

JURNAL TUGAS AKHIR

**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

JURNAL TUGAS AKHIR

**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

Nur Aziz Fajar Surya
 Program Studi Film Dan Televisi
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 Yogyakarta, Indonesia
nurazizfajarsurya@gmail.com

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 *horor* 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

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 anatagonis 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.

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.

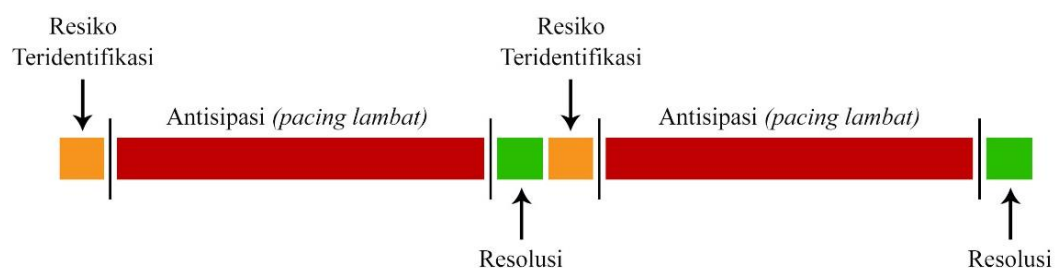
Salah satu aspek penting dalam film ini adalah emosi tokoh utama. Pembangunan emosi telah bisa dilihat dalam film pendek “Sasmita Narendra”. Film ini membangun emosi tokoh utama dari emosi ketakutan dan kebingungan, menuju perasaan cemas. Emosi-emosi tersebut perlu diolah dalam *editing* sehingga penonton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

KONSEP PACING LAMBAT

Konsep utama *editing* pada film “Sasmita Narendra” adalah penerapan *pacing* lambat sebagai cara membangun irama bertutur dan digunakan dalam pembangunan ketegangan (*suspense*). *Pacing* lambat sendiri merupakan salah satu unsur dalam ritme *editing* untuk membangun ketegangan dalam film “Sasmita Narendra”. Ketegangan dalam hal ini bukan dengan meningkatkan intensitas *cutting* seperti yang didapat dalam film *action*, namun lebih menekankan pada kekhawatiran yang dirasakan penonton. Ketegangan yang dirasakan penonton berasal dari kombinasi ekspektasi, prediksi, dan antisipasi yang diciptakan oleh sistem kognitif penonton. Proses prediksi akan muncul seiring dengan proses indentifikasi masalah dan konflik yang ditandai dengan teridentifikasinya resiko yang akan dihadapi oleh tokoh utama. Tokoh utama akan diposisikan pada kondisi

yang beresiko kemudian penonton akan berharap (berekspektasi) pada hal-hal yang baik dan buruk. Penonton berharap pada kemungkinan hal baik terjadi kepada tokoh utama atau kemungkinan terjadi hal buruk pula pada tokoh utama. Kedua harapan ini akan menimbulkan antisipasi pada saat tokoh utama justru melakukan tindakan beresiko tersebut. *Pacing* lambat diaplikasikan dengan menahan resolusi yang akan muncul, sehingga memberi jarak temporal antar identifikasi resiko dan proses resolusi. Dengan kata lain, penonton akan diberi waktu untuk menikmati khawatir akan kemungkinan kejadian buruk yang menimpa tokoh utama.



