

**PENERAPAN *PACING LAMBAT*
DALAM *EDITING* FILM “SASMITA NARENDRA”
UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN**

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



Disusun oleh
Nur Aziz Fajar Surya
NIM: 1410735032

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

2019

**PENERAPAN *PACING LAMBAT*
DALAM *EDITING* FILM “SASMITA NARENDRA”
UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN**

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



Disusun oleh
Nur Aziz Fajar Surya
NIM: 1410735032

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

2019

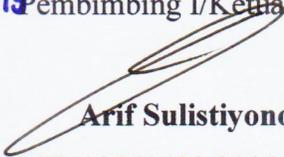
LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN *PACING* LAMBAT DALAM *EDITING* FILM “SASMITA NARENDRA” UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN

yang disusun oleh
Nur Aziz Fajar Surya
NIM 1410735032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal .

04 JUL 2019 Pembimbing I/Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.

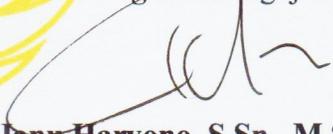
NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji


Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.

NIP 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli

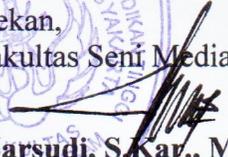

Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn,

NIP 19880120 201903 1 013

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.

NIP 19780506 200501 2 001


Mengetahui
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Aziz Fajar Surya

NIM : 1410735032

Judul Skripsi : **Penerapan *Pacing* Lambat dalam *Editing* Film “Sasmita
Narendra” untuk Membangun Ketegangan**

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 : 14 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Nur Aziz Fajar Surya
1410735032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Aziz Fajar Surya

NIM : 1410735032

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 **Penerapan Pacing Lambat dalam Editing Film “Sasmita Narendra” untuk Membangun Ketegangan** 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 : 14 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Nur Aziz Fajar Surya
1410735032

Skripsi penciptaan seni ini saya persembahkan
untuk semua orang yang berjasa dalam perjalanan hidup saya
hingga detik ini

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul **“PENERAPAN *PACING* LAMBAT DALAM *EDITING* FILM “SASMITA NARENDRA” UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN”** sebagai upaya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan meskipun masih banyak kekurangan dalam penulisannya. Skripsi Penciptaan Seni ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Kedua orang tua dan keluarga yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, dorongan dan kasih sayang.
3. Marsudi S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA, Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Drs. Arif Eko Suprihono, M. Hum., Dosen Pembimbing I atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptan Seni ini.
6. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn, selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Penciptaan Seni ini.
7. Para Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Sahabat saya yang selalu dan tak pernah lelah membantu kehidupan saya selama kuliah di Yogyakarta.
9. Teman - teman seperjuangan Televisi A angkatan 2014.

10. Teman - teman Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
11. Dan Semua pihak yang tidak dapat di tuliskan satu persatu, terimakasih atas dukunganya.

Akhir kata penulis berharap semoga Skripsi Penciptaan Seni ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga kita selalu dalam lindungan-Nya.

Yogyakarta, 24 Juli 2019

Nur Aziz Fajar Surya

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5

BAB II ANALISIS OBJEK PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek Penciptaan	15

BAB III LANDASAN TEORI

A. Film Thriller	21
B. Editing.....	21
C. Pacing (Ritme Editing)	23
D. Ketegangan	24

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan	28
B. Desain Produksi	38

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Perwujudan Karya	45
B. Pembahasan Karya	50

