

**MEMBANGUN *PUNCHLINE* DALAM FILM FIKSI “MALAM MINGGU  
KLIWON” MENGGUNAKAN RITME EDITING**

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



Disusun Oleh :  
Aditya Aries Darmawan  
1210634032

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

2019

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

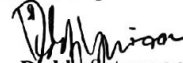
**MEMBANGUN *PUNCHLINE* DALAM FILM FIKSI  
“MALAM MINGGU KLIWON” MENGGUNAKAN RITME EDITING**

yang disusun oleh  
**Aditya Aries Darmawan**  
NIM 1210634032

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

.....**0-3 JUL 2019**.....

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Deddy Setyawan, M.Sn.**  
NIP 19760729 200112 1 001

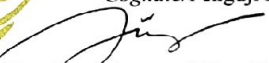


Pembimbing II/Anggota Penguji



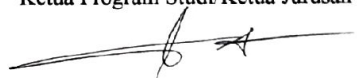
**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIP 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli



**Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19911018 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  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Aries Darmawan

NIM : 1210634032

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 'Membangun *Punchline* dalam Film Fiksi "Malam Minggu Kliwon" Menggunakan Ritme Editing' 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 : 13 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



Aditya Aries Darmawan  
NIM: 1210634032

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Aries Darmawan  
NIM : 1210634032  
Judul Skripsi : Membangun *Punchline* dalam Film Fiksi "Malam Minggu  
Kliwon" Menggunakan Ritme Editing

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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 : 13 Juni 2019  
Yang Menyatakan,



Aditya Aries Darmawan  
NIM: 1210634032

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film “Phobia”.....	5
Gambar 1.2 Poster film “ <i>Shaolin Popeye 2: Messy Temple</i> ”.....	6
Gambar 1.3 Poster film “Pee Mak”.....	7
Gambar 4.1 Bagan Konsep.....	24
Gambar 4.2 Macbook Pro.....	40
Gambar 4.3 <i>External Hardisk Transcend</i> .....	41
Gambar 5.1 Foto rapat produksi.....	47
Gambar 5.2 Foto <i>recce</i> di lokasi.....	48
Gambar 5.3 Foto prose tumpengan.....	49
Gambar 5.4 Foto proses produksi editor membantu <i>control frame</i> .....	50
Gambar 5.5 Foto Proses produksi.....	51
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> bentuk <i>foldering file</i> .....	52
Gambar 5.7 <i>Screenshot timeline roughcut</i> .....	53
Gambar 5.8 <i>Screenshot timeline finecut</i> .....	53
Gambar 5.9 <i>Screenshot timeline offline editing</i> .....	54
Gambar 5.10 <i>Screenshot project color grading</i> .....	55
Gambar 5.11 Bagan pembangunan <i>punchline</i> komedi.....	56
Gambar 5.12 Bagan pembangunan <i>punchline</i> horor.....	74
Gambar 5.13 <i>Timeline</i> editing dalam pembangunan <i>punchline</i> horor.....	74

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan semesta alam yang maha pengasih, maha penyayang lagi maha memberi kebaikan, serta Nabi Muhammad SAW, atas terselesaikannya skripsi ini. Skripsi penciptaan karya seni berjudul ‘Membangun *Punchline* dalam Film Fiksi “Malam Minggu Kliwon” Menggunakan Ritme Editing’ ini merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi strata satu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini menjadi wujud dari penerapan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan. Ilmu yang telah didapatkan tersebut diaplikasikan ke dalam karya audio visual berupa film pendek dengan tujuan untuk melatih sekaligus menguji pemahaman melalui perancangan hingga praktik langsung di lapangan, sehingga mampu menciptakan karya yang lebih baik lagi di kemudian hari.

