

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sosok seorang ibu, adalah sosok yang sangat kuat dan begitu hebat dalam membentuk sebuah karakter dari orang-orang hebat yang lahir di dunia ini. Ibu yang kuat tercipta melalui perempuan yang kuat, perempuan adalah sosok yang rapuh namun bisa menjadi sangat keras di sisi lainnya. Melalui perkembangan zaman, sosok perempuan hebat akan beralih menjadi pendamping dan juga menjadi pembina dari sosok-sosok hebat berikutnya.

Hadirnya sosok perempuan tersebut, tidak terlepas dari perjuangan mereka dalam menghadapi rintangan hidup. Setiap perkembangan zaman yang telah dilalui oleh para perempuan dari masa ke masa, tetap saja sosok hebat tersebut tidak akan begitu terlihat hebat jika hal tersebut dilakukan oleh para perempuan. Di Indonesia sendiri, pada zaman sekarang sosok perempuan perlahan telah mendapatkan beberapa pengakuan seperti buk Megawati (Presiden RI ke 5 tahun 2000-2004). Namun hal tersebut akan berbeda jika terjadi pada masa lampau, karena pada masa yang lampau perempuan hebat jarang sekali terakui dikarenakan mereka akan selalu menjadi bayang - bayang dari laki - laki yang bersamanya.

Film fiksi pertama dengan menggunakan bahasa sunda sebagai bahasa utama yang ada dengan menghadirkan genre drama dalam filmnya adalah film *Before, Now, and Then*, berdurasi selama 1 jam 42 menit 51 detik, produksi *Fourcolours Films*, disutradarai dan ditulis oleh Kamila Andini serta di *edit*

oleh Akhmad Fesdi Anggoro, produksi pada tahun 2021, dengan tayang perdana pada 15 februari 2022 di Berlin, dan 1 Agustus 2022 di Indonesia yang kisahnya berdasarkan kisah nyata Raden Nana Sunani (Happy Salma), Darga (Arswendy Bening Swara), dan Ino (Laura Basuki). Film *Before, Now, and Then* berdasar dari novel yang berjudul *Jais Darga Namaku* karya Ahda Imran. Film ini tercipta melalui skenario yang ditulis oleh Kamila Andini sekaligus pembuat dari film *Before, Now, and Then* yang menceritakan kisah tentang seorang perempuan yang berasal dari tanah sunda, perempuan tersebut adalah Raden Nana Sunani yang hidup pada era tahun 60. Dengan menjadi sosok yang kuat, Nana terus berlari dan mencari perlindungan, hingga akhirnya bertemu dengan seorang pria kaya bernama Darga, dari hasil pernikahan mereka selama 15 tahun, telah lahir 3 orang anak. Untuk menjadi sosok pendukung yang kuat, Nana selalu membantu suaminya dalam segi urusan ekonomi, tak lupa juga dia menjadi ibu yang kuat bagi anak - anaknya. Namun, dengan banyaknya beban yang harus dihadapi ia sering dianggap sebelah mata oleh kebanyakan orang, bahkan suaminya Darga juga merendahkan posisi dari Nana dengan melakukan perselingkuhan dengan Ino.

Film pada dasarnya hasil karya dari sineas dan juga orang-orang yang ikut turut terlibat dalam proses produksi, dalam mewujudkan kenyataan melalui media *audio* dan *visual*. Film terbagi atas tiga jenis yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental (Pratista, 2017: 29). Dari ketiga jenis film yang ada, pembeda dari masing - masing jenis film tersebut adalah naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi adalah sebuah film yang sangat bergantung

kepada isi dalam sebuah cerita, struktur cerita yang baik dalam sebuah film adalah dengan mengemas hukum kausalitas (sebab-akibat).

Film yang tercipta dari rangkaian cerita tersebut terbagi dalam beberapa *genre* yang sesuai dengan cerita dan informasi yang diberikan kepada penonton. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya berjudul *Memahami Film Edisi 2*, *genre* dapat didefinisikan sebagai jenis dalam sekumpulan film yang memiliki pola dan keunikannya, seperti lokasi, *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta tokoh (Pratista, 2017: 23).

