

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perjodohan adalah fenomena yang lazim terjadi di tengah keluarga. Hal ini terjadi karena seringkali orang tua menginginkan anaknya untuk segera melangsungkan pernikahan. Namun kenyataannya di zaman yang modern ini masih banyak pernikahan karena perjodohan yang ditentang baik dari pihak perempuan atau laki-laki yang dipaksa untuk menikah oleh kedua orang tuanya dengan berbagai alasan tersebut tidak diterima oleh pihak calon pengantin.

Perjodohan yang secara paksa atau biasa disebut dengan kawin paksa yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya adalah salah satu jalan untuk dapat menikahkan anaknya dengan seseorang yang menurut mereka anggap cocok, namun pilihan yang terbaik menurut orang tua belum tentu tepat menurut anak. Sebab setiap orang memiliki kebebasan untuk memilih apa yang terbaik, terutama bagi wanita yang saat ini bisa memilih jalan hidup yang akan di tempuhnya sekarang. Sekarang ini banyak sekali orang yang berfikir terbuka, sehingga mereka tidak menuntut setiap orang dewasa harus berkeluarga atau mengejar karirnya terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk berkeluarga.

Penciptaan film fiksi diwujudkan berdasarkan skenario. Skenario *Pelangkah* yang ditulis oleh Nurmilawati yang menceritakan tentang seorang gadis bernama Irma, yang tengah mengejar karirnya. Namun orangtua dan adik Irma selalu meminta Irma untuk segera menikah karena faktor umur Irma yang

sudah tepat untuk menikah dan faktor budaya yang masih dijaga kuat oleh orangtua Irma. Namun menurut Irma pernikahan bukan kompetisi yang dimulai umur sekian atau sekedar untuk menghasilkan keturunan. Tetapi pendapat yang dilontarkan oleh Irma menimbulkan pertentangan dalam keluarga Irma.

*Pelangkah* berasal dari bahasa Jawa tengah yang mempunyai makna melangkah atau melewati. Alasan penulis mengambil judul *Pelangkah* karena memiliki makna yang sama dengan *langkah*, *langkah* prinsipnya adalah suatu permohonan izin sang adik kepada kakaknya untuk menikah terlebih dahulu. Ketertarikan membuat film ini dengan naskah *Pelangkah* karena naskah tersebut mengangkat fenomena tentang problem kehidupan masyarakat karena kehidupan setiap orang memiliki kebebasan untuk memilih jalan hidup yang terbaik, namun problem tersebut masih menyimpan perbedaan pendapat antara orang tua, kakak dan adik yang menyimpan pergolakan batin bagi setiap individu.

Film fiksi merupakan pilihan bagi penulis untuk meluapkan ide atau gagasan yang dimiliki ke dalam bentuk karya *audio visual*. Fiksi atau film cerita adalah suatu jenis film yang terikat oleh plot dan umumnya menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata (Prasista, 2008: 31). Dengan mewujudkan ke dalam film fiksi, penulis dapat leluasa dalam mengembangkan ide, gagasan dan kreatifitas serta mengembangkan imajinasi secara leluasa dikarenakan tidak terkekang oleh fakta nyata ataupun situasi sebenarnya yang terjadi.

Film secara umum dibagi atas dua unsur yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Prasista, 2008: 23). Secara umum film memiliki 3 jenis, diantaranya yaitu film fiksi. Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita pengadegaan yang telah dirancang sejak awal (Prasista, 2008: 31).

Dalam penggarapan film fiksi *Pelangkah*, penulis memiliki tanggung jawab sebagai editor, seorang editor adalah orang yang bertugas pada pasca produksi atau proses penyelesaian film. Editor adalah orang yang bertanggung jawab untuk melakukan pemotongan, menyusun, menggabungkan gambar untuk menjadi cerita yang utuh sesuai skenario dan memberikan efek yang di perlukan untuk mewujudkan karya yang di inginkan.

Pada film ini penulis menggunakan metode *editing pacing*, yaitu merupakan salah satu unsur penting dalam membangun ritme film. *Pacing* dapat memberikan penekanan khusus pada tokoh mengalami konflik maupun peristiwa yang cukup intim serta dapat memperkuat tensi dramatik pada film fiksi *Pelangkah*.

*Pacing* merupakan bagian dari ritme *editing*. Karen Pearlman menjelaskan bahwa ritme *editing* film terdiri dari waktu, energi, dan gerakan yang dibentuk oleh *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing* yang bertujuan untuk menciptakan tensi ketegangan dan penekanan (Pearlman, 2009: 80). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa ritme pada film

dibangun dari teknik film secara keseluruhan. *Timing* menentukan waktu sebuah *shot* harus di *cut* untuk memberikan informasi yang terbatas dan waktu sebuah *shot* harus ditahan untuk memberikan informasi lebih kepada penonton. Kata *trajectory* menggambarkan jalur yang digambarkan/diciptakan oleh pergerakan tubuh karena suatu *action* atau karena adanya gaya yang diberikan. Jadi kata *trajectory* menggambarkan sebuah kombinasi arah sebuah pergerakan dan mendorongnya. *Trajectory Phrasing* bisa diartikan sebagai kombinasi dari arah atau komposisi objek dalam pergerakan dari *shot* satu ke *shot* lainnya untuk memudahkan pandangan dalam film.

Metode yang akan penulis gunakan yaitu metode *pacing*. *Pacing* merupakan manipulasi langkah yang diciptakan untuk membangun persepsi cepat atau lambat pada relasi antara *shot* pada sebuah *scene* (Pearlman, 2009: 78). Sama halnya dengan tempo dalam irama bercerita, seseorang bercerita dengan tempo yang pelan untuk menjelaskan secara lebih rinci apa yang terjadi, kemudian berubah dalam tempo yang cepat ketika kondisinya mulai genting. *Pacing* dapat meningkatkan tensi dramatik dalam film karena *pacing* memberikan pengalaman yang dirasakan dari pergerakan dan percepatan yang terjadi dalam sebuah film (Pearlman, 2009: 47).