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	101
B. Saran	103

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster film Mereka Yang Tak Terlihat (2017)	5
Gambar 1.2. Potongan adegan film Mereka Yang Tak Terlihat (2017)	6
Gambar 1.3. Poster film <i>Edge of Tomorrow</i> (2014)	7
Gambar 1.4. Potongan adegan film <i>Edge of Tomorrow</i> (2014)	8
Gambar 1.5. Poster film <i>It Comes at Night</i> (2017)	9
Gambar 1.6. Potongan adegan film <i>Edge of Tomorrow</i> (2014)	10
Gambar 1.7. Poster film <i>Mother!</i> (2017)	11
Gambar 1.8. Potongan adegan film <i>Mother!</i> (2017)	11
Gambar 4.1. Skema <i>Pacing</i> Lambat	28
Gambar 4.2. Perbedaan plot dalam skenario dan <i>editing</i>	30
Gambar 4.3. <i>Personal Computer</i> yang digunakan	41
Gambar 4.4. Logo Adobe Premiere	42
Gambar 4.5. Logo Adobe Media Encoder	42
Gambar 4.6. Logo DaVinci Resolve	43
Gambar 4.7. <i>Hardisk External</i> yang digunakan	43
Gambar 5.1. Gambar Alur Kerja Penciptaan Karya	45
Gambar 5.2. Grafik Ritme <i>Editing</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Rencana Kerja Editing Film “Sasmita Narendra”	38
Tabel 5.1.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 1	57
Tabel 5.2.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 3	58
Tabel 5.3.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 4	60
Tabel 5.4.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 5	62
Tabel 5.5.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 7	63
Tabel 5.6.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 8 dan 9	64
Tabel 5.7.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 10	69
Tabel. 5.8.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 10 bagian 2	71
Tabel 5.9.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 13	74
Tabel 5.10.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 13 bagian 2	76
Tabel 5.11.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 14 bagian 1	74
Tabel 5.12.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 14 bagian 2	78
Tabel 5.13.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 15	82
Tabel 5.14.	<i>Screenshot</i> Penerapan Konsep pada <i>Scene</i> 21	85
Tabel 5.15.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 26 dan 21	87
Tabel 5.16.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 18	90
Tabel 5.17.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 19	92
Tabel 5.18.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 24 dan 17	93
Tabel 5.19.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 25 dan 17	95
Tabel 5.20.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 16 dan 17	97
Tabel 5.21.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 17	99
Tabel 5.22.	<i>Screenshot</i> susunan <i>shot</i> dalam <i>editing scene</i> 18	100

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario Film “Sasmita Narendra”
- Lampiran 2. Anggaran Biaya
- Lampiran 3. Storyboard
- Lampiran 4. Form-Form Administrasi
- Lampiran 5. Desain Poster Film
- Lampiran 6. Pernyataan Keterangan Telah *Screening*
- Lampiran 7. Foto Dokumentasi Screening
- Lampiran 8. Desain Poster Screening
- Lampiran 9. Notulensi & Buku Tamu

ABSTRAK

Film *Sasmita Narendra* mengangkat isu sosial budaya yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Indonesia yakni mitos. Hal tersebut menjadi ide dasar penciptaan cerita “Sasmita Narendra”. Film *Sasmita Narendra* memperlihatkan bahwa kita harus tetap berhati-hati pada apa yang ada disekitar kita termasuk dengan apa yang sangat kita sukai. Film *Sasmita Narendra* ber-genre *horror thriller* yang menampilkan tokoh utama berjuang menghadapi teror yang disebabkan oleh keris pusaka yang disukainya.

Ketegangan dalam film *horror* menjadi tidak dapat terpisahkan. Ketegangan dalam skripsi berjudul “Penerapan *Pacing Lambat* Dalam *Editing* Film “Sasmita Narendra” Untuk Membangun Ketegangan” berbeda dengan ketegangan yang dibangun dengan tempo cepat, melainkan dengan memposisikan penonton tahu lebih banyak resiko yang dihadapi oleh tokoh utama. Bentuk ketegangan yang dimaksud dengan membuat penonton merasakan perasaan khawatir terhadap tokoh utama. Hal tersebut kemudian penting untuk dibangun dalam film *Sasmita Narendra* melalui *editing*.

Editing secara umum adalah menyusun *shot* dan membuat jalinan cerita agar tetap logis. Metode yang digunakan dalam membangun ketegangan adalah *pacing* lambat. *Pacing* lambat berguna untuk memberikan waktu yang cukup untuk penonton memahami konflik dan resiko yang dihadapi, sehingga perasaan khawatir yang muncul dapat lebih lama dirasakan.

Pacing lambat adalah salah satu metode dalam aspek ritmis *editing*. *Pacing* lambat dapat ditandai dengan jumlah *rate of cutting* yang lebih sedikit dengan panjang durasi *shot* lebih lama. *Pacing* lambat diterapkan pada *scene* dengan unsur dramatik saat teror terjadi kepada Tokoh Utama. *Pacing* lambat akan memanipulasi waktu kejadian yang seolah-olah terasa lambat.

