

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan bagian dari media audio visual yang memiliki nilai informasi dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat umum sebagai penikmat film. Daya tarik yang disajikan dalam sebuah film tidak lepas dari kerja kreatif dan kolaboratif para pembuat film. Ada banyak sekali jenis film yang telah dirilis dan dinikmati oleh masyarakat umum dengan berbagai cara penggarapan.

Dalam memproduksi sebuah film, ada beberapa tahapan yang harus di lalui, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses final dalam produksi film terletak pada proses pasca produksi, yaitu editing. Proses editing merupakan proses terpenting dalam pembuatan film . Dimana pada meja editinglah semua adegan disusun berdasarkan naskah, mulai dari pemotongan gambar, pembentukan struktur film, dan pemberian efek untuk mewujudkan sebuah film. Dalam bukunya *The Five Of Cinematography*, Joseph V. Mascelli, A.S.C menjelaskan bahwa

Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan shot, aransemen, dan timing secara ahli. Ia menciptakan Kembali, bukan membuat lagi rekaman kejadian untuk mencapai efek secara komulatif yang seringkali lebih besar dari action – action dalam satu scene yang dikumpulkan Bersama.

Film keramat memiliki 48 Scene dengan berdurasi 82 menit, disutradarai oleh Monty Tiwa. Film yang di produksi tanpa menggunakan *skenario* pada proses produksi film. Film keramat menceritakan tentang sebuah tim produksi ingin membuat film berangkat dari Jakarta ke Yogyakarta untuk melakukan pra *shooting*

namun kejadian demi kejadian aneh mereka alami, sampai ke titik dimana calon pemeran utama wanita dirasuki roh halus, hingga hilang tanpa jejak.

Film Keramat yang telah berhasil mendapatkan penghormatan internasional dengan ditayangkan di B-Movie, Underground & Trash Film Festival 2010 Breda, The Netherlands dan 4th Cinema Asia Film Festival Neterlands 2010 menjadi film ini menarik untuk diulas dari sisi teori editing. Dalam sebuah buku berjudul *Cutting rhythms – Shaping The Film Edit* karya Karen Pearlman, *Rhythm* adalah fenomena yang dirasakan penonton. Pengalaman ini adalah partisipasi yang mewujudkan dalam pergerakan gambar, emosi dan peristiwa dalam film Ritme juga dapat mempengaruhi perasaan seseorang yang merasakannya. Saat menerima ritme lambat, energi yang diterima lebih kepada perasaan tenang. Sebaliknya, saat menerima ritme cepat energi yang diterima akan lebih mengarah pada rasa cemas, takut, atau marah. Tolak ukur cepat atau lambatnya ritme dapat ditakar dari cepat atau lambatnya detak jantung. dimana dianggap normal jika merujuk pada jantung manusia normal 60 sampai 80 dpm. untuk menciptakan ritme adalah dengan *timing*, dan *pacing*. *Timing* adalah salah satu cara ketika editor menentukan kapan pemotongan dari sebuah *shot*. Dalam setiap produksi hampir tidak mungkin satu *shot* diambil dalam satu pengambilan gambar, editor memiliki pilihan untuk menentukan *shot* yang akan Dimasukan kedalam film. Salah satunya pertimbangan dalam memilih *shot* adalah hubungan antara *shot* yang disambung dan konten didalamnya. Sedangkan *pacing* terbagi menjadi dua jenis, yaitu yang pertama adalah *pacing* cepat yang menekankan peningkatan ketegangan dramatis dan menciptakan kecemasan secara cepat melalui pemotongan yang terjadi secara cepat

dengan durasi kurang dari 4 detik, yang kedua adalah *pacing* lambat yang menekankan ketegangan dramatis yang melambatkan dan menciptakan ketenangan dalam menikmati konflik dengan durasi pemotongan lebih dari 4 detik. *pacing* dapat meningkatkan ketegangan dramatik dalam film karena memberikan pengalaman yang dirasakan melalui gerak atau perpindahan yang cepat (Pearlman, 2009; 47).

