

**ANALISIS ASPEK *EDITING* RITMIK EMOSIONAL PADA FILM  
“JOKER” (2019) UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK**

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



Disusun oleh  
**Tsabita Salsabila**  
NIM: 1810963032

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

2023

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

#### **ANALISIS ASPEK *EDITING* RITMIK EMOSIONAL PADA FILM "JOKER" (2019) UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK**

diajukan oleh **Tsabita Salsabila**, NIM 1810963032, Program Studi SI 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 17 Oktober 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIDN 0022047607

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli

**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIDN 0021088203

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



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tsabita Salsabila

NIM : 1810963032

Judul Skripsi : ANALISIS ASPEK EDITING RITMIK EMOSIONAL  
PADAFILM JOKER (2019) UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK MELALUI  
AKTING DAN PERGERAKAN TOKOH UTAMA.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi 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 : 06 Oktober 2022  
Yang Menyatakan,



Nama : Tsabita Salsabila  
NIM : 1810963032

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tsabita Salsabila  
NIM : 1810963032

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 ANALISIS ASPEK EDITING RITMIK EMOSIONAL PADA FILM JOKER (2019) UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK MELALUI AKTING DAN PERGERAKAN TOKOH.

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.

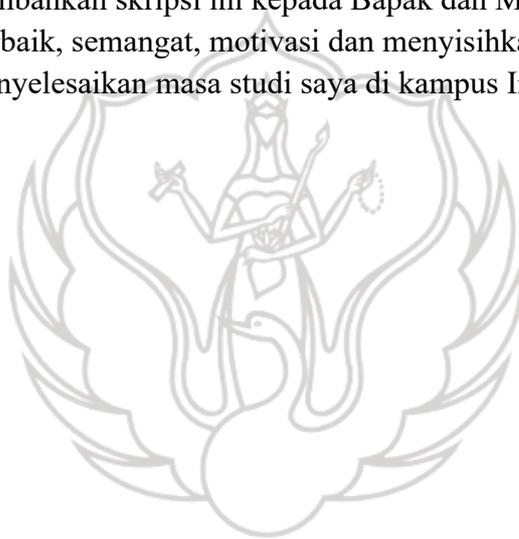
Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 06 Oktober 2023  
Yang Menyatakan.


Nama : Tsabita Salsabila  
NIM : 1810963032

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini kepada Bapak dan Mama saya yang selalu memberikan doa terbaik, semangat, motivasi dan menyisihkan finansial, sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul Analisis Aspek Editing Ritmik Emosional Pada Film Joker (2019) Melalui Aktिंग dan Pergerakan Tokoh Utama. Penelitian ini dilaksanakan dalam memenuhi sebagai persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya rekan-rekan dan pihak yang membantu dalam pelaksanaan Kerja Profesi maupun pembuatan. Maka dari itu, terima kasih diucapkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala berkat dan rahmat-Nya,
2. Bapak Herman dan Ibu Narsi selaku Orangtua yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya pada kegiatan ini,
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi,
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi,
7. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. Sebagai Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I,
9. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. Sebagai Dosen Pembimbing II,

10. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn. Sebagai Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Proposal Tugas Akhir,
11. Dr. Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A. Sebagai Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Proposal Tugas Akhir,
12. Gregorious Arya Dhipayana, M.Sn., Sebagai Dosen Editing Film & Televisi dan Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir,
13. Kepada Kedua Kakak Saya Elfa Syahar Ramadhan dan Bias Cahya Islami
14. Kepada Kedua Kakak Ipar Saya Aqidatul Islamiyah dan Lisyah Novianti.
15. Inggrita Bonita Purbaningtyas, Ilham Syah Maulana, Ilham Priyo Susanto, Gregorius Seno Adji, Bias Cahya Lazuardi, para sahabat yang telah mendukung saya sejak masuk kuliah hingga saat ini,
16. Anindya Nurhasna Putri, Apsari Nisa Mumpuni, Cheryl Hasanah Riza, Friska Nova Ramadianita, Azka Miladi Niko, Raihan Wahid, Andhika Rabani, Kharismatullah, Herdin Herdansyah sebagai sahabat sejak kecil yang telah menyemangati saya hingga sekarang,
17. Teman-teman satu angkatan Film dan Televisi 2018,
18. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Penuh kesadaran bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran untuk membangun kreativitas dan menambah wawasan diperlukan dengan harapan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 25 September 2023