Gambar 1. Skema *Pacing* Lambat

Gambar diatas menunjukkan skema penerapan *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra”. Sebelum *pacing* lambat dimulai, terlebih dahulu penonton diberikan informasi tentang resiko yang akan dihadapi oleh tokoh utama. Identifikasi resiko akan menimbulkan prediksi atau harapan pada penonton agar kejadian buruk tidak menimpa tokoh utama. Secara naratif, tokoh utama justru melakukan tindakan beresiko tersebut yang akan menciptakan antisipasi pada penonton dan secara tidak langsung memberikan ruang waktu untuk menebak-nebak apa yang akan terjadi selanjutnya. Proses menebak dan menanti sesuatu yang tidak pasti secara tidak langsung akan membuat penonton merasakan ketegangan. Penonton akan merasakan khawatir pada kondisi tokoh utama dan konsekuensi yang akan dihadapinya. Proses ini yang akan diolah menggunakan *pacing* lambat demi mengeksplorasi ketegangan itu sendiri. *Pacing* lambat akan diolah dengan memberikan jarak temporal selama proses antisipasi berlangsung. Hal ini dilakukan dengan menahan resolusi pada masalah yang sedang dialami oleh tokoh utama. Resolusi yang muncul tidak selalu sesuai dengan prediksi dan harapan penonton. Resolusi bisa berupa akhir dari masalah atau permulaan masalah baru sehingga

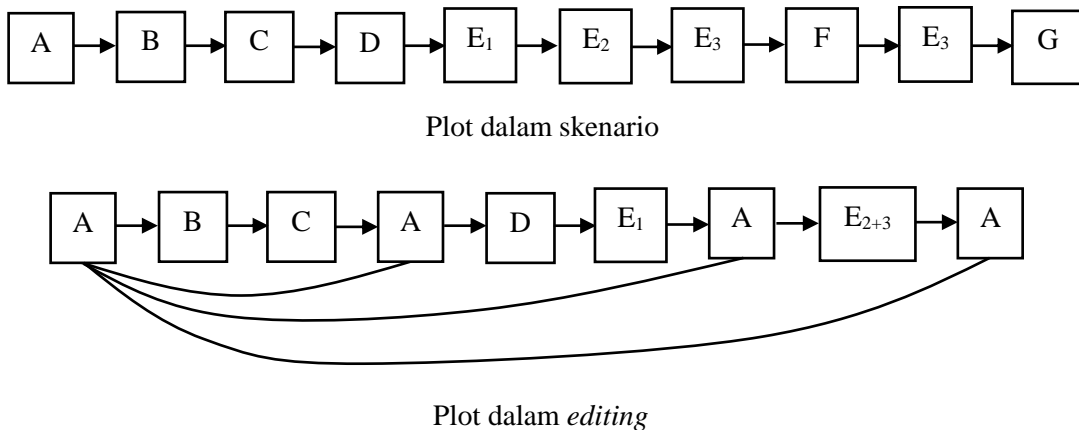
emosi yang dirasakan akan tetap terjaga sepanjang skema penerapan *pacing* lambat. Penerapan *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra” tidak akan mempengaruhi struktur plot. Meskipun keduanya sama-sama sebagai pembangun tensi dramatik, namun *pacing* lambat hanya digunakan sebagai salah satu elemen teknis dari *editing* untuk meningkatkan ketegangan.

Penerapan *pacing* lambat dalam film ini sangat didukung pula oleh ritme internal yang muncul pada gerakan tokoh utama. Pembangunan karakter dalam skenario “Sasmita Narendra” dipengaruhi oleh konflik yang terjadi pada tokoh utama. Dalam skenario, Sutrisno mengalami teror yang secara langsung mempengaruhi kondisi fisik dan psikologis dirinya. Teror yang terjadi secara berulang-ulang menyebabkan dirinya terbunuh dalam mimpi. Sedangkan secara psikologis, menciptakan perubahan emosi dari bingung dan ketakutan hingga marah. Kondisi tersebut kemudian menyebabkan perubahan ritme internal pada tokoh utama. Konsep *pacing* lambat kemudian mencoba untuk membangun perubahan emosi tokoh utama tersebut dengan meningkatkan intensitas pemotongan menuju babak resolusi film.