*Pacing* dibagi menjadi dua, yakni *pacing* cepat dan *pacing* lambat. *Pacing* cepat menyebabkan durasi pada adegan menjadi lebih pendek sehingga penonton tidak diberikan waktu untuk menduga adegan selanjutnya. *Pacing* cepat menekankan adegan yang cepat, dengan kata lain penonton hanya akan melihat alur cerita dengan perasaan yang mengkhawatirkan. *Pacing* cepat akan

dibangun dengan durasi *shot* 0 sampai 3 detik. *Pacing* cepat tidak memberikan waktu penonton untuk berfikir. *Pacing* cepat menandai intensitas konflik yang semakin tinggi. Sedangkan *pacing* lambat menyebabkan durasi pada adegan menjadi lebih panjang sehingga penonton memiliki waktu lebih lama untuk menduga adegan selanjutnya. *Pacing* lambat akan dibangun dengan durasi *shot* 4 detik sampai seterusnya.

Untuk membangun sebuah *pacing* aspek sinematik yang harus diperhatikan adalah adegan, pergerakan dan komposisi gambar serta musik. Dengan menerapkan *pacing* lambat, *shot* akan ditahan lebih lambat, sehingga tempo yang akan timbul akan terasa lambat. Hal ini mampu membuat penonton dapat lebih lama melihat, mengidentifikasi, mengikuti, dan merasakan setiap perkembangan konflik yang dialami oleh tokoh utama serta dapat meningkatkan tensi dramatik.

Tensi dramatik berfungsi sebagai penjaga alur dalam sebuah film. Setiap film yang tidak memiliki tensi dramatik yang baik, cenderung tidak bisa mendapatkan sebuah ketegangan atau gejolak psikologi dalam film. Tensi dramatik sudah ada pada skenario film fiksi. Tujuan penulis menggunakan metode *pacing* yaitu untuk meningkatkan tensi dramatik melalui ritme penuturan dengan cara mengatur panjang pendeknya durasi *shot* dalam film.

Ketertarikan penulis dalam memilih *pacing* sebagai metode untuk tugas akhir, yaitu untuk memperkuat tensi dramatik melalui ketepatan pemotongan gambar dan pemotongan durasi *shot* yang membentuk tempo cepat maupun lambat melalui penuturan visual. Penulis sebagai editor memilih *pacing* lambat

untuk memberikan waktu yang cukup panjang dan memperlihatkan bagaimana tokoh Irma menghadapi permasalahan dari keputusan yang diambilnya dan perasaan yang dialami semua tokoh seperti konflik, tegang, senang bahkan sedih.

## **B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaan karya film fiksi ini adalah bagaimana menerapkan *pacing* untuk memperkuat tensi dramatik pada *editing* film fiksi *Pelangkah?*

## **C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN**

### **1. Tujuan Penciptaan**

#### **a. Tujuan Umum**

Tujuan penulis merealisasikan skenario dengan judul *Pelangkah* ini yaitu penulis ingin menyampaikan bahwa seorang anak berhak untuk memilih siapa pasangannya sendiri tanpa ada unsur keterpaksaan, karena pada dasarnya pasangan kitalah yang akan menjadi bagian hidup kita dan menentukan bagaimana jalan hidupnya, khususnya seorang perempuan, karena perempuan juga memiliki hak yang sama dengan laki-laki.

#### **b. Tujuan Khusus**

Tujuan dari penciptaan film fiksi *Pelangkah*, yaitu menerapkan metode *pacing* untuk membentuk tempo lambat dalam memperkuat tensi dramatik melalui penuturan visual.

## 2. Manfaat Penciptaan

### a. Manfaat Teoritis

Manfaat penciptaan karya adalah dapat menganalisis *pacing* sebagai penguat unsur tensi dramatik yang sedang di rasakan oleh pemain menjadi tidak monoton, serta emosi dan perasaan yang dirasakan pemain dapat dirasakan oleh penonton dan dapat mengaplikasikan teori *pacing* kedalam film fiksi. Hasil karya juga diharapkan mampu memberi kontribusi perkembangan perfilman di Indonesia dan khususnya bermanfaat untuk minat *editing*.

### b. Manfaat Praktis

Dengan metode *pacing, editing* pada film fiksi *Pelangkah* di harapkan memberikan manfaat bagi :

#### 1. Bagi Penulis

Menambah pengalaman baru dalam menyunting sebuah film dengan mengaplikasikan metode *editing* untuk di terapkan kedalam sebuah film sehingga ilmu *editing* yang perkarya dapat di perkuliahan dapat teraplikasikan.

#### 2. Bagi Institusi Pendidikan

Dengan teraplikasikannya metode yang di pakai dapat menjadi bahan rujukan serta dapat dikembangkan kembali dalam menyunting sebuah film.

### 3. Bagi Masyarakat

Dengan penciptaan karya ini dapat menjadi sebuah informasi, pesan, dan menghadirkan isu-isu yang menarik untuk dikembangkan kedalam sebuah film serta menjadikan sebuah tontonan yang menarik dan menghibur.

## D. TINJAUAN KARYA

Sebuah karya yang tercipta biasanya memiliki tinjauan sebagai mana terciptanya karya tersebut. Tinjauan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam membuat karya. Namun, tidak semua aspek dapat diambil sebagai tinjauan atau rujukan. Ada beberapa aspek kemiripan yang diambil dari film atau beberapa sumber yang menjadi bahan rujukan. Kemiripan tersebut dilihat dari berbagai aspek tertentu. Pada penciptaan karya ini, penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang mendukung sebagai motivasi dalam penciptaan karya ini.

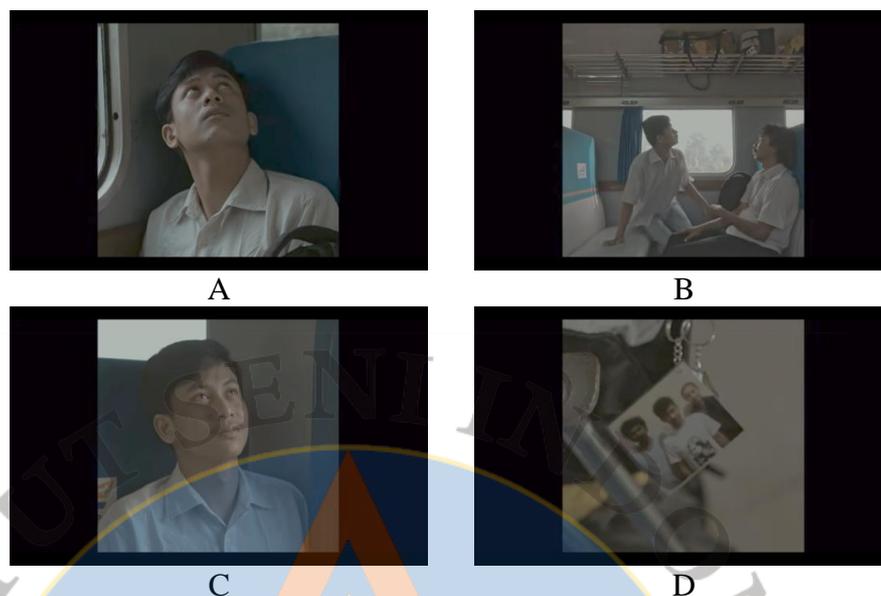
### 1. *Jendela* (2017)