Tsabita Salsabila

NIM 1810963032

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>X</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	4
1.3    TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.4    MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.5    TINJAUAN PUSTAKA.....	5
1.6    METODE PENELITIAN.....	8
i. <i>Teknik Pengumpulan Data</i> .....	8
ii. <i>Teknik Analisa Data</i> .....	8
1.7    SKEMA PENELITIAN.....	11
<b>BAB II .....</b>	<b>12</b>
<b>OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
2.1    FILM JOKER (2019) .....	12
2.2    TODD PHILIPS, SUTRADARA FILM JOKER.....	13
2.3    JEFF GROTH, EDITOR FILM JOKER .....	14
2.5    SINOPSIS FILM JOKER.....	17
2.6    KONSEP EDITING FILM JOKER.....	18
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>20</b>
3.1    MISE-EN-SCENE .....	20
3.2    AKTING DAN PERGERAKAN TOKOH.....	21

3.3	STRUKTUR DRAMATIK.....	23
3.4	UNSUR DRAMATIK.....	24
3.5	KONFLIK BATIN .....	25
3.6	EMOSI .....	26
3.7	EDITING .....	28
	<i>a. Kontinuitas Grafik</i> .....	29
	<i>b. Aspek Ritmik</i> .....	29
	<i>c. Aspek Spasial</i> .....	29
	<i>d. Aspek Temporal</i> .....	30
3.8	ASPEK RITMIK .....	30
3.9	EMOTIONAL RHYTHM (RITMIK EMOSIONAL) .....	33
	<i>a. Prepare, Action, Rest</i> .....	34
	<i>b. The Actor's Action</i> .....	34
	<i>c. Beats</i> .....	35
<b>BAB IV .....</b>		<b>37</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>		<b>37</b>
4.1	3D KARAKTER DAN PEMAIN FILM JOKER.....	38
	<i>a. Arthur Fleck</i> .....	38
4.2	PEMBAHASAN TABEL ADEGAN.....	43
	1. <i>Eksposisi</i> .....	43
	2. <i>Insiden Permulaan/awal konflik</i> .....	70
	3. <i>Pertumbuhan Laku/Penanjakan Laku</i> .....	86
	4. <i>Krisis atau titik balik/ Klimaks Krisis</i> .....	118
	5. <i>Penyelesaian/Penurunan Laku</i> .....	166
	6. <i>Catastrophe/Keputusan</i> .....	186
<b>BAB V.....</b>		<b>192</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>192</b>
5.1	KESIMPULAN .....	192
5.2	SARAN .....	194
<b>DAFTAR KARYA TULIS .....</b>		<b>196</b>
<b>DAFTAR SUMBER ONLINE .....</b>		<b>197</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>198</b>

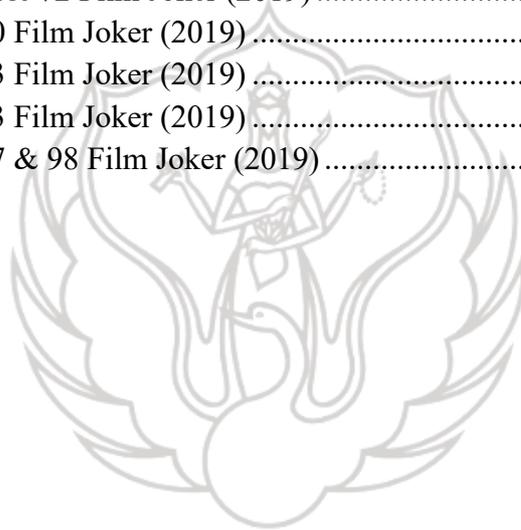
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Joker (2019).....	12
Gambar 2. 2 Joaquin Phoenix .....	15
Gambar 3. 1 Skema Hudson.....	23
Gambar 3. 2 Model Apprasial Parameter.....	27
Gambar 4. 1 Arthur Fleck pada film Joker (2019).....	38
Gambar 4. 2 Tokoh Joker pada tahun 1939 .....	40
Gambar 4. 3 Tokoh Arthur pada film Joker (2019) .....	41