Kata kunci : Film Horor *Thriller*, *Editing*, *Pacing* Lambat, Ketegangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Awal tahun 2019 menjadi momen berharga bagi John Ottman yang dinobatkan sebagai peraih piala Oscar sebagai editor terbaik di *Academy Awards* ke 91. John Ottman adalah editor film *Bohemian Rhapsody* yang berhasil mengalahkan pesaingnya seperti Patrick J. Don Vito “*Green Book*”, Hank Corwin “*Vice*”, Yorgos Mavropsaridis “*The Favourite*” dan Barry Alexander Brown “*BlackKKlansman*”. Pencapaian ini sekaligus menjadi penghargaan ke-87 yang diberikan kepada editor-editor film. Tak hanya *Academy Awards*, apresiasi kepada editor film juga diberikan di festival film lainnya seperti Festival Film Indonesia. Apresiasi yang muncul ini menunjukkan betapa pentingnya peran *editing* film dalam satu kesatuan film.

Editing film atau sering disebut sebagai “*The Invisible Art*” adalah bagian yang tak terpisahkan dari proses paska produksi, atau segala sesuatu yang berhubungan dengan manajemen *shot*, menyusun dan menciptakan jalinan cerita yang padu sehingga informasi dan emosi dari cerita dapat tersampaikan secara lebih baik. Lebih lanjut *editing* film mampu meningkatkan emosi karakter yang telah diciptakan oleh penulis skenario. Sebab dalam proses produksi, setiap *shot* memiliki emosi masing-masing yang diciptakan baik dalam sinematografi, adegan maupun suara. Fungsi *editing* kemudian menjadi penting untuk menyusun kembali emosi dari setiap *shot* agar mampu diterima oleh penonton. Dengan kata lain, editor dituntut untuk memiliki *editorial thinking* atau proses berfikir kreatif meliputi konsep, susunan *shot*, alur cerita serta irama penceritaan. Editor film “*Only The Brave*”, Billy Fox menjelaskan bagaimana kontribusi editor pada sebuah film. Menurut Fox, editor berusaha membuat penonton terikat dalam perjalanan sebuah film dengan memastikan bahwa penonton tidak memperhatikan bagaimana cara film tersebut disampaikan. Dengan kata lain, kerja seorang editor adalah memastikan bahwa jalinan cerita dapat tersusun tanpa mengganggu penonton. Sebab kadang editor menyusun *shot* dengan tidak memperhatikan hubungan sebab dan akibat serta metode penceritaan yang terburu-buru sehingga penonton tidak

memahami informasi dengan baik. Sebaliknya, *editing* yang baik dapat mendekatkan penonton kepada cerita dan kisah karakternya. Penonton diajak tertawa bersama, ketakutan bersama, sedih atau bahagia. Kondisi tersebut dalam psikologi komunikasi disebut “rangsangan emosional”.

Film sebagai salah satu media komunikasi, memang memiliki peranan untuk memberikan rangsangan emosional kepada penonton. Bentuk-bentuk reaksi emosional penonton seperti, tertawa, sedih, ketakutan dan merasakan ketegangan didasari pada beberapa aspek salah satunya adalah skema kognitif. (Rakhmat, 2013:232). Skema kognitif dapat dijelaskan sebagai sebuah proses pemahaman terhadap informasi yang diberikan. Peran *editing* kemudian menjadi penting untuk menyusun skema kognitif yang dapat merangsang emosi penonton ketika menonton film. Selain menyusun skema kognitif memberikan penekanan dramatis mampu meningkatkan emosi didalam cerita itu sendiri. Editor dan sutradara memberi penekanan dramatis untuk mengarahkan penonton pada emosi yang ingin diciptakan.