Terwujudnya skripsi ini tak terlepas dari segala bentuk bantuan oleh berbagai pihak. Secara pribadi penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih atas setiap bantuan baik moril maupun materil kepada:

1. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. dan Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Deddy Setyawan, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang mendukung dan selalu memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhirnya dapat diselesaikan sebagaimana mestinya;
4. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku dosen pembimbing II dan dosen wali yang telah membimbing tiap tahapan akademik selama masa perkuliahan, serta selalu membantu dan mengarahkan dalam proses pengerjaan skripsi penciptaan seni ini;

5. Kedua orang tua, kakak, dan kedua adik tercinta, Asmunik, Suhadak, Pramudya Bayu Rahmawan, Wilda Aditasya Azhari, Havidz Chrisna Himawan yang selalu menjadi alasan utama untuk tetap semangat menjalankan perkuliahan hingga selesai dan tak lelah untuk mengingatkan agar selalu menjadi orang yang baik bagi orang lain;
6. Perempuan yang selalu setia menemani dan memberi semangat dari awal perkuliahan hingga saat ini, yang mampu menampung kegelisahan dan selalu memberi semangat selama pengerjaan skripsi penciptaan seni ini;
7. Muhammad Dzulqornain, dengan semangat baiknya memberikan masukan, meluruskan setiap pandangan dan menjadi sahabat diskusi yang sangat berharga sepanjang proses pembelajaran di ISI Yogyakarta;
8. Aryudha Fasha, Ridho Afwan Rahman dan Pandu Maulana Nugraha, sebagai sahabat kolektif seperjuangan dalam proses penciptaan karya tugas akhir;
9. Seluruh kerabat kerja film “Malam Minggu Kliwon” atas jerih payahnya membantu jiwa dan raga;
10. Dan terakhir, untuk semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, serta kepada para pembaca, terima kasih banyak.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca akan diterima dengan senang hati demi pengembangan diri. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Juni 2019

Penulis

**Aditya Aries Darmawan**

NIM: 1210634032

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Tinjauan Karya .....	5
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b> .....	9
A. Objek Penciptaan .....	9
B. Analisis Objek .....	11
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	16
A. Film Fiksi .....	16
B. Editing.....	16
C. Ritme Editing.....	19
D. <i>Punchline</i> .....	21
E. <i>Genre</i> Horor.....	22
F. <i>Genre</i> Komedi .....	22
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b> .....	24
A. Konsep Penciptaan.....	24
B. Metode Penciptaan.....	38
C. Tahapan Penciptaan .....	39



<b>BAB V PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN KARYA .....</b>	<b>43</b>
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	43
B. Pembahasan Karya.....	55
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 5.1 Susunan <i>shot scene</i> 2 .....	57
Tabel 5.2 Susunan <i>shot scene</i> 2 bagian 2 .....	59
Tabel 5.3 Susunan <i>shot scene</i> 4 .....	61
Tabel 5.4 Susunan <i>shot scene</i> 5 .....	64
Tabel 5.5 Susunan <i>shot scene</i> 7 .....	67
Tabel 5.6 Susunan <i>shot scene</i> 15.....	69
Tabel 5.7 Susunan <i>shot scene</i> 10.....	75
Tabel 5.8 Susunan <i>shot scene</i> 10 bagian 2 .....	77
Tabel 5.9 Susunan <i>shot scene</i> 10 bagian 3 .....	79
Tabel 5.10 Susunan <i>shot scene</i> 6.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kelengkapan formulir tugas akhir
- Lampiran 2 Skenario film Malam Minggu Kliwon
- Lampiran 3 Desain poster film
- Lampiran 4 Desain sampul wadah cakram dvd film
- Lampiran 5 Desain label cakram dvd film
- Lampiran 6 Poster *screening*
- Lampiran 7 Katalog *screening*
- Lampiran 8 Undangan *screening*
- Lampiran 9 Foto dokumentasi *screening*
- Lampiran 10 *Screenshot post trailer & publikasi media sosial*
- Lampiran 11 Salinan buku tamu acara *screening*
- Lampiran 12 Resume pemutaran film Malam Minggu Kliwon
- Lampiran 13 Resume pemutaran film Malam Minggu Kliwon dari penonton

## ABSTRAK

Konsep penciptaan karya ini menekankan pada bentuk pembangunan ritme editing sebagai pembentuk *punchline*. Ritme editing sendiri merupakan teknik penyusunan gambar yang memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya, mulai dari mengatur durasi *shot*, serta penataan dan penyusunan *shot* sehingga terbentuk irama yang dapat menyelaraskan emosi dari cerita film kepada penonton. Setiap susunan itu dibuat dengan tujuan memanipulasi ekspektasi penonton. Terkaan penonton terkait alur cerita sengaja diarahkan melalui ritme, namun kemudian dipatahkan kembali dengan adegan dan visual yang berseberangan dengan ekspektasi awal sehingga terbentuk sebuah *punchline*.