Gambar 1.  
Poster Film *Jendela*  
(Sumber: google, 2021)

Film *Jendela* di rilis pada tahun 2017, yang disutradarai oleh Hilarius Randi Pratama. Film *Jendela* bercerita tentang anak laki-laki yang baru sembuh setelah 1 tahun mengalami kebutaan dan ia ditemani bapaknya yang akan pulang ke rumahnya di desa dengan menggunakan kereta api. Kegelisahan hubungan seorang anak dan bapak yang pada umumnya seorang anak laki-laki dan sosok bapak ini mempunyai jarak, jarak yang di maksud lebih sungkan lalu tidak banyak menghabiskan kata namun di balik itu semua ada rasa rindu ingin lebih dari sekedar rindu. Rasa itu kalah oleh gengsi namun tetap saling menghormati. Hal itu yang ingin di sampaikan kepada penonton bahwa walaupun hubungan bapak dan anak ini masih dibatasi dengan gengsi pada akhirnya kerinduan meleburnya hati dan didukung oleh situasi akan menjadi pemecah jarak hubungan bapak dan anak tersebut menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan.

Pada *scene* ini saat Bimo yang merasa bosan melihat keluar jendela. Ia berubah arah melihat langit-langit seluruh isi kereta api yang ada disekitarnya. Tatapan Bimo berhenti pada tas yang ada di atas tempat duduknya. Bimo melihat tempat duduk yang kosong di depannya. Ia mencoba berpindah tempat agar ia dapat melihat tas itu dari sisi yang lain. Bimo fokus melihat gantungan kunci berbentuk foto orang tua bersama anak. Bimo hanya bisa tersenyum sedih setelah memandangi itu.



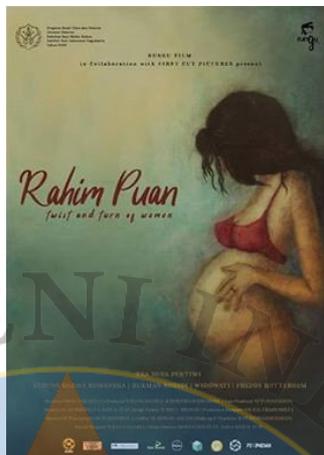
Gambar 2.

Penggunaan metode *editing pacing* lambat  
(Sumber: Capture Film *Jendela*, 2021)

Susunan adegan pada gambar ini termasuk *pacing* lambat karena menghasilkan *rate of cutting* dengan *shot* yang lambat. Unsur dramatik diperkuat oleh *pacing* lambat pada adegan ini yaitu senang. Adegan ini dibuat santai atau pelan agar dapat memudahkan penonton untuk mengidentifikasi apa yang sedang dilakukan Bimo. Adegan pada gambar ini menunjukkan Bimo yang tersenyum ketika mengetahui gantungan tas yang ada di *dashboard* berisi foto Bimo bersama kedua orang tuanya.

Film ini dalam proses penyusunan gambar menggunakan *pacing* lambat, terlihat dari rangkaian adegan memiliki potongan gambar yang pelan dan pergerakan yang pelan. Hal serupa akan di terapkan juga dalam film *Pelangkah*, pergerakan pola yang pelan akan diterapkan dalam adegan sedih pada film ini sehingga tekanan batin yang di alami pemain dapat dirasakan oleh penonton.

## 2. *Rahim Puan* (2020)



Gambar 3.  
Poster Film *Rahim Puan*  
(Sumber: google, 2021)

Film *Rahim Puan* dirilis pada tahun 2020, yang disutradarai oleh Muhammad Syahidan Abdillah dan Bayu S. Yusi. Menceritakan tentang Ningrum, seorang perempuan buruh jahit, yang sedang mengandung anak hasil penyewaan rahim dari keluarga atasannya guna melunasi hutang ayahnya. Ia sangat ingin menggugurkan kandungannya, Namun disisi lain Ningrum harus menyelamatkan ekonomi keluarganya.

Film *Rahim Puan* akan mengikuti karakter Ningrum yang sedang berada dalam suasana yang sangat tidak ia senangi, yaitu terpaksa dinikahkan dan mengandung anak dari orang yang tidak pernah ia inginkan hanya karena keegoisan ayahnya. Hingga tujuh bulan masa kehamilannya Ningrum semakin merasa benci pada suasana yang ia alami, termasuk bayi yang ia kandung. Hari demi hari Ningrum yang penuh dengan tekanan, kebencian, dan usaha untuk menggugurkan kandungannya.



Gambar 4.  
Penggunaan metode *editing pacing* lambat pada  
(Sumber: Capture Film *Rahim Puan*, 2021)

Pada film ini tensi dramatiknyanya tampak pada ketika Ningrum bertemu dengan suasana, hubungan personal, serta peristiwa peristiwa yang menjadi pemicu konflik intrapersonal Ningrum, menjadikan pemberian tensi dramatik menjadi hal yang sangat penting dalam film ini. Dalam film *Rahim Puan* juga menggunakan *pacing* lambat, penonton akan lebih intens dan merasa dekat dengan Ningrum, sehingga emosi serta apa yang dirasakan oleh Ningrum akan tersampaikan dengan baik. Persamaan yang akan diterapkan dalam film *Pelangkah* yaitu menggunakan metode *pacing* lambat. Perbedaan film *Rahim Puan* dengan *Pelangkah* adalah dalam film *Rahim Puan* tokoh Ningrum dipaksa oleh orang tuanya untuk mengandung anak dengan atasannya guna untuk melunasi hutang ayahnya sedangkan dalam film *Pelangkah* tokoh Irma dipaksa menikah dengan orang tuanya dikarenakan umur Irma yang sudah siap untuk menikah.