Film pendek fiksi “Sasminta Narendra” adalah film yang bercerita tentang Sutrisno, seorang suami pengoleksi barang-barang antik yang mengalami hal-hal aneh setelah menerima sebuah keris pusaka dari temannya. Kejadian-kejadian aneh yang dialami Sutrisno terjadi dalam mimpi dan terus berulang (*looping*). Selain itu, Sutrisno juga diikuti oleh sesosok bayangan hitam yang melakukan teror terhadap dirinya. Disisi lain justru, Istri Sutrisno melakukan perselingkuhan dengan Rudi. Film ini dikemas dalam penuturan *ellipsis* yang diaplikasikan kedalam *scene* mimpi dengan mengedepankan unsur teror. Film “Sasminta Narendra” dikemas dalam format film pendek. Format film pendek bila dilihat memiliki batasan yang sangat kuat yakni durasi. Durasi pendek membatasi naratif namun secara tidak langsung meningkatkan kreatifitas dalam pengolahan naratif. Cerita harus mampu diolah dan disampaikan dalam waktu yang singkat. Skenario film “Sasminta Narendra” berusaha menyampaikan wacana tentang kebudayaan, mitos, relasi keluarga, dan perselingkuhan. Wacana tersebut dalam pengaplikasiannya tidak memiliki porsi yang sama dalam film, sehingga proses penyampaian pesan menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, mengatur ulang plot memberikan kemungkinan dalam mengolah kembali narasi dalam film ini sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih

terstruktur dan efektif. Unsur teror dalam film ini tidak ditempatkan pada keseluruhan film, namun hanya diletakkan pada adegan mimpi. Teror yang muncul dalam film ini dialami oleh tokoh Sutrisno yang disebut sebagai protagonis dan disebabkan oleh sosok misterius yang kemudian disebut sebagai antagonis. Tokoh antagonis memiliki tujuan untuk mengganggu dan meneror tokoh protagonis, sedangkan tokoh protagonis berusaha untuk menguak identitas antagonis dan menyelamatkan diri. Dengan begitu, baik protagonis dan antagonis memiliki tujuan yang saling bertolak belakang dan akhirnya menimbulkan konflik. Konflik inilah yang menciptakan unsur ketegangan dalam film pendek fiksi “Sasmita Narendra”. Cara membangun emosi ketegangan dalam film ini kemudian menjadi penting.

Ada beragam cara membangun emosi ketegangan dalam sebuah film, melalui adegan, tata kamera, musik, hingga *editing*. Membangun ketegangan dalam *editing* sangat berhubungan dengan ritme penuturan. Salah satunya dengan mengatur panjang durasi *shot* dalam film atau sering disebut dengan *Pacing*. *Pacing* sama halnya dengan tempo dalam irama bercerita. Seseorang bercerita dengan tempo yang pelan untuk menjelaskan secara lebih rinci apa yang terjadi, kemudian berubah dalam tempo yang cepat ketika kondisinya mulai genting. *Pacing* dibagi menjadi 2, yakni *pacing* lambat dan *pacing* cepat. *Pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra” dapat memberikan waktu yang cukup panjang bagi penonton untuk mengidentifikasi informasi berupa teror dan resiko yang akan dihadapi tokoh utama dan mengolah antisipasi saat penonton dihadapkan pada ketidak pastian informasi. Sehingga penonton akan dilibatkan dalam kisah tokoh utama dalam film “Sasmita Narendra”. *Pacing* dalam *editing* kemudian menjadi aspek penting dalam film pendek ini.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan penerapan *pacing* dalam *editing* untuk membangun ketegangan pada film “Sasmita Narendra” berawal dari upaya untuk menyusun *shot-shot* demi menunjang emosi ketegangan itu sendiri. Dalam film pendek “Sasmita Narendra” mengisahkan tentang sebuah keluarga yang mengalami permasalahan ketika mendapatkan keris pusaka. Sutrisno (tokoh utama) adalah suami yang memiliki hobi mengoleksi barang-barang antik dan memiliki istri

bernama, Tini. Sutrisno kedatangan seorang teman bernama Rudi yang memberinya sebuah keris pusaka. Keris inilah yang menimbulkan konflik dalam narasi film “Sasmita Narendra”. Konflik yang terjadi tergambar lewat mimpi-mimpi aneh yang menimpa Sutrisno. Mimpi ini berulang hingga 3 kali dalam film “Sasmita Narendra”. Bila dilihat lebih jauh, kejadian aneh dalam mimpi ini mengganggu tokoh utama baik secara fisik maupun batin secara terus-menerus. Dalam mimpi pertama, Sutrisno mengalami teror dari sosok misterius yang berujung pada terbunuhnya Istri Sutrisno. Dalam mimpi kedua, intensitas teror yang dihadapi Sutrisno menjadi lebih tinggi, begitu pula dengan interaksi antara Sutrisno dengan sosok misterius. Dalam mimpi ketiga, emosi ketakutan dan cemas yang semakin meningkat kemudian bertransformasi menjadi perlawanan.

