunuh. Namun, dalam realitas kita tidak dapat melihatnya jatuh ke tanah secara detail. Sebagai gantinya editor memotong gerakan pelengkap dalam adegan terbunuhnya seorang pejuang (b) yang mengambil lengkungan gerakan sayatan dari titik pertama hingga menggesernya ke arah lain, yang akhirnya mengalihkan penglihatan kita ke arah sayatan pedang kemudian baru terjatuhnya seorang pejuang secara *slow motion*.

Teknik *Physical Rhythms*, editing ini digunakan oleh Jamie Sark untuk menunjukkan detail gerakan yang tidak ditangkap secara kasat mata pada pertempuran massal yang terjadi pada saat adegan itu berlangsung. Adegan secara

fisik ini akhirnya yang mampu menggugah energi penonton untuk masuk ke dalam potongan-potongan gerakan yang dibuat oleh Editor.

C. *Emotional Rhythm*

Emotional Rhythms atau Ritme Emosional adalah ritme yang diciptakan oleh editor untuk membentuk busur emosional - sesuatu yang memicu adanya energi emosional seperti narasi, teks dan lain-lain. Pola-pola yang terjadi dalam Ritme Emosional ini biasanya menyempitkan ruang gerak dan membuka ruang emosional dari setiap gerakan yang terjadi, seperti percakapan yang terjadi antar aktor dalam film namun di sela-sela itu terdapat gerakan tangan maupun mimik wajah yang menguatkan persepsi dari isi percakapan itu sendiri. Ritme seperti ini lebih sering digunakan pada film dokumenter naratif maupun film-film fiksi drama.



Gambar 2.2 Adegan mengobrol antara kedua aktris dalam film *The Hours* (Stephen Daldry, 2004)

Adegan pada gambar 2.2 di atas menunjukkan Laura (b) melemparkan sebuah gagasan ke Kitty bahwa dia tidak benar-benar mengerti (a) dan Kitty bereaksi dengan menutup pesona dan keterbukaannya. Bentuk ekspresi yang dikeluarkan oleh Kitty merupakan wujud emosi yang di utarakan dalam bentuk isyarat atau bahasa tubuh. Editor Peter Boyle menunjukkan adegan percakapan tersebut tidak secara spesifik. Teknik ini dikatakan sebagai *Emotional Rhythms*, karena adegan tersebut hanya menunjukkan mimik wajah dan sebuah percakapan. Artinya ia ingin memberikan penonton sebuah emosi yang kuat antara dua aktor dengan tidak memberikan kesempatan penuh penonton untuk memperhatikan *mise-en-scène* yang terdapat pada adegan tersebut.

D. *Event Rhythms*

Event Rhythms atau Ritme Peristiwa. Ritme Peristiwa adalah ritme yang diciptakan oleh editor untuk membentuk dan mengarahkan persepsi penonton dengan menggabungkan kumpulan-kumpulan *shot* menjadi sebuah susunan peristiwa. Kumpulan-kumpulan *shot* yang dimaksud adalah *shot* yang bermakna konotatif maupun denotatif. Ritme ini tidak bergantung pada gerak dan emosi yang ada dalam sebuah *shot*, namun lebih kepada peristiwa apa yang mampu dibentuk dari beberapa *shot* yang ada.



Gambar 2.3 Susunan *shot by shot* dari episode 2, seri 3, dari *The West Wing* (Director Aaron Sorkin, 1999 sampai 2006)

Susunan gambar di atas memperlihatkan kedipan lampu, gerakan kamera yang cepat, ketegangan emosional, titik fokus yang bersaing, dan sebelas paparazi yang terus mengeluarkan cahaya *flash* kamera setiap 30 detik. Tapi hanya ada satu pertanyaan yang telah diajukan dan dijawab: Apakah presiden akan mencalonkan kembali? Pembuat serial mempertahankan perhatian kita pada pertanyaan itu sambil mengingatkan kita pada semua taruhannya dan mempertanyakan pertanyaan itu, seperti sepak bola yang bergerak cepat, di sekeliling pejabat. Editor, Bill Johnson, A.C.E., mengatur gerak bola itu dalam permainan, mengungkapkan presiden dalam jarak dekat saat dia mengungkapkan jawabannya. Dengan menggunakan pola klasik semacam ini, bahkan dengan gerakan kontemporer yang

merasakan sebagian besar episode, gerakan fisik dan emosional seri *West Wing* sesuai dengan pergerakan plot yang signifikan dan memberi energi pada penonton yang hadir dengan perhatian terhadap banyaknya karakter yang harus diperhatikan dengan isu atau kejadian.

Pada saat yang sama dan dalam satu adegan sebuah pertanyaan kepada seorang presiden, telah muncul banyak aspek psikologi penonton yang dimainkan untuk memperkuat dan memunculkan energi pada film serial *The West Wing* tersebut. Teknik yang digunakan oleh Bill Johnson ini adalah *Event Rhythms Editing*, yang mana ia telah membentuk sebuah pola peristiwa dari kumpulan *shot* tunggal yang akhirnya menjadi menjadi sebuah peristiwa koheren dengan gagasan orasi presiden pada film *The West Wing*.

2.2.4 *Suspense*

Suspense adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan adegan yang menegangkan dan mengundang rasa was-was serta ingin tahu lebih lanjut pada diri penonton (Zoebazary 2010:248). Penonton akan menjadi lebih antusias dengan adanya *suspense* pada film. Antusias terjadi karena penonton merasa tegang dan dibuat menjadi penasaran dengan adegan yang akan terjadi selanjutnya pada alur cerita film. “*Suspense, in film, is generated as a concomitant of a question that has been raised by earlier scenes and events*” (Carroll, 1996:100). Terjemahannya kurang lebih: *Suspense*, dalam film, dihasilkan dari berbagai pertanyaan yang muncul dari *scene-scene* dan kejadian-kejadian sebelumnya. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa *suspense* dihasilkan dari berbagai kejadian yang menimbulkan pertanyaan. Noel Carroll memberi gambaran dan contoh bagaimana *suspense* akan terwujud dalam terjemahannya sebagai berikut:

Suspense dalam film secara umum berkaitan dengan kombinasi elemen moralitas dan kemungkinan yang sedemikian rupa. Pertanyaan yang muncul pada plot, secara logika bertentangan dengan pertanyaan yang akan terjadi dan mungkin tidak akan terjadi. Oposisi ditandai dengan oposisi moralitas yang kemungkinannya sebagai berikut:

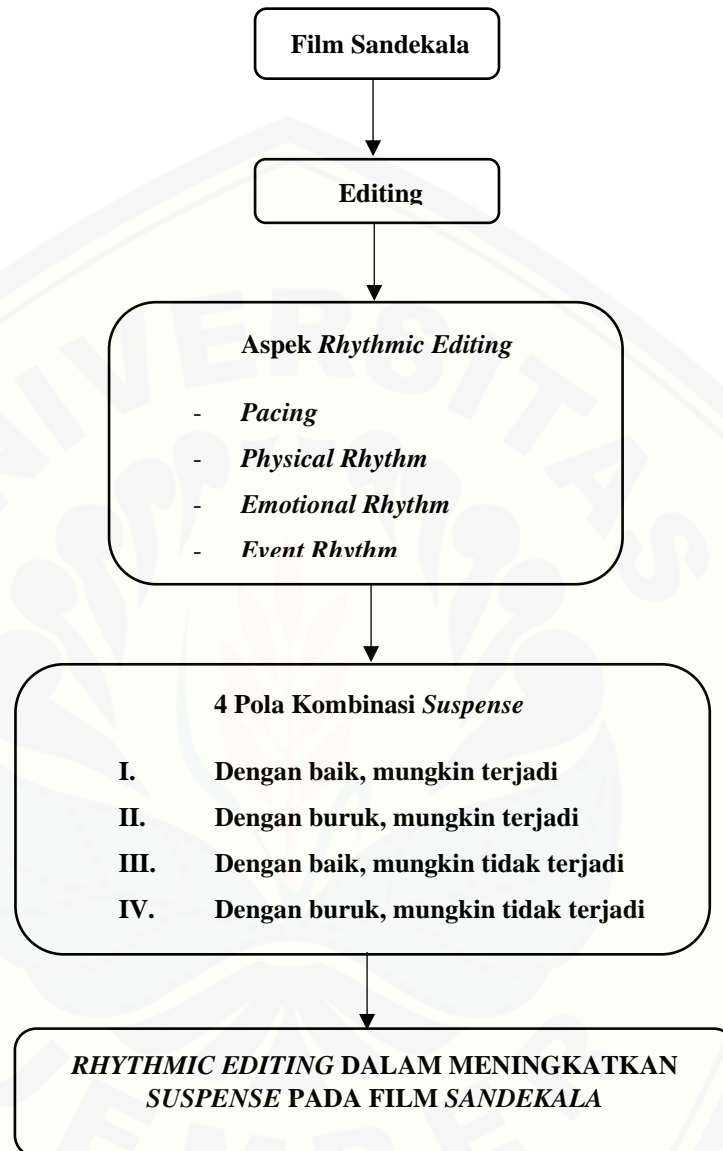
- I. Hasil baik, mungkin terjadi. Ketika penonton berpikir adegan akan berakhir baik dan memang berakhir baik.
- II. Hasil buruk, mungkin terjadi. Ketika penonton berpikir adegan akan berakhir buruk dan memang berakhir buruk.
- III. Hasil baik, mungkin tidak terjadi. Ketika penonton berpikiran adegan akan berakhir baik tetapi tidak berakhir baik.
- IV. Hasil buruk, mungkin tidak terjadi. Ketika penonton berpikir adegan akan berakhir buruk tetapi tidak berakhir buruk.

Dari uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa *suspense* terwujud dengan 4 pola kombinasi. Puncak *suspense* saat *scene* mencapai titik pada pilihan diantara dua jawaban dan berakhir dengan satu jawaban. Kebanyakan film mempunyai pola tersebut dalam adegan *suspense* pada ceritanya.

Noel Carroll (1996:101) menyatakan bahwa *suspense* dalam film merupakan sebuah kesesuaian objektif dalam sebuah adegan yang memiliki dua jawaban berlawanan, kemungkinan besar secara moral benar namun sisi lainnya cenderung buruk yang mungkin terjadi. Jawaban yang dihasilkan tidak sesuai dengan pilihan salah satu hasil dari pertanyaan penonton, sehingga hal ini akan menghasilkan *suspense* kepada penonton.

Suspense merupakan salah satu unsur dramatik dengan tujuan efek ketegangan yang berkaitan dengan unsur sinematik yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, suara maupun editing. Editing mampu meningkatkan *suspense* kepada penonton dengan menggunakan ritme dari kombinasi beberapa unsur dari film. Teknik editing ini sering disebut *rhythmic editing* yang terdapat beberapa unsur pada prakteknya baik melalui *pacing*, *movement shot*, suara dan musik, juga adegan dalam film yang membuat situasi menjadi sangat menegangkan. Dari penjelasan di atas unsur editing juga dapat meningkatkan *suspense* dalam film.

2.3 Kerangka Pemikiran

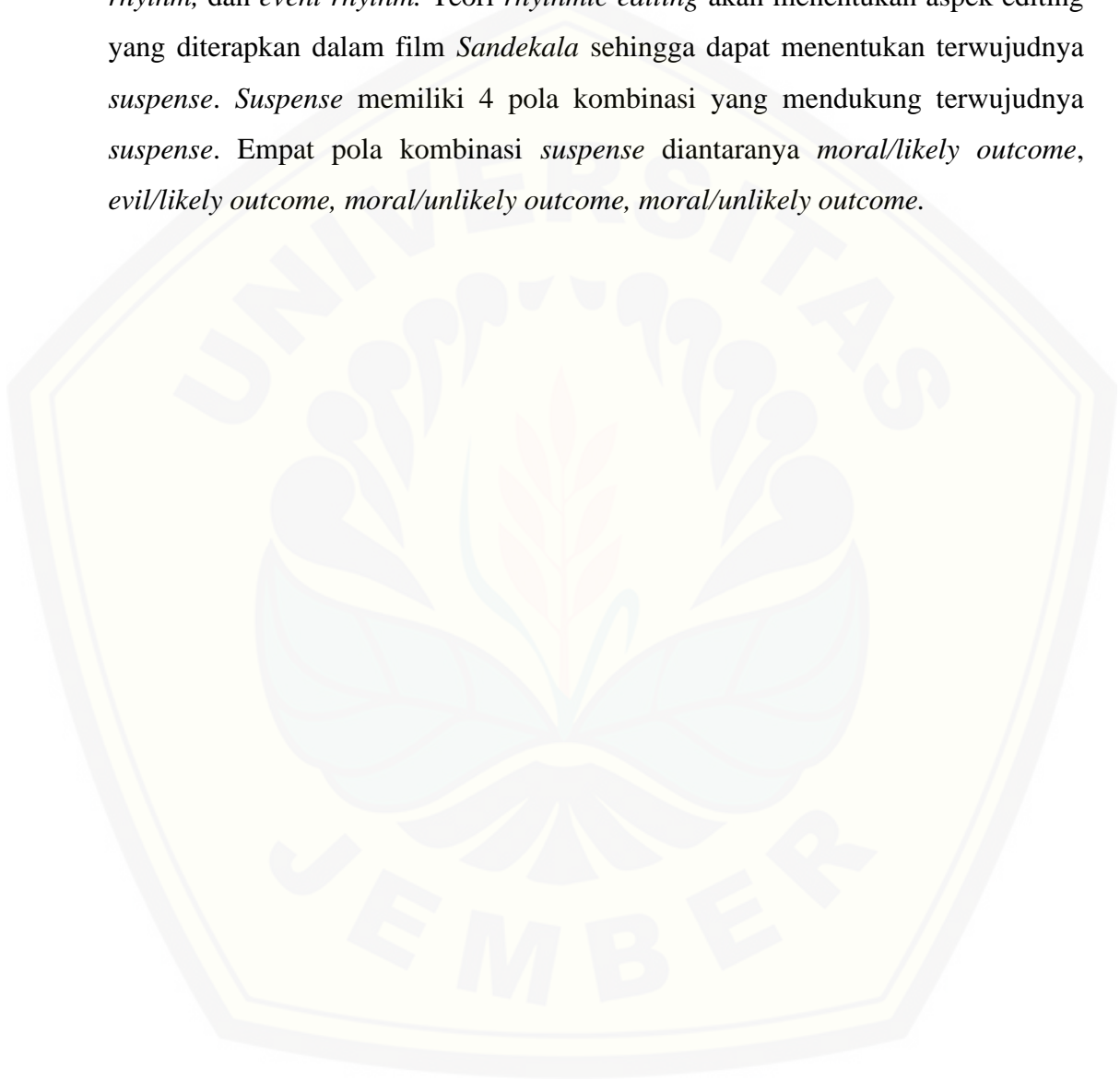


Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

(Sumber : Irvan Cahyo Wahyudi, 25 Januari 2020)

Keterangan:

Film *Sandekala* dianalisis menggunakan teori *rhythmic editing* untuk mengetahui aspek editing dalam meningkatkan *suspense*. Teori *rhythmic editing* yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya *pacing*, *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm*. Teori *rhythmic editing* akan menentukan aspek editing yang diterapkan dalam film *Sandekala* sehingga dapat menentukan terwujudnya *suspense*. *Suspense* memiliki 4 pola kombinasi yang mendukung terwujudnya *suspense*. Empat pola kombinasi *suspense* diantaranya *moral/likely outcome*, *evil/likely outcome*, *moral/unlikely outcome*, *moral/unlikely outcome*.



BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis dan lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2000:3). Metode penelitian seringkali disebut metode penelitian naturalistik karena dilakukan pada kondisi yang alamiah, data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dikelompokkan dalam dua jenis cara, yaitu teknik yang bersifat interaktif dan teknik yang bersifat noninteraktif. Metode interaktif meliputi wawancara dan observasi berperan serta. Metode noninteraktif meliputi observasi tak berperan serta, kuisioner, studi dokumen (Sutopo, 2006:9).

Penelitian *Rhythmic Editing* Dalam Meningkatkan *Suspense* Pada Film *Sandekala* ditulis secara deskriptif analisis. Deskriptif pada penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi dan situasi sesuai dengan objek penelitian itu sendiri (Bungin, 2015:48). Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan data yang sesuai untuk menjawab rumusan masalah yang dihadapi.

3.2 Obyek Penelitian

Objek dalam ilmu filsafat terdapat dua macam yaitu objek material dan objek formal. Objek material adalah sesuatu yang realitasnya ada, baik itu terlihat langsung yang dapat diteliti dengan pendekatan empiris, sedangkan yang tidak nampak (metafisik) dapat diketahui dari diskusi dan buah pikir manusia itu sendiri. Objek material dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah film *Sandekala* karya Amry Ramadhan yang dirilis pada tahun 2015.

Objek formal adalah metode yang digunakan untuk mengetahui ilmu itu sendiri, ataupun perspektif yang digunakan seseorang untuk mengetahui objek material. Objek formal dalam penelitian yang dilakukan adalah *rhythmic editing*

dalam meningkatkan *suspense* yang dianalisis menggunakan teori *cutting rhythm* dan terori *suspense*.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kabupaten Jember, lebih tepatnya di lingkungan Universitas Jember dan kediaman peneliti. Observasi terhadap film *Sandekala* serta pencarian data-data pendukung dapat mencangkup wilayah manapun, menyesuaikan dengan ketercukupan data. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari tahun 2020 sejak disetujuinya judul penelitian. Penyelesaian bab satu hingga bab tiga dilaksanakan pada bulan Februari 2020. Proses penelitian mendalam dalam pembahasan objek dengan teori yang peneliti gunakan, dilaksanakan pada bulan Mei 2020 hingga bulan Desember 2020.

3.4 Sumber Data

Sumber data merupakan bagian terpenting dalam penelitian. Penentuan jenis sumber data akan menentukan ketepatan dan kekayaan data dalam informasi yang diperoleh. Sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian yang dilakukan menggunakan kedua sumber data tersebut.

3.4.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini bersumber langsung pada film *Sandekala* yang bedurasi 9 menit 4 detik. Data primer pada penelitian ini berupa file film *Sandekala* karya sutradara Amriy Ramadhan dan di produksi oleh Snap Films. Peneliti memperoleh film dari situs viddsee.com yang diunggah pada 29 Maret 2016. (<https://www.viddsee.com/video/sandekala/osvoj?locale=id>)

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini bersumber pada literatur buku dan penelitian terdahulu. Literatur buku tentang *rhythmic editing* dan unsur dramatik. Penulis juga menggunakan sumber jurnal dan penelitian terdahulu. Sumber data sekunder tersebut digunakan untuk menganalisis juga sebagai penguatan teori dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan buku karya Karen Pearlman yang

berjudul *Cutting Rhythm: Shaping the Film Edit* sebagai sumber rujukan terkait teori *rhythmic editing*. Penggunaan buku *Theorizing the Movie Image* dan *The Philosophy Of Horror* karya Noel Carrol sebagai sumber rujukan yang berkaitan dengan teori *suspense*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian. Pengumpulan data diperlukan agar penelitian mendapatkan data yang akurat dan relevan sehingga peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara:

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain (Morris, 1973:906). Observasi dalam implementasinya tidak hanya berperan sebagai teknik paling mendasar dalam penelitian, tetapi juga teknik paling sering dipakai. Keterlibatan peneliti dalam pengamatan atau observasi menurut Denzin & Lincoln (2009:526), Chadwick, dkk., (1991: 244-247), dan Lofland (1973: 151), terdiri dari empat tipe pengamat (*observer*). Pertama, menjadi partisipan penuh (*Complete Participation*); kedua, partisipan sebagai pengamat (*Participant as Observer*); ketiga, pengamat sebagai partisipan (*Observer as Participant*); keempat, menjadi pengamat penuh (*Complete Observer*).

Penelitian ini menggunakan tipe pengamatan sebagai pengamat penuh (*Complete Observer*), sehingga kehadiran peneliti sama sekali tidak diketahui oleh subjek yang diamati. Peran peneliti sebagai pengamat penuh (*Complete Observer*) berarti peneliti melihat, mengamati, mencatat, namun tidak terlibat dalam kejadian yang sedang diamati (Chadwick, dkk., 1991: 244- 247). Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan menonton film *Sandekala* secara berulang, terutama pada adegan-adegan menegangkan. Hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat memahami isi cerita dan teknik editing yang digunakan sehingga peneliti dapat mengetahui unsur *suspense* yang ada di dalam film. Selain itu, peneliti juga dapat mengetahui peran *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film

tersebut. Hasil pengamatan yang didapat dari menonton *film Sandekala* dicatat dan melakukan analisis lanjutan menggunakan teori yang dipilih untuk menemukan hasil penelitian yang diinginkan.

3.5.2 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari literatur yang mendukung penelitian ini dan mengumpulkan data-data yang relevan terhadap topik dengan mempelajari buku, jurnal, karya ilmiah, informasi mengenai objek, yang berhubungan dengan penelitian ini. Studi pustaka yang digunakan adalah literatur buku, artikel ilmiah, ulasan, jurnal, maupun tulisan-tulisan ilmiah tentang *rhythmic editing* dan *suspense*. Dua buku utama yang menjadi referensi adalah *Rhythmic Cutting: Shaping the Film Edit* karya Karen Pearlman dan *Theorizing the Moving Image* karya Noel Carrol.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen dari sumber terpercaya yang diperlukan untuk penelitian melalui data yang telah tersedia. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013:240). Peneliti melakukan teknik dokumentasi dengan cara *screenshot* beberapa gambar adegan dalam film *Sandekala* secara mendalam untuk menemukan data yang mendukung terwujudnya *suspense* film dalam penelitian yang dilakukan penulis.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah, karena dengan proses analisis, data memiliki makna yang berguna untuk memecahkan permasalahan dalam suatu penelitian. Proses analisis data terbagi atas tiga komponen analisis, yaitu (1) reduksi data, (2) sajian data, (3) penarikan kesimpulan serta verifikasi (Sutopo, 2006:113). Peneliti menggunakan tiga komponen tersebut, berikut penjelasan tiga komponen yang peneliti gunakan:

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data dalam penelitian merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap

dalam catatan lapangan (Sutopo, 2006:114). Peneliti melakukan reduksi data dengan menyeleksi data yang diperoleh agar tidak keluar dari topik permasalahan. Data diuraikan menurut unsur *suspense* yang dikemukakan Noel Carroll kemudian dianalisis dari segi *rhythmic editing*. Aktivitas reduksi data ini guna menajamkan observasi terhadap data.

3.6.2 Sajian Data

Penyajian data merupakan suatu rangkaian organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (Sutopo, 2006:114). Peneliti menyusun data berdasarkan pokok-pokok yang terdapat dalam reduksi data kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi dengan rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis. Potongan gambar *screenshot* diurutkan dan diberi nomor agar mempermudah ketertarikan dan peranannya dalam uraian analisis sehingga mudah dipahami. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis gambar secara mendalam untuk menentukan data pada *rhythmic editing*.



Gambar 3.1 Ibu memberitahu anaknya agar jalan lebih cepat karena waktu sudah menjelang maghrib (contoh sajian data)

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:00:52:10, 09/02/2020)

3.6.3 Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Kesimpulan yang didapat perlu diverifikasi agar dapat cukup mantap dan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan (Sutopo, 2006:116). Setelah dilakukan penyajian data, maka langkah selanjutnya adalah penarikan simpulan dan verifikasi didasarkan pada reduksi data yang merupakan jawaban dari permasalahan dalam suatu penelitian. Penarikan kesimpulan diverifikasi dengan melakukan pengecekan ulang data berupa video, teori, dan metode yang digunakan agar lebih obyektif. Pada penelitian terhadap film *Sandekala*, penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan cara mengamati kembali film tersebut untuk tujuan pemantapan hasil kesimpulan yaitu *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense*.

BAB IV. PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan disajikan secara rinci hasil penelitian dan pembahasannya melalui analisis data dengan menggunakan teori yang telah dipilih. Hasil dari pembahasan merupakan bagian terpenting pada sebuah karya ilmiah, karena pada bagian ini disajikan data dan informasi yang ditentukan peneliti sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

Peneliti mereduksi data dengan mendeskripsikan adegan film *Sandekala* yang mengandung unsur ketegangan atau *suspense*. Noel Carrol (1996:100) berpendapat “*Suspense, in film, is generated as a concomitant of a question that has been raised by earlier scenes and events*”. Terjemahannya kurang lebih: *Suspense*, dalam film, dihasilkan dari berbagai pertanyaan yang muncul dari *scene-scene* dan kejadian-kejadian sebelumnya. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa *suspense* dihasilkan dari berbagai kejadian yang menimbulkan pertanyaan. Peneliti mengkategorikan adegan *suspense* berdasarkan pendapat Noel Carrol tersebut.

4.1 Film *Sandekala*



Gambar 4.1 Opening Title pada film *Sandekala*

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:00:26:00, 15/06/2020)

Film *Sandekala* merupakan film pendek Indonesia yang bergenre horor, ditulis skenarionya dan disutradarai oleh Amriy Ramadhan. Film ini dirilis pada tahun 2015 yang diproduksi oleh SnapFilms. Film ini dipublikasi secara global pada 29 Maret 2016 dalam sebuah platform video online, khusus untuk film pendek Asia yaitu Vidsee (Vidsee.com, 2016). Vidsee mengunggah kembali film *Sandekala* pada 19 Oktober 2016 di platform yang berbeda yaitu Youtube, dengan nama channel vidsee dengan jumlah *viewers* terhitung hingga penelitian ini dilakukan mencapai 268.040 *views*.

Film *Sandekala* yang mengangkat cerita mengenai mitos tentang waktu senja di mana makhluk spiritual keluar untuk mengganggu manusia. Film dengan durasi 9 menit 4 detik ini telah meraih penghargaan dalam beberapa festival nasional bahkan internasional, diantaranya *Official Selection Los Angles-Indonesian Film Festival 2015*, *Official Selection-Festival Film Jawa Barat 2015*, *Finalist-Festival Sinema Prancis 2015*, *Official Selection on Competition-PPI Paris Film Festival 2016*, *Official Selection-Ganesha Film Festival 2016*, dan *Finalist on Competition-XXI Short Film Festival 2016*.

4.2 Sinopsis Film *Sandekala*

Film *Sandekala* bercerita tentang seorang ibu dan anaknya berjalan pulang melewati jalanan gang sepi. Saat petang menjelang, mereka berjalan tergesa-gesa dengan perasaan cemas karena suasana gang yang sepi dan menyeramkan. Ketika sampai pada persimpangan jalan, sang anak menarik tangan ibu yang menggandengnya. Seakan merasa ada sesuatu yang aneh jika melewati jalan itu. Seorang ibu yang melihat ekspresi anaknya yang cemas, kemudian memutuskan memilih jalan yang berlawanan dari jalan yang dilewatinya tadi. Mereka terus berjalan melewati gang sepi itu, namun ketika menemukan ujung jalan, mereka heran dan cemas karena kembali ke persimpangan jalan yang sama ketika mereka berhenti. Ibu dan anak tersebut tetap memilih jalan yang sama, namun mereka tetap berakhir kembali ke persimpangan jalan tadi. Hal tersebut berulang-ulang menandakan adanya suatu sosok yang mempermainkan ketakutan ibu dan anak tersebut. Ibu yang mulai khawatir, lelah, dan ketakutan, memaksa anaknya agar

melewati jalan di persimpangan yang mencekam itu. Sang anak tetap tidak mau, dia merasa tahu bahwa ada sosok makhluk supernatural di ujung jalan. Ketika sang ibu berusaha memaksa anak untuk mengikutinya, sosok makhluk supernatural muncul di ujung jalan yang akan mereka lalui, sontak anak itu kaget. Namun, ibu yang tidak melihat sosok menyeramkan yang baru saja dilihat putrinya, tetap memaksa anaknya segera jalan dan menurut supaya mereka lekas sampai di tempat tujuan.