### 3. *Fiksi* (2008)

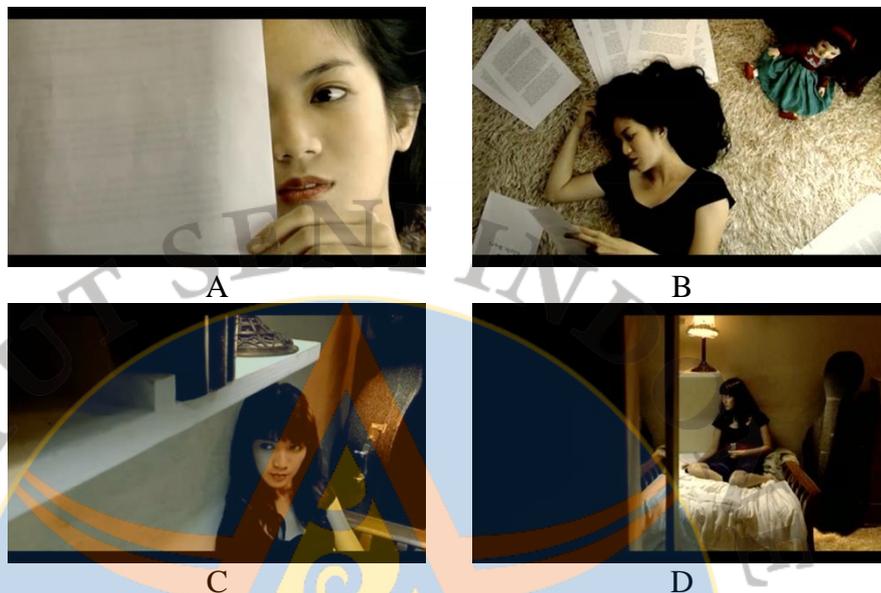


Gambar 5.  
Poster Film *Fiksi*  
(Sumber: imdb, 2021)

Film *Fiksi* dirilis pada tahun 2008, yang disutradarai oleh Mouly Surya menceritakan seorang Alisha (Lady Cheryl), wanita berumur 20 tahun yang memiliki dunianya sendiri di balik rumah mewah milik ayahnya (Soultan Saladin) yang sepi. Alisha hanya berinteraksi secara formal dengan pengurus rumah yaitu Bu Tuti (Rina Hassim), dan sopir sekaligus penjaga pribadi Alisha, Pak Bambang (Egi Fedly).

Alisha adalah seorang wanita belum tua yang menderita tekanan mental akibat masa kecilnya yang terguncang, yaitu saat Alisha menyaksikan ibu kandungnya bunuh diri dengan pistol milik ayahnya yang sebenarnya ingin dipakai untuk membunuh istrinya tersebut demi wanita lain. Keahlian Alisha dalam menjadi pemain *cello* yang menjadi pengusir sepi dan hiburan. Pada suatu hari, seorang pria bernama Bari (Donny Alamsyah) menggantikan seorang pekerja untuk membersihkan

kolam renang rumah Alisha. Alisha lambat laun menjadi terobsesi dengan Bari yang dikiranya menyukai patung kelinci dirinya.



Gambar 6.  
Penggunaan konsep *editing pacing* lambat pada film *Fiksi*  
(Sumber: Capture Film *Fiksi*, 2021)

Film ini dijadikan sebagai tinjauan karya karena film ini dituturkan menggunakan *pacing* lambat dengan menggunakan teknik *rate of cutting* dan *rate of change or movement within a shot*. Hal serupa akan diterapkan pada film *Pelangkah*, namun yang membedakan film ini dengan film *Pelangkah* yaitu, film ini di bawakan dengan *pacing* yang lambat dari awal hingga akhir film. Sedangkan pada film *Pelangkah*, *pacing* lambat tidak dihadirkan dari awal hingga akhir film. Namun, akan di berikan hanya untuk memberi penekanan khusus pada setiap karakter ketika mengalami sebuah konflik tertentu. Selain itu, konsep visual yang di terapkan pada kedua film ini memiliki perbedaan yang signifikan.

## E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Landasan teori merupakan kerangka dalam mengarahkan penelitian yang memiliki landasan yang kuat dan metode yang tepat. Sehingga penelitian dapat berdasarkan konsep dan kaidah analisis ilmu pengetahuan untuk ditentukan dan disusun pada sebuah penelitian. Dalam hal tersebut penulis menggunakan teori seperti *editing*, *pacing* dan dramatik.

*Editing* merupakan salah satu unsur sinematik dalam pembentukan film, Dimana *editing* menurut Roy Thomshon dan Christopher Bowen pada buku *Grammar of Edit. Editing* dalam gambar bergerak (film) adalah sebuah proses pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan perkaitan gambar serta suara yang di rekam atau di tangkap pada saat produksi. Hasil dari proses *editing* harus bisa menciptakan sebuah cerita yang koheren dan memiliki makna atau presentasi visual yang tercipta serupa mungkin demi mencapai tujuan dari pembuatan film. Baik bertujuan untuk memberikan informasi, hiburan, menginspirasi dan segala macamnya (Bowen dan Thompson, 2009: 1).

Salah satu tujuan dalam proses *editing* adalah untuk mencapai tingkatan dramatik.

Dancyger dalam bukunya *The Technique of Film Editing* menjelaskan bahwa peningkatan dramatik melalui *editing* dapat di lakukan dengan beberapa cara yaitu dengan menggunakan teknik dan teori *close up*, *dynamic montage*, *pace* ataupun *juxtaposition*, semuanya tergantung pada kebutuhan dalam film (Dancyger, 2011: 260).

Peningkatan dramatik dalam *editing* biasanya terlihat pada penekanan pada sesuatu yang penting dan akan semakin *intents* mendekati akhir dalam film. Himawan Prasista dalam bukunya berjudul *Memahami Film* menjelaskan bahwa dalam mengontrol ritme *editing* dapat dilakukan pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Prasista, 2008: 124). Ritme dalam *editing* juga dikenal dengan istilah *pacing*.

Istilah *pacing* sering muncul dalam seni bercerita, *pacing* dalam naratif sangat membantu membangun emosi pada sebuah cerita yang di sampaikan. *Pacing* sering digunakan sebagai alat untuk membentuk irama dan kecepatan bercerita di dalam *editing*. Keputusan menentukan *pacing* cepat atau lambat dalam *editing* didasari emosi yang dibawa oleh cerita film.

Buku berjudul *Cutting Rhythms – Shaping The Film Edit*, Karen Pearlman mengatakan bahwa *pacing* merupakan cara untuk memanipulasi kecepatan yang bertujuan untuk membentuk sensasi cepat atau lambat suatu adegan yang akan dirasakan penonton (Pearlman, 2009: 47).