Film “Sasmita Narendra” bermuatan unsur teror yang tercipta dari petaka yang dibawa oleh keris pusaka (antagonis) dan menyerang Sutrisno (protagonis) secara misterius. Dengan kata lain, Sutrisno tidak mengetahui secara pasti bahwa teror yang menimpa dirinya berasal dari keris yang berada di rumahnya. Berbeda dengan penonton yang secara sadar dari awal telah mengetahui petaka yang muncul berasal dari keris yang dimiliki Sutrisno. Hal ini akan menimbulkan kekhawatiran penonton tentang kejadian buruk akan terus menimpa Sutrisno bila keris itu tidak segera dibuang. Jika kekhawatiran ini hanya berlangsung secara singkat maka akan menyebabkan tensi dramatik menurun. Inilah mengapa diperlukan *pacing* lambat untuk mengeksplorasi kekhawatiran penonton sehingga ketegangan bisa terbangun. *Pacing* lambat akan memperlambat ritme dalam film, memberi waktu yang panjang untuk penonton menikmati kekhawatirannya dan menciptakan ketegangan.

KONSEP PLOT DALAM *EDITING*

Secara umum, struktur naratif dalam *editing* film “Sasmita Narendra” menggunakan plot *nonlinear*. Hal ini berbeda dengan struktur plot yang ada dalam skenario. Dalam skenario, struktur naratif cenderung *linear*, meskipun ada *flashback discene* terakhir.



Gambar 2. Skema *Pacing Lambat*

Gambar diatas menunjukkan perbedaan plot antara *editing* dengan skenario film “Sasmita Narendra”. Skenario film “Sasmita Narendra” memiliki beberapa wacana yang ingin disampaikan, yakni ; kebudayaan, mitos, relasi suami istri, dan perselingkuhan. Dalam konteks film pendek dengan durasi yang singkat hendaknya wacana tersebut disampaikan dengan mempertimbangkan durasi dan hubungan kausalitas dalam film. Namun, pada realisasinya wacana tersebut tidak cukup efektif bila dikemas dalam film secara bersamaan. Wacana tentang kebudayaan, relasi keluarga dan mitos terlihat lebih dominan dibandingkan dengan perselingkuhan. Hal ini berkaitan dengan tema besar film “Sasmita Narendra” yakni mitos, sedangkan perselingkuhan hanya muncul sebagai jawaban pada resolusi yang tidak memiliki relasi kuat dengan kausalitas cerita. Dengan demikian, porsi wacana menjadi tidakimbang. Kondisi ini, mengharuskan dihilangkannya beberapa wacana demi menciptakan sebuah film dengan kausalitas yang kuat.

Pada skema diatas, plot F yakni saat Tini diketahui telah melakukan tindakan perselingkuhan dengan Rudi dihilangkan, sehingga cerita akan lebih terfokus pada konflik antara keris dan Sutrisno dalam gagasan mitos dan kebudayaan. Bila dilihat lebih seksama, perbedaan plot terletak pada pengulangan

poin A yang disisipkan pada beberapa bagian. Poin A dalam skenario adalah *scene* mimpi yang dialami Sutrisno tentang kilas balik pembunuhan dalang yang dilakukan oleh sosok misterius dengan menggunakan keris. Bila dilihat lebih jauh, *scene* pertama ini memiliki kaitan kuat dengan kisah Sutrisno dimana keluarganya mendapatkan teror dari keris pusaka yang diterima dari Rudi. *Scene* mimpi pertama memiliki kausalitas yang kuat tentang latar belakang keris pusaka yang digunakan sebagai alat pembunuhan. Dengan mengulang kembali beberapa bagian dari tragedi pembunuhan dalang pada beberapa bagian dalam film maka akan meningkatkan tensi dramatik. *Scene* pertama dapat menjadi pengenalan konflik (*conflict*), menambah rasa ingin tahu (*curiosity*) dan kejutan (*surprise*).