Dalam keberhasilan yang ada di dalam film, maka tidak terlepas dari beberapa elemen yang terbentuk melalui unsur naratif dan unsur sinematik. Elemen sinematik yang ada dalam film, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara yang sangat berpengaruh terhadap hasil dari karya film. *Editing* adalah salah satu unsur pembentuk dari penyempurnaan film yang dikemas secara baik, *editing* biasa dikerjakan oleh *editor* dengan menggunakan teknik *editing* yang tersusun secara rapi di dalam film, seorang *editor* harus mengetahui bagian mana dari sebuah *shot* yang akan dipotong. Joseph V. Mascelli (dalam Misbach, 2010: 282) menjelaskan bahwa:

“*Editor* adalah orang yang melakukan sebuah pemotongan pada film dengan memberikan keanekaragaman visual dari film melalui pemilihan *shot*, arransemen, dan *timing* secara terstruktur. *Editor* sendiri menciptakan dan membentuk kembali semua rangkaian cerita dari hasil skenario yang berbentuk visual, bukan membuat rekaman kejadian yang ada dalam film tersebut”.

Terbentuknya sebuah dramatik pada skenario film, tidak terlepas dari peran seorang *editor* yang selalu menyempurnakan sebuah hasil karya film,

dengan menggunakan konsep maupun metode *editing* yang sempurna. Asrul Sani menjelaskan:

“Beberapa konsep dan metode dalam *editing* yang harus dipahami oleh seorang *editor* sebelum melakukan sebuah pemotongan pada film, yaitu pemilihan (*select*), keterpaduan (*coherence*), kesinambungan (*Continuity*), ritme, pemekaran waktu, pemerasan waktu, transisi, dan penjajaran kreatif” (Asrul, 1992: 105).

Salah satu hal yang dilakukan oleh seorang *editor* adalah membuat ritme dalam hasil *editing* pada sebuah film, bagian dari ritme *editing* adalah *pacing*. ritme *pacing* adalah sebuah ritme yang menciptakan penekanan pada tingkat dramatik yang tercipta melalui film. Karen Pearlman menjelaskan:

“*Pacing* sendiri terbagi dari dua jenis, yaitu yang pertama *pacing* cepat yang membuat perasaan emosi yang meningkat dan menciptakan kekhawatiran dengan pemotongan *shot* secara cepat pada durasi pemotongan kurang dari 4 detik, yang kedua adalah *pacing* lambat yang memberikan perasaan emosi yang lambat dan menciptakan ketenangan dalam menikmati konflik dengan pemotongan *shot* secara lambat pada durasi pemotongan lebih dari 4 detik. *Pacing* dapat meningkatkan dramatik di dalam film karena memberikan pengalaman yang dirasakan melalui pergerakan atau perpindahan yang cepat” (Pearlman, 2009: 47).

Dalam pembentukan *pacing* pada sebuah *editing* film, ada beberapa unsur yang berbeda tergantung dari tujuan terciptanya antara *pacing* cepat maupun lambat. Karen Pearlman mengungkapkan bahwa salah satu dari fungsi irama dalam film adalah yang memiliki bentuk, modul, dan beberapa gerakan penambah, salah satu dari penambah tersebut adalah hal yang sangat berpengaruh pada drama (Pearlman, 2009: 61). Dramatik bisa terjadi karena adanya *action*. Kalau semuanya diam, maka tidak ada dramatik. Harus ada *action* terlebih dahulu, apakah merupakan gerak secara visual, gerak dalam pikiran, maupun gerak dalam perasaan (Misbach, 2010:101). Dramatik sangat

berpengaruh terhadap pembuatan film untuk menyampaikan perasaan cerita dan skenario kepada penonton, dramatik yang tidak baik cenderung tidak mendapatkan perasaan dan emosi yang bisa dirasakan oleh para penonton.

Film merupakan salah satu media yang memiliki daya tarik dan pengaruh yang besar terhadap masyarakat, terutama pada era digital ini. Film dapat menjadi sarana hiburan, edukasi, dan juga sebagai media untuk menyampaikan pesan. Selain itu, teknologi *editing* yang semakin berkembang memberikan kesempatan bagi para pembuat film untuk memperkuat unsur dramatik pada film. Salah satu teknik *editing* yang dapat digunakan untuk memperkuat dramatik pada film adalah *pacing*.