Ibu dan anak terus berjalan melewati gang sempit, lalu terdengar suara gamelan jawa. Mereka semakin ketakutan, ibu mencari sumber bunyi itu namun tidak ada. Ibu dan anaknya semakin cepat berjalan untuk lekas keluar dari gang itu, namun hal mistis kembali menimpa mereka. Semakin mereka ingin keluar dari gang sempit itu, seakan gang tersebut semakin jauh dan tak berujung. Tokoh ibu dan anak itu mencoba melambatkan langkah kaki mereka, berjalan pelan dan semakin pelan, tiba-tiba terdengar seorang sinden melantunkan tembang jawa yang membuat ibu dan anak semakin ketakutan. Suara lantunan tembang jawa semakin lantang, seperti sosok yang melantungkannya berada di belakang ibu dan anak itu. Karena semakin takut ibu dan anak itu berlari, dan akhirnya bisa keluar dari gang yang menyeramkan itu.

Ibu dan anak akhirnya sampai di depan rumah mereka, dengan ketakutan ibu tidak bisa membuka pintu karena panik dan tangannya bergetar karena ketakutan sehingga kesulitan untuk masuk ke dalam rumah. Keadaan semakin menyeramkan ketika sosok makhluk supernatural mengikuti mereka, sosok itu semakin mendekat. Pada akhirnya sang ibu dapat membuka pintu, dengan rasa takut yang teramat sangat ibu dan anaknya masuk ke dalam rumah kemudian menutup pintu rumah dan membanting pintunya, ibu berteriak karena takut. Tiba-tiba ibu kaget ketika menyadari bahwa mereka tidak masuk ke rumah tetapi kembali ke gang sempit yang mereka lalui, kemudian sang ibu memeluk anak dengan rasa takut dan bingung mengapa mereka kembali ke jalan yang menyeramkan tadi.

4.3 *Rhythmic Editing* dalam Film *Sandekala*

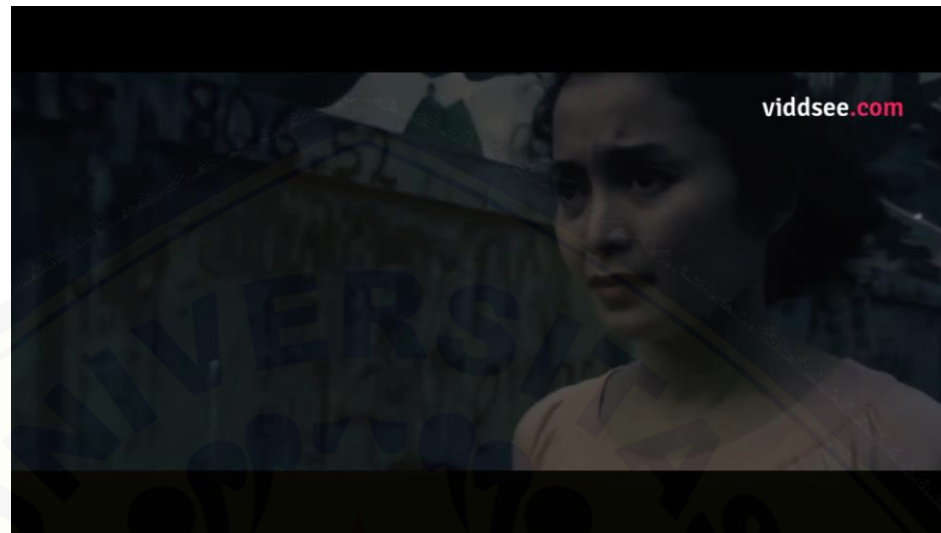
Unsur sinematik dalam pembuatan film terdapat bagian yang membangun aspek teknis yaitu *editing*. Proses *editing* merupakan tahap seleksi *shot-shot* yang diambil kemudian dipilih, diolah, dan dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh (Mabruri, 2013:3). Penyusunan *shot-shot* menjadi rangkaian *sequence* dan membentuk sebuah film tidak lepas dalam menciptakan dramatisasi cerita, unsur dramatis dalam istilah lain disebut dramaturgi yaitu unsur-unsur yang dibutuhkan untuk menciptakan gerak dramatik pada cerita atau pikiran penonton.

Unsur dramatik terdapat empat jenis yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* (Lutter, 2010:100). Salah satu unsur dari unsur dramatik tersebut yaitu *suspense*, pada penelitian ini berperan sebagai indikator dalam menentukan adegan-adegan menegangkan pada film *Sandekala*. Adegan menegangkan yang terdapat pada film horor diwujudkan tidak hanya melalui unsur naratif, namun juga unsur sinematik karena pada film keduanya sama-sama penting. Unsur sinematik tersebut salah satunya yaitu *editing* khususnya dengan teknik *rhythmic editing*. *Rhythmic editing* yang diterapkan adalah *pacing*, *physical rhythmic*, *emotional rhythmic*, dan *event rhythmic*. *Editing* erat kaitannya dengan lingkup wilayah perpindahan *shot* ke *shot*, sehingga sering kali adegan-adegan menegangkan tercipta dari ritme baik suara dan perpindahan gambar. Oleh karena itu, *rhythmic editing* memiliki peranan penting dalam penelitian ini, khususnya dalam proses penentuan *suspense*. Berikut adalah pembahasan bagaimana *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film *Sandekala*.

4.3.1 *Pacing*

Pacing digunakan untuk memanipulasi kecepatan dengan tujuan membentuk sensasi cepat atau lambat pada penonton. *Pacing* biasanya ditentukan antara cepat atau lambat menyesuaikan dengan keadaan yang ingin ditampilkan pada sebuah adegan film (Karen Pearlman, 2009:47). Di dalam adegan film *Sandekala* terdapat 3 penerapan *pacing* yang ditemukan berdasarkan indikator keberadaan adegan menegangkan. Berikut adalah pembahasan bagaimana *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense*, khususnya pada penerapan *pacing*.

a. *Rate of Cutting* (timecode 00:00:51 - 00:01:57)



Gambar 4.2 Ibu mulai merasa tidak nyaman dalam perjalanan menuju rumah
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, time code:
00:01:07:00, 22/06/2020)

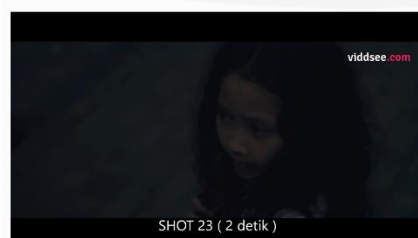
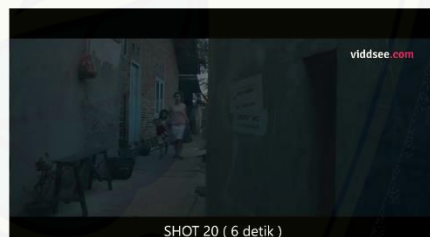
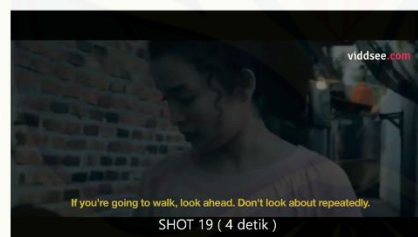
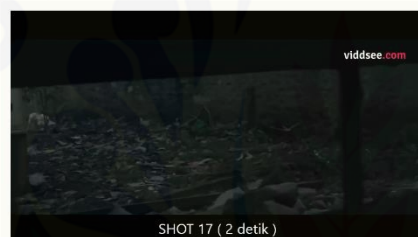
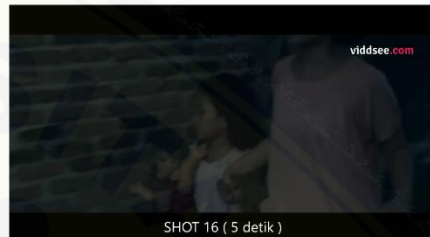
Proses *pacing* yang pertama yaitu *rate of cutting* yang berarti lebih mengacu pada tingkat di mana pemotongan gambar terjadi, baik seberapa sering pemotongan terjadi dalam hitungan per detik, menit maupun jam (Karen Pearlman, 2009:47). Penerapan *pacing* pada proses ini berdasarkan pada laju perpindahan *shot* yang dimulai pada *timecode* 00:00:51, seorang ibu dan anak berjalan dengan terburu-buru, ibu berbicara ke anaknya untuk berjalan dengan cepat. Raut wajah ibu yang terlihat khawatir, dengan melihat keadaan sekitar yang sepi dan mulai gelap menunjukkan kekhawatirannya ketika berjalan di daerah yang sepi dan menyeramkan. Keadaan tempat yang dilewati ibu dan anak yang sepi dan mulai gelap juga dibuktikan dengan *longshot* yang memperlihatkan dari belakang ketika ibu dan anak tersebut berjalan semakin menjauh dari kamera pada *timecode* 00:00:57. Adegan tokoh ibu menoleh ke arah sampah koran yang terhempas oleh hembusan angin yang cukup kencang kemudian tokoh ibu menghentikan langkahnya, menginterpretasikan rasa ketakutan akan sesuatu yang

terjadi sepanjang perjalanan mereka. Rasa khawatir dan ketakutan diperkuat dengan adegan yang mana tokoh anak tengak-tengok melihat daerah sekitar yang dilaluinya menyeramkan, kemudian tokoh ibu yang menegur anaknya untuk tidak tengak-tengok ketika berjalan.

Proses *pacing* “*Rate of Cutting*” dalam menghadirkan unsur ketegangan atau *suspense* pada setiap adegan film *Sandekala*, dapat diketahui dengan penerapan durasi *shot* yang konstan pada beberapa *shot* setiap perpotongan gambar dalam sebuah adegan, baik itu dengan laju cepat untuk meningkatkan tensi sebuah ketegangan maupun dengan laju lambat untuk mendramatisir aspek horor yang didukung dengan musik sehingga rasa menegangkan tercipta. Dimulai pada awal film dengan *shot establish* yang menunjukkan *setting* waktu, tempat dan suasana yang sedang terjadi, terlihat pengeras suara pada sebuah masjid dengan suara adzan berkumandang. Warga yang sedang beraktivitas di luar rumah mulai berhenti dan masuk ke kediaman masing-masing, sebagian orang lain pergi ke masjid untuk beribadah. Berlanjut ke visual yang memperlihatkan keadaan sekitar rumah-rumah warga yang mulai sepi, namun ada 2 orang yang masih beraktivitas di daerah tersebut yaitu seorang ibu dan anaknya yang baru pulang dari berbelanja dan dalam perjalanan pulang menuju rumahnya.

Laju perpindahan *shot* terbagi menjadi 2 yaitu laju perpindahan *shot* cepat yang terjadi ketika dalam satu *shot* memiliki durasi kurang dari 7 detik atau 1 sampai 7 detik per *shot*, kemudian laju perpindahan *shot* lambat yang terjadi ketika dalam satu *shot* memiliki durasi lebih dari 7 detik. Laju perpindahan *shot* cepat dimulai pada *timecode* 00:00:57 hingga *timecode* 00:01:57 yang terdiri dari 28 *shot* dengan durasi rata-rata antara 1 sampai 7 detik per *shot*, dengan variasi *shot* yang beragam dari *establish shot* untuk memperjelas setting tempat, waktu dan suasana. *Close up shot* untuk mengetahui lebih detail ekspresi dari

masing-masing tokoh, *long shot* untuk memperlihatkan tokoh secara keseluruhan dan mengetahui keadaan yang dialami oleh tokoh tersebut.





Gambar 4.3 Kumpulan *shot* laju perpindahan cepat

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *timecode* 00:00:57 - 00:01:57, 22/06/2020)

Keseluruhan *shot* yang terjabarkan pada Gambar 4.3 menjelaskan bahwa adegan pertama dengan pengambilan *establish shot* sebuah masjid hingga adegan seorang ibu dan anak yang pulang menuju rumahnya dari aktivitasnya berbelanja, namun sepanjang perjalanan mereka mulai merasakan ada sesuatu yang akan mengganggu mereka selama perjalanan tersebut. Laju perpindahan *shot* konstan pada durasi 1 hingga 7 detik, dengan tujuan untuk meningkatkan tensi ketegangan yang dirasakan oleh tokoh ibu dan anak.

Selain laju perpindahan cepat, pada film *Sandekala* juga terdapat laju perpindahan lambat, dengan durasi lebih dari 7 detik dalam satu *shot* untuk mendramatisir adegan menegangkan pada film tersebut. *Shot* dengan penerapan laju perpindahan lambat ini terdapat pada *timecode* 00:01:57, ketika tokoh ibu dan anak yang saling menatap, mereka merasa bingung ketika kembali ke persimpangan saat mereka pertama kali memilih arah mana yang akan dipilih untuk melanjutkan perjalanan menuju rumah.



Gambar 4.4 Ibu dan anak kembali ke tempat yang sama

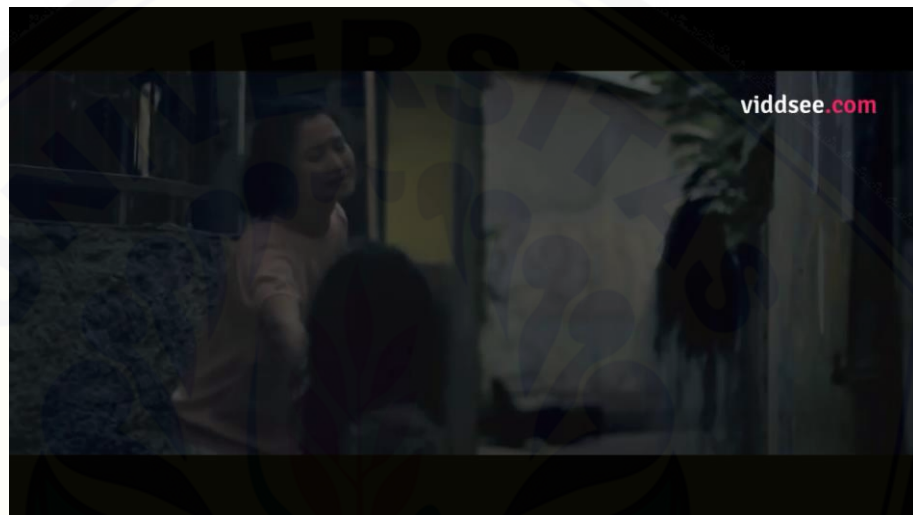
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *timecode* 00:01:57, 22/06/2020)

Gambar 4.4 memperlihatkan sebuah *shot* dengan durasi 16 detik, *shot* ini mulai menunjukkan kejanggalan yang dirasakan oleh tokoh ibu dan anak. Beberapa *shot* sebelumnya dengan durasi *shot* pendek kemudian dilanjutkan dengan *shot* pada gambar 4.4, menginterpretasikan ketegangan yang mulai dirasakan oleh tokoh pada *shot* tersebut, pergerakan langkah kaki yang pelan, kedua tokoh saling menoleh ke sisi satu sama lain, rasa ragu ketika memilih jalan yang sama untuk kedua kalinya, menunjukkan adanya perasaan tidak nyaman dalam perjalanan mereka selama ini dan seakan ada sesuatu yang mengganggu mereka selama perjalanan nanti.