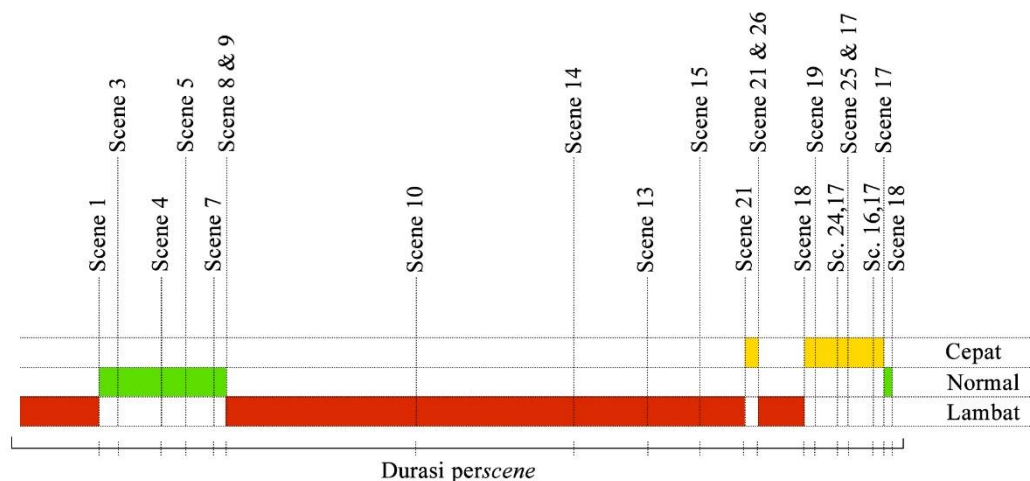
PEMBAHASAN KARYA

Konsep *editing* film “Sasmita Narendra” menekankan ketegangan yang akan dibangun dengan menggunakan *pacing* lambat sebagai irama bertutur yang dapat dilihat pada keseluruhan film. Konsep ketegangan yang menjadi fokus utama terletak pada rangkaian *scene* dari film “Sasmita Narendra”. Ketegangan yang dirasakan dibangun dengan mengolah tiga aspek, yakni ; Identifikasi Resiko, Antisipasi, dan Resolusi. Proses indentifikasi resiko menjadi langkah pertama dalam membangun ketegangan. Proses indentifikasi resiko, terlihat saat Sutrisno mendapatkan teror atau gangguan. Resiko yang teridentifikasi akan menciptakan proses antisipasi terhadap kemungkinan hal buruk yang akan diterima oleh Sutrisno. Proses antisipasi terlihat pada sebagian besar *scene* dalam film “Sasmita Narendra”. *Pacing* lambat akan memberikan jarak temporal sehingga penonton akan memiliki waktu yang panjang untuk menikmati kekhawatiran pada tindakan yang dilakukan Sutrisno. Proses selanjutnya adalah resolusi yang akan memberikan jawaban atas harapan selama proses antisipasi dilakukan. Jawaban yang muncul dalam resolusi bisa berupa akhir dari teror atau awal dari teror yang baru. Resolusi sebagai awal dari teror yang baru akan mengulang skema ketegangan yang akan diolah kembali dengan *pacing* lambat.

Ritme dalam Film “Sasmita Narendra”

Ketegangan sebagai capaian emosi dalam film “Sasmita Narendra” didukung dengan irama penuturan atau ritme yang dibangun dalam *editing*. Penerapan *pacing* lambat diaplikasikan sebagai salah satu pembentuk ritme penceritaan dalam *editing*. Penerapan *pacing* lambat diterapkan dalam konsep *editing* berdasarkan emosi yang muncul dari tokoh utama sebagai penggerak cerita. Sutrisno mengalami perubahan emosi yang signifikan sebagai bentuk respon dari setiap kejadian yang dialami. Mimpi pertama yang dialami Sutrisno menyebabkan Sutrisno mengalami ketakutan pada gambaran pembunuhan seorang dalang yang dilakukan oleh sosok misterius menggunakan sebuah keris. Emosi Sutrisno kemudian mulai normal keesokan harinya saat tidak ada kejadian aneh yang terjadi pada dirinya. Emosi Sutrisno mulai berubah kembali saat teror mulai terjadi setelah Sutrisno mendapatkan keris pusaka milik Rudi. Teror yang terjadi secara berulang-ulang menimbulkan perubahan emosi pada Sutrisno dari ketakutan kemudian kebingungan hingga kemarahan. Perubahan emosi tersebut divisualisasikan dengan perubahan intensitas *cutting* dalam konsep *pacing* lambat yang dilakukan. Sehingga terjadi emosi ketegangan yang dirasakan akan meningkat seiring dengan perubahan emosi Sutrisno.