Ketertarikan terhadap film *Before, Now, and Then* dilihat dari tokoh Nana (Happy Salma) dalam menghadapi konflik dari setiap keputusan yang diambil melalui interaksi dengan semua tokoh pada cerita. Kesan tersebut hadir dengan alur yang lambat dalam film, serta ditambah dengan pemotongan *shot* pada beberapa adegan yang membuat terjadinya distorsi pada alur dalam cerita film tersebut. Sehingga penerapan *pacing* yang lambat akan membuat penonton dapat merasakan beberapa unsur dramatik seperti konflik, tegang (*suspense*), rasa ingin tahu (*curiosity*), dan terkejut (*surprise*) yang terjadi pada setiap adegan dalam film.

Pada penelitian ini penulis ingin menganalisa setiap bentuk dari unsur dramatik konflik, tegang (*suspense*), rasa ingin tahu (*curiosity*), dan terkejut (*surprise*) yang dihasilkan melalui konflik cerita dengan dibantu oleh penguatan irama *editing* melalui ritme *pacing* dengan menggunakan *pacing*

pada film *Before, Now, and Then*, dengan fokus pada adegan - adegan dalam cerita yang menunjukkan hubungan antara karakter dengan emosi dari penonton. Sehingga berdasarkan pemaparan di atas penulis melakukan berbagai riset dari beberapa data dan menemukan teori penggunaan *pacing* lambat dalam menimbulkan dramatik yang digunakan dalam film *Before, Now, and Then* karya Kamila Andini sebagai objek penelitian untuk menemukan pembuktian dari pengaruh *pacing* sebagai pembentuk maupun menjadi aspek penguat dari unsur sinematik lain seperti *mise en-scene*, sinematografi, dan suara terhadap unsur sinematik di dalam film.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah tertera di atas, rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana Teknik Penerapan *Pacing* Pada Film *Before, Now and Then* Untuk Membentuk Unsur *Suspense*?

C. TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Tujuan penulis membuat penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui, bagaimana sebuah konsep *editing* dalam film bisa menyampaikan konflik yang begitu rumit dari dramatik yang terjadi kepada penonton melalui visual, sehingga membuat perasaan dari tokoh dalam cerita film tersebut membuat penonton mengerti dengan konflik masalah yang terjadi dalam film tersebut.

b. Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi bagaimana penerapan *pacing* pada film *Before, Now, and Then* dapat memperkuat unsur dramatik dan meningkatkan pengalaman penonton.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan kepustakaan dan referensi bagi mahasiswa jurusan televisi dan film dalam memahami teori dari metode *pacing* dalam *editing* sebuah film.

b. Manfaat Praktis

Dengan penelitian terhadap metode *pacing* dalam *editing* sebuah film diharapkan bisa bermanfaat bagi;

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai metode penerapan *pacing* dalam *editing* sebuah film, sehingga dari penelitian yang tercipta dapat menambah dan menerapkan ilmu yang selama ini telah terapkan di bangku perkuliahan.

2. Bagi Institut Pendidikan

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam memahami konsep *editing* film, terutama dalam menerapkan *pacing* untuk bisa membuat karya film melalui *editing* serta menjadi bahan pengetahuan bagi mahasiswa.

3. Bagi Masyarakat

Adanya penelitian ini akan menjadi pengetahuan bagi masyarakat, dalam mengetahui film yang berisi informasi dan pesan yang tersalurkan dalam visual melalui teknik *editing* dengan menggunakan konsep ritme *pacing* dalam membentuk dramatik *suspense*.

D. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ilmiah yang baik adalah penelitian dengan melihat banyak tinjauan terhadap penelitian ilmiah yang lain, tinjauan yang diperhatikan adalah tinjauan yang melihat referensi dari penelitian lain dan menciptakan penelitian yang dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya. Tinjauan pustaka dibuat untuk membantu penelitian, sehingga untuk menghindari plagiat dari penelitian terdahulu. Tinjauan pustaka merujuk dari berbagai sumber buku, seperti tesis, skripsi, disertasi, jurnal, dan artikel dan tulisan ilmiah lainnya, sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