Dalam film terdapat unsur dramatik, unsur dramatik adalah unsur yang dapat melepaskan gerak dramatik dalam cerita atau dalam pikiran penerimanya. Semakin kompleks permasalahan dalam *skenario*, maka akan semakin menarik alur cerita film yang akan menggugah rasa penasaran penonton film. Unsur dramatik dalam sebuah film membantu menyampaikan pesan dari sebuah film. Setiap detik dalam hidup kita adalah sebuah pesan, entah kita menyadarinya atau tidak. Pesannya mungkin sesederhana bernafas atau keputusan emosional yang sulit, tetapi pesan itu selalu ada. Dalam memperkuat unsur dramatik dalam sebuah film, diperlukan tensi dramatik agar penonton dapat lebih merasakan ketegangan dalam sebuah film. perkembangan tensi mengacu pada masalah yang sedang dibicarakan atau dihadapi. Menurut Brander Mathews, struktur Dramatik dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *Exposition*. Bagian ini berisi pengenalan tokoh, pengenalan posisi tokoh dalam cerita, pengenalan latar, suasana, pengenalan kondisi dan konflik., *penajakan dan komplikasi* adalah peralihan dari *eksposisi* ke klimaks. Bagian ini berisi konflik perkembangan, konflik karakter dengan konflik, antisipasi perkembangan, dan mengarahkan cerita menuju klimaks. Klimaks nilai tertinggi dalam menghitung tensi dramatik dimana tanjakan yang dibangun sejak awal

mengalami puncaknya. Klimaks didasarkan pada kondisi yang dibangun sejak awal film dan memiliki tingkat intensitas yang tinggi. Klimaks adalah bagian yang paling tegang dan momen paling *intens*, tapi itu bukanlah akhir dari film. Jika memasukkan aksi jatuh, berarti rasa antisipasi penonton sudah tidak ada lagi. Antisipasi adalah bagian paling gamblang yang ditangkap penonton, namun bukan satu-satunya. Tindakan jatuh masih akan menjadi hal terbesar dalam struktur cerita. Aksi jatuh adalah penurunan dari klimaks ke resolusi. Resolution, mempertemukan permasalahan yang diangkat oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau solusi. Tensi dramatik mulai berkurang. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari masalah yang mereka hadapi.

Dalam proses editing film. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memproduksi film yang bagus. Salah satu aspek penyuntingan adalah aspek *rhythm*. *Rhythm* film terdiri dari upaya membentuk emosi penonton berdasarkan situasi adegan. Selama pengeditan, *Rhythm* dapat dibuat menggunakan musik, *cutting point*, dan *pacing*. *Cutting rhythm* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *physical*, *emotion*, dan *event rhythm*.

When the film has an appropriate rhythm, the editing appears to be seamless, and we become totally involved with the characters and the story.

Ketika film memiliki rhythm yang tepat, peotongan gambar yang mengalir akan membuat penonton terlibat dengan karakter dan cerita (Ken Dancger, 2011 : 383)

Ketertarikan penulis dalam memilih *cutting rhythm* dengan pendekatan *timing*, *pacing*, dan *trajectory prhashing* sebagai metode penelitian, karena penulis ingin menganalisa dengan menggunakan *timing*, *pacing* dan *trajectory prhashing* dalam menentukan *cutting rhythm* yang terdapat pada film keramat dalam tensi

dramatik pada tindakan tokoh dalam dari film bergenre mockumentary yakni keramat agar bisa mempengaruhi emosi penonton. Sehingga pada penelitian ini penulis ingin menganalisa setiap konflik yang dihasilkan melalui editing dalam *timing, pacing* dan *trajectory prhashing* dari film Keramat berdasarkan pemaparan di atas penulis melakukan riset dan menemukan teori yang digunakan dalam film keramat karya Monty Tiwa sebagai objek penelitian.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana *cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat sutradara Monty Tiwa?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *cutting rhythm* pada film keramat dalam tensi dramatik yang dapat dirasakan penonton.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam *cutting rhythm* yang terdapat pada film keramat karya Monthy Tiwa melalui pendekatan *timing, pacing* dan *trajectory prhashing*.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti sendiri tentang penggunaan teknik *Cutting rhythm*