Film fiksi “Malam Minggu Kliwon” akan menggunakan ritme editing untuk untuk membangun *punchline*. Film dengan *genre* komedi horor ini bercerita tentang seorang pemuda yang ‘dikerjai’ oleh ayah kekasihnya saat ia berkunjung ke rumah sang kekasih. Sekalipun berada dalam situasi yang menyeramkan pemuda tersebut menyikapinya dengan respon yang jenaka.

Kata Kunci: *Editing, Ritme Editing, Punchline, Ekspektasi*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film mengandung dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita dan tema film, sedangkan unsur sinematik adalah cara untuk mengolah unsur naratif. Gabungan antar keduanya dapat pula disebut sebagai unsur teknik pembentuk film yang di dalamnya turut mencakup *mise en scene*, sinematografi, suara dan editing. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri (Pratista 2008, 1).

Salah satu aspek penting dalam film fiksi adalah *editing*. Proses *editing* memberi peluang terhadap para pembuat film untuk dapat meramu semua materi secara kreatif hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan menarik dengan mengacu pada skenario. Tidak hanya itu, proses ini sekaligus memberi sudut pandang lain bagi sutradara dan membangun cerita yang dapat melibatkan emosi penonton dengan memberi tekanan pada aspek dramatisnya. Menurut A.A. Suwarsono, *editing* sebagai proses terakhir dalam pembuatan film secara sederhana dimaksudkan sebagai upaya untuk memilah-milah gambar atau klip, memotong gambar dan membuang gambar yang tidak diperlukan sekaligus merangkai gambar-gambar yang diperlukan agar tercipta alur film yang sesuai dengan plot cerita yang sudah dirancang (Suwarsono 2014, 51). Salah satu cara untuk membangun dramatik sebuah film adalah dengan menggunakan ritme *editing*. Ritme *editing* dibentuk dengan perpindahan dari satu *shot* ke *shot* yang lain dengan durasi tertentu, dimana hal tersebut dapat membentuk irama dari adegan film sehingga mewujudkan dramatik yang kuat secara konsep, emosi, dan cerita. Ritme *editing* memberikan efek bermacam-macam kepada penonton melalui berbagai pola penyusunan *shot* yang dibangun melalui ritme itu sendiri.

Ritme merupakan irama; tempo yang dapat dirasakan secara fisik. Ritme ada di sekitar kita dan dapat dirasakan keberadaannya. Seberapa cepat jantung berdetak, tempo dalam bernapas, maupun kecepatan manusia berjalan merupakan

salah satu ritme dalam kehidupan yang dapat kita rasakan. Ritme tersebut mempengaruhi perasaan seseorang yang merasakannya. Saat menerima ritme lambat, rasa yang diterima lebih mengarah kepada sebuah ketenangan, kebahagiaan dan juga rasa penasaran. Sebaliknya, saat menerima ritme cepat, perasaan yang diterima akan lebih mengarah pada rasa cemas, marah, takut dan panik. Bahkan keduanya bisa saja dirasakan ketika ada suatu pemantik dari rasa tenang, yang kemudian berubah menjadi rasa takut ataupun panik; dari ritme lambat kemudian berubah menjadi ritme cepat.

