

**PENERAPAN *PACING* UNTUK MEMBANGUN *VISUAL COMEDY*
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“YATI”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh :

Arfyan Dewa Purnama

NIM: 1610152132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

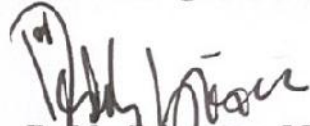
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENERAPAN *PACING* UNTUK MEMBANGUN *VISUAL COMEDY* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “YATI”

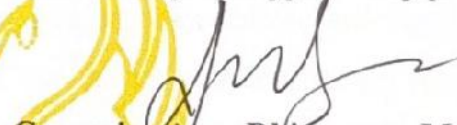
diajukan oleh **Arfiyan Dewa Purnama**, NIM 1610152132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Deddy Setyawan, M.Sn.
NIDN 0029077603

Pembimbing II/Anggota Penguji




Gregorius Arya Diripayana, M.Sn.
NIDN 0021088203

Cognate/Penguji Ahli



Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Ketua Program Studi Film dan Televisi

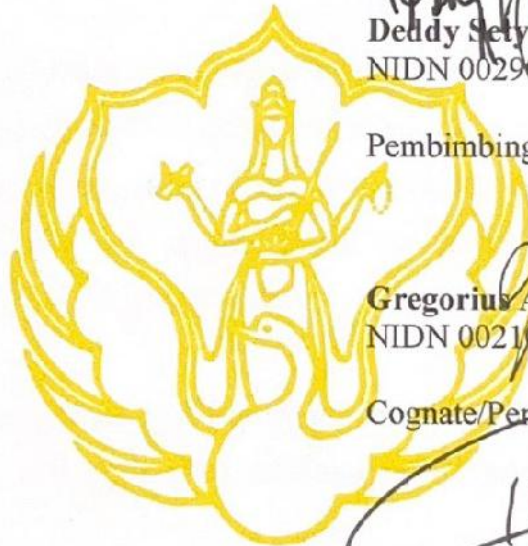


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arfiyan Dewa Purnama
NIM : 1610152132
Judul Skripsi : PENERAPAN *PACING* UNTUK MEMBANGUN *VISUAL COMEDY* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“YATI”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 27 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Nama ARFIYAN DEWA PURNAMA
NIM 1610152132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARFIYAN DEWA PURNAMA
NIM : 1610152132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **YATi** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 27 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Nama ARFIYAN DEWA PURNAMA
NIM 1610152132



Untuk Ibu, dan Orang-orang yang saya sayangi. Saya beruntung memiliki kalian untuk berbagi kebahagiaan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat karunia dan izinnya saya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan lancar. Selesaiannya Skripsi ini tidak luput dari bantuan banyak pihak yang membantu berjalannya proses dalam pembuatan karya hingga menyusun skripsi ini. Terima kasih saya kepada Orang Tua saya, Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, seluruh karyawan dan staf Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta bantuan dari berbagai teman dan pihak yang bersedia berkolaborasi.

Skripsi berjudul “Penerapan *Pacing* untuk membangun *Visual Comedy*” ini dibuat guna merepresentasikan hasil dari pembelajaran saya selama berada di kampus. Kesenangan dalam film dan menerapkan konsep yang menurut saya unik menjadi kegemaran dan kepuasan tersendiri dalam menjalankan dan berproses di dalamnya.

Semoga dengan adanya karya dan skripsi ini dapat membantu generasi setelah saya dan membuat benih-benih kreatif semakin bermunculan di Indonesia.