pada film bergenre mockumentary *keramat* (2009) karya sutradara Monty Tiwa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, khususnya mengenai kajian tekstual maupun teknis editing dari film *keramat* karya Monty tiwa.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penting dilakukan, karena secara teoritis berguna untuk mengetahui tentang subjek yang akan diteliti. Melalui tinjauan kepustakaan penelitian terdahulu, berguna untuk mengantisipasi adanya duplikasi, sehingga data penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademis. Beragam acuan kepustakaan hasil tulisan peneliti terdahulu diharapkan pula dapat bermanfaat untuk menelusuri data yang berhubungan dengan kajian dalam penelitian ini. Sumber kepustakaan yang dapat berguna untuk menunjang penelitian ini, sebagai berikut:

Skripsi yang ditulis oleh Joegi Septiawan, (2022) dengan judul “*cutting rhythm untuk membangun suspense pada film fiksi pambaliak*”. Dalam penelitiannya ini Joegi Septiawan mengambil focus berupa *cutting rhythm* dalam membangun *suspense* film Pambaliak dan dalam hal ini joegi septiawan langsung berperan sebagai editor pada film pambaliak, dalam proses penyambungan gambar pada tahapan pasca produksi, jegi Septiawan menggunakan metode *Cutting rhythm* memperlihatkan emosi tokoh lebih detail dan saat berdialog, agar memberikan waktu kepada penonton untuk menyerap informasi dan emosi yang sedang

dirasakan tokoh. Terdapat beberapa Teknik yang diterapkan untuk mencapai editing tersebut yaitu : *pacing* dan *timing*. Skripsi ini menjadi sumber referensi bagi penulis dengan berkontribusi terhadap penelitian penulis yakni, penulis mendapatkan gambaran umum tentang penerapan *cutting rhythm* melalui *timing* dan *pacing* pada film fiksi pambaliak dalam membangun *suspense*, perbedaan pada objek penelitian penulis yakni film keramat dan mengindenifikasi *cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat.

Skripsi yang ditulis dan disusun oleh Canda Pitaloka, (2022) dengan judul “*Ritme Editing Untuk Memperkuat Dramatik Tokoh Utama Pada Film Fiksi Katresnan*” dalam penelitian ini Canda Pitaloka menjelaskan tentang peran dan tanggung jawab seorang editor dalam memperkuat dramatik melalui ritme editing mengambil focus berupa ritme editing dan unsur dramatik. Dimana penelitian ini Canda pitaloka mengambil focus pada ritme editing dengan pendekatan *timing* dan *pacing* untuk memperkuat dramatiknya. Skripsi ini menjadi sumber referensi bagi penulis dengan berkontribusi terhadap penelitian penulis yakni, penulis mendapatkan gambaran umum tentang penerapan *timing* dan *pacing* serta unsur dramatik editing pada film fiksi, perbedaan pada objek penelitian penulis yakni film keramat dan mengindenifikasi *cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat.

Skripsi yang ditulis Fu’ad Ghumam (2022) dengan judul “*pacing untuk memperkuat tensi dramatik pada editing film fiksi pelangkah*” menjelaskan bagaimana penggunaan editing menggunakan ritme *pacing* ke dalam sebuah karya film, untuk mendapatkan ketegangan dramatik yang terjadi atas konflik yang

diciptakan melalui film pelangkah. Fu'ad Ghumam juga menjelaskan bahwa ketegangan dramatik dapat tercipta jika dapat digunakan dengan baik jika pemotongan sebuah *scene* dilakukan dengan baik, tidak terlepas dari elemen editing lainnya. Penggunaan *Pacing* juga sangat bermanfaat untuk menyampaikan informasi dan pesan melalui psikologi visual kepada penonton. Skripsi ini menjadi sumber bahan referensi bagi penulis karena penulis mendapatkan wawasan tentang konsep editing yang diterapkan pada film yang telah dibuat oleh Fu'ad Ghumam, mengetahuinya melalui penelitian penciptaan dapat membantu penulis untuk melanjutkan penelitian yang penulis analisa. Perbedaan hasil penelitian ini adalah objek yang digunakan, penulis menggunakan objek yakni film keramat dan mengidentifikasi *cutting rhythm* melalui pendekatan *timing* dan *pacing* pada sebuah film untuk melihat tensi dramatik pada film keramat.