*Pacing* dapat mempengaruhi emosi yang dirasakan oleh penonton.

Bordwell dan Thompson menjelaskan dalam buku *Film Art*.

Bahwa *pacing* memiliki makna yang seperti “apa yang musisi sebut sebagai tempo”. Hal ini terjadi karena *pacing* dapat memanipulasi perasaan cepat atau lambat dalam sebuah film. Ketika dalam sebuah film yang memiliki potongan gambar yang lebih banyak akan memiliki emosi dan tensi yang berbeda dengan film yang memiliki potongan gambar yang sedikit dengan durasi yang sama (Bordwell & Thompson, 2009: 661).

Editor harus mampu memahami emosi dan motivasi yang ada dalam sebuah cerita, sehingga tepat dalam menentukan *pacing*. Editor memiliki kemampuan untuk memanipulasi waktu dalam cerita. Penonton akan merasakan sensasi cepat dan lambat saat mengikuti sebuah cerita pada film. Pada film fiksi *Pelangkah* penulis akan menggunakan metode *pacing* lambat untuk menciptakan kesan pelan dalam menyampaikan cerita. Berikut tahapan pendukung untuk membentuk *pacing*:

### **1. Rate of Cutting**

Tahapan ini berhubungan dengan potongan yang dilakukan pada *editing film*. *Rate of cutting* secara mudah terlihat ketika potongan yang dilakukan tepat dan susai dengan pola ritme pada film. Potongan yang dilakukan tidak melihat durasi *shot* tetapi peristiwa yang ada di dalam *shot*. *Rate of cutting* akan menimbulkan kecepatan pada potongan yang dibuat dengan melakukan seberapa sering perdetik, permenit atau perjam.

### **2. Rate of Change or Movement Within a Shot**

Tahapan ini berhubungan dengan jukstaposisi dari tingkat perubahan atau pergerakan yang ada dalam *shot*. Editor dapat meminimalisir potongan gambar untuk mengurangi pergantian *shot* dengan tujuan menurunkan kecepatan ritme film. Jika pergantian gambar lambat memudahkan penonton untuk mengidentifikasi maksud dari setiap *shot*.

### **3. Rate of Overall Change**

Karen Pearlman menjelaskan, tahapan ini berhubungan dengan tingkat perubahan atau pergerakan keseluruhan film. *Pacing* dapat terlihat dari tingkat perubahan *shot*, perubahan adegan atau emosi yang terjadi didalam film. *Rate of overall change* memiliki kesinambungan dengan tahapan-tahapan *pacing* lainnya.

*Pacing* juga mengacu pada pergerakan film secara keseluruhan. *Pacing* sebuah film mungkin merupakan kecepatan pergerakan peristiwa dalam film atau kecepatan pergerakan gambar, emosi yang terjadi dalam film (Pearlman, 2009: 49).

Secara umum, ketiga penggunaan *pacing* dalam *editing* film memiliki kesinambungan satu sama lain untuk menciptakan sensasi cepat maupun lambat. Penulis hanya menggunakan 2 teknik pendukung yaitu *rate of cutting* dan *rate of change or movement within a shot*. *Pacing* sangat penting untuk dipahami terutama untuk menciptakan dramatisasi dalam cerita untuk memperkuat struktur tensi dramatik.

Bagian terakhir yang menjadi bagian penggunaan *pacing* lambat yakni unsur dramatisasi, seperti yang telah dijelaskan bahwa *pacing* digunakan untuk memberikan sensasi cepat atau lambat dalam cerita film. Pemilihan *pacing* yang tepat akan memberikan efek peningkatan tensi dramatik dalam sebuah film. Dramatik memiliki istilah lain disebut dramaturgi, yakni sebuah pertunjukan yang melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonya.

Oemarjati (dalam Satoto, 2012: 9) menjelaskan struktur merupakan elemen paling utama, dan merupakan prinsip kesatuan lakuan (*unity of action*) dalam drama. Sistematika pembicaraannya dilakukan dalam hubungannya dengan alur (plot) dan penokohan (perwatakan).

Teori yang dapat digunakan untuk menentukan struktur tensi dramatik dalam sebuah karya menurut Brander Mathews:

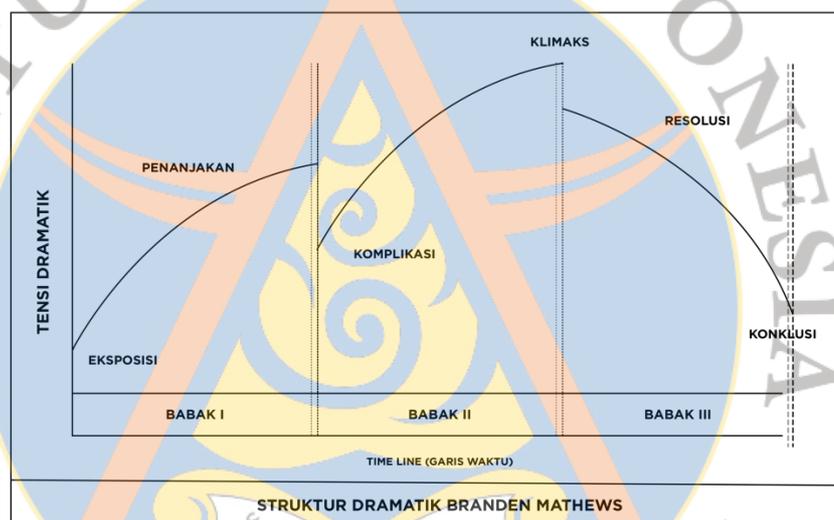
Brander Mathews, seperti yang dikutip oleh Soediro Satoto dalam buku *Wayang Kulit Purna Makna dan Struktur Dramatiknya*, tensi dramatik adalah sebuah struktur aksi reaksi yang menggambarkan/menimbulkan emosi (Satoto, 1985: 18). Tensi dramatik berfungsi sebagai penjaga alur dalam sebuah film. Setiap film yang tidak memiliki tensi dramatik yang baik, cenderung tidak bisa mendapatkan sebuah ketegangan atau gejolak psikologi dalam film. Tensi dramatik sudah ada pada skenario film fiksi. Tujuan penulis menggunakan metode *pacing* untuk meningkatkan tensi dramatik melalui ritme penuturan dengan cara mengatur panjang pendeknya durasi *shot* dalam film.