Jakarta, April 2023

Penulis,

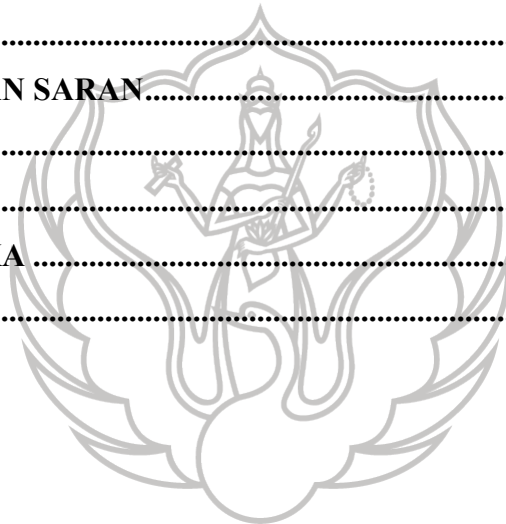
Arfiyan Dewa Purnam

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
ABSTRAK.....	XV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
1. <i>Shaun of The Dead</i> (2010)	5
2. <i>Kungfu Hustle</i> (2004)	7
3. <i>Scott Pilgrim Vs. The World</i> (2010)	8
BAB II.....	10
OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISTIS OBJEK.....	10
A. Objek Penciptaan	10
1. Cerita.....	10
2. Karakter	11
B. Analisis Objek Penciptaan.....	15
1. <i>Pacing</i>	15
BAB III	21
LANDASAN TEORI	21
A. Film Fiksi.....	21
B. Penyutradaraan	21
a. <i>Exposition</i>	22
b. <i>Conflict</i>	22

c. <i>Resolution</i>	22
C. <i>Pacing</i>	22
a. <i>Alternation</i>	23
b. <i>Repetition</i>	23
c. <i>Tempo</i>	23
D. <i>Visual Comedy</i>	30
1. <i>Space</i>	31
2. <i>Line & Shape</i>	31
3. <i>Tone</i>	31
4. <i>Color</i>	31
5. <i>Movement</i>	31
6. <i>Ritme (Rhythm)</i>	32
BAB IV	33
KONSEP KARYA	33
A. <i>Konsep Penciptaan</i>	33
1. <i>Pacing</i>	33
2. <i>Visual Comedy</i>	49
3. <i>Karakter</i>	54
4. <i>Music Reference</i>	58
B. <i>Desain Produksi</i>	59
1. <i>Desain Program</i>	59
2. <i>Judul</i>	59
3. <i>Premis</i>	59
4. <i>Sinopsis</i>	59
5. <i>Director's Statement</i>	60
6. <i>Skenario</i>	60
7. <i>Lokasi</i>	60
8. <i>Timeline Produksi</i>	62
9. <i>Budgeting</i>	62
10. <i>Kru Produksi</i>	67
BAB V	70

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	70
A. Proses Perwujudan Karya	70
B. Pembahasan Karya	90
E. <i>Visual Comedy</i>	98
1. <i>Space</i>	99
2. <i>Line & Shape</i>	99
3. <i>Tone</i>	100
4. <i>Color</i>	102
5. <i>Movement</i>	102
6. <i>Ritme (Rhythm)</i>	103
BAB VI.....	105
KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster of The Dead (2010).....	5
Gambar 2 Adegan Film Shaun of The Dead (2010).....	6
Gambar 3 Poster Kungfu Hustle (2004).....	7
Gambar 4 Adegan Running Scene, Film Kungfu Hustle (2004).....	8
Gambar 5 Poster Scott Pilgrim Vs. The World (2010).....	8
Gambar 6 Adegan Film Scott Pilgrim .Vs The World (2010).....	9
Gambar 7 Foto Yati.....	11
Gambar 8 Foto Chef Andre.....	12
Gambar 9 Foto Mbak Susi.....	13
Gambar 10 Foto Sardi.....	14
Gambar 11 Foto Kang Ojek.....	15
Gambar 26 Screenshot Iklan Axis Iritology (2015).....	16
Gambar 27 Screenshot Film Grand Budapest Hotel (2014).....	16
Gambar 16 Refrensi Foto Chef Andre yang Bergerak.....	17
Gambar 25 Screenshot Film Grand Budapest Hotel (2014).....	17
Gambar 28 Screenshot Kungfu Hustle (2004).....	18
Gambar 29 Screenshot Kungfu Hustle (2014).....	18
Gambar 17 Refrensi Adegan Menelpon pada Yati dan Mbak Susi.....	18
Gambar 18 Refrensi Adegan Menelpon.....	18
Gambar 30 Screenshot Shaun of The Dead (2010).....	19
Gambar 31 Screenshot Film Scott Pilgrim .Vs The World (2010).....	20
Gambar 12 Referensi Adegan Memencet Aplikasi Pesan Antar.....	20
Gambar 12 Referensi Adegan Memencet Aplikasi Pesan Antar.....	34
Gambar 13 Referensi Adegan TV.....	35
Gambar 14 Referensi Adegan TV.....	36
Gambar 15 Referensi Iklan Chef Andre.....	37
Gambar 16 Referensi Foto Chef Andre yang Bergerak.....	38
Gambar 17 Referensi Adegan Menelpon pada Yati dan Mbak Susi.....	39
Gambar 18 Referensi Adegan Menelpon.....	40
Gambar 19 Referensi Adegan Emak-Emak Menari.....	42
Gambar 20 Referensi Adegan Melihat Hape.....	42
Gambar 21 Referensi Adegan Yati Menelpon Kang Ojek.....	43
Gambar 22 Referensi Adegan Kedatangan Jeger ke Preman.....	46
Gambar 23 Referensi Adegan Mbak Susi Memukul Preman.....	47
Gambar 24 Referensi Adegan Kekagetan Jeger Ketika Sardi Makan Menu Spesial Chef Andre.....	47
Gambar 32 Screenshot Iklan Axis (2010).....	50
Gambar 33 Screenshot Film Scott Pilgrim. Vs The Worlds (2010).....	50
Gambar 34 Screenshot Film Scott Pilgrim. Vs The Worlds (2010).....	51
Gambar 35 Screenshot Kungfu Hustle (2014).....	51
Gambar 36 Screenshot iklan Axis Iritology (2015).....	51