E. Landasan Teori

Editing adalah proses menyusun dan merangkai hasil *shot* atau gambar menjadi sebuah adegan atau *Scene*. Rangkaian *Scene* tersebut disusun menjadi sekuen, dan rangkaian sekuen tersebut disusun menjadi sebuah cerita yang utuh (Nugroho, 2014: 215).

Editing merupakan salah satu unsur sinematik dalam pembentukan sebuah film. Sebelum memasuki proses editing, segala sesuatu yang berhubungan dengan produksi seperti gerakan pemain, efek pencahayaan, pengaturan artistik dan pengaturan kamera serta elemen visual lainnya harus saling membangun untuk membuat film yang bagus.

Hanya editing yang baik saja yang akan menghidupkan suasana film. Potongan shot akan menjadi potongan yang abstrak sebelum digabungkan oleh editor berdasarkan naskah (Joseph V Mascelli, A.S.C, 2010 : 281)

Secara garis besar proses editing terbagi menjadi dua bagian yaitu proses *rough cut* dan *fine cut*. *Rough cut* adalah proses pembuatan potongan *shot* berdasarkan script atau *rough cut*. *Fine cut* merupakan proses lanjutan dari *rough cut*, pemberian efek dan penyesuaian lainnya dilakukan disini dengan tujuan untuk meningkatkan efek dramatik (Ken Dancyger, 2011: 371)

Rhythm is part of the sensual experience of the film and a core means by which we interpret and understand what we see and hear, so the "dynamical changes in time" that are the core of the choreographer's art are also the core of the editor's rhythm shaping art (Karem Pearlman, 2009 : 28).

Terjemahan : ritme adalah bagian dari pengalaman sensual film dan sarana inti dimana kita menafsirkan dan memahami apa yang kita lihat dan dengar, jadi "perubahan dinamis waktu" yang merupakan inti dari seni koreografer juga merupakan inti dari ritme editing yang membentuk seni.

Rhythm dalam editing memiliki tiga aspek yaitu *pacing*, *timing* dan *trajectory phrasing*. *Rhythm* sendiri sangat penting dalam proses editing agar penonton dapat menikmati sebuah film secara maksimal. Ketika sebuah film memiliki *rhythm* yang tepat, potongan gambar yang mengalir akan melibatkan penonton dengan karakter dan ceritanya (Ken Dancyger, 2011:383)

Secara umum, pola *rhythm* diterapkan pada teknik pengeditan montase, yang memperhitungkan kecocokan antara gambar dan musik. Setiap potongan gambar dalam *montase* memiliki pola tersendiri dengan durasi yang konstan atau teratur. Pola ini dapat membangun emosi penonton sehingga larut dalam potongan-potongan adegan dalam film. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menerapkan *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing* ini untuk mengidentifikasi *Cutting rhythm* dalam membangun emosi yang dialami oleh para tokoh.

1. *Timing*

Timing adalah salah satu cara editor menentukan kapan harus memotong gambar. Dalam setiap produksi, hampir tidak mungkin mengambil satu *shot* pada satu waktu. Dari beberapa *shot* tersebut, editor memiliki pilihan untuk menentukan *shot* mana yang akan Dimasukkan ke dalam film. Salah satu pertimbangan dalam memilih *shot* adalah hubungan intra-*shot* yang terhubung dan konten di dalamnya. kemudian Pearlman membagi atribut *timing* menjadi 3 hal yaitu *choosing frame*, *choosing duration*, *choosing placement of shot*.

a. *Choosing Frame*

Choosing Frame adalah aktivitas pengeditan di mana editor memilih *frame* untuk dipotong dan kemudian menggabungkannya dalam sebuah *shot*. Pilihan *frame* ini menciptakan hubungan khusus antara dua *shot* yang disambung dan konten yang terkandung di dalamnya. *Timing* adalah alat yang bertujuan untuk membatasi pergerakan dalam sebuah *shot* dengan memilih secara tepat *frame* untuk memulai (*cut in*) dan *frame* untuk mengakhiri (*cut out*).