Penulis hanya mengambil beberapa unsur-unsur dramatik untuk meningkatkan tensi dramatik pada skenario film fiksi *Pelangkah* seperti: konflik, *suspense*, *surprise*, senang dan sedih. Untuk dapat tercapainya tensi dramatik dalam skenario *Pelangkah* perlu adanya proses *editing*, penulis menggunakan metode *pacing*. Metode *pacing* yang akan digunakan yaitu metode *pacing* lambat, yaitu untuk memperlihatkan bagaimana tokoh utama dalam menghadapi permasalahan dari keputusan yang diambilnya dan juga perasaan yang dialami oleh semua tokoh.

Branden Mathews (Satoto, 1985: 18) menekankan pentingnya sebuah dramatik, Mathews membagi drama ke dalam tiga babak yaitu, babak I yang berisi pengenalan awal hingga munculnya permasalahan, babak II dan III adalah babak di mana sudah ada penurunan tegangan (*tension*). Pembagian babak ini bertujuan untuk memberi kesempatan penonton kembali pada alur dramatik, setelah terjadi komplikasi-komplikasi. Tegangan dramatik tidak

menunjukkan pada garis lurus, melainkan pada garis lengkung. Setiap pergantian babak, diawali dengan sedikit penurunan tegangan.

Dalam sebuah lakon terdapat penekanan atau tensi masing-masing pada setiap bagiannya. Efek dramatik dapat dimunculkan dengan mengatur nilai tegangan pada bagian lakon secara tepat. Pengaturan ini bertujuan untuk menghindari kejenuhan dan kesan monoton dari penonton. Berikut adalah gambar struktur tensi dramatik menurut Branden Mathews:



Gambar 7.

Struktur tensi dramatik menurut Branden Mathews  
(Sumber: Fu'ad Ghumam, 2022)

#### A. *Exposition* (Ekposisi)

*Exposition* adalah bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Hal ini dijelaskan atau digambarkan kepada penonton agar penonton mengerti. Nilai tegangan dramatik pada bagian ini masih berjalan wajar-wajar saja. Tegangan menandakan kenaikan tetapi dalam batas wajar karena tujuannya adalah

pengenalan seluruh tokoh dalam cerita dan kunci pembuka awalan persoalan.

### **B. *Rising Action* (Penanjakan)**

*Rising Action* adalah peristiwa atau aksi tokoh yang membangun penanjakan menuju konflik. Pada bagian ini, penekanan tegangan dramatik mulai dilakukan. Cerita sudah mengarah pada konflik sehingga emosi para tokoh pun harus mulai menyesuaikan. Penekanan tegangan ini terus berlanjut sampai menjelang komplikasi.

### **C. *Complication* (Komplikasi)**

*Complication* atau pengawatatan merupakan kelanjutan dari penanjakan. Pada bagian ini salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau melawan satu keadaan yang menimpanya. Pada tahap komplikasi ini kesadaran akan adanya persoalan dan kehendak untuk bangkit melawan mulai dibangun. Penekanan tegangan dramatik mulai terasa karena seluruh tokoh berada dalam situasi yang tegang.

### **D. *Climax* (Klimaks)**

Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Klimaks berdasarkan kondisi yang sudah dibangun sejak awal film dan memiliki tingkat intensitas yang tinggi.

### E. *Resolution* (Resolusi)

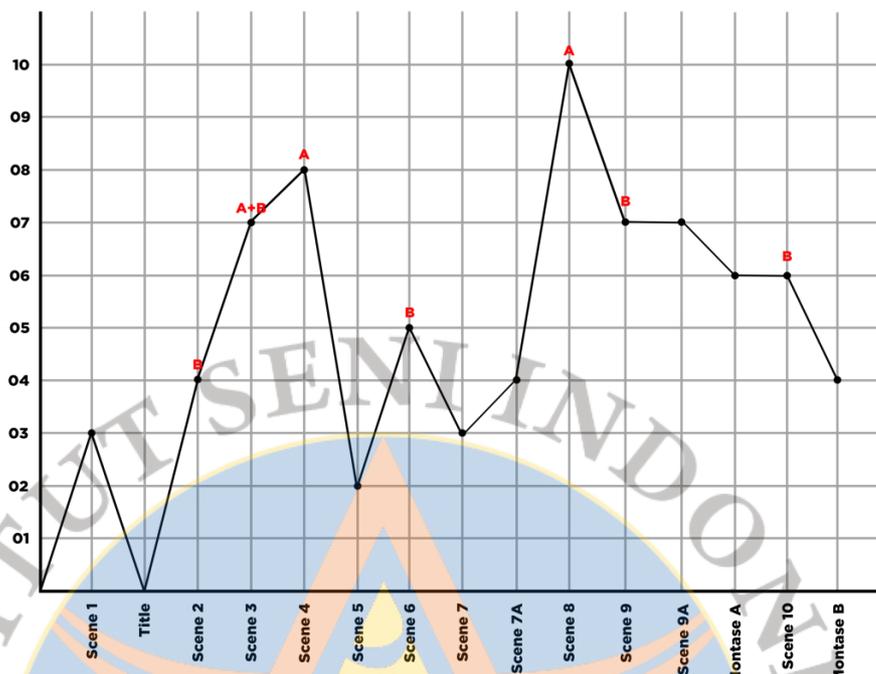
Mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Tensi dramatik mulai diturunkan. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari segenap persoalan yang dihadapi.

### F. *Conclusion* (Konklusi)

Tahap akhir dari peristiwa lakon biasanya para tokoh mendapatkan jawaban atas masalahnya. Pada tahap ini peristiwa lakon diakhiri. Meskipun begitu nilai tensi tidak kemudian nol tetapi paling tidak berada lebih tinggi dari bagian eksposisi karena pengaruh emosi atau tensi yang diperagakan pada bagian komplikasi dan klimaks.

Berdasarkan skenario film *Pelangkah*, setiap emosi karakter diberikan nilai antara 3-10. Nilai tersebut disesuaikan berdasarkan karakterisasi setiap karakter, jenis konflik, serta suasana yang dialami oleh para pemain. Nilai emosi tersebut akan dicapai guna dapat membangun tensi dramatik karakter.

Berikut tabel nilai emosi setiap *scene* yang akan membangun tensi dramatik pada setiap struktur dramatik yang terdapat pada film *Pelangkah*.