## DAFTAR TABEL

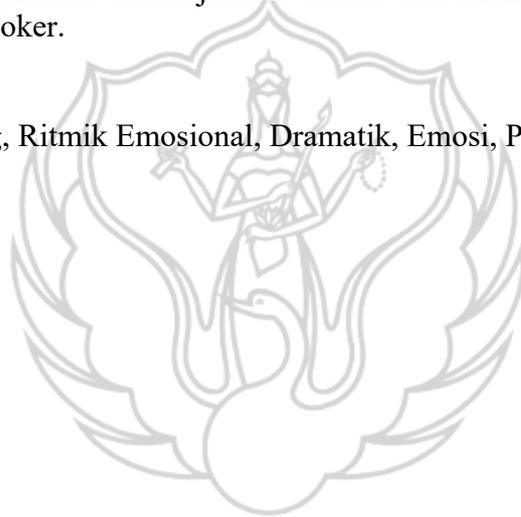
Tabel 4. 1 Scene 1 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 2 Scene 3 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 3 Scene 4 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 4 Scene 12 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 5 Scene 13,14 dan 15 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 6 Scene 20 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 7 Scene 25 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 8 Scene 29 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 9 Scene 32 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 10 Scene 36 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 11 Scene 50 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 12 Scene 63&64 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 13 Scene 71& 72 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 14 Scene 80 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 15 Scene 83 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 16 Scene 93 Film Joker (2019) .....	187
Tabel 4. 17 Scene 97 & 98 Film Joker (2019) .....	188



## ABSTRAK

Film editing memiliki beberapa aspek. Salah satu aspek yang digunakan adalah aspek ritmik penelitian ini membahas film Joker yang dirilis tahun 2019. Pada penelitian ini menggunakan salah satu aspek ritmik yaitu ritmik emosional (*emotional rhythmic*). Dalam membentuk ritmik emosional untuk memberikan penekanan dalam membangun emosi. Emosi naik dan turun terbentuk dari waktu (*timing*), kecepatan (*pacing*) dan jalan dalam membentuk editing (*trajectory phrases*). Pembentukan ritmik emosional dengan melihat akting dan pergerakan tokoh dalam menentukan titik pemotongan. Tokoh Joker ini memiliki karakter yang sangat kuat. Memerankan tokoh Joker ini memiliki tantangan tersendiri. Mereprentasikan tujuan pada setiap *scene* terhadap pengembangan karakter. Penelitian kali ini mengangkat film Joker (2019). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan membedah editing setiap *scene* yang mengangkat emosi karakter utama sehingga menciptakan kedekatan emosional tokoh utama dengan penonton. Hasil penelitian menunjukkan ritmik emosional dapat memperkuat dramatik pada film Joker.

Kata Kunci : Editing, Ritmik Emosional, Dramatik, Emosi, Pergerakan dan Akting.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Film memiliki dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling melengkapi jika hanya satu unsur maka tidak bisa terbentuk sebuah film. Unsur naratif merupakan unsur pembentuk awal dari film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film yaitu suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Serangkaian peristiwa tidak mungkin terjadi begitu saja tanpa alasan. Elemen-elemen pembangun unsur naratif dalam sebuah film ada plot, urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan pola struktur naratif, lokasi, dan waktu.

Unsur sinematik merupakan unsur-unsur yang membahas teknis dalam produksi sebuah film diantaranya *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Unsur sinematik sangat penting dalam sebuah film sehingga sebuah film dapat dinikmati dan dipahami oleh penonton. *Mise-en-scene* merupakan segala hal yang ada di depan kamera meliputi setting atau latar, tata rias dan kostum, pencahayaan, akting dan pergerakan tokoh utama. Setelah seluruh aspek *mise-en-scene* dan adegan tersedia sineas dapat mengambil gambar. Sinematografi mengambil peran dalam pengambilan gambar yaitu dengan kamera. Sineas tidak hanya mengambil gambar tetapi harus memikirkan bagaimana konsep pengambilan gambar. Editing yaitu merangkai sebuah *shot* menjadi sebuah film yang utuh. *Mise-en-scene* terdapat beberapa elemen diantaranya pencahayaan, tata rias dan kostum karakter, *setting*, dan akting dan pergerakan tokoh utama. Pada penelitian ini akan membahas dari unsur *mise-en-scene* yaitu dari segi editing dengan melihat struktur dramatik beserta akting dan pergerakan tokoh utama.