Salah satu aspek penting dalam film ini adalah emosi tokoh utama. Pembangunan emosi telah bisa dilihat dalam film pendek “Sasmita Narendra”. Film ini membangun emosi tokoh utama dari emosi ketakutan dan kebingungan, menuju perasaan cemas. Emosi-emosi tersebut perlu diolah dalam *editing* sehingga penonton merasakan ketegangan selama menonton film pendek “Sasmita Narendra”. Oleh karena itu, peran *editing* diperlukan demi membangun ketegangan dalam film pendek “Sasmita Narendra”.

Salah satu cara membangun ketegangan dalam *editing* film pendek “Sasmita Narendra” adalah dengan menggunakan teknik *pacing*. *Pacing* yang digunakan dalam *editing* film “Sasmita Narendra” adalah *pacing* lambat untuk mengolah ketakutan dan kecemasan yang dialami tokoh utama. Penerapan *pacing* lambat akan terlihat pada *scene* mimpi-mimpi dan akan meningkat sesuai dengan emosi karakter. Sehingga, perasaan yang dialami tokoh utama akan dirasakan pula oleh penonton.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menerapkan unsur-unsur *editing* dalam penciptaan film pendek “Sasmita Narendra”.
- b. Membangun ketegangan dengan menggunakan metode *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra”.

2. Manfaat Penciptaan

- Memberi referensi penggunaan teknik *pacing* lambat guna meningkatkan emosi cerita.
- Mengajak penonton merasakan emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam film.
- Memberikan tontonan yang menarik bagi masyarakat.

D. Tinjauan Karya

1. Film Mereka Yang Tak Terlihat (2017)



Gambar 1.1 Poster film Mereka Yang Tak Terlihat (2017)

Sumber : www.imdb.com

Sutradara	: Billy Christian
Editor	: Andhy Pulung
Tahun Produksi	: 2017
Durasi	: 90 menit

Bercerita tentang kisah Lidya (Sophia Latjuba) adalah seorang *single parent* dari dua orang putrinya yang bernama Saras (Estelle Linden) dan Laras (Bianca Astrid). Sedari kecil Saras tampak berbeda dibandingkan anak lain pada umumnya, Saras adalah seorang anak indigo, namun hal ini dianggap tidak masuk akal oleh Lidya, sehingga membuat hubungan Lidya dengan Saras memiliki jarak. Pada saat Saras berusia 17 tahun, suatu hari Saras didatangi oleh arwah penasaran bernama Dinda (Frisly Balqis), seorang siswi SMA yang

meninggal karena dibully di sekolah oleh siswi lain bernama Citra (Aliyah Faizah). Semua orang menyangka kematian Dinda karena Dinda bunuh diri. Namun arwah Dinda ingin meluruskan persepsi itu, dan meminta Saras untuk menemui ibunya yang bernama Dayu (Dayu Wijanto). Dinda ingin agar Dayu ikhlas merelakan kepergiannya dan memaafkan Citra yang selama ini dianggap Dayu sebagai penyebab kematian anaknya. Hubungan Saras dengan Lidya semakin kritis ketika keduanya mengutarakan kekecewaan terhadap sikap masing-masing dan saling menyalahkan, hingga sebuah peristiwa besar terjadi dalam kehidupan keluarga mereka, hanya sebuah kata maaf yang dapat menyatukan keduanya.

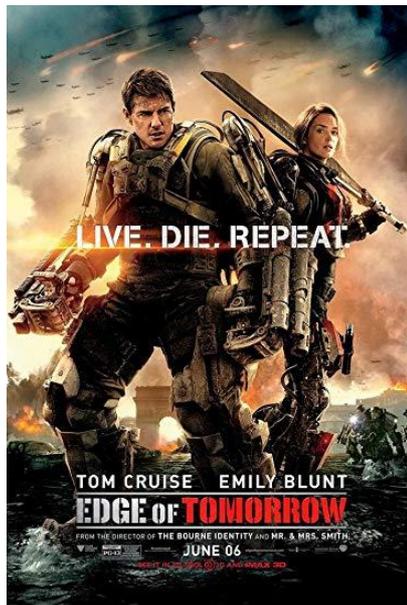


Gambar 1.2. Potongan adegan film Mereka Yang Tak Terlihat (2017)