Pemahaman tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam teknik *editing*. Ritme editing merupakan irama; tempo yang tercipta dari penggabungan beberapa *shot* yang telah disusun dengan memperhatikan *cutting*, durasi *shot*, penempatan *shot*, atau ritme yang telah ada dari adegan dalam satu *shot*. Ritme editing dibangun agar tercipta adegan dengan rasa yang sesuai dan dapat mengarahkan ekspektasi penonton yang menerima ritme editing yang dirasakan. Perubahan ritme yang dibangun secara tiba-tiba akan membuat efek kejutan kepada penonton yang biasa pula disebut sebagai *punchline*. *Punchline* bertujuan untuk meruntuhkan dugaan penonton atas suatu adegan yang telah terbangun. *Punchline* sendiri dibangun dengan *set up*, yaitu serangkaian adegan yang disusun untuk membuat penonton mempunyai ekspektasi atas kejadian selanjutnya, kemudian diberikan jawaban dengan memasukan *shot* atau adegan yang tidak sesuai dengan ekspektasi yang sudah dibangun. Efek yang diterima penonton bisa bermacam-macam tergantung capaian yang ingin disampaikan dalam film. Pada umumnya *punchline* memberikan efek berupa kejutan yang diikuti dengan tawa.

*Punchline* sebagai salah satu bentuk perwujudan dramatik dalam film, dan dapat dibangun menggunakan ritme *editing*. *Punchline* bersifat mengejutkan, mempersiapkan penonton menuju kejadian akhir, lalu secara drastis mematahkan dugaan penonton. *Punchline* lebih menitik beratkan pada perubahan drastis saat kejadian akhir. Untuk membangun sebuah *punchline* diperlukan *set up* yang mengarahkan ekspektasi penonton untuk membayangkan adegan selanjutnya, lalu dengan drastis mematahkan ekspektasi penonton yang telah terbangun sebelumnya dengan adegan yang jauh dari ekspektasi yang dibayangkan.

*They crack their jokes at a rate controlled entirely by their own sense of timing; all the editor needs to do is to give the story a tempo in which the jokes can be effectively planted* (Reisz 2010, 79).

Film fiksi “Malam Minggu Kliwon” akan menggunakan ritme editing untuk untuk membangun *punchline*. Film dengan *genre* horor komedi ini bercerita tentang seorang pemuda yang “dikerjai” oleh ayah kekasihnya saat dia berkunjung ke rumah sang kekasih. Sekalipun berada dalam situasi yang menyeramkan pemuda tersebut menyikapinya dengan jenaka. Penonton akan digiring untuk berekspektasi tentang kejadian selanjutnya dengan menggunakan ritme editing. Kemudian *punchline* dipilih untuk memperkuat dramatik film dimana adegan adegan dalam skenario ini banyak menyuguhkan sikap tidak wajar tokoh utama yang jenaka dalam menyikapi situasi horror yang dialaminya, sehingga sekalipun skenario ini bernuansa horror namun banyak hal-hal komedi yang muncul untuk mewujudkan sebuah film bergenre horor komedi.

## **B. Ide Penciptaan**

Skenario film ini menyajikan sebuah cerita unik dengan menghadapkan dua hal yang saling berseberangan yakni, unsur mistis dan teknologi, serta dibumbui romansa yang dekat dengan kehidupan remaja masa kini. Sutradara memiliki visi untuk membungkus cerita ini dengan *genre* horor komedi. Salah satu kunci untuk membangun film horor komedi adalah bagaimana membangun suasana menegangkan dalam film kemudian di kombinasikan dengan adegan lucu. Oleh karena itu, peran editing diperlukan untuk mengatur ketegangan dan pelepasan dalam film fiksi Malam Minggu Kliwon.

Salah satu cara untuk membangun ketegangan dalam film fiksi Malam Minggu Kliwon ini adalah dengan menggunakan ritme editing. Selain untuk membangun ketegangan yang dirasakan tokoh dalam film, penggunaan ritme editing juga bertujuan untuk menghantarkan ketegangan tersebut agar dapat

dirasakan oleh penonton, sehingga perasaan yang dialami oleh tokoh utama dapat sinkron dengan penonton yang akan memudahkan untuk menggiring dan menanamkan ekspektasi penonton tentang kejadian yang akan terjadi selanjutnya. Kemudian setelah ekspektasi penonton tertanam kuat, adegan tokoh utama dalam menyikapi kejadian yang dialaminya dengan jenaka akan menjadi sebuah *punchline* yang meruntuhkan ekspektasi penonton yang telah terbangun

Konsep ritme editing untuk membangun sebuah *punchline* diperoleh setelah melakukan analisis naskah, dimana karakter tokoh yang humoris berada dalam situasi yang misterius. Suasana horor saat tokoh utama berada di dalam rumah kekasihnya yang bernuansa mistis akan menjadi *set up* dalam membangun deretan *punchline* di dalamnya. Hal tersebut difungsikan untuk menggiring dugaan penonton atas kejadian selanjutnya. Respon jenaka dari tokoh utama dalam menyikapi suasana tersebut akan melahirkan sebuah *punchline*.