Gambaran tentang ritme yang terbentuk dalam *editing* film “Sasmita Narendra” akan dijelaskan dalam grafik berikut :






Gambar 3. Grafik Ritme *Editing*

Gambar tersebut, menjelaskan grafik perbandingan *suspense* dengan ritme editing yang ada dalam film “Sasmita Narendra”. *Suspense* sebagai capaian unsur

dramatik dalam film “Sasmita Narendra” mengalami peningkatan pada titik awal hingga akhir. Bagian yang ada dalam batas normal merupakan *scene* pengenalan konflik dimana belum memiliki unsur dramatik yang signifikan. Peningkatan *suspense* mulai terjadi pada *scene* 13 hingga *scene* 21 dan 26 ketika Sutrisno mulai mengalami teror dalam mimpinya. *Suspense* mulai sedikit menurun pada saat Sutrisno terbangun kembali dalam mimpi ketiga pada *scene* 18, kemudian mengalami peningkatan yang signifikan hingga *scene* 17. Pada *scene* 18 Sutrisno terbangun kembali sebagai akhir dari film “Sasmita Narendra”. Emosi *suspense* dibangun dengan menerapkan *pacing* lambat sebagai ritme bercerita dalam *editing* film “Sasmita Narendra”. Ritme yang dibangun dengan menggunakan *pacing* lambat terlihat dalam grafik bagian bawah. *Pacing* lambat sebagai pembangun ketegangan terlihat pada *scene* 1 hingga 2 dan *scene* 10 hingga 18. *Pacing lambat* dalam *scene* 1 berfungsi memberi waktu yang cukup panjang dalam proses pemberian informasi mengenai asal usul keris. Sedangkan, pada *scene* 10 hingga 18 sebagai pengolah emosi tokoh utama. *Scene* 19 hingga 18 bagian terakhir merupakan rangkaian *scene* mimpi ketiga yang dialami oleh Sutrisno. Dalam mimpi ketiga ini, perubahan intensitas *cutting* terjadi demi menunjang perubahan emosi yang dialami oleh Sutrisno dari ketakutan dan kebingungan menjadi marah. Kemarahan yang dirasakan oleh Sutrisno terlihat dalam ritme internal yang muncul saat merespon teror. Sutrisno menjadi semakin cepat dalam bergerak dan berpindah dari satu tempat ketempat lainnya. Hal ini kemudian didukung dengan perubahan intensitas *cutting* sehingga kondisi akan terasa semakin genting.

***Pacing* Lambat dalam Film “Sasmita Narendra”**



Dalam pembahasan struktur plot telah ditunjukkan grafik ritme yang berisi tentang penerapan *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra”. Penerapan *pacing* lambat didukung dengan 3 aspek ketegangan yang diolah dalam setiap *scene*. 3 aspek tersebut ditandai dengan kolom warna dengan keterangan sebagai berikut :

-  sebagai penanda proses identifikasi resiko
-  sebagai penanda proses antisipasi
-  sebagai penanda resolusi

Uraian tentang penerapan *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra” akan dijelaskan pada pembahasan berikut :

Scene 1 - Pendopo – Malam

Scene 1 dalam film “Sasmita Narendra” merupakan awal film yang penting sebagai salah satu pembuka masalah sekaligus latar belakang cerita dalam film ini. *Scene 1* menceritakan mimpi yang dialami Sutrisno tentang kisah masa lampau tentang pembunuhan seorang dalang oleh seseorang yang tidak teridentifikasi dengan memakai sebuah keris pusaka ditangannya. Dalam sebuah pagelaran wayang, dalang tersebut memainkan cerita Rama dan Sinta dalam kisah pewayangan Ramayana. Tiba-tiba datang seseorang dengan membawa keris mendekati dalang tersebut. Disebelah dalang terdapat istri dalang tersebut yang mengamati. Ketika sosok tersebut semakin dekat, Istri dalang tersebut menggendong bayi yang menangis. Hingga pembunuhan dalang tersebut terjadi dan sosok misterius tidak pernah diketahui. Penerapan *pacing* lambat dalam film ini ditandai dengan penempatan durasi *shot* yang panjang pada bagian Sutrisno tertidur dan bermimpi, adegan pagelaran wayang, sosok misterius yang membawa keris serta istri dalang yang mengamati. Penggunaan *cut away* dalam *scene* ini juga berguna untuk memberikan gambaran abstrak tentang apa yang akan terjadi setelah *scene 1*. Gambaran penerapan *pacing* lambat secara lengkap, disusun dalam tabel berikut :