b. *Choosing the Placement of a shot*

Choosing the Placement of a shot adalah cara editor menentukan penempatan sebuah *shot*. Misalnya, dalam film horor editor menempatkan *shot* hantu yang muncul di akhir adegan, yang kemudian populer dengan sebutan *jump scare*.

c. *Choosing Duration*

Choosing Duration mengacu pada durasi waktu setiap *shot* yang digunakan. Editor mengatur waktu yang terasa paling tepat dalam menit dan detik (Crittenden 122). *Timing* sering mengacu pada unit untuk mengukur panjang atau lamanya

durasi *shot*. unsur ritme yang dirasakan ketika seseorang mengatakan sesuatu yang terasa panjang atau cepat. Besar kecilnya panjang pendeknya *shot* terasa sangat *subyektif* , namun maksud dari aspek pemilihan durasi adalah perbandingan satu *shot* dengan *shot* sebelum dan atau sesudahnya.

2. Pacing

Peningkatan dramatik dalam penyuntingan biasanya terlihat pada penekanan pada sesuatu yang penting dan akan lebih intens menjelang akhir resolusi film. Himawan Prastista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film menjelaskan bahwa pengendalian ritme editing dapat dilakukan terhadap pergerakan karakter dalam *mise en Scene* , posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pristista 2008: 124) Irama dalam editing dikenal juga dengan istilah *pacing*.

Istilah *pacing* sering muncul dalam seni bercerita. *Pacing* dalam narasi sangat membantu membangun emosi dalam cerita yang diceritakan. *Pacing* sering digunakan sebagai alat untuk membentuk ritme dalam kecepatan bercerita dalam editing. Keputusan dalam menentukan tempo cepat atau lambat dalam editing didasarkan pada emosi yang dibawa oleh cerita film tersebut. Dalam buku berjudul *Cutting rhythm – Shaping the Film Edit*, Karen Pearleman mengatakan bahwa *pacing* adalah sebuah pengalaman yang dirasakan berasal dari tingkat dan jumlah gerakan dalam sebuah *shot* dan jumlah gerakan yang berasal dari beberapa *shot* yang telah diedit menjadi satu.

“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 “(Pearlman, 2009:47).

Editor harus mampu memahami emosi dan motivasi dalam sebuah cerita, sehingga tepat dalam menentukan *pacing*. Editor memiliki kemampuan untuk memanipulasi waktu dalam cerita. Penonton akan merasakan sensasi lambat dan cepat saat mengikuti cerita dalam film tersebut. Ross Hockrow dalam bukunya yang berjudul *Storytelling Techniques for video and cinema editor* menjelaskan jenis-jenis *pacing*, yaitu:

1. *Pacing* lambat

Pacing lambat menempatkan *shot* panjang sebagai waktu untuk berpikir. Dengan kata lain, penonton diberikan kebebasan untuk menembak kemungkinan apa yang akan terjadi, bagaimana menempatkan dirinya di *Scene* selanjutnya.

those long spaces give you time think. What's Happening? When will the next beep come? Will the next beep come? Relate those beeps to the scene in inglorious bastards and the dramatic pauses between wonder about time to anticipate. You have time to let your mind wonder about the possibilities. You can feel the tension in the room (hockrow, 2015:102).

Dancyger (2011) mengatakan bahwa *pacing* lambat merupakan teknik editing dimana perpindahan antar *shot* menggunakan durasi yang lama atau disebut juga *long shot*. *pacing* lambat ini sendiri biasanya digunakan untuk menciptakan suasana tertentu dari sebuah *Scene*, atau ada penekanan emosi tertentu pada *Scene* yang panjang dalam sebuah *shot*, biasanya *pacing* lambat memberikan informasi yang dalam dan banyak sehingga membutuhkan durasi dan fokus penonton yang lama.

2. *Pacing* cepat

Pacing cepat menekankan pada intensitas dan adegan yang serba cepat, dengan kata lain penonton hanya akan melihat jalan cerita dengan perasaan khawatir.

pace cepat tidak memberikan penonton waktu untuk berpikir. *pace* cepat menandai intensitas konflik yang lebih tinggi.

“A fast heart rate represents action or intensity. Beep beep beep beep give you no time to think; you’re just perceiving the storyline at an alarming rate. A great action Scene or otherwise intense Scene should actually raise the viewer’s heartrate” (Hockrow,2015:103).