Penggunaan *rate of cutting* seolah merepresentasikan ketegangan yang dialami oleh tokoh ibu dan anak, penonton seolah merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh pada film *Sandekala*. Film *Sandekala* sedikit sekali terdapat sebuah dialog, penampilan seluruh tokoh dalam film *Sandekala* didominasi oleh visual, yakni aspek fisik seperti *gesture* dan ekspresi wajah. Aspek suara pada film ini ada *sound effect* berupa musik untuk menegaskan unsur horor, *ambience* berupa suara hembusan angin untuk memberikan kesan berada di luar ruangan, dan *foley* berupa suara

langkah kaki, suara kunci ketika tokoh ibu memilih kunci untuk membuka pintu, juga suara pintu terbuka. Keterkaitan aspek suara dengan ritme pemotongan gambar dalam editing film *Sandekala* sangat berpengaruh terhadap ketegangan yang dimunculkan dalam meningkatkan tensi unsur horror film tersebut.

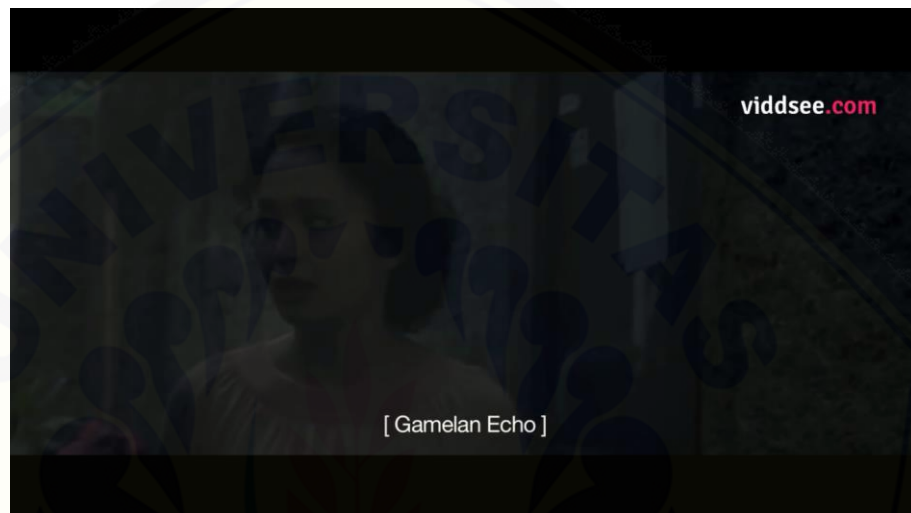
- b. *Rate of Change or Movement Within a Shot* (timecode 00:03:31 – 00:07:16)



Gambar 4.5 Ibu memaksa anaknya untuk melalui jalan yang menyeramkan (Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, time code: 00:03:31, 22/06/2020)

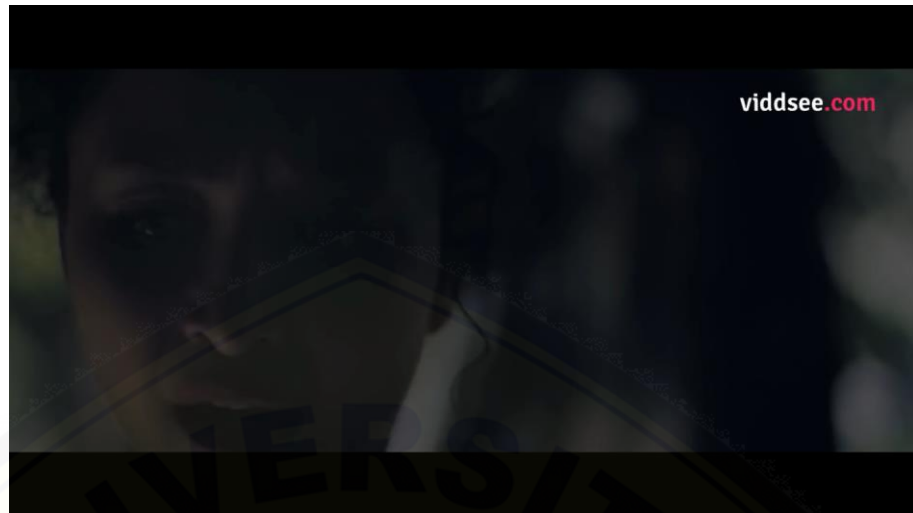
Pacing bukan hanya soal laju pemotongan yang terjadi, tetapi juga mengacu pada penajaran laju pergerakan atau perubahan dalam *shot*. Jika *rate of change* dalam *shot* cepat misalnya, dalam satu *shot* 5 detik *pintu terbuka - vas jatuh - juru masak berteriak - dan pencuri menyelinap keluar*, dan *shot* itu disandingkan dengan 5 detik lainnya, *shot* di mana *si pencuri terpojok - dia menendang polisi itu - dia digigit anjing dan melompati tembok* - langkah dari urutan itu bisa dilihat sebagai sangat cepat, walaupun potongannya relatif jarang (Karen Pearlman, 2009:48). Pengoperasian *pacing* tersebut terdapat pada adegan yang dimulai dari *timecode* 00:03:31 adegan tersebut menampilkan seorang ibu yang sudah putus asa ketika memilih jalan

yang salah ketika di persimpangan, ibu dan anak tersebut selalu kembali ke persimpangan jalan yang sama ketika memilih jalur kanan pada persimpangan tersebut. Seakan ada sesuatu yang tidak memperbolehkan mereka untuk memilih jalur kanan dari persimpangan jalan, dan mengarahkan mereka untuk memilih jalur sebelah kiri untuk dilalui dalam perjalanan mereka menuju rumah.



Gambar 4.6 Muncul suara instrumen gamelan di sebuah gang
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:03:52, 22/06/2020)

Keganjilan mulai tampak ketika suara gamelan terdengar dan suasana berubah semakin menyeramkan. Tidak hanya itu, tokoh ibu dan anak terus berjalan berusaha keluar dari gang yang dilewatinya tetapi mereka hanya berputar-putar di jalan yang sama. Mereka mempercepat langkah kakinya dengan harapan segera sampai di ujung gang, namun hal tersebut tidak membuahkan hasil. Langkah kakinya diperlambat sambil mengamati kejadian yang sedang mereka alami, sayup-sayup mereka mendengar sebuah tembang jawa yang membuat rasa takutnya muncul. Akhirnya mereka lari hingga sampai di depan rumah.



Gambar 4.7 Ibu merasa ada sosok spiritual di belakangnya
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:06:39, 22/06/2020)

Dalam keadaan panik mereka berlari menuju rumah. Sesampainya di rumah tokoh ibu yang masih dalam keadaan takut, tangannya menjadi gemetar hingga tidak bisa membuka pintu rumahnya yang masih terkunci. Sosok makhluk spiritual yang mengikuti mereka semakin mendekat menambah kepanikannya, tetapi akhirnya pintu tersebut terbuka dan mereka masuk ke dalam rumah. Setelah berhasil masuk dan merasa sudah aman mereka bernafas lega karena menganggap kejadian tersebut sudah berakhir. Tetapi kenyataannya mereka kembali ke jalan menyeramkan yang selama ini mereka lalui dalam perjalanan pulang dari pasar.

Proses *pacing* “*Rate of Change or Movement Within a Shot*” pada film *Sandekala* digambarkan pada *timecode* 00:03:31 – 00:07:16, berawal dari menentukan jalan yang bisa sampai ke rumah walau banyak keganjilan selama melintasi jalan tersebut, hingga tokoh ibu dan anak sampai di dalam rumah namun kenyataannya mereka kembali ke jalan menyeramkan yang selama ini mereka lalui dalam perjalanan pulang dari pasar. Jika *rate of change* dalam *shot* pada *timecode* tersebut dijabarkan sebagai berikut; *anak melihat hantu – ibu*

memutuskan jalan yang menyeramkan – suara gamelan terdengar oleh ibu dan anak – ibu dan anak terjebak di gang – sayup-sayup suara tembang jawa terdengar – boneka anak terjatuh – ibu dan anak sampai di depan rumah – hantu memberi rasa takut pada ibu dan anak – ibu dan anak berhasil masuk rumah – ibu dan anak tidak di dalam rumah tetapi kembali menyeramkan yang selama ini mereka lalui , langkah dari urutan itu bisa dilihat sebagai sangat lambat, walaupun potongan gambarnya relatif sering diterapkan.

c. *Rate of Overall Change*

Pacing juga mengacu pada pergerakan keseluruhan film. Kecepatan film merupakan tingkat di mana peristiwa bergerak dalam film atau tingkat di mana pergerakan gambar atau emosi terjadi dalam film. Tingkat pergerakan atau perubahan keseluruhan yang cepat dan konsekuensi dari langkah cepat dicapai melalui manipulasi aspek *pacing* yang berbeda (Karen Pearlman, 2009:50). Terdapat tiga jenis kondisi dalam perubahan keseluruhan film dari pergerakan perpindahan gambar cepat dengan memanipulasi aspek *pacing* yang berbeda, diantaranya:

1. Film dengan serangkaian *shot*, pergerakan tokoh, emosi yang saling berhubungan antarpribadi yang kompleks, perpindahan gambar yang cepat. Pada saat yang sama itu terjadi dalam satu alur plot, namun akan terasa seperti film yang bergerak cepat meskipun ada beberapa peristiwa karena tingkat gerakan fisik dan emosional yang tinggi.
2. Film dengan tingkat dialog yang intens dengan *shots cutting* yang relatif jarang, pergerakan kamera yang hampir tidak ada, namun serangkaian peristiwa yang terjadi berjalan begitu cepat dengan mengacu pada interaksi yang dilakukan oleh tokoh.
3. Film dengan banyak *shots cutting* yang tidak perlu memiliki perubahan plot atau perubahan karakter untuk merasa serba cepat,

seperti pada sebuah *music video* dengan berbagai varian *shot* tanpa keterkaitan antar *shot*nya.

Keseluruhan peristiwa yang terjadi pada film *Sandekala* termasuk dalam kondisi yang pertama, dari ketiga kondisi yang sudah dideskripsikan sebelumnya. Film *Sandekala* secara visual menunjukkan proses yang dilalui oleh tokoh begitu cepat dari pergerakan tokoh, serangkaian *shot* dengan pemotongan gambar yang relatif cepat, emosional dari tokoh ibu dan anak yang kompleks, dan visual yang ditampilkan representasi dari perasaan yang dialami tokoh. Namun, alur cerita terasa begitu lambat menyesuaikan dengan situasi yang terjadi pada tokoh dari awal perjalanan menuju pulang banyak sekali peristiwa yang terjadi. Perjalanan terhambat dengan banyaknya gangguan dari makhluk spitiual. Pada awal perjalanan tokoh ibu dan anak mendapat hambatan dengan gangguan yang membuat mereka selalu kembali ke tempat semula di persimpangan jalan. Gangguan berlanjut ketika tokoh ibu dan anak tiba di sebuah gang, terdengar suara lantunan tembang jawa dan tabuhan gamelan padahal tidak ada apa-apa di sekitar mereka. Gangguan terakhir ketika tokoh ibu dan anak tiba di depan rumah, sosok makhluk spiritual mengikuti mereka dan membuat mereka ketakutan. Tokoh ibu dan anak berusaha masuk ke dalam rumah, namun ketika pintu terbuka dan mereka mulai masuk ternyata mereka kembali ke jalanan menyeramkan yang sebelumnya mereka lalui.

4.3.2 *Physical rhythmic*

Ritme fisik merupakan irama yang diciptakan oleh editor ketika memprioritaskan aliran gerakan fisik yang terlihat dan terdengar dalam film daripada jenis gerakan lainnya. Ketika melihat ritme emosional dan ritme peristiwa, keduanya juga bergantung pada aliran gerakan yang terlihat dan terdengar, tetapi ritme fisik digunakan ketika aliran gerakan tersebut menjadi perhatian utama dari urutan irama awal. Ritme fisik terdapat pola gerakan yang menciptakan makna secara langsung, seperti adegan pertarungan, adegan kejar-kejaran, adegan aksi, dan

adegan menari merupakan contoh dalam film naratif dengan penerapan ritme fisik.

Penerapan ritme fisik dalam mengedit sebuah film menggunakan beberapa metode untuk membangun cerita berdasarkan aliran gerakan fisik. Metode pertama yaitu *Rechoreographing*, melibatkan perubahan urutan gerakan, titik-titik penekanan dalam frasa, kemudian mengubah urutan gerakan atau jeda dari gerakan yang sebenarnya, untuk mengubah bentuk gelombang dinamis. Metode ini dilakukan dengan mendesain ulang frasa gerakan yang menggunakan *shot* yang memungkinkan satu karakter atau gambar dapat menyelesaikan gerakan orang lain. Metode kedua yaitu *Physical Storytelling*, melibatkan sebuah pengajuan pertanyaan pada diri seorang editor dengan pertanyaan tertentu jawaban yang muncul akan memandu arah pengeditan. Metode ketiga yaitu *Dancing Edits, editing* adalah salah satu bentuk koreografi atau cara membatasi atau membentuk aliran gerakan, menciptakan koneksi yang mulus dan kejutan. Membentuk ritme fisik melibatkan penggunaan potongan sebagai elemen dalam urutan dinamika (Karen Pearlman, 2009:91).

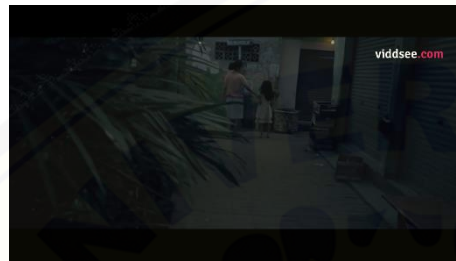
Film *Sandekala* terdapat beberapa adegan yang memprioritaskan gerakan fisik yang terlihat dan terdengar dalam film tersebut. Beberapa adegan seperti gerakan berjalan yang tergesa-gesa, tangan menggenggam orang lain dengan kuat, gerakan berjalan yang diperlambat, gerakan ketika mendekap orang lain, gerakan kaki yang selalu bergerak-gerak, gerakan fisik tersebut menciptakan makna secara langsung. Irama fisik dalam film *Sandekala* terdapat beberapa gerakan fisik yang dimaksudkan untuk meningkatkan ketegangan dan pelepasan ritme dalam menyatakan niat ataupun maksud dari adegan tersebut.