No	Shot	Durasi	Keterangan
1		00:00:10:19	Menunjukkan <i>setting</i> waktu pukul 23.48 WIB
2		00:00:09:01	Sutrisno tertidur, mulai terganggu dengan mimpinya

3		00:00:00:08	Kilasan keris yang muncul dalam mimpi Sutrisno	
4		00:00:01:02	Sutrisno semakin terganggu karena kilasan tersebut	
5		00:00:00:13	Kilasan sosok perempuan tiba-tiba muncul dalam mimpi Sutrisno	
6		00:00:05:03	Sutrisno semakin terganggu dengan mimpi tersebut	
7		00:00:00:09	Kilasan keris diambil oleh seseorang	
8		00:00:02:01	Sutrisno semakin terganggu dengan mimpi tersebut	
9		00:00:00:10	Kilasan mimpi semakin jelas Sutrisno memegang sebuah keris	

10		00:00:02:11	Sutrisno semakin terganggu dengan mimpi tersebut	
11		00:00:01:15	Kilasan seorang bayi menangis digendongan seorang perempuan	
12		00:00:16:00	Sebuah pagelaran wayang meminta pesuruhnya untuk mencari sosok Dewi Sinta dan Rama dalam kisah Ramayanana	
13		00:00:02:16	Sutrisno masih terlelap dalam tidurnya	
14		00:00:04:16	Seseorang memegang keris mendekati panggung pagelaran wayang	
15		00:00:05:15	Sosok istri dari dalang menatap tajam kearah depan	
16		00:00:03:10	Sutrisno berjalan mendekat kearah depan	

17		00:00:03:00	Seorang bayi menangis dalam gendongan istri dalang	
18		00:00:02:07	Istri dalang tetap melihat kedepan dengan ekspresi menangis	
19		00:00:02:20	Sosok misterius yang memegang keris semakin dekat dengan panggung	
20		00:00:03:03	Sosok wayang dengan tatapannya	
21		00:00:01:17	Keris semakin dekat dengan panggung	
22		00:00:01:09	Sutrisno kaget saat membuka pintu kamar Tini	
23		00:00:01:06	Sosok misterius tersebut bersiap menusuk dalang dari belakang	

24		00:00:01:04	Sutrisno kaget melihat apa yang terjadi didalam kamar Tini	
25		00:00:00:08	Sosok misterius menikam Tini dan mengangkat keris dari sarungnya	
26		00:00:00:13	Istri dalam terlihat memejamkan mata	
27		00:00:00:11	Dalang tertusuk oleh sosok misterius	
28		00:00:04:16	Sutrisno terbangun dari mimpinya	

Tabel 1. *Screenshot* susunan *shot* dalam *editing scene 1*

Penerapan *pacing* lambat dalam *scene 1* dapat terlihat dengan penempatan *shot* dengan durasi panjang seperti pada *shot* nomor 1, 2, 12, 14 dan 15. *Shot* tersebut secara umum memberikan informasi baru tentang runtutan kejadian dalam *scene 1*. *Shot 1* menjelaskan latar waktu mimpi Sutrisno dimulai. *Shot 2* menjelaskan kondisi Sutrisno yang tertidur dengan pulas dan mulai terganggu dengan mimpi yang dialaminya. Penahanan durasi *shot* pada *shot 1* dan 2 berguna untuk memberikan informasi yang cukup tentang latar kejadian dan apa yang terjadi.