Ritme editing sebagai *set up* dalam film “Malam Minggu Kliwon” disusun melalui tatanan *shot* dengan memperhatikan penempatan dan durasi dari beberapa *shot* untuk memperkuat ketegangan dan suasana horor, serta menggiring ekspektasi penonton ke arah yang diinginkan. Penempatan *shot* dengan adegan yang tidak sesuai dengan ekspektasi akan melahirkan sebuah *punchline*. *Punchline* dalam film ini berfungsi untuk meruntuhkan ekspektasi penonton yang telah dibangun sebelumnya. Efek dari *punchline* akan berbeda beda sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam adegan dalam film ini.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Seorang pencipta karya bisa merumuskan secara jelas apa tujuan dan manfaat dari pembuatannya terhadap masyarakat luas. Berikut tujuan dan manfaat yang ingin dicapai.

#### **1. Tujuan Penciptaan**

- a. Menciptakan sebuah film yang mampu membentuk *punchline* menggunakan ritme *editing*.
- b. Memberikan pemahaman tentang bagaimana ritme sebuah film dibentuk oleh seorang *editor*.



- c. Memberikan gambaran bagaimana ritme editing dapat membangun ekspektasi penonton, kemudian mematahkan ekspektasi yang telah terbangun sehingga terbentuk sebuah *punchline*.

## 2. Manfaat Penciptaan

- a. Ritme *editing* dapat menjadi salah satu elemen penting yang perlu diperhatikan dalam membentuk *punchline*.
- b. Film dan karya tulis ini dapat menjadi referensi bagi *editor* dalam memahami ritme *editing*.
- c. Menawarkan bentuk *punchline* yang dibangun dengan ritme editing sebagai *set up* dalam film genre horror-komedi.

## D. Tinjauan Karya

### 1. *Phobia 2*



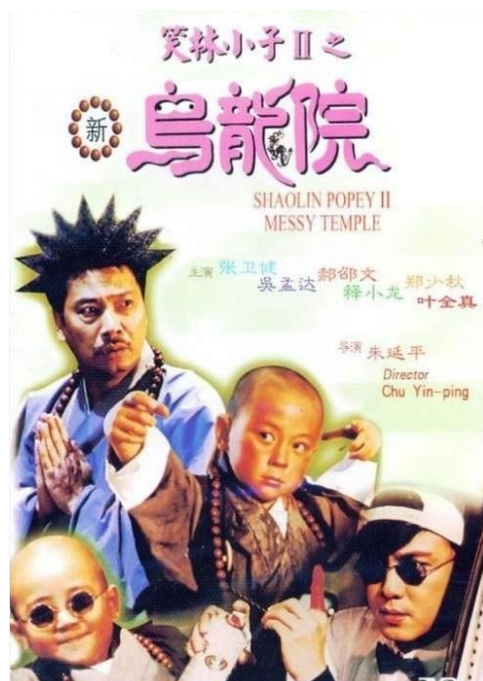
Gambar 1.1 Poster Film “Phobia”

Film *Phobia 2* ini merupakan sebuah film omnibus yang memiliki 5 judul film pendek didalamnya. Salah satu judul dalam film ini adalah *In The End* yang menceritakan proses syuting sebuah film horror di mana salah satu tokoh pemeran hantu jatuh sakit saat proses pengambilan *scene* terakhir dan harus dilarikan ke

rumah sakit. Suasana horror dan konflik antar kru film membuat film ini memiliki dramatik yang menegangkan. Kemudian dibumbui dengan *punchline* sehingga membuat cerita dalam film ini tidak terduga oleh penonton.