Gambar 37 Color Palette	52
Gambar 38 Screenshot Iklan Axis (2010)	52
Gambar 39 Wardrobe	52
Gambar 40 Adegan Film Shaun of The Dead (2010).....	53
Gambar 41 Adegan Film Scott Pilgrim .Vs The World (2010).....	54
Gambar 42 Foto Yati	54
Gambar 43 Foto Chef Andre	55
Gambar 44 Foto Mbak Susi.....	56
Gambar 45 Foto Sardi.....	57
Gambar 46 Foto Kang Ojek.....	58
Gambar 47 Gendang Dangdut	58
Gambar 48 Rumah Yati	61
Gambar 49 Jalan Johor	61
Gambar 50 Emotional Strategy Yati	79
Gambar 51 Suasana Shooting di Outdoor Film Yati.....	81
Gambar 52 Suasana Cheating Motor Motor pada Scene 3 Film Yati	82
Gambar 53 Suasana Shooting Scene 3 Preman	82
Gambar 54 Suasana Shooting Scene 3A - Yati dan Geng Jeger	83
Gambar 55 Suasana Shooting Scene 3A - Motor	83
Gambar 56 Suasana Shouting Outdoor Insert Sinetron.....	84
Gambar 57 Suasana Shooting Indoor Insert Iklan Chef Andre	84
Gambar 58 Suasana Shooting Indoor Insert Iklan Chef Andre	85
Gambar 59 Suasana Shooting Hari Kedua	85
Gambar 60 Suasana Shooting Scene 1B.....	86
Gambar 61 Suasana Shooting Scene 1B ketika Topan keluar dari TV	86
Gambar 62 Mendirect Pengadeganan.....	87
Gambar 63 Suasana Shooting Scene 2 - Emak-emak Menari	88
Gambar 64 Suasana Shooting Scene 2	88
Gambar 65 Poster Chef Andre di Tembok	91
Gambar 66 Adegan Blocking Diam	92
Gambar 67 Adegan Bernyanyi	93
Gambar 68 Adegan Bernyanyi	93
Gambar 69 Adegan Mengangkat Telfon	94
Gambar 70 Adegan Bengong	95
Gambar 71 Adegan “Tunggu Ye!”	95
Gambar 72 Adegan Memakan Mie	96
Gambar 73 Adegan Yati Meminta Bantuan Jeger.....	97
Gambar 74 Adegan Memesan Makanan	98
Gambar 75 Adegan Scene 1	99
Gambar 76 Adegan Yati Melihat Hape.....	99
Gambar 77 Adegan Yati menghampiri Preman	100
Gambar 78 Adegan “Pesanan Sampai”	100
Gambar 79 Adegan Scene 1B.....	100
Gambar 80 Adegan Yati Bernyanyi	101