Shot 12 menjelaskan dialog wayang sebagai permulaan mimpi. *Shot 14* menjelaskan kemunculan sosok misterius yang memegang keris. *Shot 15*

menjelaskan tentang istri dalang yang mengawasi. *Pacing* lambat pada *shot-shot* diatas memberi waktu yang panjang bagi penonton untuk memahami informasi dalam *scene* ini. Informasi yang jelas sangat penting untuk mengidentifikasi konflik yang akan muncul dalam pada *scene-scene* selanjutnya.

Penggunaan *cut away* pada *shot* 3, 5, 7, 9 dan 11 berguna untuk memberikan *visual* awalan mimpi yang belum begitu jelas dan mengganggu Sutrisno. Durasi *shot* yang pendek menyebabkan informasi yang singkat. Sehingga penonton tidak akan mampu mengidentifikasi informasi secara lebih baik. Hal ini akan berdampak pada psikologis penonton yang merasa terganggu dengan kemunculan *shot* tersebut.

Penempatan *shot* 15 dalam urutan *shot* diatas berfungsi untuk menunjukkan sosok istri dalang sebagai pihak ketiga yang melihat kejadian pembunuhan dalam mimpi Sutrisno. *Shot* 16 menunjukkan Sutrisno yang berjalan mendekat menandakan Sutrisno mulai penasaran dengan apa yang dia mimpikan. *Shot* 17 kemudian menjadi pertanda bahaya yang akan terjadi serta meningkatkan tensi dramatik dalam *scene* ini. *Shot* 19 hingga 20 kemudian bergantian memperlihatkan istri dalang dan wayang dengan keris yang semakin dekat. Guna meningkatkan tensi *pacing* berubah semakin cepat menandakan sesuatu yang genting.

Pacing cepat ditandai dengan semakin cepatnya durasi pemotongan hingga Sutrisno terbangun dari mimpinya. Penggabungan *shot* secara paralel yang memperlihatkan kejadian dalam mimpi dengan *shot* adegan Sutrisno akan membuat mimpi tersebut terlihat benar-benar dialami oleh Sutrisno serta meningkatkan tensi dramatik. *Shot* 16, 24 dan 25 tidak hanya berfungsi sebagai sisipan namun akan menjadi sebuah pertanda bahwa kejadian buruk akan menimpa Sutrisno.

KESIMPULAN

Ketegangan merupakan salah satu unsur tensi dramatik yang disebutkan oleh Elizabeth Lutter, selain konflik, *curiosity* dan *surprise*. Ketegangan dalam film “Sasmita Narendra” menjadi unsur yang sangat penting dalam film ini. Film dengan *genre* horor seperti “Sasmita Narendra” memiliki muatan emosi ketegangan yang kuat dan harus mampu dibangun melalui setiap elemen yang ada didalamnya, salah satunya melalui *editing*. Dengan menerapkan *pacing* lambat dalam *editing*

film “Sasmita Narendra” penonton diajak mengikuti kisah Sutrisno dalam film. Penggunaan *pacing* lambat memang berguna untuk mengeksplorasi perasaan was-was yang dialami penonton ketika mengetahui ancaman yang akan menimpa Sutrisno disepanjang film. Berdasarkan proses analisa pada naskah, adegan hingga proses penciptaan karya film “Sasmita Narendra” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Secara umum penerapan teknik *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra” dapat dilihat pada dua babak dalam film ini, yaitu pada babak pengenalan masalah dan babak konflik. Pada babak pengenalan masalah, *pacing* lambat dapat terlihat pada *scene* 1 dimana merupakan adegan mimpi pertama yang dialami oleh Sutrisno. Penerapan *pacing* lambat digunakan untuk memberi informasi pada kejadian pembunuhan dalang yang akan menjadi sebab konflik dalam film. Kemudian pada *scene* 10 sebagai pengenalan keris pusaka dan titik dimana dimulainya teror yang dialami oleh Sutrisno. Pada tahap konflik *pacing* lambat digunakan untuk mengolah perasaan was-was yang dirasakan ketika melihat teror demi teror terjadi kepada Sutrisno.
2. Konsep penerapan *pacing* lambat dalam film “Sasmita Narendra” secara umum menggunakan konsep *pacing* lambat sebagai pembangun ketegangan. Namun konsep *editing* harus mempertimbangkan beberapa aspek dalam skenario, yakni perubahan emosi tokoh utama. *Pacing* lambat memvisualkan kondisi emosi yang ketakutan dan kebingungan dalam menghadapi teror, sedangkan perubahan emosi mulai terjadi pada mimpi kedua. Tokoh utama mulai merasa marah pada keadaan yang mempermainkan dirinya. Sehingga hal ini mempengaruhi ritme internal tokoh dalam merespon kejadian teror. *Pacing* dalam editing kemudian menyesuaikan hal tersebut dengan memperbanyak intensitas *cutting* sehingga akan terasa lebih cepat. Hal ini akan menciptakan irama *pacing* lambat karena tidak stagnan pada tempo yang sama.
3. Mengatur ulang plot dalam skenario kadang perlu dilakukan untuk meningkatkan tensi dramatik. Tanpa mengurangi hubungan kausalitas, membolak-balik plot akan mampu meningkatkan ketegangan dalam film