Miftahur Rahmi, dalam skripsinya yang berjudul *Analisis teknik editing pada fighting scene film Merantau karya Gareth Evans*, Institut Seni Indonesia Padangpanjang (2018), menjelaskan tentang bagaimana seorang *editor* merealisasikan visual dari adegan berkelahi yang terjadi dalam film *merantau*. Dalam penelitian ini banyak sekali metode *editing* yang digunakan dengan penerapan pemotongan gambar yang sesuai dengan pola yang sudah diatur dari seorang sutradara dalam skenarionya, pola *editing* tersebut yang akhirnya dapat digunakan dengan menggunakan metode dan konsep teori

editing yang sudah ada, sehingga dapat membuat dramatik dalam film *merantau*. Skripsi ini menjadi sumber bahan referensi bagi penulis karena penulis dapat memahami bagaimana teknik *editing* secara teoritis dan penggunaan dalam film dengan menggunakan ritme yang ada, serta penulis mengetahui bagaimana penerapan *pacing* cepat dalam sebuah adegan pertarungan yang terjadi untuk menambah dramatik menjadi naik. Perbedaan penelitian ini yaitu objek penelitian penulis adalah film *Before, Now, and Then* dan konsep *editing* yang penulis bawaan lebih terkhusus hanya penerapan *pacing* lambat dalam teknik *editing*.

Fu'ad Ghumam, dalam skripsinya yang berjudul *pacing untuk memperkuat tensi dramatik pada editing film fiksi Pelangkah*, Institut Seni Indonesia Padangpanjang (2022), menjelaskan bagaimana penggunaan *editing* dengan menggunakan ritme *pacing* ke dalam sebuah karya film, untuk mendapatkan tensi dramatik yang terjadi atas konflik yang tercipta melalui karya film *Pelangkah*. Fu'ad Ghumam juga menjelaskan tensi dramatik tersebut dapat tercipta jika penggunaannya dapat digunakan dengan tepat jika pemotongan pada sebuah adegan dilakukan dengan baik, tidak terlepas dari unsur *editing* yang lain. Penggunaan *pacing* juga sangat berguna untuk menyampaikan informasi dan pesan melalui psikologi visual kepada penonton. Skripsi ini menjadi sumber bahan referensi bagi penulis karena penulis mendapat wawasan mengenai konsep *editing* yang teraplikasi-kan kepada sebuah karya film yang telah dibuat oleh Fu'ad Ghumam, dengan mengetahuinya melalui penciptaan dari penelitian dapat membantu penulis

untuk melanjutkan penelitian yang penulis analisis. Perbedaan hasil penelitian ini yaitu objek yang digunakan, penulis menggunakan objek film *Before, Now, and Then* dan analisis *pacing* pada sebuah film untuk melihat tensi dramatik pada konflik yang terjadi dalam film.

Moh. Mahrush Ali, dalam skripsinya yang berjudul *Teknik editing pada film RECTOVERSO*, Institut Seni Indonesia Surakarta (2014). Ali mendeskripsikan bahwa gaya *editing* dalam film sangat berpengaruh terhadap wujud cerita yang ditampilkan secara *visual*. Salah satu dari gaya *editing* yang sangat berpengaruh adalah bagaimana cara kerja seorang *editor* dalam melakukan gaya *continuity editing* dalam film, dengan memahami banyak teknik dan aturan yang terdapat dalam *editing*. Untuk mencapai sebuah kesinambungan cerita, gaya *continuity editing* juga terdapat beberapa teknik di dalamnya, seperti *180°*, *shot/ reverse-shot*, *establishing/ re-establishing shot*, *eyeline match*, *point of view cutting*, *cut-in*, dan *match on action*. Dengan menerapkan gaya dalam *editing* tersebut akan membantu jalannya cerita dalam film *RECTOVERSO* dapat tersampaikan dan membuat dramatik yang ada dalam film. Skripsi ini menjadi bahan referensi bagi penulis, karena selain memahami bagaimana penerapan gaya dalam *editing*, penulis juga dapat menambah wawasan yang diberikan dalam penelitian ini termasuk teori yang terdapat di dalamnya, penerapan teknik serta gaya *editing* dalam film sangat mempengaruhi dramatik yang terdapat dalam cerita. Perbedaan hasil penelitian ini dengan objek penelitian yang penulis bawaan adalah penerapan

konsep yang penulis bawaan yaitu *pacing* lambat dalam teknik *editing* pada film *Before, Now, and Then* untuk menganalisis dramatik dalam film.

E. LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah kerangka yang sudah teruji dalam sebuah penelitian maupun pemikiran dari pakar ahli, untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian seorang peneliti harus memahami sebuah teori yang menjadi landasan dalam penelitiannya. Sebuah teori merupakan suatu konseptualisasi yang umum, konseptualisasi tersebut berupa pengertian yang diperoleh melalui jalan yang sistematis (Sugiyono, 2017: 3).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang mencakup pembahasan *editing*, *pacing*, dan dramatik. Bordwell dan Thompson dalam bukunya *Film Art: An Introduction 9th Edition* menjelaskan;

“*Editing* merupakan salah satu unsur sinematik dalam pembentukan film, *editing* merupakan sebuah aktivitas pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan perkaitan gambar serta suara yang telah direkam atau ditangkap disaat produksi film. Hasil yang telah tercipta melalui pemotongan dan penyambungan tersebut akan memiliki sebuah makna atau hasil cerita yang telah diwujudkan pada *visual* film. Tujuan dari *editing* sendiri adalah dengan memberikan informasi, hiburan, dan edukasi yang baik terhadap penonton” (Bordwell dan Thompson, 2009: 1).

Pada proses *editing* yang dilakukan seorang *editor* akan melakukan beberapa cara untuk mendapatkan irama pada *editing* dalam mencapai dramatik. Himawan Pratista menjelaskan bahwa ritme yang terjadi dalam sebuah *editing* dapat dilakukan melalui *mise en-scene*, pergerakan kamera,

serta suara dan musik (Pratista, 2017: 170). Terdapat beberapa ritme dalam *editing*, salah satunya adalah *pacing*. Menurut Pearlman *pacing* merupakan cara yang dilakukan pada *editing* untuk memanipulasi tempo pemotongan pada adegan untuk membentuk suatu dramatik yang dapat dirasakan (Pearlman, 2009: 47).

Dalam melakukan irama *pacing*, seorang *editor* harus memahami tingkatan pada dramatik yang telah terjadi pada cerita yang telah diatur oleh penulis naskah dan dijelaskan oleh sutradara, unsur dramatik juga bisa menjadi sarana untuk memberikan informasi maupun perasaan yang dialami penonton dalam menyaksikan film, sehingga dalam menentukan tempo memotong atau menyambung gambar juga memerlukan beberapa teknik. Pada film *Before, Now, and Then* seorang *editor* mampu membuat teknik pemotongan pada *shot* dari adegan tersebut dalam menyampaikan perasaan yang dialami oleh tokoh terhadap cerita yang dibawakan dengan bantuan dari unsur sinematik lain seperti *mise-en-scene*, sinematografi, dan musik dalam satu keterpaduan melalui pemotongan untuk bisa disampaikan melalui visual terhadap penonton. Teknik dalam menentukan tempo pemotongan irama *editing* berupa;

1. *Rate of Cutting*

Rate of cutting yaitu teknik dalam menentukan pola pemotongan pada gambar yang tidak mengikuti durasi yang telah direkam dari *shot*, pola *rate of cutting* melihat dari tingkatan peristiwa yang terjadi pada hitungan detik dalam *shot* durasi yang tidak menentu.

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

Rate of Change or Movement Within a Shot adalah teknik yang digunakan dengan menentukan semua pemotongan melalui pergerakan atau pergerakan tertentu yang sudah diberikan polanya sendiri, sehingga dengan menggunakan teknik ini *editor* akan melakukan proses pemotongan pada *pacing* lambat. Dengan *pacing* lambat penonton dapat melihat kejadian secara informatif dan menduga kejadian tersebut dengan perasaan-perasaan dramatik yang muncul.

3. *Rate of Overall Change*

Rate of Overall Change adalah sebuah teknik yang bisa merubah pola pada pergerakan yang sudah terjadi dalam sebuah film untuk melihat dramatik melalui gambar. *Rate of Overall Change* dapat merubah pola *shot* yang sudah terancang, dengan pemotongan cepat dan lambat untuk memanipulasi secara penuh emosi pada adegan yang terjadi tetapi tetap memiliki kesinambungan dengan teknik *pacing* lainnya.