Gambar 81 Adegan Yati Menghadapi Preman.....	101
Gambar 82 Warna pada film Yati.....	102
Gambar 83 Blocking Talent pada film Yati	102
Gambar 84 Penggunaan Visual Effect pada Film Yati.....	103
Gambar 85 Fast Cut pada Film Yati.....	103



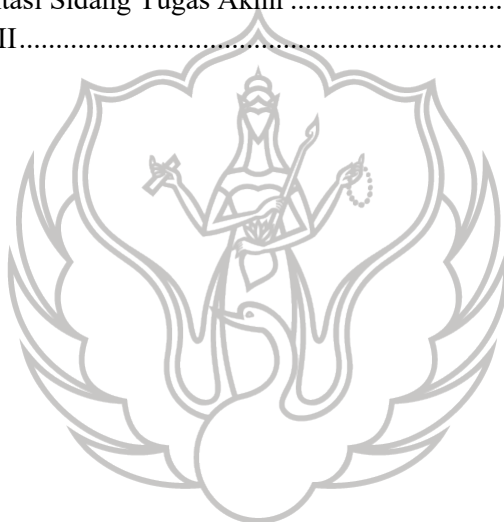
DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Timeline</i> Produksi	62
Tabel 2 <i>Budget</i>	62
Tabel 3 Kru Produksi	67
Tabel 4 Naskah dan Deskripsi Pengembangannya	71
Tabel 5 Kru produksi film	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skenario Film Yati	111
Lampiran 2 Desain Produksi Film Yati	129
Lampiran 3 Photoboard Film Yati	150
Lampiran 4 Poster Film Yati	166
Lampiran 5 Cover Dvd Film Yati	167
Lampiran 6 Label Dvd Film Yati	167
Lampiran 7 Foto Screenshot Publikasi Film Yati	168
Lampiran 8 Dokumentasi Screening Film Yati	171
Lampiran 9 Daftar Hadir Penonton Screening Film Yati	174
Lampiran 10 Daftar Pertanyaan Penonton Screening Film Yati	175
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Screening Film Yati	176
Lampiran 12 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	177
Lampiran 13 Form I-VII	179



ABSTRAK

Film Yati merupakan film tentang kekuatan emak-emak di Indonesia, berikut adalah penerapan sebuah *Pacing* untuk membangun *visual comey*. *Pacing* adalah sebuah tempo yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi detak jantung penonton, *pacing* banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan di dalam berbagai film. Pada film Yati menggunakan penerapan *pacing* untuk membangun gaya *visual comedy* sehingga di dalam film Yati dapat diperlihatkan bahwa penerapan *pacing* dapat membangun sebuah gaya film tersendiri. Berikut ini adalah teknik-teknik penerapan *pacing* ; Penerapan Objek Diam lalu Bergerak, Objek Bergerak, *Camera Movement*, dan juga Ritme pada *Editing*. Penerapan *pacing* yang dirancang untuk membangun *visual comedy* yaitu gaya film pantomim atau membangun komedi tanpa dialog.

Untuk membangun film dengan *visual comedy* ialah dengan penerapan unsur *space, line, shape, tone, color, camera movement*, dan *editing*. dan *pacing* bertujuan untuk membantu membangun suasana komedi seperti mempengaruhi pergerakan tokoh di dalam *frame* (Objek Diam lalu Bergerak), penambahan *visual effect* di dalam film, penyempitan *aspect ratio* (Objek Bergerak), pergerakan kamera, dan ritme pada *editing* untuk mempertajam *punchline*.

Mewujudkan film Yati merupakan tantangan yang memacu kreatifitas, kunci dalam mewujudkan film dengan gaya ini adalah bagaimana menciptakan situasi komedi tanpa dialog dengan menggunakan Objek Diam lalu Bergerak, Objek Bergerak, *Camera Movement*, dan juga Ritme pada *Editing*. *Visual comedy* akan mempengaruhi pra-produksi, produksi, hingga paska produksi, karena penerapan Objek Diam lalu bergerak dapat dibangun melewati pergerakan talent, hingga pergerakan kamera, Objek bergerak dapat diterapkan pada pergerakan tokoh, hingga *visual effect*. Penerapan berbagai *Camera Movement* seperti *panning, tilting, track in*, hingga *zoom in* untuk membangun komedi, dan ritme pada *Editing* untuk membangun komedi.