Pace cepat adalah teknik editing yang memotong *shot* dalam durasi singkat dengan tujuan untuk menciptakan ritme, tempo dan *pace* yang sesuai dengan cerita, teknik ini biasanya memicu perhatian penonton dan menarik perhatian penonton. Dancyger (2011) juga mengatakan bahwa *pace* cepat adalah teknik editing yang cepat, berpindah antar *shot* dengan durasi yang singkat, hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan dinamis dari pergerakan cepat sebuah video atau film (hal.220).

Pace juga manipulasi pandangan untuk membentuk sensasi yang akan dirasakan penonton, cepat atau lambat. *Pace* dalam editing memiliki elemen pembentuk atau tahapan untuk memberikan sensasi cepat dan lambat pada film. Karen Pearlman menjelaskan tahapan membentuk *pace* dalam sebuah film dalam bukunya *cutting rhythm – shaping the film edit*. (1)*Rate of Cutting*, (2)*Rate of change or Movement within a shot*, dan (3)*rate of overall change*.

1. Rate of Cutting

Rate of Cutting menentukan jumlah *Cutting point* pada setiap *shot* dan setiap *frame* yang juga mempengaruhi *pace*, semakin cepat akan terjadi *pace* cepat maka semakin lambat menjadi *pace* lambat.

Pace refers to the rate at which cuts occur, as in how often per second or minute or hour. This is not just another way of saying “duration of shots” although the two ideas do overlap. Pace in this sense can most easily be seen when the rate of cutting occurs in patterns: e.g., accelerating the number of cuts per minute as a chase gets closer to its climax (Pearlman, 2009;47).

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

Rate of change atau *Movement within a shot* adalah di mana setiap perpindahan atau *Cutting point* dapat didasarkan pada pergerakan suatu objek atau pergerakan kamera, yang dapat menciptakan transisi.

Pacing is not just a matter of the rate at which cuts occur; it also refers to the juxtapositions of rates of movement or change within shots (Pearlman, 2009 :48).

Editor dapat meminimalkan potongan gambar untuk mengurangi perubahan *shot* dengan tujuan mengurangi kecepatan ritme film jika perubahan gambar yang lambat memudahkan penonton untuk mengidentifikasi arti dari setiap *shot*.

3. *Rate of overall change*

Rate of Overall Change adalah seberapa cepat atau lambat sebuah tempo ditentukan dari gabungan *Scene* dan *sequence*, sesuai atau tidak dengan *beat* dalam cerita, yang bertujuan untuk menciptakan drama dari sebuah cerita atau alur cerita.

Pacing also refers to movement of the overall film. A film's pacing may be the rate which move in the film or the rate which movement of images or emotions occurs in the film (Pearlman, 2009:49).

3. *Trajectory phrasing*

Trajectory Phrase merupakan sebuah manipulasi terhadap sebuah energi yang tercipta dari sebuah pergerakan pada *frame*. *Cutting point* sangat diperhatikan dikarenakan energi tersebut diciptakan dari dua *shot* dengan memperhatikan setiap gerak-gerik aktor dan pergerakan kamera, yang nantinya akan kita rasakan apakah editing akan terasa kasar atau halus, dari perpindahan antar *shot* tersebut.

Seorang editor juga harus memahami energi dari setiap *shot* sehingga dapat melahirkan emosi yang maksimal dalam setiap karyanya, pemilihan setiap energi

tersebut dapat dipilih berdasarkan koreografi atau *acting* aktor, dikarenakan aktor dalam *frame* tersebut yang melahirkan emosi dan membuat sebuah cerita menjadi hidup. Selain itu, editor juga harus mampu memperhatikan naik turunnya sebuah energi di dalam sebuah *sequence* (Pearlman, 2009; 52-59).

Ketiga elemen ini akhirnya membentuk *rhythm* dalam pembuatan film. Dengan aspek *rhythm* akan membantu mengidentifikasi *cutting rhythm* dalam konflik yang harus difokuskan dan membentuk alur cerita agar penonton dapat merasakannya dengan baik. Apa yang penonton lihat dan dengar pada dasarnya adalah aliran *Rhythm* yang dibangun dalam proses penyutingan, agar penonton dapat merasakan dan membedakan emosi yang mengalir tersebut.