Dalam menganalisis sebuah film, teoritis dan kritikus film tidak lupa juga membahas mengenai pentingnya editing atau penyuntingan film dalam

pembentukan sebuah film. Mulai dikenalnya teknik editing seperti *Kuleshov Effect* pada era awal perfilman Uni Soviet pasca revolusi, Sineas seperti Sergei Eisenstein dan Vselovold Pudovkin, selain membahas mengenai dasar-dasar sinematografi, mereka juga tidak luput memahami pentingnya penggunaan beberapa teknik tertentu saat menyunting sebuah film. D.W.Griffith merupakan seorang sutradara dan dia mempelopori berbagai macam teknik editing. Dalam editing D.W.Griffith memfokuskan untuk detail yang lebih dan menghasilkan penggabungan gambar yang dapat mempengaruhi orang lewat drama pada film tersebut. Perkembangan ritme editing dikembangkan oleh D.W. Griffith. Perkembangannya dapat dilihat pada film *Intolerance* (1916) pada sebuah aksi kejar-mengejar. Alferd Hitchcock merupakan sineas yang mempunyai ketertarikan dalam menggunakan ritmik *editing* pada film-filmnya. Alferd Hitchcock banyak eksperimennya terkait penggunaan aspek ritme *editing* pada film.

Studi kasus dibutuhkan agar muncul perbandingan fungsi dan makna pada suatu penerapan setiap teknik editing. Pentingnya pemahaman dan penerapan suatu teknik editing pada beberapa gambar (*shot*) dengan situasi dan kondisi. Sehingga menghasilkan beragam alternatif susunan adegan. Penelitian ini berharap dapat diperlukan sebagai penambah wawasan perfilman Indonesia. Elemen editing sangat krusial dalam sebuah film. Tanpa adanya editing sebuah film hampir tidak mampu bercerita dengan gambarnya sendiri. Seorang sineas menggunakan kreativitasnya jika kita menelisik lebih jauh secara teknis. Bagaimana seorang editor mampu memanipulasi waktu, ruang dan kualitas gambar dengan cara membentuk pengalaman penonton terhadap film tersebut.

Pada editing terdapat berbagai aspek diantaranya aspek kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, aspek temporal dari ke empat aspek itu digunakan oleh para editor untuk memilih dan menggunakan ke empat aspek dasar tersebut pada filmnya. Penelitian ini akan lebih banyak membahas salah satu aspek yaitu ritmik editing. Aspek ritmik pada *editing* film mempunyai pengaruh besar sebagaimana seorang editor dapat mengatur komposisi *shot*, durasi *shot* dan memotong *shot* sehingga tidak membuat bingung penonton akan cerita yang akan disampaikan. Ritmik merupakan pola yang tercipta dari kehidupan sehari-hari. Dalam melakukan

sesuatu terdapat pola yang tercipta dari kebiasaan yang kita lakukan sehari-hari sehingga setiap editor mempunyai cara tersendiri dalam mendapatkan ritmik yang tepat untuk film. Menurut Karen Pearlman terdapat 3 ritmik diantaranya ritmik fisik (*physical rhythm*), ritmik emosional (*emotional rhythm*), dan ritmik kejadian (*event rhythm*). Ritmik fisik digunakan untuk membentuk kinestetik empati. Ritmik emosional dibentuk berdasarkan akting dan pergerakan sang aktor, ritmik ini berfungsi untuk memberikan dampak emosional kepada penonton. Ritmik kejadian dibentuk bergantung pada aksi sang aktor, suara dan emosi yang terlihat pada gambar untuk berkomunikasi atau untuk menyampaikan informasinya.

Film Joker merupakan film yang dirilis pada tahun 2019. Film ini mengisahkan kisah seorang badut hiburan bernama Arthur Fleck. Film ini merupakan kisah yang dikemas dalam cerita tentang psikologis seseorang. Pada tahun 2019 film ini merupakan film yang ditunggu oleh banyak penonton khususnya fans para film superhero Batman. Pada film Batman Joker merupakan salah satu tokoh antagonis utama. Film Joker ini membahas latar belakang kenapa Joker menjadi seseorang yang jahat. Banyak berita yang membahas bahwa film ini dapat memicu *trigger* seseorang berkaitan dengan kesehatan mental.