Kata kunci: *Pacing, Visual Comedy, Objek Bergerak, Objek Diam lalu Bergerak, Camera Movement, Editing, Punch Line*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada zaman yang penuh dengan teknologi ini sudah tidak bisa dibantah bahwa tingkah emak-emak yang jenaka dan nyeleneh banyak beredar di Internet. Namun kita dapat setuju bahwa kemampuan seorang emak-emak tidak dapat dianggap remeh. Fenomena ini menjadi sebuah *culture* di *social media*, emak-emak banyak dijadikan sebagai meme karena kelakuan emak-emak selalu saja bisa membuat geleng-geleng kepala para netizen.

Film Yati sendiri banyak mengambil inspirasi dari berbagai macam referensi film yang komikal serta kelakuan emak-emak yang nyeleneh. Berangkat dari ingin merepresentasikan hiburan ringan untuk orang tua saya sendiri, film Yati harapannya dapat menjadi pilihan hiburan di berbagai macam banyaknya konten-konten hiburan saat ini. Film Yati sendiri merupakan representasi dari budaya emak-emak yang ada di Indonesia, emak-emak secara *stereotype* memiliki kemampuan yang hebat untuk membela orang yang ia sayangi, kata-kata yang dilontarkan, serta tindakan yang di luar batas kemampuan manusia menjadikan emak-emak menjadi sebuah sosok yang ikonik khususnya di Indonesia. Serta film tentang emak-emak selalu menarik untuk dibuat karena karakternya yang nyentrik. Lebih dari pada itu, film tentang emak-emak semakin ngetren di kalangan masyarakat pecinta film ataupun awam, mungkin karena kelakuan emak-emak yang lucu, tidak terduga, hingga melakukan sesuatu yang ironi.

Dalam membuat kelucuan pada sosok emak-emak banyak teknik film yang dapat digunakan dan secara efisien dapat merepresentasikan karakter emak-emak lebih menarik, salah satunya ialah penerapan *pacing*. penerapan *pacing* sendiri setelah ditelaah bersama tidak hanya terpaku oleh ritme pada *Editing*, sehingga menumbuhkan keinginan untuk mengulik lebih dalam bagaimana *pacing* atau tempo di dalam film dapat membangun banyak hal. Pada dasarnya

film merupakan sebuah gerakan dari *frame* yang disusun berurutan, sehingga membuat sebuah ilusi mata yang membuatnya seakan-akan bergerak sehingga elemen-elemen di dalamnya sebenarnya banyak mempengaruhi *pacing* yang akan dibangun, hal ini menjadikan sebuah karya film memiliki banyak cara bertutur melewati penerapan *pacing* yang akan dibuat.

Dalam melihat film-film dahulu kala, seperti film *Charlie Chaplin*, dan *Buster Keaton* ia menggunakan *genre Visual Comedy* dalam filmnya, karena dahulu film belum dapat mengeluarkan suara pada tokohnya sehingga visual sangatlah menjadi komponen utama dalam membuat film. *Visual Comedy* merupakan sebuah *genre* film lama yang menggunakan *visual* atau gambar tanpa dialog dalam membuat komedinya, sehingga film-film komedi yang tanpa atau minim dialog, serta film kartun lama banyak menggunakan *genre* ini pada filmnya. Film abad 20 yang paling populer ialah *Scott Pilgrim Vs. The World (2010)* film disutradarai oleh *Edgar Wright*, Film-film *Edgar Wright* menggambarkan visual untuk sebuah lelucon dengan cara yang unik. Ia menggunakan pergerakan kamera cepat, penataan cahaya yang interaktif, pergerakan aneh aktor, hingga *visual effect* pada *Editing* untuk membangun komedinya, sehingga menimbulkan gaya film seperti *live action* kartun karena secara *treatment* mirip seperti kartun yang diadaptasi ke dalam dunia nyata. Hal ini menjadi salah satu keunikan dari film-film *Visual Comedy*, apalagi pada tahun 2023 sekarang hampir seluruh orang di dunia menggunakan *smartphone*, sehingga film dengan gaya ini dirasa semakin relevan ke depannya karena menyajikan nostalgia, dan merepresentasikan hal yang baru.