(a)



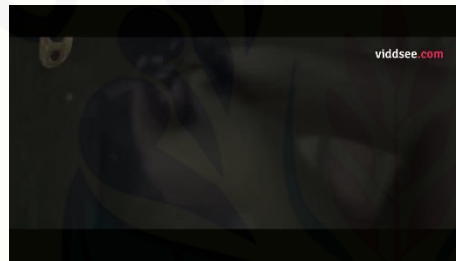
(b)



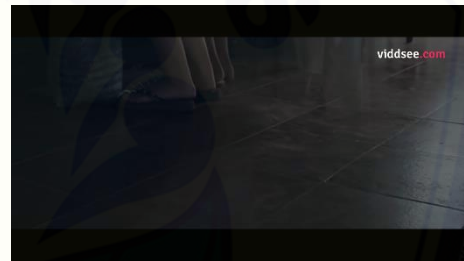
(c)



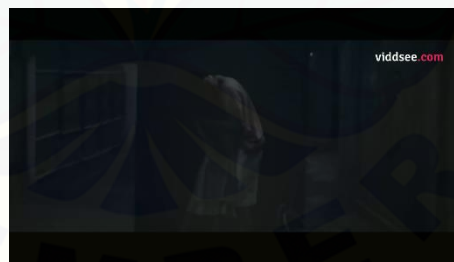
(d)



(e)



(f)



(g)

Gambar 4.8 Kumpulan adegan dengan aliran gerakan fisik
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*,
13/08/2020)

Irama fisik dalam film *Sandekala* bermula pada adegan ibu yang menggandeng anaknya dengan tergesa-gesa Gambar 4.7(a)), penonton dapat mengetahui ketegangan suasana yang sedang dirasakan tokoh dalam film hanya dengan melihat gerakan berjalan tergesa-gesa dari tokoh tersebut tanpa perlu

penjelasan secara detail dengan teks atau dialog. Berlanjut pada adegan yang memperlihatkan tokoh ibu yang menggenggam erat tangan anaknya Gambar 4.7(b)), gerakan fisik tersebut mengartikan bahwa tokoh ibu sangat khawatir juga gelisah dengan keadaan yang semakin mencekam dan tokoh ibu juga bertanggung jawab atas keselamatan dari anaknya. Adegan selanjutnya memperlihatkan ketika kedua tokoh tersebut berada pada persimpangan jalan Gambar 4.7(c), tokoh ibu secara spontan memilih jalan yang kiri namun tokoh anak menarik lengan ibunya, dari gerakan fisik tersebut mengisyaratkan bahwa tokoh anak sudah merasa bahwa jalan yang akan dipilih ibu terdapat sesuatu yang mengancam mereka. Adegan berlanjut ketika ibu dan anak akhirnya memilih jalan sebelah kanan, mereka ternyata kembali ke persimpangan jalan Gambar 4.7(d), gerakan jalan ibu dan anak yang melambat dengan memberi pengertian kepada penonton bahwa tokoh ibu dan anak merasa bingung dan kaget karena mereka kembali ke persimpangan jalan yang sebelumnya sudah mereka lewati.

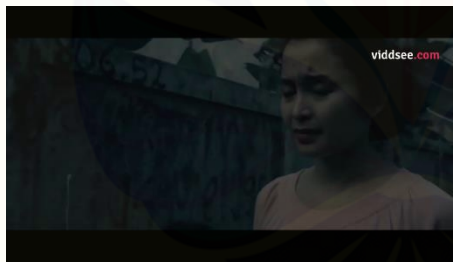
Adegan yang memvisualkan tangan ibu yang gemetar dan kesulitan mencari kunci untuk membuka pintu Gambar 4.7(e) dan adegan yang memvisualkan gerakan kaki ibu yang terlihat lemas Gambar 4.7(f). Adegan ibu yang mendekap anaknya dengan erat, memberikan makna bahwa apa yang dirasakan tokoh tersebut yaitu perasaan ketakutan, khawatir, gelisah, dan merasa tidak aman karena apa yang diharapkan tokoh ketika semua kejadian yang mereka lalui selama perjalanan akan hilang ketika mereka sampai rumah namun sampai akhir pun mereka akhirnya kembali ke jalan yang menyeramkan sebelumnya.

Penggunaan teknik *Physical Rhythms*, dalam editing pada beberapa adegan di film *Sandekala* digunakan untuk menunjukkan detail gerakan yang tidak ditangkap secara kasat mata pada pergerakan yang dilakukan tokoh saat adegan itu berlangsung. Adegan secara fisik ini akhirnya yang mampu menggugah energi penonton untuk masuk ke dalam potongan-potongan gerakan yang dibuat oleh editor sehingga akhirnya mampu merasakan pengalaman menegangkan yang dirasakan tokoh.

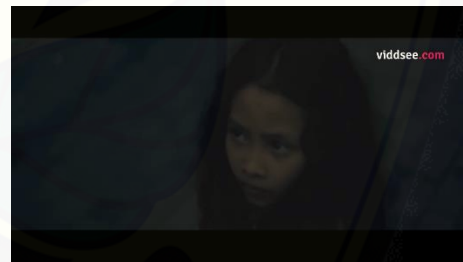
4.3.3 *Emotional rhythmic*

Ritme emosional merupakan variasi penggunaan pada pendekatan koreografi ketika prioritasnya bukan gerakan yang terlihat, tetapi emosi yang diekspresikan oleh gerakan. Ketegangan dan pelepasan emosi dibentuk oleh pengaturan waktu, kecepatan, dan frase lintasan energi emosional. Wajah dan tubuh para pemain membuat tarian emosi berkaitan dengan impuls, respon, keduanya berfluktuasi selama kehadiran fisik mereka. Contoh kehadiran emosional tersebut seperti keragu-raguan ketika pergeseran posisi, pandangan sekilas, menelan, senyuman, isak tangis, desahan, dan seterusnya adalah kontraksi dari pelepasan perasaan dari gerakan energik yang tergambarkan di layar (Karen Pearlman, 2009:111).

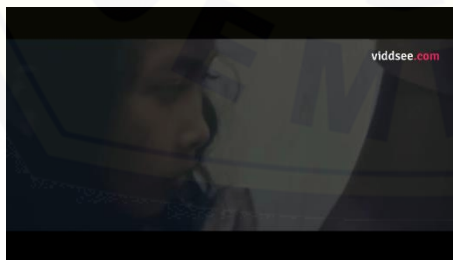
Pada film *Sandekala* ritme emosional yang terbentuk didominasi dari ekspresi wajah tokoh atau pemain. Ekspresi wajah tokoh tervisualkan dengan penggunaan *type of shot* tertentu, seperti *Close up*, *Big Close up*, bahkan *Extream Close up* sehingga penonton dapat mengetahui lebih detail mimic wajah yang ditunjukkan oleh tokoh dalam film tersebut.



(a)



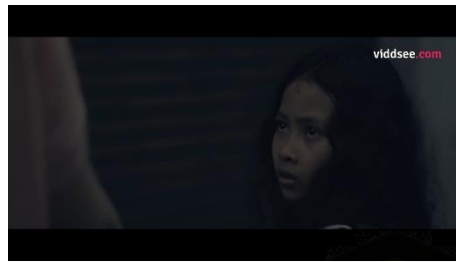
(b)



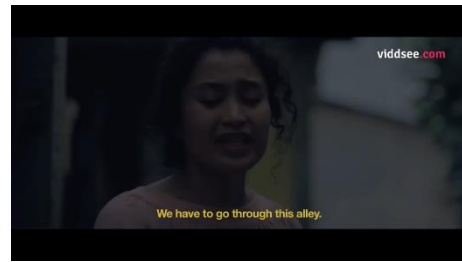
(c)



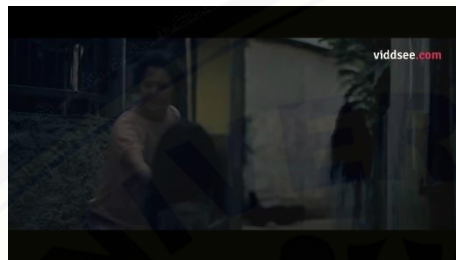
(d)



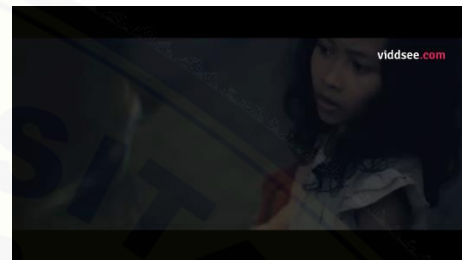
(e)



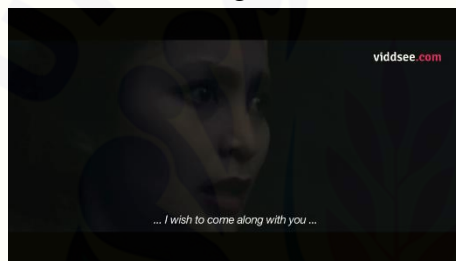
(f)



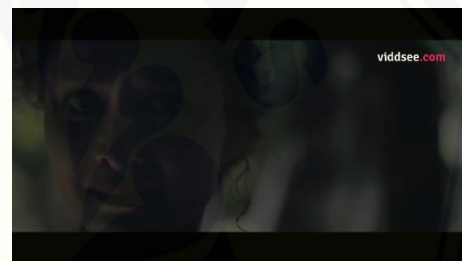
(g)



(h)



(i)



(j)

Gambar 4.9 Kumpulan adegan dengan aliran gerakan emosional
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*,
13/08/2020)

Irama emosional pada film *Sandekala* bermula pada adegan ketika ibu berjalan bersama anaknya di waktu petang dan seketika berhembus angin yang cukup kencang Gambar 4.9(a) mimik wajah ibu yang mengernyitkan dahi membuat penonton mengetahui perasaan ibu yang gelisah dan takut akan hal buruk terjadi selama perjalanan mereka nanti. Tokoh anak memberikan ekspresi kebingungan dan merasa was-was Gambar 4.9(b) dan Gambar 4.9(c) penonton mampu mengetahui bahwa tokoh anak merasa bahwa ada yang mengintai mereka selama perjalanan, namun dengan sikap tenang untuk memastikan apa yang dipikirkannya benar-benar terjadi.

Adegan berikutnya tokoh ibu dan anak sampai di persimpangan jalan merasa bingung dalam memilih jalan mana yang akan dipilih Gambar 4.9(d)

kemudian tokoh ibu menatap anak, tokoh anak yang menggelengkan kepala dan mengisyaratkan kepada ibu dengan menggelengkan kepalanya untuk tidak memilih jalan sebelah kiri karena tokoh anak merasa jalan tersebut tidak aman Gambar 4.9(e). Setelah beberapa kali melewati jalan sebelah kanan namun tokoh ibu dan anak tetap kembali ke persimpangan jalan yang mereka lewati sebelumnya, tokoh ibu yang mulai kebingungan, khawatir, juga takut ditunjukkan dengan ekspresi wajahnya Gambar 4.9(f) ketika berusaha memaksa anaknya yang tidak mau mengikuti ajakan ibunya untuk melewati jalan sebelah kiri, sontak saja penampakan hantu muncul Gambar 4.9(g) yang membuat tokoh anak kaget dan mengernyitkan dahi karena ketakutan Gambar 4.9(h).

Tokoh ibu dan anak tiba di sebuah gang sempit dan gelap menciptakan suasana yang menyeramkan, tiba-tiba muncul suara lantunan tembang jawa. Tokoh ibu dan anak terdiam bingung dari suara yang tidak diketahui sumber suaranya, *shot* memperlihatkan ekspresi ibu yang kaget dan takut Gambar 4.9(i). Aliran emosional berlanjut ketika tokoh ibu sampai di depan pintu rumah, setelah berlarian selama perjalanan tokoh ibu masih merasa panik karena makhluk supernatural yang mengganggu ternyata masih mengikuti mereka Gambar 4.9(j).

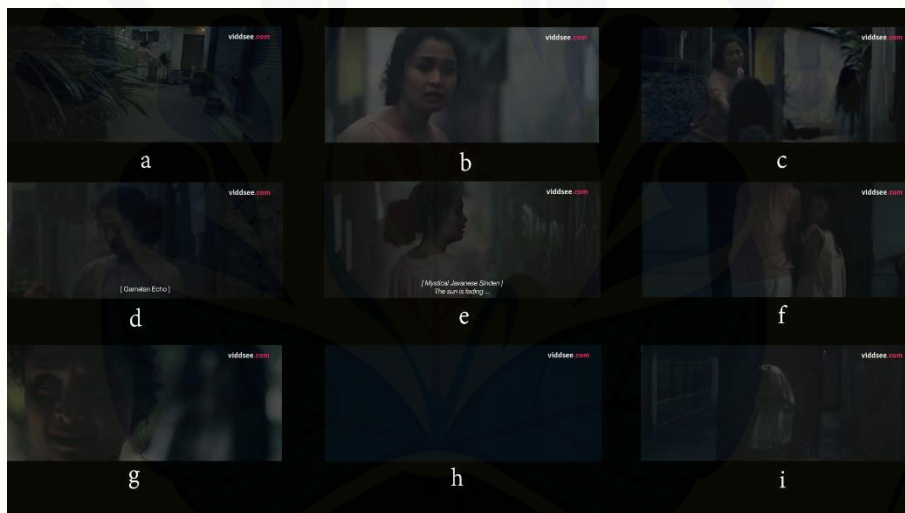
Penggunaan teknik *Emotional Rhythms*, dalam editing pada beberapa adegan di film *Sandekala* digunakan untuk memberikan penonton sebuah emosi yang kuat dari tokoh ibu dan anak dengan tidak memberikan kesempatan penuh penonton untuk memperhatikan *mise-en-scène* yang terdapat pada adegan tersebut. Adegan secara emosional ini akhirnya yang mampu menggugah penonton untuk merasakan pengalaman menegangkan, ketakutan, dan gelisah yang dirasakan tokoh ibu dan anak.