“Sasmita Narendra”. Konsep *ellipsis* yang diusung oleh penulis naskah hanya terjadi pada adegan mimpi, namun dengan mengatur ulang plot konsep *ellipsis* terasa dalam keseluruhan film “Sasmita Narendra”.

4. Proses *editing* yang baik tentu tidak lepas dari hubungan dengan proses-proses lainnya dalam film. Terlebih adalah komunikasi dengan sutradara harus benar-benar terjaga. Sutradara selaku pemimpin tetap memiliki andil dalam proses kreatif film. Editor kemudian diberi keleluasaan dalam berfikir sebelum akhirnya berdiskusi kepada Sutradara.
5. Dengan menerapkan *pacing* lambat dan mengatur ulang plot dalam *editing* film “Sasmita Narendra”. Editor diberi keleluasaan untuk mengolah kembali unsur dramatik dan naratif dalam film “Sasmita Narendra”. Sehingga konsep yang diusung dalam editing akan bisa diimplementasikan secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowen, Roy Thompson & Christopher. 2009. *Grammar of the Edit (Second Edition)*. Oxford: Focal Press.
- Karel Reisz, Gavin Millar. 2010. *The Technique of Film Editing*. Burlington: Focal Press.
- Lehne, Moritz. 2014. *Emotional Experiences of Tension and Suspense : Psychological Mechanisms and Neural Correlates*. Berlin: Departemen Pendidikan dan Psikologi: Freien Universität Berlin. Disertasi Dipublikasikan.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Gramedia.
- Meyer, L. B. 1956. *Emotion an meaning in music*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms - Shaping the Film Editing*. Burlington: Focal Press.

- Rakhmat, Jalaluddin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaka Rosdakarya.
- Raskin, Richard. 1998. *p.o.v. (A Danish Journal of Film Studies)*. Aarhus: Aarhus University Research Foundation.
- Rubin, Martin. 1999. *Thrillers (Genres in American Cinema)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sujiono, Yuliana Nurani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Timothy Carrigan, Patricia White. 2012. *The Film Experience - An Introduction Third Edition*. Boston: Bedford/St. Martin's.
- Zillmann, Dolf. 1980. *Anatomy of Suspense. In P.H Tannenbaum (Ed.) : The Entertainment Functions of Television, Lawrence Erlbaum*. New Jersey: Hillsdale.

SUMBER ONLINE

- <https://www.imdb.com/title/tt5109784/> (diakses pada tanggal 5 Februari 2019, Pukul 17.00 WIB)
- <https://www.imdb.com/title/tt4695012/> (diakses pada tanggal 5 Februari 2019, Pukul 17.00 WIB)
- <https://www.imdb.com/title/tt1631867/> (diakses pada tanggal 5 Februari 2019, Pukul 17.10 WIB)
- <https://www.imdb.com/title/tt7521752/> (diakses pada tanggal 5 Februari 2019, Pukul 17.15 WIB)