Penerapan konsep ini merupakan sebuah gaya yang cukup *fresh* di Indonesia, sehingga dilihat cocok untuk diterapkan pada kisah emak-emak yang memang cukup nyentrik, dan akan membuat karakter emak-emak pada film Yati menjadi lebih unik

B. Ide Penciptaan

Inovasi-inovasi dalam industri film terus berkembang hingga saat ini, ide akan muncul dari mana saja dan dari segala usia, perkembangan gaya membuat film banyak membuahkan penggunaan film dengan gaya baru dengan memakai teknologi terbaru, namun soal gaya bertutur film tidak luput dari kebiasaan dan kecenderungan *filmmaker* oleh apa yang mereka rasakan dan lihat semasa hidupnya.

Jika ditarik mundur tercetus gaya film ini tidak luput dari kesenangan *filmmaker* dalam menonton film *superhero* pada zaman dahulu khususnya pada film kartun. seperti *Mermaid Man* dan *Barnacle Boy* pada film kartun *Spongebob Squarepants*, ketika menonton film-film tentang pahlawan dan kemenangan pada film kartun selalu saja membuat anak-anak menjadi bersemangat dalam menjalani hari dan berkeinginan untuk menolong sesama.

Ide tentang emak-emak sendiri berasal dari keseharian *filmmaker* dalam berinteraksi dengan emak-emak. Emak-emak kecenderungan untuk bersikap hedonisme banyak indikator dalam kehidupannya yang mempengaruhi hal tersebut, sehingga banyak di antaranya mencari kebahagiaan di tempat lain seperti bekerja, kuliner, atau bahkan ke hal yang negatif, karena dirasa kehidupan tua nya kurang mendapatkan masa muda, sehingga pubertas kedua menjadi hal yang hangat diperbincangkan pada tahun-tahun ini.

Dari ide di atas keinginan dalam membuat teknik yang berbeda dalam membuat film yaitu membuat gaya bertutur *Visual Comedy*, dan terdorong dari film seperti karya-karya *Edgar Wright*, *Scott Pilgrim Vs The World (2010)*, *Shaun of The Dead (2013)*, dan *The Worlds End (2014)*, dan juga tidak luput pada iklan-iklan komersial jepang juga banyak menggunakan elemen ini, sehingga menimbulkan kesan *visual* yang banyak pengambilan gambar dan kartunis, mungkin juga karena di jepang sangat mencintai budayanya yaitu membuat kartun khas jepang bernama *Anime*. Sehingga membuat iklan-iklan di sana banyak menganut cara bertutur seperti *Anime*.

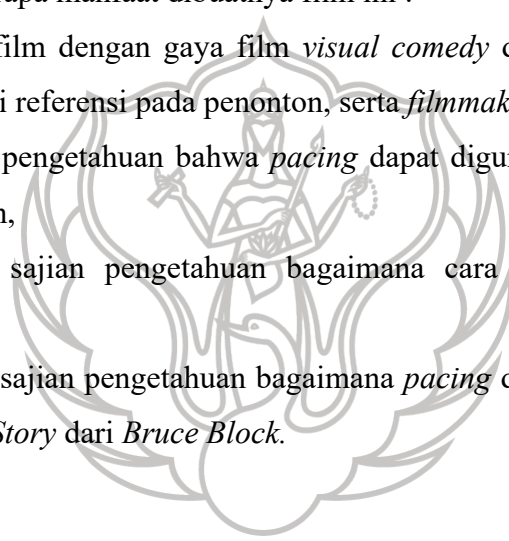
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Berikut beberapa tujuan dibuatnya film ini :

- a. Memberikan sajian hiburan serta menguji penerapan *pacing* dapat membantu membangun *visual comedy* serta mempertajam *punch line* yang dibuat.
- b. Menjadi salah satu referensi film *Visual Comedy* untuk pengetahuan dan bahan studi pada masyarakat awam dan *filmmaker* khususnya di Indonesia.
- c. Merepresentasikan kegokilan emak-emak yang ada di Indonesia dengan menggunakan gaya film *visual comedy*.