4.3.4 *Event rhythmic*

Ritme peristiwa adalah pengaturan waktu, tempo, dan frase lintasan gerakan dan energi peristiwa selama keseluruhan film. Hal tersebut ditemukan dalam aliran temporal, kinetik, dan energik dari cerita atau struktur, urutan, atau rangkaian dari dua atau lebih adegan. Setiap adegan ketika masalah dimulai dan diselesaikan atau pertanyaan diajukan dan ditangani adalah sebuah peristiwa. Rangkaian peristiwa yang dikumpulkan dan dibentuk menjadi hubungan sebab-akibat adalah sebuah

plot. Membentuk ritme peristiwa dan plot melibatkan keseimbangan aliran informasi, ide, pertanyaan yang tidak terjawab, atau perjalanan karakter yang terjadi untuk menarik minat, tetapi tidak begitu banyak yang terjadi sehingga ada kebingungan. Jika pada titik tertentu film tersebut kehilangan keingintahuan penonton, kesediaannya untuk tetap tinggal dan mencari tahu apa yang terjadi selanjutnya, itu telah kehilangan momentum dan energi ritme peristiwa (Karen Pearlman, 2009:131).

Pada film *Sandekala* ritme peristiwa terbentuk dari kumpulan *shot-shot* yang bermakna konotatif maupun denotatif. Ritme peristiwa bergantung pada gerak dan emosi yang ada dalam sebuah *shot*, namun lebih kepada peristiwa yang mampu dibentuk dari beberapa *shot* yang ada.



Gambar 4.10 Kumpulan *shot-shot* dengan aliran gerakan peristiwa

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*,

13/08/2020)

Susunan gambar di atas memperlihatkan suasana yang mencekam, gerakan kamera yang dinamis, ketegangan yang emosional, suara misterius, dan beberapa kali sosok hantu yang memperlihatkan wujudnya. Muncul sebuah pertanyaan yang diajukan dan dijawab: Apakah ibu dan anak akan selamat selama perjalanan sampai ke rumah mereka? Pembuat film mempertahankan perhatian penonton kepada pertanyaan tersebut. Gerakan fisik dan emosional pada film *Sandekala* sesuai dengan pergerakan plot yang signifikan dan membuat perhatian penonton berpusat

pada adegan menegangkan yang terjadi berulang-ulang yang terjadi pada karakter pada film tersebut.

Sebuah pertanyaan muncul pada saat yang sama ketika ketika satu adegan memperlihatkan kejadian menegangkan yang menimpa tokoh pada film tersebut, aspek psikologis penonton dipertanyakan untuk memperkuat dan memunculkan energi pada film *Sandekala*. Keseluruhan adegan dan susunan *shot* telah membentuk sebuah pola peristiwa dari kumpulan *shot* yang akhirnya menjadi sebuah peristiwa.

4.4 Adegan *Suspense* dalam Film *Sandekala*

Noel Carroll memadukan kombinasi antara *morality* atau perilaku dengan *probability* atau kemungkinan yang dapat terjadi dalam mengurai sebuah narasi atau plot cerita untuk menunjukkan eksistensi *suspense*, saat pertanyaan dalam sebuah plot cerita muncul dan menimbulkan pola kombinasi kemungkinan dengan berdasarkan pada 4 kombinasi (1996:101).

Perpaduan kombinasi antara *morality* atau perilaku dengan *probability* atau kemungkinan yang dapat terjadi tersebut adalah sebagai berikut:

- I. Hasil baik / mungkin terjadi.
- II. Hasil buruk / mungkin terjadi.
- III. Hasil baik / mungkin tidak terjadi.
- IV. Hasil buruk / mungkin tidak terjadi.

Noel Carroll menyatakan bahwa secara umum kecenderungan atau pola yang menciptakan *suspense*. Sebagai ilustrasi, Ketika pahlawan terikat pada sebuah jalur, kecenderungan pola yang tercipta berdasarkan kombinasi yang muncul yaitu kombinasi pada karakteristik II dan III di atas, hasil buruk mungkin terjadi atau hasil baik mungkin tidak terjadi (1996:101).

Berdasarkan pernyataan Noel Carroll, Peneliti mengemukakan beberapa adegan *suspense* pada film *Sandekala* yang sesuai dengan formula kombinasi yang sudah diuraikan sebelumnya. Adegan *suspense* tersebut merupakan adegan yang menggambarkan maksud dan kesesuaian cerita atau premis dari film *Sandekala*.

4.4.1 Adegan *Suspense* 1

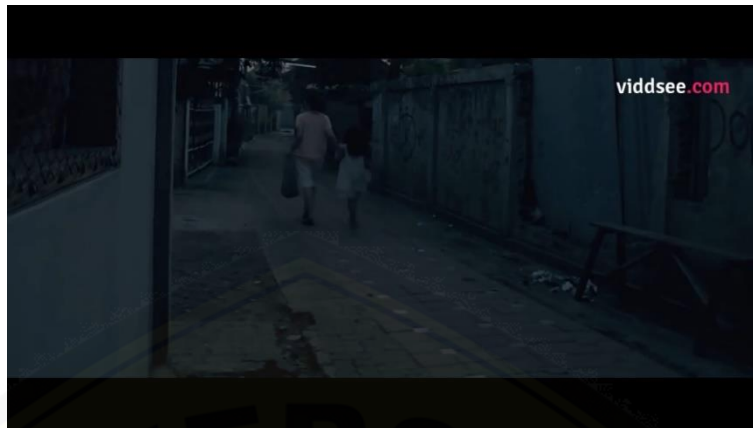
Adegan 1 menimbulkan *suspense* saat adegan seorang ibu dan anaknya yang baru saja pulang dari belanja melewati jalanan perkampungan yang mulai gelap dan sepi. Selama 2 menit 44 detik yang dimulai pada *timecode* 00:00:54 visual menampilkan aktifitas seorang ibu dan anaknya yang tergesa-gesa berjalan menuju rumah karena hari sudah mulai gelap juga menampilkan suasana sekitar jalan yang sepi dan gelap dengan kondisi yang mencekam untuk membangung ketegangan pada penonton.

Tabel. 4.1 adegan *suspense* 1

<i>Shot</i>	<i>Type of shot</i>	<i>Camera Movement</i>	<i>Timecode</i>	<i>Sound</i>	<i>Durasi</i>
1	MS	Handheld	00:00:54 - 00:00:55	SOUND EFFECT (Suasana Mencekam) dan FOLEY (Hembusan Angin, Langkah Kaki)	2 detik
	LS	Handheld	00:00:56 - 00:00:57		1 detik
	INSERT	Handheld	00:00:58 - 00:01:01		3 detik
	CU	Handheld	00:01:02 - 00:01:08		6 detik
	MCU	Handheld	00:01:09 - 00:01:13		5 detik
	INSERT	Handheld	00:01:14 - 00:01:16		2 detik
	CU	Handheld	00:01:17 - 00:01:18		1 detik
	BCU	Handheld	00:01:19 - 00:01:23		4 detik
	LS	Handheld	00:01:24 - 00:01:29		5 detik
	LS	Handheld	00:01:30 - 00:01:34		4 detik
	CU	Handheld	00:01:35 - 00:01:39		4 detik
	CU	Handheld	00:01:40 - 00:01:42		2 detik
	CU	Handheld	00:01:43 - 00:01:44		1 detik
	INSERT	Handheld	00:01:45 - 00:01:46		1 detik
	CU	Handheld	00:01:47 - 00:01:50		3 detik
	LS	Handheld	00:01:51 - 00:01:52		1 detik
	FS	Handheld	00:01:53 - 00:01:57	4 detik	
	LS	Handheld	00:01:58 - 00:02:12	14 detik	
	CU	Handheld	00:02:13 - 00:02:15	2 detik	

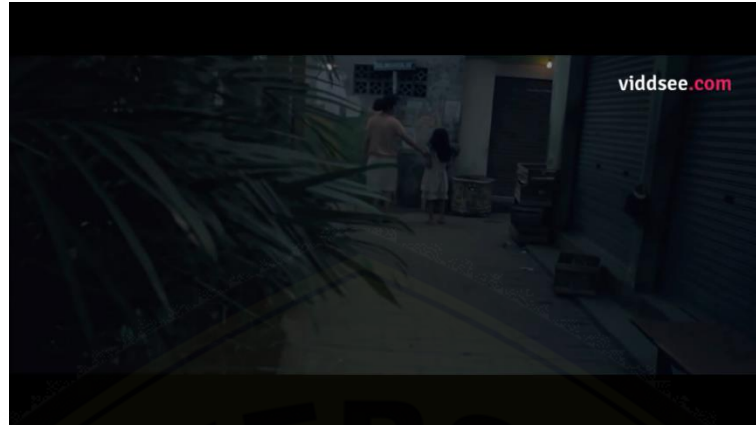
	CU	<i>Handheld</i>	00:02:15 - 00:02:17	2 detik
	FS	<i>Handheld</i>	00:02:18 - 00:02:26	8 detik
	AERIAL	<i>Handheld</i>	00:02:27 - 00:02:30	3 detik
	FS	<i>Handheld</i>	00:02:31 - 00:02:32	1 detik
	CU	<i>Handheld</i>	00:02:33 - 00:02:40	7 detik
	BCU	<i>Handheld</i>	00:02:41 - 00:02:45	4 detik
	CU	<i>Handheld</i>	00:02:46 - 00:02:48	2 detik
	AERIAL	<i>Handheld</i>	00:02:49 - 00:02:52	3 detik
	FS	<i>Handheld</i>	00:02:53 - 00:03:02	9 detik
	LS	<i>Handheld</i>	00:03:03 - 00:03:19	16 detik
	MS	<i>Handheld</i>	00:03:20 - 00:03:25	4 detik
	CU	<i>Handheld</i>	00:03:26 - 00:03:28	2 detik
	CU	<i>Handheld</i>	00:03:29 - 00:03:30	1 detik
	FS	<i>Handheld</i>	00:03:31 - 00:03:32	1 detik
	CU	<i>Handheld</i>	00:03:33 - 00:03:34	1 detik
	MS	<i>Handheld</i>	00:03:35 - 00:03:36	1 detik

Visual diakhiri dengan tampilan seorang ibu dan anak pada akhirnya memilih jalur kiri dari persimpangan jalan ketika mereka mendapat gangguan spiritual dengan peralihan visual *Big Close Up*, memperlihatkan wajah anak yang kaget menjadi tampilan *Medium shot* yang seolah pandangan penonton berbanding lurus dengan pandangan anak yang melihat hantu yang tiba-tiba muncul. Dari visual ini mampu memunculkan pertanyaan pada penonton mengenai keberadaan makhluk spiritual yang mengganggu ibu dan anak tersebut sekaligus keamanan mereka selama perjalanan menuju rumah yang akan merujuk pada kombinasi Carrol.



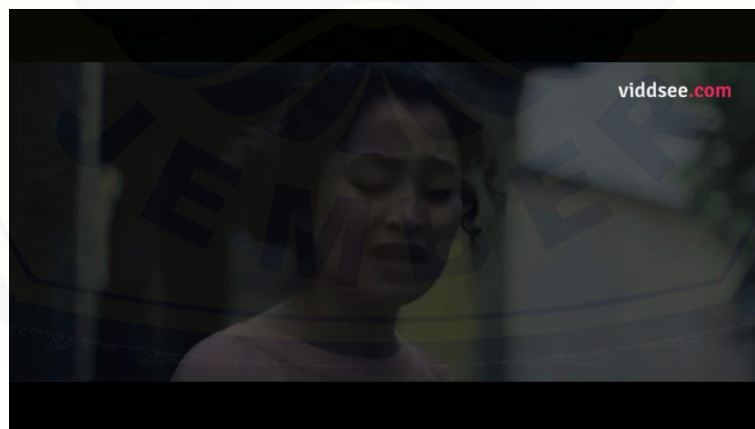
Gambar 4.11 Ibu dan anak masuk gang perkampungan yang mencekam
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:00:58, 13/08/2020)

Adegan ini dimulai ketika visual ibu dan anak berjalan di sebuah gang perkampungan (gambar 4.11), keduanya berjalan tergesa-gesa karena suasana disekitar yang begitu sepi dan gelap dengan kondisi yang mencekam. Perpindahan gambar dari *shot* ke *shot* yang cepat dalam hitungan tidak lebih dari 10 detik setiap *shot*nya dengan kombinasi *type of shot* yang dominan *Close up* merepresentasikan ketegangan yang dialami oleh tokoh ibu dan anak dijelaskan dengan visual raut wajah, gerak tubuh dan *insert* gambar lingkungan sekitar yang mencekam. Adegan dilanjutkan dengan *full shot* untuk menampilkan informasi secara detail kepada penonton saat mereka berada dipersimpangan jalan (gambar 4.12) tokoh anak tiba-tiba menarik lengan ibunya seakan tidak ingin melewati jalan sebelah kiri dari persimpangan tersebut, adegan tersebut menjadi kunci dari kejadian tak terduga yang menimpa mereka selanjutnya. Keganjilan mulai terasa ketika mereka melanjutkan perjalanan. Tokoh ibu dan anak mengalami gangguan makhluk spiritual dan selalu kembali ke titik awal terjadinya keganjilan tersebut yaitu di persimpangan jalan walaupun sudah berulang kali mereka berjalan di gang tersebut.