Film Joker mendapatkan *warning* untuk kepada para penonton yang memiliki gangguan pada kesehatan mental yang dapat memicu dalam hal psikologis seseorang, akibatnya seseorang dapat berubah pikirannya dan melakukan kekerasan. Bagi orang-orang yang tidak mudah mengerti akan sebuah karya seni visual seperti lukisan dan fotografi seorang seniman yang harus menjelaskan arti dari sebuah karya namun sang seniman juga memberikan kebebasan kepada mereka yang menonton dalam memahami arti karyanya. Film merupakan seni audio visual sehingga penonton yang menonton filmnya tersampaikan pesan yang ingin disampaikan langsung tersampaikan. Namun memerlukan dari berbagai macam ilmu sehingga cerita dan estetika dalam film tersebut tersampaikan kepada penonton. Jika penonton hanya disugahi film yang biasa saja, dikemas dengan tidak memikirkan beberapa teknik. Hasilnya penonton akan mudah bosan dan tidak tertarik untuk menonton film tersebut. Dramatisasi pada film sangat dibutuhkan sehingga cerita tidak membuat rasa bosan dan menarik ditonton hingga akhir film.

Dramatisasi melibatkan emosi penonton untuk turut masuk ke dalam cerita film. Salah satu cara yang dapat membangun dramatisasi yaitu mengemas cerita dengan struktur dramatik yang baik dan pembangunan konflik yang menarik. Sehingga penonton akan lebih tertarik dengan cerita yang biasa terjadi pada kehidupan nyata dan direpresentasikan melalui film. Salah satu konflik yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan konflik batin. Dimana konflik akan terjadi terhadap tokoh utama akan melawan dirinya sendiri. Konflik inilah yang datang langsung membangkitkan gairah dan rasa ingin tahu untuk mengetahui perkembangan dan solusi dari film.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana memperkuat dramatik pada film Joker (2019) terbentuk melalui aspek *editing* ritmik emosional?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi dari aspek ritmik pada editing pada film yaitu penggunaan *Emotional Rhythm* (ritmik emosional). Ditinjau dari struktur dramatik serta akting dan pergerakan tokoh bisa membentuk sebuah aspek ritmik editing yaitu *Emotional Rhythm*. Penggunaan ritmik emosional ini diharapkan seorang editor mengetahui ritmik emosional dapat memberikan inspirasi dalam membentuk sebuah bentuk ritmik editing yang dapat membangun dan memainkan emosi penonton. Sehingga film yang ditonton tidak membosankan.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Beberapa manfaat yang diharapkan untuk melaksanakan penelitian ini, yaitu :

- a) Secara Akademis

Hasil dalam penelitian film Joker diharapkan dapat diperlukan sebagai Akademisi dan Kritikus Film dapat memahami pentingnya analisis editing dalam sebuah film. Seorang editor memahami bagaimana cara membangun emosi penonton dari pengembangan pada cerita film yang disusun. Penelitian ini akan menganalisis

aspek editing ritmik emosional pada film Joker melalui akting dan pergerakan tokoh utama.

b) Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi maupun inspirasi para sineas dalam mengedit sebuah film. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan metode ritmik emosional dimana mahasiswa maupun sineas dapat membangun emosi penonton dengan menggunakan ritmik emosional.

## 1.5 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka digunakan untuk melihat hasil dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, kemudian dirangkum untuk mengkaji lebih dalam pada penelitian ini. Pada tinjauan pustaka yang diambil dalam penelitian ini terkait dengan hal yaitu psikologi manusia mengenai emosi dalam menonton film dan teknik editing yang digunakan dalam membangun ritmik emosional dalam film.

Penelitian Pertama berjudul **“Memahami Persepsi Penonton Melalui Pendekatan Psikologi *Gestalt* Pada Film Joker (2019) Karya Todd Phillips”** ditulis oleh Yohanes Yoga Prayuda dan Erina Adeline Tandian. Penelitian ini berbentuk jurnal penelitian yang diterbitkan oleh Fakultas Film dan Televisi (FFTV) dan Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian Masyarakat FFTV-IKJ (Institut Kesenian Jakarta) yang terbit pada tahun 2020. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan menyebarkan kuesioner daring yang disebar untuk mengetahui persepsi penonton tentang keseluruhan film dan beberapa sekuens dalam film tersebut, khususnya yang berkaitan dengan adegan *offscreen*.