Berikut beberapa manfaat dibuatnya film ini :

- a. Menyajikan film dengan gaya film *visual comedy* di Indonesia sehingga dapat menjadi referensi pada penonton, serta *filmmaker*.
- b. Memberikan pengetahuan bahwa *pacing* dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan,
- c. Memberikan sajian pengetahuan bagaimana cara memuat film *visual comedy*.
- d. Memberikan sajian pengetahuan bagaimana *pacing* dapat bekerja menurut buku *Visual Story* dari *Bruce Block*.



D. Tinjauan Karya

Pada film “Yati” memiliki beberapa referensi terkait penerapan *pacing*, *Visual Comedy*, *cinematography*, hingga warna pada film ini, berikut referensi film di antaranya :

1. *Shaun of The Dead* (2010)



Gambar 1 Poster of The Dead (2010)

Judul : *Shaun of The Dead*

Sutradara : *Edgar Wright*

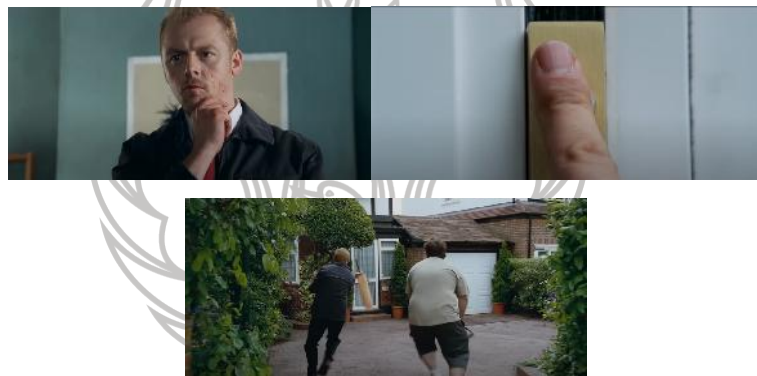
Tahun : 2010

Durasi : 100 menit

Shaun of The Dead (2010) menceritakan seorang *salesman* bernama Shaun. Ia memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya, meski begitu Shaun tetap menghabiskan waktu di setiap akhir pekan bersama pacarnya bernama Liz dan sahabatnya Ed. Liz dan Shaun berniat untuk menjalani hubungan yang semakin serius, dan Liz memberitahu Shaun untuk memperbaiki hidupnya seperti berolahraga dan menghabiskan waktu bersamanya tanpa kehadiran sahabatnya Ed. Shaun mendengar hal itu menjadi berat hati untuk meninggalkan sahabat kecilnya Ed dan mencoba merehatkan sejenak hubungan bersama pacarnya Liz untuk sejenak, karena ia tidak pernah terpisahkan sejak kecil dan selalu menghabiskan waktu bersama. Di suatu malam di beritakan bahwa ada wabah yang membuat orang menjadi mayat berjalan yaitu *zombie*, Shaun dan Ed tidak menyadari bahwa kiamat zombie telah menyerang dunia, hingga pada pagi hari ia

menemukan bahwa zombie sudah ada di seluruh penjuru kota, dan Shaun berniat untuk menyelamatkan pacarnya Liz dan juga Ibunya dari tempat tinggal mereka untuk pergi ke Winchester agar mereka dapat menunggu bantuan datang dengan aman dan bersenang-senang bersama.

Film ini disutradarai oleh *Edgar Wright*, seorang sutradara yang sebelum menyutradarai film bernama *Scott Pilgrim Vs. The World* pada tahun 2007. Pada film-film *Edgar Wright* selalu saja memiliki ciri khas tersendiri dan yang paling menonjol adalah bagaimana ia membangun *Visual Comedy*. Film *Shaun of The Dead* menginspirasi film “Yati” pada adegan pergantian *scene* dan *settingnya*. Pergantian *scene* pada film ini selalu saja menggunakan Pace yang cepat, dan membuat *scene* menjadi terlihat lucu.