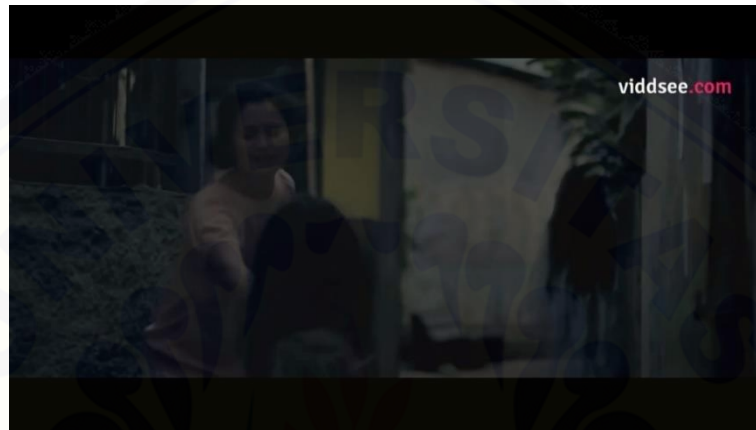
Gambar 4.12 Adegan ibu dan anak berhenti di persimpangan jalan
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*:
00:01:33, 13/08/2020)

Saat tokoh ibu dan anak akhirnya memilih untuk belok ke kiri dari persimpangan jalan, tokoh ibu memaksa tokoh anak untuk mengikutinya berjalan ke arah yang berbeda di persimpangan jalan. Adegan *suspense* muncul saat tokoh anak menolak paksaan ibu untuk mengikutinya, ketika visual menunjukkan raut wajah ibu yang ketakutan dan semakin khawatir dari *close up* (gambar 4.12) beralih ke visual *medium close up* dengan iringan *sound effect* yang semakin mencekam dikombinasikan dengan perpindahan *shot* cepat, menunjukkan sudut pandang penonton dengan *foreground* sisi belakang tubuh tokoh anak (gambar 4.13).



Gambar 4.13 Adegan ibu mulai khawatir dan semakin ketakutan
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:03:27, 13/08/2020)

Mahluk spiritual muncul dan mengagetkan tokoh anak, karena hanya tokoh anak yang melihat penampakan tersebut. Pada adegan tersebut penonton dihadapkan pada tampilan yang menciptakan pertanyaan akan adakah suatu keberadaan mahluk spiritual sehingga memicu reaksi cemas dan takut pada penonton dari apa yang akan terjadi, penonton takut bila penampakan akan muncul secara tiba-tiba di hadapannya.



Gambar 4.14 Adegan sosok penampakan muncul di hadapan anak
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:03:31, 13/08/2020)

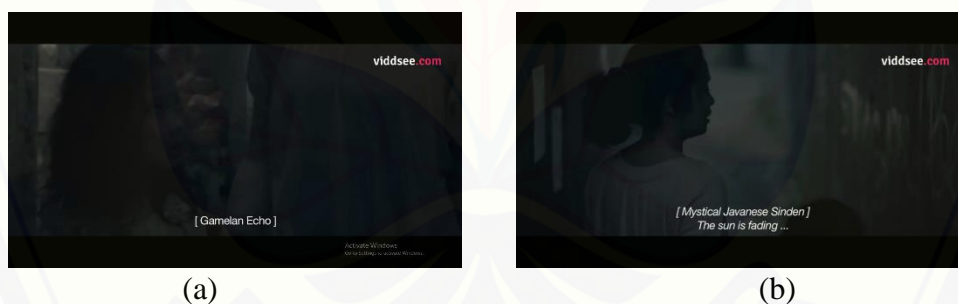
Adegan tampak lebih mengkhawatirkan ketika penonton menerima informasi bahwa penampakan muncul. Sesaat sebelum visual *medium shot* (gambar 4.14), visual hanya menampakkan sisi ujung gang kosong yang berdurasi 1 detik. Berdasarkan informasi dan komposisi gambar yang menampakkan ujung gang kosong, visual tersebut menggiring penonton untuk menciptakan dugaan atau pertanyaan yang umumnya sebuah penampakan akan muncul di gang kosong tersebut.

4.4.2 Adegan *Suspense 2*

Tabel. 4.2 adegan *suspense 2*

<i>Shot</i>	<i>Type of shot</i>	<i>Camera Movement</i>	<i>Timecode</i>	<i>Sound</i>	<i>Durasi</i>
1	FS	Handheld	00:03:38 - 00:03:45	SOUND EFFECT (Tabuhan Gamelan, Tembang Jawa dan Suara Mencekam) dan Foley (Langkah Kaki)	7 detik
	CU	Handheld	00:03:46 - 00:00:50		4 detik
	CU	Handheld	00:03:51 - 00:03:56		5 detik
	INSERT	Handheld	00:03:57 - 00:04:04		7 detik
	ELS	Handheld	00:04:05 - 00:04:07		2 detik
	MCU	Handheld	00:04:08 - 00:04:09		1 detik
	INSERT	Handheld	00:04:10 - 00:04:12		2 detik
	CU	Handheld	00:04:13 - 00:04:17		4 detik
	INSERT	Handheld	00:04:18 - 00:04:31		13 detik
	FS	Handheld	00:04:32 - 00:04:35		3 detik
	INSERT	Handheld	00:04:36 - 00:04:39		3 detik
	BCU	Handheld	00:04:40 - 00:04:49		9 detik
	CU	Handheld	00:04:50 - 00:04:59		9 detik
	INSERT	Handheld	00:05:00 - 00:05:03		3 detik
	BCU	Handheld	00:05:04 - 00:05:05		1 detik
	CU	Handheld	00:05:06 - 00:05:15		9 detik
	INSERT	Handheld	00:05:16 - 00:05:22		6 detik
	CU	Handheld	00:05:23 - 00:05:27		4 detik
	BCU	Handheld	00:05:28 - 00:05:41		13 detik
	BCU	Handheld	00:05:42 - 00:05:46		4 detik
	INSERT	Handheld	00:05:47 - 00:05:55	8 detik	
	CU	Handheld	00:05:56 - 00:05:59	3 detik	
	LS	Handheld	00:06:00 - 00:06:02	2 detik	
	ELS	Handheld	00:06:03 - 00:06:09	6 detik	
	CU	Handheld	00:06:10 - 00:06:12	2 detik	

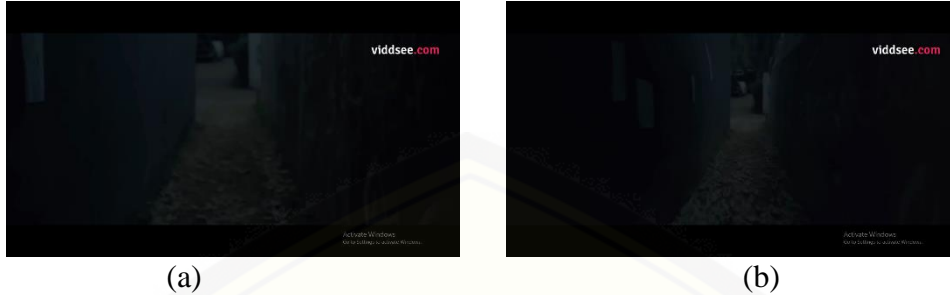
Pada adegan sebelumnya, ibu dan anak telah memutuskan untuk memilih arah jalan sebaliknya di persimpangan karena arah jalan yang pertama kali mereka pilih berujung pada gangguan-gangguan sepanjang perjalanan, yaitu berulang kembali ke tempat yang sama. Sesaat setelah tokoh ibu dan anak tersebut memilih arah jalan yang lain, mereka menemukan ujung dari gang. Namun, gangguan-gangguan mistis masih mengikuti mereka. Tepat pada *timecode* 00:03:04 ibu dan anak mulai berjalan menuju ujung gang dan terdengar suara tabuhan gamelan yang tidak diketahui sumber suaranya, tak lama setelah suara gamelan sayup-sayup terdengar suara lantunan tembang jawa, adegan menampilkan ekspresi tokoh ibu dan anak yang mencari sumber suara yang menyeramkan tersebut, tampilan raut wajah ibu yang kebingungan menciptakan *suspense* dan efek mengejutkan pada penonton yang mendengar suara tabuhan gamelan dan lantunan tembang jawa yang tidak diketahui sumber suaranya sehingga kondisi ini menggiring penonton untuk menerka apakah hal buruk akan menimpa tokoh ibu dan anak tersebut atau terjadi sesuatu hal yang lain.



Gambar 4.15 Kemunculan suara mistis tembang jawa dan tabuhan gamelan
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:03:46 & 00:05:07,
20/09/2020)

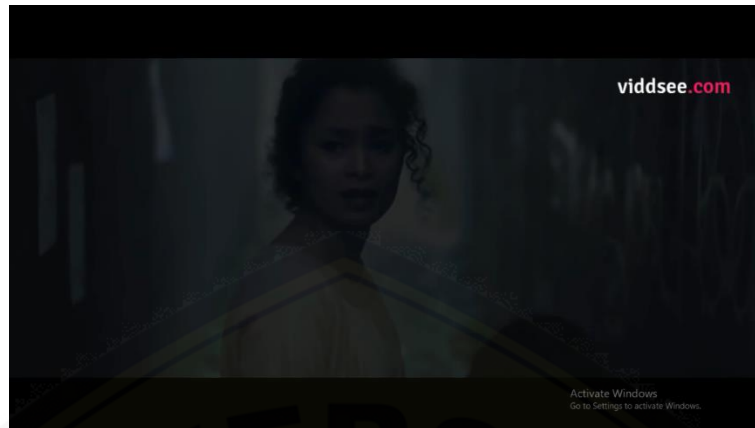
Pada adegan ini kemunculan *suspense* lebih didominasi dengan efek suara *sound effect* yaitu tabuhan gamelan dan suara *voice over* dari lantunan mistis tembang jawa yang dinyanyikan oleh sinden. Adegan menegangkan dimulai ketika kemunculan *sound effect* suara tabuhan gamelan pada *timecode* 00:03:46, tokoh anak menoleh ke arah ibu dengan ketakutan secara spontanitas bergerak ke sisi belakang dan menggenggam erat tangan ibunya. Setelah *sound effect* suara tabuhan

gamelan menghilang, ibu bergegas mengajak anaknya untuk segera keluar dari gang tersebut.



Gambar 4.16 Keganjilan ibu dan anak tidak bisa mencapai ujung gang
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:04:21 & 00:04:31, 20/09/2020)

Shot menunjukkan *point of view* dari tokoh ibu yang berjalan ke ujung gang, namun keganjilan kembali menimpa mereka. Perjalanan untuk mencapai ujung gang terganggu karena setiap kali tokoh ibu dan anak hendak mencapai ujung gang, mereka seakan kembali ke tempat awal mereka berdiri setelah kemunculan *sound effect* suara tabuhan gamelan yang terjadi sebelumnya. Hal tersebut terjadi sampai 3 kali dengan durasi yang sangat singkat, *shot point of view* pada (gambar 4.16) memperlihatkan sudut pandang tokoh ibu yang sedang berjalan menuju ujung gang, kombinasi *shot point of view* dengan *movement* kamera *handheld* untuk menambah visual realistik dari orang berjalan. Penerapan *track in* (gambar 4.16 (a)) pada *shot point of view* dan setelahnya kamera *track out* (gambar 4.16 (b)) memvisualkan bahwa tokoh ibu dan anak tidak dapat mencapai ujung gang. Adegan menunjukkan hal menakutkan ketika sayup-sayup terdengar *voice over* suara misterius sinden yang sayup-sayup melantunkan tembang jawa. Kombinasi perpindahan gambar dari setiap *frame* yang diikuti dengan *background* seram menunjukkan bahwa penerapan *rhythmic editing* mampu menciptakan *suspense* pada adegan tersebut.



Gambar 4.17 Ibu mencari sumber suara misterius

lantunan tembang jawa

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:05:14,

20/09/2020)

Adegan tampak lebih menegangkan ketika penonton menerima informasi bahwa suara misterius lantunan tembang jawa semakin keras dan menghantui perjalanan tokoh ibu dan anak untuk mencapai ujung gang. Berdasarkan informasi dari komposisi gambar dan efek suara yang terdengar, adegan tersebut menggiring penonton untuk menciptakan dugaan atas pertanyaan apakah sosok yang melantunkan tembang jawa akan muncul atau apakah tokoh ibu dan anak berhasil keluar dari gang tersebut.

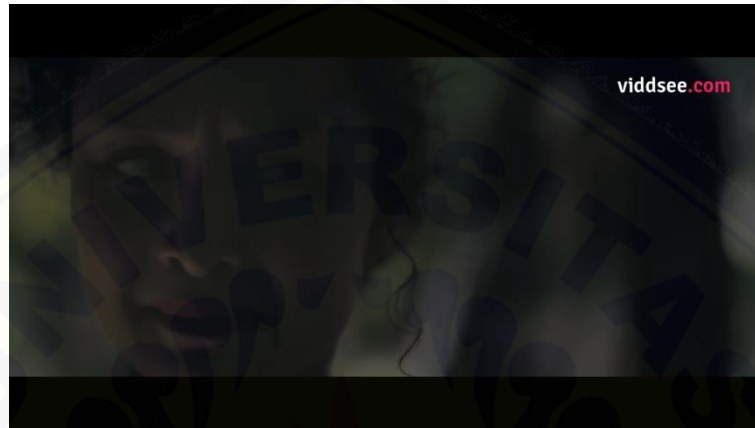
4.4.3 Adegan *Suspense* 3

Tabel. 4.3 adegan *suspense* 3

<i>Shot</i>	<i>Type of shot</i>	<i>Camera Movement</i>	<i>Timecode</i>	<i>Sound</i>	<i>Durasi</i>
1	MS	Handheld	00:06:13 - 00:06:14	SOUND EFFECT (Suara Mencekam), SOUND EFFECT (Suara Hantu), SOUND EFFECT (Suara Dompok, Nafas Terengah-engah, Kunci)	1 detik
	CU	Handheld	00:06:14 - 00:06:19		5 detik
	BCU	Handheld	00:06:20 - 00:06:24		4 detik
	BCU	Handheld	00:06:24 - 00:06:29		5 detik
	MS	Handheld	00:06:29 - 00:06:30		1 detik
	CU	Handheld	00:06:31 - 00:06:32		1 detik
	BCU	Handheld	00:06:32 - 00:06:40		8 detik
	BCU	Handheld	00:06:40 - 00:06:42		2 detik
	BCU	Handheld	00:06:42 - 00:06:45		3 detik
	ECU	Handheld	00:06:45 - 00:06:48		3 detik
	CU	Handheld	00:06:48 - 00:06:52		4 detik
	BCU	Handheld	00:06:52 - 00:06:56		4 detik
	CU	Handheld	00:06:56 - 00:06:57		1 detik
	BCU	Handheld	00:06:57 - 00:06:58		1 detik
	MCU	Handheld	00:06:58 - 00:06:59		1 detik
	INSERT	Handheld	00:06:59 - 00:07:00	1 detik	

Kondisi kepanikan pada penonton yang telah dibangun pada adegan sebelumnya sangat berpengaruh pada adegan ini, sebelumnya tokoh ibu dan anak yang mendapatkan gangguan mistis saat kesulitan keluar dari sebuah gang. Ketika mereka berusaha dan berhasil keluar dari gang tersebut, mereka berlari dengan panik menuju rumah, hingga boneka yang dibawa tokoh anak terjatuh di tengah jalan. Adegan saat ibu dan anak tiba didepan rumah menimbulkan kepanikan kepada penonton atas situasi yang dialami tokoh ibu dan anak karena keberadaan mistis yang selalu mengikuti mereka. Pada *timecode* 00:06:42 visual menampilkan wajah ibu yang sedang kebingungan memasukkan kunci untuk membuka pintu

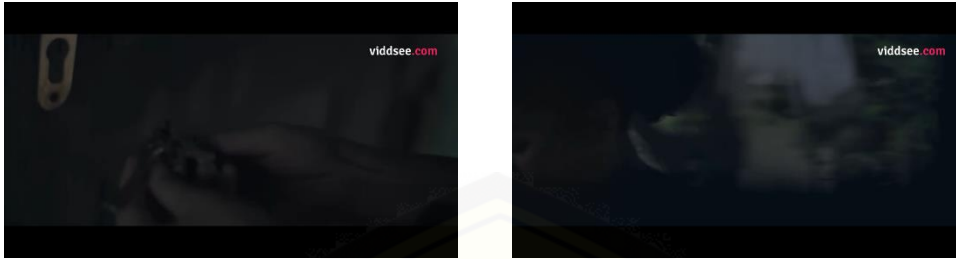
karena semakin panik atas gangguan mistis yang selalu menimpa mereka, penulis merasa cemas dan ikut takut saat sosok hantu mulai muncul di belakang tokoh ibu. Pada awalnya tokoh ibu yang masih berusaha membuka pintu tidak mengetahui jika ada sosok hantu di belakangnya, ibu mulai melirik kebelakang dan merasa ada sosok yang mendekatinya.