Penelitian ini membahas bagaimana hasil dari pola persepsi penonton dari sejumlah factor atau jenis informasi yang disampaikan sepanjang film. Ada beberapa factor yang mempengaruhi yang dapat membentuk persepsi penonton antara lain juktaposisi, elemen audio/visual, property, karakterisasi, pengadeganan, dialog, musik, dan sinematografi. Salah satu faktor penting dalam membangun persepsi penonton terhadap adegan *offscreen* adalah konsistensi penggambaran

karakter disepanjang film. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu penonton cenderung memiliki kesamaan persepsi bila diberikan potongan informasi yang cenderung lengkap. Persamaan penelitian tersebut adalah bagaimana pengalaman penonton dalam menonton film ini dengan menggunakan adegan *offscreen*. Kemudian untuk penelitian pada film Joker akan berfokus bagaimana pengaruh dari penggunaan *offscreen* dalam ritmik emosional.

Penelitian Kedua berjudul **“Penerapan Emotional Rhythm Untuk Memperkuat Tensi Dramatik Dalam Editing Film Fiksi “Huma Amas”** ditulis oleh Ghina Rahima. Penelitian ini merupakan skripsi penciptaan seni yang diterbitkan oleh Institut Seni Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan penerapan penggunaan *emotional rhythm* pada film berjudul Huma Amas yang di sunting oleh Ghina Rahima. Pada skripsi ini dijelaskan bagaimana penggunaan *emotional rhythm* dalam membangun tensi dramatik pada film. Penggunaan *emotional rhythm* digunakan saat pembangunan konflik oleh karakter utama. Pada skripsi ini meninjau penerapan *emotional rhythm* pada film Huma Amas dalam memperkuat tensi dramatik untuk mewujudkan konsep tersebut. Beberapa teknik *emotional rhythm* dibentuk dari *timing* untuk membentuk film dan penggunaan *pacing* lambat sebagai representasi konflik batin yang dialami tokoh utama. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian ini akan fokus membedah editing dari film Joker dan melihat penggunaan *emotional rhythm*. Sedangkan pada skripsi ini menjelaskan bagaimana *emotional rhythm* digunakan pada film Huma Amas dalam membangun tensi dramatik.

Penelitian Ketiga berjudul **“Penguatan Dramatik Melalui Penerapan Metode Akting Presentasi Pada Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi Berjudul “Ra? Dera”** ditulis oleh Recharidia Dias Widyarsanti. Penelitian ini merupakan skripsi penciptaan seni yang diterbitkan oleh Institut Seni Yogyakarta pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan penerapan penguatan dramatik melalui metode akting representasi pada film berjudul Ra? Dera yang di sunting oleh Recharidia Dias Widyarsanti. Pada

skripsi ini menjelaskan metode akting representasi yang dilakukan oleh tokoh utama untuk memberikan penguatan dramatik. Pada proses penciptaan penelitian ini berpusat dalam proses pencapaian peran dalam perancangan akting tokoh bernama Dera. Pemeranan akting dalam film berjudul Ra? Dera ini diwujudkan dengan penggunaan gesture-gesture dalam lakuan. Gesture yang digunakan merupakan gesture empatik.

Gesture empatik adalah gesture yang didorong (sekaligus menjadi tujuan) oleh kemampuan si pemeran dalam menghidupkan empatinya pada tokoh. Hasil dari penelitian ini dalam penerapan akting realisme mampu menguatkan dramatik dalam film dengan menghadirkan emosi dan konflik internal dalam tokoh utama melalui permainan aktingnya. Penerapan metode akting presentasi ini memberikan efek untuk memperkuat efek dramatik dalam film melalui akting sang aktor, sehingga penonton dapat menikmati film dengan adegan yang natural dan menyakinkan. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan teori akting dari tokoh utama dalam film. Perbedaan pada penelitian ini adalah akting presentasi digunakan pada penelitian film Ra? Dera dalam memberikan penguatan dramatik. Sedangkan penelitian ini berfokus pada bagaimana akting dan pergerakan tokoh dalam membentuk *emotional rhythmic* pada aspek editing film.