Pacing mengacu pada pergerakan yang ada dalam film, dengan menerapkan kecepatan pemotongan pada *shot* yang terjadi dalam sebuah peristiwa, dengan kehadiran pergerakan tersebut akan mempengaruhi emosi dalam film (Pearlman, 2009: 49). Secara umum penggunaan ketiga teknik *pacing* diatas memiliki hubungan satu dengan lainnya, dalam menentukan pola tempo pada *pacing*, seorang *editor* harus memahami tujuan dramatisasi dalam cerita untuk menentukan unsur dramatik.

Unsur dramatik adalah suatu capaian yang sangat berperan pada sebuah cerita kemudian disajikan melalui skenario dan dihasilkan dalam sebuah film, unsur dramatik adalah satu kesatuan dalam merasakan perasaan yang berbeda pada sebuah cerita. Dalam pembuatan skenario yang mengambil cerita dengan dramatik tertentu, seorang *editor* harus memahami bahwa dramatik bisa terjadi jika informasi yang diberikan dalam visual dapat tercapai melalui gambar yang sudah ada dalam film tersebut. Elizabeth Lutters membagi unsur dramatik tersebut ke dalam 4 jenis perasaan yang bisa ditimbulkan, seperti konflik, tegang (*suspense*), rasa ingin tahu (*curiosity*), terkejut (*surprise*) (Lutters, 2010: 100).

1. Konflik

Konflik terjadi karena *action* yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya (Misbah, 2006: 107).

Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. Sasaran pelampiasan bisa bermacam-macam, misal tokoh lawannya, tokoh pendamping, diri sendiri, bintang, atau benda-benda yang berada di sekitarnya (Lutters, 2010: 100). Hambatan yang dilalui oleh tokoh dalam cerita memberikan sebuah perasaan yang akan tersampaikan ketika tokoh tersebut dapat menghadapi dan mencapai tujuannya, sehingga bisa menciptakan kesan dramatik yang menarik.

2. Tegang (*Suspense*)

Tegang bisa terjadi karena adanya perasaan ragu dalam melakukan tindakan, maupun ragu akan sesuatu yang tidak pasti. Dalam sebuah cerita,

rasa tegang ketika sedang menghadapi sesuatu namun ragu untuk melawan. Menurut penjelasan Misbach dalam dramatik *suspence*, besar-kecilnya nilai dramatik adalah dengan cara membesar kecilkan risiko (Misbach, 2010: 110). Lutters menambahkan dalam *suspense* unsur ini sangat penting dalam film drama yang tidak bisa diabaikan begitu saja (Lutters, 2010: 101). Semakin besar resiko yang dihadapi oleh tokoh dalam cerita akan memberikan dampak ketegangan yang kuat terhadap yang menyaksikan, begitupun sebaliknya.

3. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang tercipta. Hal ini bisa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing rasa keingintahuan penonton (Lutters, 2010: 102). Pada pembentukan rasa ingin tahu dalam sebuah film, visual yang ditampilkan harus bisa memperpanjang dan meletakkan informasi pada tempat yang berbeda dalam porsi yang tersedia dalam adegan film. Maka, dengan penyebaran informasi tersebut, penonton akan secara tidak langsung akan memecahkan teka-teki tersebut kedalam sebuah pemikiran terhadap alur cerita yang telah disampaikan dalam film.

4. Terkejut (*Surprise*)

Rasa *surprise* muncul kalau yang terjadi di luar adegan. Unsur terpenting dalam terbentuknya dampak *surprise* adalah adanya unsur duga (Misbach, 2010: 115). Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada

penonton, kita harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau, bisa juga kita menampilkan *problem* sembari mengganggu pikiran dari penonton (Lutters, 2010: 102) Perasaan terkejut akan menyebabkan dramatik yaitu perasaan kaget karena bisa terjadi terkejut secara cepat, perasaan kaget bisa terjadi karena sesuatu yang tidak diduga akan kedatangannya.

Dalam mendapatkan unsur dramatik pada sebuah film melalui cerita, terdapat tiga babak yang diawali dengan babak persiapan, babak konfrontasi, dan diakhiri dengan babak resolusi (Pratista, 2017: 77). 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 tempo pemotongan pada *pacing editing* film.