Dalam aspek *genre* dan *editing* film ini memiliki kemiripan dengan film “Sasmita Narendra”. Salah satunya, pada bagian eksposisi film ini. Saras sedang duduk di sebuah kafe memutuskan untuk pergi karena melihat beberapa makhluk aneh disekitarnya. Setelah keluar dari kafe, Saras bertabrakan dengan seseorang yang tampak kepanasan. Tapi Saras acuh lalu kemudian dia menaiki taksi menuju kerumahnya. *Scene* ini kemudian diulang menjelang resolusi film dengan adegan yang sama, namun menambahkan informasi yang sengaja dihilangkan pada eskposisi film. Adegan yang dihilangkan adalah saat Saras melihat seseorang yang menabrakanya, pandangannya turun mengamati tas yang dibawa orang itu. Tak lama kemudian bom dalam tas itu meledak. Film

ini bergenre horor dengan pembangunan plot cerita *nonlinear*. Eksposisi dalam narasi film ini sebenarnya adalah resolusi dalam akhir cerita. Unsur kejutan yang dibangun dalam *nonlinear editing* dan *pacing* sangat terlihat, bahkan dapat membantu membangun ketegangan dalam film. Sehingga sangat tepat apabila memilih film ini sebagai tinjauan karya dalam aspek penyusunan plot, *pacing*.

2. Film Edge of Tomorrow (2014)



Gambar 1.3. Poster film *Edge of Tomorrow* (2014)

Sumber : www.imdb.com

Sutradara	: Doug Liman
Editor	: James Herbert & Laura Jennings
Tahun Produksi	: 2014
Durasi	: 113 menit

Edge of Tomorrow adalah sebuah film fiksi ilmiah yang diadaptasi dari novel terkenal Jepang karya Hiroshi Sakurazaka yang berjudul *All You Need is Kill*. Film ini dikemas dengan genre *sci-fi* berkonsep cerita invasi alien dimasa depan. Film ini menceritakan seorang prajurit bernama Major William Cage yang harus bertempur melawan alien dalam sebuah misi bunuh diri, hingga

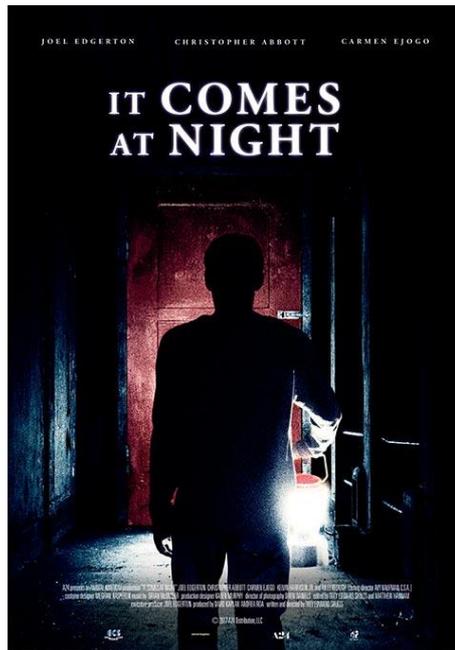
akhirnya dia mendapat serangan yang membuat dia terbunuh. Namun secara tiba-tiba Major William Cage terbangun dan hidup kembali diwaktu yang sama. Kejadian aneh ini ternyata berulang secara terus-menerus setelah dia mati dalam pertempuran. William bertemu dengan Rita yang membantunya menyelamatkan diri dan menghentikan serangan alien.



Gambar 1.4. Potongan adegan film *Edge of Tomorrow* (2014)

Meskipun merupakan film adaptasi, film *Edge of Tomorrow* berhasil mendulang kesuksesan seperti novel aslinya dengan mendapat antusias penonton yang bagus. Film ini dibalut dengan konsep cerita “*time loop*” atau narasi elipsis dengan menampilkan kejadian yang terus berulang. Tokoh utama hidup kembali setelah mati demi menghentikan serangan alien yang menyerang bumi. Secara narasi, film ini memiliki kemiripan dengan film “Sasmita Narendra”. Film pendek “Sasmita Narendra” menggunakan naratif elipsis sebagai pembangun konflik yang dialami tokoh utama. Selain itu dalam film *Edge of Tomorrow*, tokoh utama juga mendapat pengelihatian misterius untuk mengetahui lokasi persembuyian alien. Teknik ini dijadikan referensi dalam membangun dramatik film pendek “Sasmita Narendra” untuk menjelaskan sosok misterius yang melakukan teror terhadap tokoh utama.