Gambar 8.  
Grafik nilai emosi dan penerapan *pacing* lambat  
(Sumber: Fu'ad Ghumam, 2022)

Gambar diatas menunjukkan grafik nilai emosi sebagai pembangun tensi dramatik beserta aspek aspek *pacing* yang akan digunakan pada setiap *scene* pada film ini. setiap aspek tersebut digambarkan dengan huruf A dan B.

- A. *Rate of cutting.*
- B. *Rate of change or movement within a shot.*

Satoto (1985: 14) menjelaskan bahwa struktur ilmu kesusastraan merupakan bangunan yang di dalamnya terdiri atas unsur-unsur, tersusun menjadi suatu kerangka bangunan yang arsitektual.

Seperti yang dijelaskan oleh H. Misbach Yusa Biran yaitu kata dramatik berasal dari Bahasa Yunani, berarti pertunjukan pentas. Pegelaran yang pada mulanya merupakan bagian dari upacara keagamaan, kemudian berkembang

menjadi pementasan cerita yang berisi konflik-konflik. Maka kata drama berarti pertunjukan pentas, tetapi juga bermakna peristiwa yang menggetarkan (Biran, 2006: 2).

Berikut ini unsur-unsur dramatik menurut H. Misbach Yusa Biran yang membangun baiknya segi cerita, yaitu: konflik, *suspense*, takut, ngeri, seram, *surprise*, senang, susah, dan sedih. (Biran, 2006: 106).

### **1. Konflik**

Misbach Yusa Biran menjelaskan konflik terjadi karena *action* yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya (Biran, 2006: 107). Hambatan dalam sebuah situasi diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam situasi sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik bisa terjadi jika tokoh utama tidak mampu mencapai tujuannya.

### **2. Tegang (*Suspense*)**

Lutter menjelaskan *suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksud disini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi sehingga tokoh menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa cemas akan peristiwa yang dihadapi (Lutters, 2010: 101). *Suspense* sering digunakan pada film *ber-genre action* dibandingkan dengan film drama. Misbach menjelaskan bahwa untuk membesar kecilkan nilai dramatik *suspense* dengan cara membesar kecilkan resiko, sehingga ketegangannya bisa sangat tinggi dirasakan penonton (Biran, 2006: 108).

### 3. Takut

Rasa takut tidak sama dengan *suspense*, penonton merasa takut ketika adegan menghadapi sesuatu yang membahayakan. Penonton merasa takut menghadapi bahaya seperti tokoh yang disamakan sebagai dirinya. Besar kecil dampak ketakutan yang akan dirasakan penonton tergantung pada besar kecil bahaya yang sedang dihadapi tokoh.

### 4. Ngeri

Perasaan ngeri itu sebetulnya juga takut, namun sifatnya lebih khusus. Adegan yang mengerikan belum tentu karena adanya ancaman bahaya kematian. Biji mata diiris dengan silet, hanya membuat mata penderita jadi buta belum tentu menyebabkan kematian, tetapi dramatik adegan demikian sangat tinggi yang dirasakan oleh penonton.

### 5. Seram

Perasaan seram ini juga sama dengan takut, tetapi takut terhadap bahaya dari alam gaib. Keseraman ini adalah ketakutan yang lebih bersifat psikis karena dipengaruhi oleh berbagai cerita mengenai hantu dan kehidupan alam gaib yang aneh. Sebetulnya bahaya fisik yang bisa diberikan oleh setan yang tidak diketahui.

Perasaan seram ini juga bisa menimbulkan dampak dramatik yaitu bisa mendirikan bulu roma, menimbulkan yang mencekam, membuat adegan menarik bahan-bahan keseraman ini sudah dibentuk oleh budaya semua etnik. Ada suasana tertentu atau tempat serta suara khas yang secara otomatis bisa menimbulkan keseraman, seperti gedung-gedung

kuno, rumah kosong yang rusak, perkuburan, suara lolong anjing, suara derit daun jendela, suara tawa wanita yang cekikikan, dll.

#### 6. *Surprise*

Rasa *surprise* muncul kalau yang terjadi diluar adegan. Unsur terpenting dalam membentuk dalam *surprise* adalah adanya unsur duga (Biran, 2006: 115). Penonton merasa terkejut ketika tokoh secara tiba-tiba mengetahui akan ada bahaya yang menyerangnya. Besar-kecilnya dampak *surprise* tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya terjadi. Unsur dramatik *surprise* ini banyak digunakan dalam cerita misteri.

#### 7. **Senang, Susah dan Sedih**

Unsur ini memberikan sentuhan kepada penonton agar merasakan perasaan emosi yang dialami tokoh dalam cerita. Perasaan senang didapat saat mendapatkan apa yang disukai, sedangkan perasaan susah didapat pada saat menghilangkan apa yang tidak disukai (Biran, 2006: 116). Penonton merasa senang saat tokoh mendapatkan sesuatu yang didapatkan. Sedih bukan hanya sekedar tidak mendapat atau kehilangan sesuatu, tetapi banyak berhubungan dengan sentuhan perasaan, dengan yang bisa menimbulkan rasa harus.

### F. METODE PENCIPTAAN

Pada konsep produksi *editing* tentu akan berbeda dengan konsep produksi kerja sutradara, penata gambar, penata artistik, penata suara dan lainnya. *Editing* bekerja ditahap pasca produksi sebagai bentuk akhir proses

produksi sebuah film. Konsep produksi penulis rancang berupa persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian karya.

### **1. Persiapan**

Dalam tahapan ini penulis lebih memfokuskan untuk mencari berbagai sumber referensi informasi yang berkaitan dengan film fiksi yang akan di buat baik dalam metode *editing*, teknik *editing*, buku-buku referensi mengenai tema yang akan diangkat, dan lain-lainnya.

### **2. Perancangan**

Tahap perancangan penulis menentukan atau merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan. Menganalisa setiap *scene-scene* untuk mengaplikasikan konsep dan teknik yang akan penulis garap. Serta mencari referensi berkaitan dengan metode yang dipakai sehingga menghasilkan metode yang cocok untuk diaplikasikan pada skenario yang akan di produksi.