Penulis hanya mengambil beberapa unsur dalam dramatik yaitu seperti konflik, tegang (*suspence*), rasa ingin tahu (*curiosity*), dan terkejut (*surprise*) dalam menganalisa hasil dari pengaruh dramatik yang diterapkan dengan *pacing* pada penguatan dramatik yang terjadi dalam film *Before, Now, and Then*, serta melihat pengaruh dari aspek *pacing* sebagai salah satu unsur sinematik dalam membantu unsur sinematik lain seperti *mise en-scene*, sinematografi, dan suara dalam menguatkan dramatik pada setiap keputusan tokoh utama dalam setiap adegan dan juga menganalisa capaian dari perasaan dari semua tokoh terhadap penonton melalui dramatik yang terjadi.

F. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk menentukan data yang akan digunakan dengan memaparkan langkah-langkah dalam mencapai penelitian, upaya tersebut dilakukan untuk membuktikan teori dan hasil pada penelitian yang objektif dalam mendekati penyelesaian pada inti masalah. Penelitian ini dilakukan pada institusi media film, yang merupakan budaya sebagai sumber informasi bagi masyarakat.

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian kualitatif adalah objek yang alamiah natural setting, sehingga metode penelitian ini sering disebut sebagai metode naturalistik. Objek yang alamiah adalah objek yang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti (Sugiyono, 2017: 4). Objek penelitian yang menjadi sasaran utama dalam melakukan penelitian ini adalah film *Before, Now, and Then*, yang disutradarai oleh Kamila Andini yang sekaligus menjadi penulis naskah, film *Before, Now, and Then* diproduksi oleh *fourcolors films* dengan durasi 1 jam 42 menit 51 detik dibuat pada tahun 2022. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan penelitian kepada teknik *editing pacing* lambat yang diterapkan untuk mendapat dramatik berdasarkan kepada alur cerita film tersebut.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, yaitu peneliti adalah

sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2017: 222). Pengertian Instrumen atau alat penelitian adalah karena ia menjadi segalanya dari keseluruhan proses penelitian (Moleong, 2017: 168) Penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan *pacing* pada teknik *editing* film *Before, Now, and Then*. Penelitian kualitatif ini didasarkan kepada penafsiran dari konsep-konsep yang teoritis dengan tidak memberikan angka-angka numerik, seperti etnometodologi atau jenis-jenis wawancara tertentu melainkan lebih bersifat interpretatif dengan memberi kesan, pendapat, dan pandangan yang berhubungan terhadap objek penelitian. Metode deskriptif tersebut hanya memaparkan peristiwa yang terjadi dengan menggambarkan variabel-variabel penelitian tersebut ke dalam uraian dengan bentuk kata-kata berdasar pada data-data yang telah dikumpulkan.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan serta merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya (Moleong, 2017: 157). Sumber data primer yang digunakan pada penelitian ini adalah;

1. Data *audio* dan data *visual* pada film *Before, Now, and Then* bersumber kepada sebuah platform streaming berbayar yakni *Prime Video*.

2. Wawancara dengan Akhmad Fesdi Anggoro selaku *editor* film *Before, Now, and Then*.
3. Wawancara dengan Gita Fara Praditya selaku produser dari film *Before, Now, and Then*.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2017: 225). Sumber dari data sekunder adalah yang bersumber kepada data di luar kata dan merupakan sumber kedua (Moleong, 2017: 159) digunakan sebagai pelengkap sumber data primer penelitian. Sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumen dan buku-buku kepustakaan, seperti jurnal, skripsi, sinopsis, serta video *behind the scene* yang berhubungan dengan film *Before, Now, and Then*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017: 224). Teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan menganalisis, mencari sumber yang terpercaya, dan melakukan riset yang cukup untuk penelitian.

a. Observasi

Nasution (dalam Sugiyono, 2017: 226) menjelaskan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan dalam mencari suatu