Gambar 2 Adegan Film *Shaun of The Dead* (2010)

Pada film yang ditinjau ini, menggunakan teknik *pacing* untuk membangun *Visual Comedy* itu dari tiap pergantian *scene*-nya, Film *Shaun of The Dead* menggunakan pergerakan kamera yang dinamis seperti ke atas maupun ke bawah sebagai transisi tiap *juxtaposisi*, karena pengambilan gambar yang dinamis dan *pacing* yang cepat ini membuat adegan memiliki daya tarik tersendiri. Meski memiliki pergerakan kamera yang khas untuk membentuk *Visual Comedy* pada film *Shaun of The Dead*, pengadeganan pada film ini juga sangat mempengaruhi untuk memperkuat komedi pada adegan.

Ini yang dinamakan Character Comedy menurut buku *The Technique of film Editing*. Film *Shaun of The Dead* menggunakan

keistimewaan karakter seperti mimik yang lucu, dan gerakan-gerakan yang tidak terduga untuk memperkuat *Visual Comedy* yang disajikan. Hal ini yang menginspirasi film “Yati” untuk menggunakan mimik wajah, ataupun adegan yang tidak terduga untuk memperkuat *Visual Comedy* film.

2. *Kungfu Hustle* (2004)



Gambar 3 Poster *Kungfu Hustle* (2004)

Judul : *Kungfu Hustle*

Sutradara : Stephen Chow

Tahun : 2004

Durasi : 94 menit

Ketika Sing (Stephen Chow) yang malang dan temannya yang bodoh, Bone (Feng Xiaogang), mencoba menipu penduduk Pig Sty Alley dengan berpikir bahwa mereka adalah anggota dari Geng Kapak yang ditakuti, gangster yang sebenarnya turun ke daerah kumuh Shanghai tersebut namun dikalahkan oleh para pendekar yang telah pensiun disana. tidak terima dengan kekalahan, untuk memulihkan reputasi menakutkan mereka. Pemimpin geng kapak mengutus para pendekar bayaran untuk membasmi pendekar yang mengalahkannya.





Gambar 4 Adegan Running Scene, Film *Kungfu Hustle* (2004)

Hal ini untuk membangun *Visual Comedy* pada film, dan memperkuat karakter emak-emak yang nekat, dan memiliki kekuatan super jika ada di situasi tertentu. Serta sebagai *easter egg* dengan kelakuan emak-emak yang dijuluki sebagai ratu jalanan, karena emak-emak identik dengan mengendarai motor dengan tidak berhati-hati atau bahkan terlalu berhati-hati sehingga membuat orang-orang di sekeliling emak-emak yang sedang mengendarai motor dengan kondisi tegang dapat terkena imbasnya.

3. *Scott Pilgrim Vs. The World* (2010)



Gambar 5 Poster *Scott Pilgrim Vs. The World* (2010)

Judul : *Scott Pilgrim Vs. The World*

Sutradara : *Edgar Wright*

Tahun : 2010

Durasi : 114 menit

Sebagai gitaris bass untuk sebuah band *garage-rock*, Scott Pilgrim (Michael Cera) tidak pernah kesulitan mendapatkan pacar; biasanya, masalahnya adalah menyingkirkan mereka. Tetapi ketika Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead) meluncur ke dalam hatinya, dia menemukan dia memiliki bagasi yang paling merepotkan dari semuanya: pasukan mantan pacar yang tidak akan berhenti untuk menghilangkannya dari daftar jasanya.

Dalam film YATI, karya film *Edgar Wright* kali ini yang bernama *Scott Pilgrim Vs The World (2010)* meninjau pada karakter *pacing* dan *Visual Comedynya*, *Edgar Wright* memang identik pada film-filmnya yang menggunakan komedi yang tidak konvensional, ia menggunakan pergerakan kamera, lampu, hingga pengadeganan yang unik untuk membuat komedi pada filmnya.



Gambar 6 Adegan Film Scott Pilgrim .Vs The World (2010)

Seperti pada *scene* film Yati ketika Yati dan kawan-kawannya sedang terburu-buru. *Pacing* ketika menggunakan cut to cut cepat, lalu setelah itu tiba-tiba lambat untuk membentuk *Visual Comedynya*. Hal ini membuat adegan menjadi tidak terduga, dan menimbulkan sebuah lawakan. Pergerakan kamera, *pacing* pada *Editing*, pengadeganan, saling membantu untuk membangun dan memperkuat *Visual Comedy*.