Distinguishing between kinds of rhythm allows us to indentify more precisely whre a problem may lies or where the attention needs to be focused to make a rthm work. It gives us something specific to look at and describe in our consultation about the progress of an edit, as oppsed to trying to look at what has often been called "invisible"

Terjemahan : membedakan tiga jenis *rhythm* dalam membentuk masalah berada atau dimana titik *focus* untuk membuat sebuah irama. Hal ini memberikan kita sesuatu untuk melihat secara spesifik dan menjelaskan tentang proses penyutingan, untuk menjelaskan apa yang selama ini di sebut dengan "tak terlihat". (karen Pearlman, 2009:87)

Brander Mathews, seperti dikutip oleh Adhy Asmara dalam buku Apresiasi Drama (1983) menekankan pentingnya tensi 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. Penekanan tegangan pada masing-masing bagian akan memberikan petunjuk yang jelas sehingga tidak kehilangan intensitas dalam bermain dan dapat mengatur irama aksi. Bagian-bagian tensi dramatik yaitu:

a. Eksposisi

Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Hal ini harus 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. Penanjakan

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

c. Komplikasi

Penggawatan yang merupakan kelanjutan dari penanjakan. Pada bagian ini salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau

melawan satu keadaan yang menyimpannya. 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. Klimaks

Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Semua tokoh yang berlawanan bertemu di sini.

e. 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. 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.

Untuk mencapai tiga babak tersebut, seorang editor harus memahami bagaimana pendalaman dari isi cerita yang disampaikan melalui *skenario* film, dengan adanya penentuan tersebut akan memberikan gambaran kepada seorang editor untuk bisa melakukan pemotongan pada editing film. Penguatan dramatik

ditujukan untuk menekan ketegangan emosi yang terbentuk dengan pengaturan waktu, kecepatan dan lintasan energi emosi dengan mengutamakan emosi yang akan disampaikan (Karen Pearlman: 2009; 111).

Thomson (2008 :16) bahwa kehadiran suara pada tahun 1920-an melahirkan bentuk estetika baru bagi medium film. Perubahan ini mengakibatkan klaim konsepsi estetika arnheim yang lebih menekankan pada jaman era film klasik (film bisu) mulai memudar. Dalam rangka mengejar perubahan mekanis yang signifikan pada media film, tahun 1940 hingga 1959 Andre Bazin muncul sebagai tokoh yang kemudian memberikan implikasi teoritis pada revolusi medium film.

The fundamental theoretical claim in his writings is that film is distinguished from other art forms by its distinctive capacity for realism, a capacity that derives from the nature of the filmmaking process. With the introduction of sound, film makers came to recognize this capacity and exploit it in ever more refined ways. (Thomson, 2008:17)

Kedatangan suara membuat medium film mencapai bentuk yang mendekati kenyataan (konsepsi estetika realisme). Akan tetapi, banyak para teorisasi film klasik, terutama yang berangakat dari senias seperti sergei eisentein, V.I. Poduvkin, reneclair, dan alberto Cavalcanti menyatakan bahwa suara akan menghancurkan estetika film sebagai bentuk seni visual.

F. Metode Penelitian

1. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam menganalisa *cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat (2009) sutradara Monthy Tiwa adalah desain penelitian

kualitatif dengan pendekatan deskriptif interpretative. Penelitian deskriptif interpretative membahas masalah dengan uraian yang jelas berdasarkan memahami kemampuan peneliti untuk mengungkapkan maksud terkandung dalam objek penelitian. Jadi jenis penelitian ini adalah jenis penelitian yang mencoba untuk menggambarkan atau menceritakan pendapat atau pandangan yang ada terhadap objek penelitian. Menurut Sugiyono (2018) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi, yang digunakan untuk penelitian dalam kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis kualitatif lebih menekankan makna.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, digunakan untuk menganalisis *Cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat sutradara Monthy tiwa. Penelitian ini akan melihat *cutting rhythm* apa yang terdapat pada film tersebut dalam tensi dramatik.