Tatanan *set up* yang bernuansa horor yang kemudian diakhiri dengan *punchline* ini akan diaplikasikan dalam beberapa *scene* yang ada dalam film “Malam Minggu Kliwon”. Salah satu contohnya ialah saat tokoh Valno masuk di rumah Dina yang memiliki nuansa horor. Kejadian-kejadian aneh yang terjadi secara mistis dipandang oleh Valno sebagai sebuah teknologi yang canggih sehingga membuat nuansa horror yang telah dibangun menjadi patah dan menjadi sebuah *punchline*.

## 2. *Shaolin Popeye 2: Messy Temple*



Gambar 1.2 Poster Film “Shaolin Popeye 2: Messy Temple”

Film ini menceritakan tentang kehidupan biksu di sebuah kuil. Pada suatu hari datang seorang perempuan yang tersesat dan akhirnya diperbolehkan untuk tinggal sementara di kuil. Kemudian suatu malam sang guru diculik oleh perempuan itu, yang sebenarnya adalah iblis yang menyamar. Tiga orang biksu

ditugaskan untuk menuju ke istana iblis untuk menyelamatkan gurunya. Suasana menyeramkan dalam istana iblis disikapi oleh tokoh tokoh film ini dengan lucu dan diluar dugaan, sehingga memiliki *punchline* yang kuat.

*Set up* dalam film ini dibangun dengan menyusun *shot-shot* yang memiliki suasana horor serta adegan adegan *action*, sehingga membuat perasaan penonton menjadi tegang. Dengan menambahkan sebuah *shot* tentang sikap tokoh yang tak terduga dalam menanggapi suasana atau adegan tersebut, maka akan terbentuk sebuah *punchline* yang kuat dan lucu. Teknik penyusunan gambar tersebut menjadi acuan dan akan diaplikasikan guna membangun *set up* dan *punchline* dalam film “Malam Minggu Kliwon”. Saat Valno melihat keanehan kursi goyang yang bergerak sendiri serta suasana horor yang dibangun dalam set, penyusunan gambar secara bergantian antara Valno dan kursi goyang akan menambah ketegangan serta rasa horor dalam adegan tersebut, namun penyikapan akhir Valno terhadap kejadian itu akan menjadi *punchline* dalam adegan tersebut.

### 3. *Pee Mak*



Gambar 1.3 Poster Film “Pee Mak”

Film ini menceritakan tentang Mak untuk berperang di awal Dinasti Rattanakosin. Ia menyelamatkan nyawa Ter, Shin, Puak, dan Aey sehingga mereka menjadi teman dekat. Setelah perang berakhir, Mak mengajak keempat temannya untuk berkunjung ke rumahnya di kota Phra Khanong dan memperkenalkan mereka pada istrinya yang cantik Nak dan putranya yang baru lahir Dang. Rumor berhembus tentang Nak yang meninggal saat melahirkan Dang yang juga meninggal. Dan rumor itu terdengar oleh keempat teman Mak. Singkat cerita, keempat teman Mak merasa sudah waktunya mereka mempertaruhkan nyawa mereka dan memberitahu Mak tentang kemungkinan meninggalnya Nak dan Dang yang kini berkeliaran sebagai hantu.

Dalam film ini penonton diberikan informasi lebih daripada si tokoh utama, dengan menyajikan *shot-shot* dan adegan horor yang dimana tidak disadari oleh tokoh utama. Penyusunan *shot* yang sedemikian rupa bertujuan untuk memberikan rasa was-was kepada penonton serta memberikan efek *suspense*, sehingga akan terbangun suasana horor dan ekspektasi penonton terhadap kejadian selanjutnya, namun dengan penempatan *shot* selanjutnya akan meruntuhkan ekspektasi yang sudah dibangun. Dalam salah satu adegan dalam film “Malam Minggu Kliwon”, penonton disajikan dengan *shot* yang menunjukkan akan ada ancaman di belakang tokoh utama, namun dengan penempatan *shot* berikutnya akan meruntuhkan ekspektasi penonton yang sudah terbangun.