3. Film *It Comes at Night* (2017)



Gambar 1.5 Poster film *It Comes at Night* (2017)
Sumber : www.imdb.com

Sutradara	: Doug Liman
Editor	: James Herbert & Laura Jennings
Tahun Produksi	: 2014
Durasi	: 113 menit

It Comes at Night adalah film horor psikologi yang bercerita tentang usaha bertahan hidup sebuah keluarga oleh serangan wabah yang menyerang bumi. Paul sang ayah, bersama istrinya Sarah dan Travis anaknya mengungsi dipelosok hutan demi menyelamatkan diri dari wabah tersebut. Mereka mengisolasi diri dari dunia luar dengan berburu dan memasok makanannya sendiri. Suatu hari Travis menemukan seseorang mengendap-endap kedalam rumah dan melaporkan pada ayahnya. Namun ternyata mereka memutuskan untuk menerima sebuah keluarga tinggal bersama dalam rumah mereka. Intrik antar dua keluarga ini membuat mereka saling mewaspadaai pergerakan masing masing. Disamping wabah yang terus menular tanpa sebab, mereka saling curiga hingga pembunuhan tak dapat dihindarkan.



Gambar 1.6. Potongan adegan film *It Comes at Night* (2017)

Cara *editor* mengolah ketegangan dan menciptakan ketakutan menjadi salah satu alasan film ini menjadi referensi. Emosi cemas dan saling curiga antar keluarga dalam *It Comes at Night* mampu diolah dengan penggunaan *pacing* yang tepat. Dalam adegan dengan tensi dramatik yang tinggi justru *pacing* sengaja ditahan untuk membangun ketegangan karena penonton bersiap-siap mengantisipasi apa yang akan terjadi setelahnya. Lalu *pacing* berubah menjadi lebih cepat saat suasana teror kembali dirasakan. Melalui eksplorasi *pacing*, *editor* mampu membangun ketegangan dan efek kejutan yang menakuti penonton dengan baik. Teknik pengeditan dalam film ini dalam mengolah ketegangan menjadi referensi dalam aspek *editing* film “Sasmita Narendra”.

4. Film *Mother!* (2017)

Mother! Adalah film horor psikologi yang disutradarai oleh Darren Aronofsky yang dirilis pada tahun 2017. Film ini bercerita tentang seorang pasangan suami istri yang hidup tenang dalam sebuah rumah. Namun ketegangan keluarga mereka harus terganggu oleh pasangan misterius. Drama yang terjadi dikeluarga mereka menyebabkan bencana datang. Semakin banyak tamu yang berdatangan kerumah mereka menyebabkan anak mereka harus menjadi korban.



Gambar 1.7 Poster film *Mother!* (2017)
Sumber : www.imdb.com

Sutradara	: Doug Liman
Editor	: James Herbert & Laura Jennings
Tahun Produksi	: 2014
Durasi	: 113 menit



Gambar 1.8 Poster film *Mother!* (2017)

Penyusunan plot menjadi bagian penting dalam *editing* film ini. Babak pertama dalam film ini dijelaskan bentuk rumah dengan atap-atap yang rusak berubah menjadi baru kembali dan berkat adanya batu Kristal. Lalu bangunlah tokoh utama (Jennifer Lawrence) dari tidurnya. Babak pertama menjadi awal sekaligus menyimpan pertanyaan besar tentang batu kristal dan adegan perubahan rumah menjadi baru kembali. Namun, diakhir cerita adegan tersebut berulang dan memberi jawaban bahwa perubahan itu merupakan sebuah siklus kehidupan. Bentuk penyusunan plot dalam film “Mother!” menjadi referensi penyusunan plot dalam film “Sasmita Narendra” yang mana terfokus pada keris pusaka dan adegan pembunuhan yang ada dalam mimpi tokoh utama.