kebenaran dalam penelitian. Teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya (Moleong, 2017: 174) Observasi diproses dengan cara mencermati hasil objek penelitian yang penulis lakukan dengan non-partisipan, penulis tidak ikut terlibat selama proses produksi film *Before, Now, and Then*, melainkan penulis sebagai pengamat yang bersifat independen dengan mengamati objek penelitian dengan menonton dan menyaksikan film *Before, Now, and Then* secara berulang kali. Berikut bentuk observasi yang penulis lakukan yaitu dengan menonton, menganalisis dan menemukan teori dari teknik *editing* dalam irama *pacing* film *Before, Now, and Then* akan membuat penulis memahami pendalaman secara mendalam. Pemahaman mendalam yang penulis maksud adalah memahami bagaimana cara kerja dari irama *pacing* cepat dan lambat pada teknik *editing* film *Before, Now, and Then* sehingga menemukan dramatik dalam film tersebut.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara, dan terwawancara (Moleong, 2017: 186). Wawancara dilakukan dengan *editor* dan produser film *Before, Now, and Then* yang membuat penulis mendapatkan informasi-informasi serta data terkait penting dari film *Before, Now, and Then*.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah salah satu upaya yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yang relevan dengan inti permasalahan pada objek penelitian, dalam mengumpulkan data penulis menghimpun beberapa informasi relevan terkait topik dan permasalahan penelitian, informasi tersebut berdasarkan dari sumber kepustakaan, seperti buku, jurnal, tesis, skripsi, disertasi, ensiklopedia, internet, maupun tulisan ilmiah lainnya.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah catatan pada suatu peristiwa, dokumentasi bisa diperoleh melalui tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017: 240). Dokumentasi yang penulis gunakan adalah hasil dari informasi yang relevan terhadap objek permasalahan dalam penelitian ini yaitu film *Before, Now, and Then*. Dokumentasi yang diperoleh berupa beberapa:

1. *Capture* setiap *shot* pada adegan film *Before, Now, and Then* yang menjadi bahan analisis penulis terhadap film *Before, Now, and Then*.
2. *Capture* dari hasil wawancara bersama produser film *Before, Now, and Then*.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah proses dalam menyusun dan merancang semua data yang terkumpul secara sistematis, dari semua

bahan-bahan yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga dapat dipahami dan bisa memberikan informasi kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan-nya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan menarik kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2017: 244).

Dalam penyusunan penelitian secara sistematis dan ilmiah, seorang peneliti akan memahami pokok langsung pada inti permasalahan yang dituju dan tepat sasaran, berdasarkan pada hasil analisis data dan referensi yang telah diperoleh. Analisis data digunakan untuk mencapai pemahaman terhadap konsep dan hubungan pada data sehingga penelitian dapat dikembangkan dan dievaluasi. Nasution (dalam Sugiyono, 2017: 245) menyatakan bahwa analisis data telah dimulai sejak perumusan dan penjelasan terhadap masalah, hingga mendapat hasil dari penulisan penelitian. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification* (Sugiyono, 2017: 246).

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2017: 247). Dalam mereduksi data penulis akan menggunakan tahapan;

1. Menganalisa pada alur cerita yang dimulai pada tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi dalam melihat dramatik yang terjadi pada irama *pacing* dalam teknik *editing* film *Before, Now, and Then*.
2. Menganalisa hasil wawancara terkait proses *editing* maupun penggunaannya, dengan Akhmad Fesdi Anggoro selaku *editor* film *Before, Now, and Then*.
3. Menganalisa hasil wawancara dengan Gita Fara Praditya selaku produser dari film *Before, Now, and Then*.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya (Sugiyono, 2017: 249). Pada penyusunan data, penulis akan menyusun dalam bentuk *capture* dari film *Before, Now, and Then* dan menguraikannya ke dalam bentuk naratif berupa kata dan kalimat berdasarkan pemahaman pada irama *pacing* lambat dalam teknik *editing* film *Before, Now, and Then* untuk memperhatikan dramatik yang terjadi pada setiap adegan dari film tersebut berdasarkan teori yang terkait. Berdasarkan hasil analisis data yang telah terkumpul, kemudian penulis akan melakukan rangkuman dari hasil penelitian.

c. *Conclusion Drawing/ Verification* (Kesimpulan)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2017: 253). Dalam menarik kesimpulan penulis menggunakan metode kualitatif secara

deskriptif dengan melakukan observasi yang membuat penulis harus mampu memahami teori dan menarik semua kesimpulan dalam penelitian tersebut ke dalam catatan naratif berbentuk kata dan kalimat, dalam menarik kesimpulan data yang penulis teliti adalah irama pada *pacing* lambat dalam teknik *editing* film *Before, Now, and Then* untuk menguji kebenaran sebagai pembentuk unsur dramatik.