### **3. Perwujudan**

Pada tahap perwujudan ini penulis melakukan pengaplikasian metode yang telah penulis pilih terhadap suatu naskah yang sudah ditentukan pada sebelumnya, untuk memperkuat tensi dramatik pada skenario film fiksi *Pelangkah* penulis lebih menerapkan *pacing* lambat yakni *rate of cutting* dan *rate of change or movement within a shot*, namun lebih sering menggunakan *rate of cutting* selain untuk membuat tempo potongan menjadi lambat juga digunakan sebagai perpindahan

*shot*. Berikut tahapan yang akan diterapkan dalam skenario film fiksi *Pelangkah*.

Pada *scene* 2 terlihat Irma sedang membaca sebuah artikel yang mengatakan bahwa sebanyak 87 anak di sebuah daerah bagian Jayapura tidak pernah mengecap pendidikan, tiba-tiba secara perlahan raut muka Irma menjadi sedih. Terdapat penggunaan *pacing* lambat untuk memperkuat tensi dramatik sedih dengan menggunakan *rate of change or movement within a shot*. Masih dalam *scene* 2 terlihat percakapan antara Wulan dan Irma :

**WULAN**

Mba kapan nikah?

Irma menaikkan alisnya bingung.

**IRMA**

Belum tahu. Mba pengen kerja dulu.

**WULAN**

mbak iki loh.

Aku pengen nikah karo Mas Imron.

Sudah setahun kena undur terus gara-gara mbak.

Mbak cepetan nikah gih.

Biar aku juga di restuin sama Bapak, Ibu.

Pada adegan ini editor akan mengaplikasikannya menggunakan *pacing* lambat karena menghasilkan *rate of cutting* dengan potongan *shot*

yang lambat. Unsur dramatik diperkuat oleh *pacing* lambat pada adegan naskah tersebut yaitu konflik.

Pada *scene* 3 pada saat adegan makan malam di dapur, unsur dramatik *suspense* dan konflik terlihat saat semua keluarga tidak ada yang mendukung keinginan Irma namun Irma lebih dipaksa untuk menikah karena Wulan sudah ingin menikah.

**WULAN**

Kalo gini ceritanya bukan aku yang menghambat jodoh mbak Irma. Tapi mbak yang menghambat jodohku Siti terkejut atas ucapan Wulan, Wulan bangkit dan meninggalkan ruang makan yang suasananya berubah menjadi tidak nyaman.

**SITI**

Heh, Ndok!

Setelah kepergian Wulan, Irma beranikan diri membuka suara.

**IRMA**

Tapi aku jek pengen kerjo pak.

**RUSDI**

Kodrat wedok iku Dapur, Sumur, Kasur.

Opo gung cukup koe kerjo rono rene selama 6 tahun.

Wes sa'ate koe nikah, aku nggak gelem ndue anak wedok dadi perawan tuo!

Efek dramatik *suspense* dan konflik akan terlihat jelas dalam *scene* tersebut. Adegan dalam *scene* 3 ini menggunakan *pacings* lambat dengan *rate of cutting*, ditandai dengan lambatnya potongan pada pergantian *shot* ke *shot* lainnya. *Pacing* lambat ini mempengaruhi perubahan emosi setiap karakter dari *suspense* menjadi konflik. Itulah gambaran *scene* 2 dan *scene* 3 yang akan diwujudkan nantinya, dan bukan hanya itu, nantinya editor akan mengaplikasikannya teknik *Rate of cutting* pada *scene* 3, 4, dan 8. Sedangkan teknik *rate of change or movement within a shot* akan diterapkan pada *scene* 2, 3, 6, 9 dan 10.

Pada saat produksi penulis sebagai editor bertanggungjawab untuk mengawasi data/materi dari kamera sampai meja *editing* nantinya. Setelah proses produksi selesai, penulis dapat melanjutkan proses pengumpulan materi dan memulai proses penggarapan *editing* dalam beberapa tahapan :

**a. *Folding & Rename***

Tahapan ini seluruh materi yang telah melalui proses *convert* data, berikutnya akan dipindahkan ke *hardisk master* lalu diberi nama sesuai data yang di pindahkan ke *hardisk master* data (materi) akan dipindahkan ke dalam aplikasi *Adobe Premier Pro CC 2019* untuk disusun, data yang sudah dimasukkan akan diproses *rename*. *Rename* berfungsi untuk memudahkan editor dalam memilih *shot* yang ada dalam film.

**b. Synchronize**

Pada proses *synchronize* yaitu adalah tahapan proses *synchronize* gambar dan suara sehingga dialog dan gambar sesuai.

**c. Assembly**

Proses selanjutnya adalah *assembly* yang berfungsi menyusun setiap gambar yang sudah ada menjadi *scene* dan memberikan bentuk susunan awal dalam *editing* (belum ada *music guide* dan *sound effect*). *Assembly* adalah proses penyusunan gambar sesuai dengan skenario dan memastikan semua *shot* masuk ke dalam *timeline editing* sesuai dengan naskah.

**d. Rought Cut**

Setelah melakukan proses *Assembly/draft* maka dilanjutkan dengan *rought cut* dengan sedikit menambah beberapa *sound effect* dan *music guide* agar dapat saat *preview*, editor dapat menikmati dan merasakan suasana perscene.

**e. Fine Cut**

*Fine cut* adalah proses untuk memberikan musik, efek dan lain-lain pada proses kreatif. Biasanya pada proses ini memungkinkan akan terjadi perubahan terhadap struktur cerita yang ada dalam skenario, namun sebelum itu editor harus menjalin komunikasi dan melakukan kesepakatan dengan sutradara dalam pengerjaannya.

#### **f. *Picture Locked***

*Picture locked* adalah proses dimana editor dan sutradara menonton kembali film yang sudah di edit dan melakukan penyisiran dari awal hingga akhir film. Ketika gambar, struktur, dan cerita yang sudah disepakati oleh semua pihak yang berkaitan yang sudah dinyatakan *Pictlock* tidak boleh diubah lagi dan tahapan akhir dari proses ini yaitu berdiskusi kreatif dari sutradara, editor dan produser dalam tahap *offline*.

#### **g. *Online Editing***

Setelah editor dan sutradara sepakat untuk *picture locked* pada tahapan *offline*, maka langkah selanjutnya adalah mengerjakan tahap *online*. Pada tahapan ini, akan ditambah efek suara, musik latar, serta efek visual lain, antara lain *grading* dan *CGI* pada susunan adegan yang sudah *picture locked*.

### **4. Penyajian Karya**

Pada tahapan ini penulis melakukan penyajian karya dalam bentuk *screening* film untuk ditayangkan ke penonton banyak dan berharap film tersebut dapat menginspirasi banyak orang.