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini ada dua yaitu data premier dan data sekunder :

a. Data primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.(Sugiono,2009:225) Adapun sumber data primer pada penelitian ini berupa data audio visual film keramat (2009) yang penulis dapatkan dari sumber Netflix.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.(sugiyono,2009:225) Data sekunder digunakan untuk melengkapi data primer. Data sekunder pada penelitian ini adalah dokumen seperti buku – buku kepustakaan, jurnal, artikel, sinopsis, dan video *behind the Scene* , yang berhubungan dengan film keramat.

3. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Observasi merupakan Langkah awal yang penulis lakukan dalam proses mengamati objek penelitian penulis, pengamatan yang penulis lakukan melalui observasi nonpartisipan dimana penulis tidak terlibat pada tahap pasca produksi film keramat, melainkan penulis sebagai pengamat yang bersifat independent dalam mengamati objek penelitian penulis dengan menonton film keramat berulang kali serta melihat berbagai studi Pustaka yang berkaitan tentang film keramat dan objek penelitian, hal ini penulis lakukan untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam. Pemahaman secara mendalam ini dimaksud bahwa penulis benar benar memahami Teknik editing yang diterapkan pada adegan film keramat, berdasarkan alur ceritanya.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan salah satu cara bagi penulis dalam mengumpulkan data, penulis menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut penulis dapatkan melalui buku – buku

kepuustakaan, karya ilmiah, artikel ,junal,skripsi, disertai ensiklopedia, internet dan sumber – sumber lain.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan upaya penulis untuk memperoleh data informasi yang relevan berkaitan dengan film keramat. Dekomentasi yang diperoleh berupa *capture* setiap *shot* dari film keramat yang menjadi bahan Analisa penulis yang bersumber dari film keramat.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pencarian informasi dan pengumpulan informasi secara sistematis yang dikumpulkan dari observasi, kajian pustaka dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya dalam unit - unit, melakukan sintesa, menggabungkannya ke dalam pola-pola, dan memilih mana yang penting dan Penting untuk dipelajari serta ditarik kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. (Sugiyono, 2017: 244).

Penulis mereduksi data dengan membagi film keramat menjadi tiga *fase* (persiapan, konfrontasi, resolusi) berdasarkan plot dan memfokuskan objek penelitian pada *timing,pacing* dan *trajecoty prashing* dari tiga *fase* tersebut untuk mengidentifikasi *cutting rhythm* dalam tensi dramatik yang terdapat pada film tersebut.

”Model” sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan Tindakan. “ model tersebut mencakup berbagaijenis matrik, grafik, jaringan kerja, dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang prakttis, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan

dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya model mungkin menyarankan yang bermanfaat.(Ezmir, 2014 : 131-132)

Pada bagian Analisis Data, penulis mengumpulkan dan *capture* penggalan footage dan mendeskripsikannya dalam bentuk teks berupa kata dan kalimat berdasarkan pemahaman penulis tentang *timing*, *pacing*, dan *trajectory prhashing* untuk mengidentifikasi *cutting rhythm* dalam tensi dramatik pada film keramat dengan teori terkait. Analisis data dilakukan sejak pengumpulan data atau selama proses penelitian berdasarkan hasil analisis data yang diuraikan oleh penulis, setelah itu penulis menarik kesimpulan tentang hasil penelitian penulis.

5. Teknik Penyajian Analisis Data

Teknik penyajian hasil analisis data dibagi menjadi dua yaitu formal dan informal. Teknik penyajian formal adalah teknik penyajian yang menggunakan statistika dalam bentuk grafik, bagan, ataupun gambar. Penyajian secara informal adalah teknik penyajian yang menggunakan kalimat, narasi, dan ekspresi. Hasil analisis formal peneliti sajikan dalam bentuk foto atau gambar yang terekam dalam adegan yang memuat *Timing, pacing* dan *trajectory prhashing* dalam tensi dramatik pada film. Sedangkan penyajian analisis informal peneliti uraikan dalam bentuk penjelasan mengenai berbagai adegan yang memuat *Timing, pacing* dan *trajectory prhashing* yang tergambarkan melalui tensi dramatik pada film keramat.