## 1.6 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penelitian menggunakan metode kualitatif yaitu sebuah metode yang diperoleh dari pemahaman makna dari sebuah objek dan data penelitian. Prof. Dr. Sugiono (2019: 387) dengan metode kualitatif, maka peneliti dapat menemukan pemahaman luas dan mendalam terhadap situasi sosial yang kompleks, memahami interaksi dalam situasi sosial tersebut sehingga dapat ditemukan hipotesis, pola hubungan yang akhirnya dapat dikembangkan menjadi teori. Tujuan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif masih bersifat sementara. Penelitian ini merupakan studi kajian interpretasi analisis dengan pembacaan dan pemaknaan teks pada sebuah film.

### i. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pengambilan data pada penelitian agar dapat mengetahui bagaimana proses pembedahan permasalahan sehingga mampu memberikan kesimpulan untuk mencari jawaban dari penelitian ini. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tiga metode. Pengumpulan data dengan metode ini akan memudahkan dalam memperoleh data yang di butuhkan. Dua metode pengumpulan datanya diantaranya :

#### a. Observasi Participant atau Observasi Partisipan

Observasi partisipan sebagai pengamat. Dalam observasi ini peneliti menonton film Joker. Pada penelitian ini seorang peneliti tidak dapat mengubah atau mempengaruhi objek yang diteliti.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menyimpan objek penelitian yang akan diteliti agar bisa dicermati dan diamati berulang kali. Dokumen tersebut bisa berupa foto, video maupun karangan tulisan dan lainnya. Selanjutnya peneliti akan menjelaskan dan mentranskripsi data tersebut.

### ii. Teknik Analisa Data

#### a) Reduksi Data

Pada penelitian ini reduksi data dilakukan dengan teknik analisis yang disebut sebagai *shot analysis*. *Shot analysis* dengan melakukan beberapa langkah diantaranya :

- i. Menonton keseluruhan film Joker yang berdurasi selama 2 jam 2 menit kemudian memilih scene yang menggunakan ritmik emosional (*emotional rhythm*) kemudian melakukan analisa dan penguraian.
- ii. Memilih scene yang sesuai dengan tema berkaitan dengan emosi pada manusia yang nampak hanya pada karakter tokoh utama. Kemudian menganalisis karakter.
- iii. Membuat catatan setiap shot individual yaitu mencatat detail dari aspek-aspek sinematik yaitu akting dan pergerakan tokoh dan tipe shot yang digunakan.
- iv. Berapa lama durasi, frame apa saja yang dipakai, penempatan pada shot, nilai pada setiap pemotongan atau cutting, konsentrasi pada pergerakan, perubahan shot atau sequence.
- v. Penekanan apa saja yang diberikan pada scene tersebut dan variasi energi yang digunakan pada film. Selain itu melihat naskah film dan melihat perubahan atau adanya juxtaposisi yang digunakan dalam memberikan pengaruh pada cerita di film.
- vi. Memformulasikan sebuah tesis/argumen tentang bagaimana adegan tersebut relevan terhadap pengembangan *emotional rhythmic*.
- vii. Penelitian ini juga melakukan pengumpulan data-data dari buku, jurnal, artikel maupun video wawancara dari pembuat film yang dapat dilihat lewat youtube. Kemudian dihubungkan dengan teori-teori yang mempunyai korelasi dengan penelitian ini. Dengan mereduksi data diharapkan dapat membantu penelitian mencapai tujuan yang diharapkan.

c) Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data dari hasil mereduksi data terdapat hasil dan berdasarkan teori-teori yang sudah dikumpulkan kemudian dilakukan penjabaran tentang bentuk dari ritmik emosional dari film Joker. Data tersebut akan dijabarkan berupa table yang berisi *capture* gambar dari potongan film tersebut dengan menunjukkan *scene*, *timecode*, dan perpindahan *shot*.

d) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dalam sebuah penelitian. Kesimpulan penelitian ini didapatkan dari hasil mereduksi data, penyajian data. Kemudian dilakukan verifikasi untuk mengecek hasil analisa data ini dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan landasan teori.



## 1.7 SKEMA PENELITIAN