Gambar 4.18 Adegan ibu merasakan ada sosok hantu dibelakangnya
(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:06:35, 05/10/2020)

Ibu dan anak yang masih kesulitan memasukkan kunci ke lubang kunci di pintu merasa semakin panik dari sosok menyeramkan yang semakin mendekati mereka. Pada adegan ini penonton yang mengetahui lebih jelas bahwa ada sosok hantu yang sangat menyeramkan dipacu untuk lebih merasa terancam dan khawatir akan keadaan tokoh ibu dan anak yang kesulitan membuka pintu.

Rasa ketakutan penonton terpicu saat adegan menayangkan transisi dari *shot* dengan visual tangan ibu kesulitan menemukan kunci yang pas dari tumpukan kunci (gambar 4.19(a)) dengan diiringi *background* dengan memberikan kesan kejutan ketika berpindah *shot* dengan visual wajah ibu yang takut dan melirik ke sisi belakang di mana sosok hantu muncul (gambar 4.19(b)).



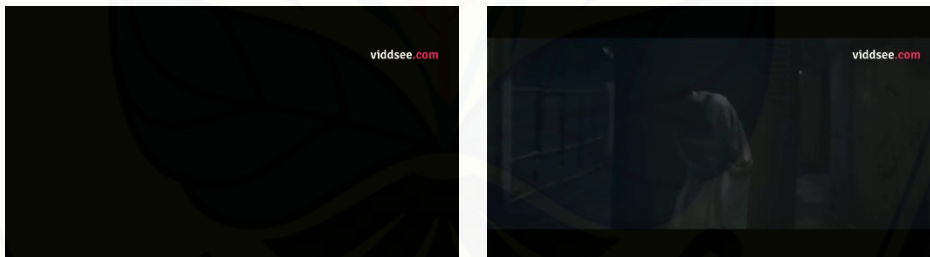
(a)

(b)

Gambar 4.19 Adegan ibu kesulitan membuka pintu karena ketakutan

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *time code*: 00:06:19 & 00:06:21, 05/10/2020)

Adegan selanjutnya menjadi jawaban bagi penonton atas apa yang akhirnya terjadi pada ibu dan anak, penonton menyesali dan menyayangkan atas *ending* dari semua kejadian yang telah terjadi. Tokoh ibu yang akhirnya berhasil membuka pintu dan membawa anaknya agar segera masuk ke rumah, kemudian kamera *track in* dengan maksud kamera sebagai sudut pandang sosok hantu yang mengejar tokoh ibu dan anak yang masuk ke rumah dengan ketakutan, diiringi dengan *background* yang *beatnya* semakin tinggi dengan mengsinkron 6asikan adegan pintu tertutup.



(a)

(b)

Gambar 4.20 transisi dari *shot* gelap berpindah ke *shot* ibu dan anak

(Doc. Irvan Cahyo Wahyudi, *screenshot* film *Sandekala*, *timecode* 00:07:00, 05/10/2020)

Penonton seakan diberi harapan dari *shot blankspace* yang tidak menampilkan apa-apa dan suara hening, namun pertanyaan penonton atas keadaan ibu dan anak yang selamat dan aman di dalam rumah terpatahkan setelah 3 detik dari *shot blankspace* berpindah ke *shot* yang memvisualkan ibu dan anak ternyata tidak berada di dalam rumah dan akhirnya kembali ke jalan yang menyeramkan dan mencekam pada awal mereka merasa keganjilan terjadi.

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Editing merupakan proses mengorganisir, melihat ulang, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya – untuk hiburan, informasi, inspirasi, dan lainnya. Pada proses editing masih terdapat beberapa teknik yang digunakan menyesuaikan dari kebutuhan sebuah film, salah satu teknik yaitu *rhythmic editing*. *Rhythmic editing* adalah teknik perpindahan gambar berdasarkan tempo dan beat dari ketukan, birama, musik ataupun *sound effect* yang terpadu dalam setiap objek.

Aspek dari *rhythmic editing* mulai dari *pacing* yaitu untuk memanipulasi kecepatan dengan tujuan membentuk sensasi penonton dengan cepat atau lambat, *physical rhythmic* yaitu untuk memprioritaskan gerakan fisik yang terlihat dari sebuah *shot* seperti gerakan langkah kaki, *emotional rhythmic* yaitu memprioritaskan gerakan emosional yang ditunjukkan dalam sebuah *shot*, seperti pandangan sekilas, menelan, senyuman, isak tangis, desahan, dan seterusnya, *event rhythmic* yaitu pengaturan waktu, tempo, dan frase lintasan gerakan dan energi peristiwa selama keseluruhan film.

Peran *rhythmic editing* sangat penting pada film dalam mengembangkan cerita sehingga membuat film menjadi lebih menarik dan emosi yang disampaikan melalui kumpulan-kumpulan *shot* baik bermakna denotatif maupun konotatif dapat dirasakan juga oleh penonton. *Rhythmic editing* juga berperan sebagai pemantik timbulnya aspek dramatik yang dapat memainkan perasaan penonton. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai peran *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* pada film Sandekala, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat tiga adegan *suspense* pada film *Sandekala*. Ketiga adegan tersebut dibangun tidak hanya dengan unsur naratif tapi juga unsur sinematik, khususnya pada *editing* (*rhythmic editing*). Aspek-aspek *rhythmic editing* saling berkesinambungan dalam mendukung situasi menegangkan sehingga suatu adegan dapat dikatakan sebagai adegan *suspense*.

Pertama, adegan seorang ibu dan anaknya yang baru saja pulang dari belanja melewati jalanan perkampungan yang mulai gelap dan sepi. Visual berpindah pada tampilan seorang ibu dan anak yang akhirnya memilih jalur kiri dari persimpangan jalan ketika mereka mendapat gangguan spiritual dengan peralihan visual *Big Close Up*, memperlihatkan wajah anak yang kaget menjadi tampilan *Medium shot* yang seolah pandangan penonton berbanding lurus dengan pandangan anak yang melihat hantu yang tiba-tiba muncul. Kombinasi *shot* yang dominan *close up*, perpindahan gambar yang relatif cepat, pergerakan kamera *handheld*, dan suara *ambience*, *sound effect* juga *foley* yang menambah suasana menjadi semakin menegangkan, hal tersebut mampu memunculkan pertanyaan pada penonton mengenai keberadaan makhluk spiritual yang mengganggu ibu dan anak tersebut sekaligus keamanan mereka selama perjalanan menuju rumah.

Kedua, adegan ibu dan anak mulai berjalan menuju ujung gang dan terdengar suara tabuhan gamelan yang tidak diketahui sumber suaranya, tak lama setelah suara gamelan sayup-sayup terdengar suara lantunan tembang jawa. adegan menampilkan ekspresi tokoh ibu dan anak yang mencari sumber suara yang menyeramkan tersebut, tampilan raut wajah ibu yang kebingungan menciptakan *suspense* dan efek mengejutkan pada penonton yang mendengar suara tabuhan gamelan dan lantunan tembang jawa yang tidak diketahui sumber suaranya sehingga kondisi ini menggiring penonton untuk menerka apakah hal buruk akan menimpa tokoh ibu dan anak tersebut atau terjadi sesuatu hal yang lain. Adegan dramatic kedua dibangun melalui ekspresi tokoh dan suara *sound effect* menyeramkan yang mendukung dramatisasi adegan karena mampu menciptakan efek mencekam.

Ketiga, adegan tokoh ibu dan anak berhasil keluar dari gang, mereka berlari dengan panik menuju rumah hingga boneka yang dibawa tokoh anak terjatuh di

tengah jalan. Adegan saat ibu dan anak tiba di depan rumah menimbulkan kepanikan kepada penonton atas situasi yang dialami tokoh ibu dan anak karena keberadaan mistis yang selalu mengikuti mereka. Adegan *suspense* dibangun melalui transisi *shot* ke *shot* dengan *timing* yang cepat untuk menggambarkan kepanikan tokoh. Penempatan *plot twist* di akhir film yang mempermainkan pikiran penonton yaitu ketika tokoh ibu dan anak masuk ke rumah lalu beberapa detik menampilkan *blankspace* (layar hitam) ternyata ada satu menampilkan tokoh ibu dan anak tidak masuk ke dalam rumah namun kembali ke jalan yang menyeramkan sebelumnya.

5.2 Saran

Penelitian ini berfokus pada segi cerita dan teknis dalam menganalisis *rhythmic editing* untuk menentukan *suspense*. Film *Sandekala* sinematografi dan audio yang bagus dengan kombinasi editing dengan penerapan teknik *rhythmic editing* yang menarik sehingga mendukung terwujudnya *suspense*. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan film *Sandekala* atau objek lainnya terkait *suspense* dengan menggunakan aspek lain misalnya tata artistik, suara, sinematografi, teori psikoanalisis, teori semiotika ataupun dari segi struktur naratif. Demikian saran yang dapat peneliti sampaikan, kritik dan saran sangat diharapkan

LAMPIRAN



DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anton, Mambruri. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Non-Drama, News and Sport*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Bayanullah, Yoenidzhar. 2019. *Peran Konflik Dalam Meningkatkan Suspense Pada Film Neerja*. Jember: Universitas.
- Bordwell, David and Thompson, Kristin. 1990. *Film Art: An Introduction Third Edition*. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- Bordwell, David and Thompson, Kristin. 1990. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Companies, Inc.
- Bungin, Burhan M. 2015. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*. Cetakan Kedua. Jakarta: Kencana.
- Carrol, Noel. 1996. *Theorizing the Moving Image*. USA: Cambridge University Press.
- Cheng, Khoo G. 2011. *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Ahli bahasa oleh Ekky Imanjaya. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chadwick, B.A., H.M. Bahr, dan S.L. Albrecht. 1991. *Metode Penelitian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dancyger, Ken. 2007. *The Technique of Film & Video Editing; History, Theory and Practice*. 5th edition. Burlington: Focal Press.
- Denzin, Norman K., & Lincoln, Yvonna S., (ed.). 2009. *Handbook of Qualitative Research*. 2nd editions. New Delhi, Teller Road Thousand Oaks, California, USA: Sage Publication, Inc.
- Jaff-filmfest. 2019. Sandekala. <https://jaff-filmfest.org/open-air-cinema/sandekala/>. [Diakses pada 5 Januari 2020].
- Lofland, Lyn. 1973. *A World of Strangers*. Newyork: Basic Book.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo. <https://books.google.co.id/books?id=xztlyQa9dk4C&pg=PA101&lpg=PA10>

[1&dq=lutters+suspense&source=bl&ots=0P3wsmeXNc&sig=ACfU3U0Efc
kbeF1Q8rCMLuzqbHIQFWsSA&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj18s_20rrnA
hWEWX0KHUMJCM8Q6AEwEnoECAsQAQ#v=onepage&q&f=true.](https://www.researchgate.net/publication/334111111)

[Diakses pada 30 Januari 2020].

- McQuail, Denis. 2010. *McQuail's Mass Communication Theory*. 6th edition. California: Sage Publications.
- Moleong, Lexy. J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morris, W. 1973. *The American Heritage Dictionary of English Language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Musburger, Robert B., & Kindem, Gorham. 2006. *Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production*. 4th edition. USA: Elsevier Inc.
- Naratama, Rukmananda. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*. Grasindo: Jakarta.
- Oktavianus, Handi. 2015. Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring. *Jurnal E-Komunikasi*. 3(2): 6.
- Pauziah, Ani Lutpah. 2015. *Analisis Penerapan Rhythmic Editing Berdasarkan Pergerakan Kamera Dalam Membangun Suspense Program "Masterchef Indonesia" Season 3 RCTI*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythm: Shaping the Film Edit*. Inggris: Focal Press.
- Pinel, Vincent. 2006. *Genres et Mouvement Au Cinema*. Paris: Larousse.
- Rayner, P., Peter W. & Stephen K. 2004. *AS media studies: The essential introduction*. New York: Routledge.
- Rinaldi, Septian. 2018. *Analisis Audio Terhadap Peningkatan Suspense Pada Film Don't Breathe*. Jember: Universitas Jember.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.

Thombson, Roy & Bowen, Christoper. 2009. *Grammer of The Edit. 2nd edition*. USA: Focal Press.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992. *Perfilman*. 30 Maret 1992. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1992 Nomor 3473. Jakarta.

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

Vidsee. 2016. Sandekala. <https://www.viddsee.com/video/sandekala/osvoj>. [Diakses Pada 5 Januari 2020]

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.

