

**ARTIKEL JURNAL**

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

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



Disusun Oleh :  
Aditya Aries Darmawan  
1210634032

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

2019

## ARTIKEL JURNAL

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

Disusun oleh Aditya Aries Darmawan

---

#### 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 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*

## 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. Salah satu cara untuk membangun dramatis 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 dramatis 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.

*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 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.

## Ide Penciptaan Karya

Skenario film ini menyajikan sebuah cerita unik dengan menghadirkan 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* horror komedi. Salah satu kunci untuk membangun film horror 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 horror, 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.

### **Objek Penciptaan dan Analisis Objek**

Objek penciptaan karya didasarkan pada skenario film “Malam Minggu Kliwon”. Menceritakan seorang anak muda yang memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap teknologi bernama Valno. Ia menjalin hubungan percintaan secara *backstreet* dengan perempuan seumurannya bernama Dina, yang merupakan anak dari seseorang yang memiliki keahlian supranatural. Supranatural dan teknologi sebenarnya adalah dua hal yang merujuk pada fenomena atau kejadian yang awalnya terkesan mustahil. Teknologi menjawab fenomena tersebut berlandaskan ilmu pengetahuan, sementara supranatural masih belum bisa dijelaskan secara saintifik kebenarannya. Oleh sebab itu, supranatural dianggap sebagai bentuk kerja sama antara manusia dengan makhluk gaib atau sejenisnya.

Supranatural biasanya dijadikan ide dasar dalam film ber-*genre* horror. Fenomena yang dianggap mustahil hingga munculnya wujud yang melakukan teror merupakan tema utama pada mayoritas film horror. Ketakutan dan ancaman yang dirasakan oleh tokoh memicu perasaan serupa kepada penonton. Menjadi menarik ketika respon dari tokoh justru sebaliknya, seperti diceritakan dalam skenario “Malam Minggu Kliwon”, tokoh utama (Valno) justru menganggap bahwa keanehan tersebut merupakan bentuk dari kemajuan teknologi.

Valno seorang pemuda yang hidup di zaman dimana teknologi telah berkembang sedemikian rupa. Sebagai seorang pemuda Valno tergolong dalam salah satu yang memiliki ketertarikan berlebih terhadap teknologi. Kekasih Valno bernama Dina merupakan anak dari seorang yang memiliki kekuatan supranatural, sangat takut dengan ayahnya jika tahu Dina menjalin hubungan percintaan dengan seorang laki laki, karena itu Dina merahasiakannya dari kedua orang tuanya. Suatu malam, melalui telepon, Valno memaksa bertemu Dina untuk memberikan kado *anniversary* mereka. Dina menolak karena di rumahnya sedang ada orangtuanya, Dina memutuskan telepon karena Valno terus memaksa. Valno kecewa karena tidak dapat bertemu Dina di hari *anniversary* mereka yang pertama. Tiba-tiba muncul pesan dari Dina bahwa kedua orang tuanya pergi keluar kota untuk beberapa hari. Valno bergegas ke rumah Dina. Sesampainya di Rumah Dina,

berbagai fenomena tidak masuk akal terjadi ketika Valno masuk ke dalam rumah Dina, seperti lampu yang nyala dan mati dengan sendirinya, kursi goyang yang bergerak sendiri, serta Dina yang berkali-kali menghilang lalu muncul secara tiba-tiba. Keesokan paginya, segala kejanggalan yang Valno alami pada malam sebelumnya terjawab. Valno dihadapkan dengan Papa Dina di ruang keluarga, pada saat itu pula Papa Dina menjelaskan segala kejadian aneh yang terjadi pada malam hari sebelumnya. Valno terkejut dengan apa yang dikatakan Papa Dina, ternyata yang ditemui Valno pada malam itu bukanlah Dina yang sebenarnya, melainkan Papa Dina yang menggunakan kekuatan supranaturalnya untuk berubah menyerupai Dina. Hal tersebut bertujuan agar Papa Dina dapat mengenal lebih dekat siapakah teman Dina yang bernama Valno.

Skenario film Malam Minggu Kliwon menggunakan ritme editing untuk membangun *punchline* sebagai penguat dramatik yang ada pada cerita. Penerapan ritme editing untuk membangun *punchline* tidak diterapkan pada keseluruhan cerita, namun pada beberapa *scene* yang memiliki potensi *punchline*. Dengan menggunakan konsep ritme editing pembangunan suasana horror yang dirasakan oleh Valno saat berada di rumah kekasihnya dapat dirasakan juga oleh penonton. Kemudian *punchline* digunakan sebagai bentuk pematahan suasana horror yang disikapi oleh Valno dengan jenaka. Valno akan mengalami peristiwa peristiwa mistis saat berada di rumah Dina, namun peristiwa mistis yang dialami Valno justru membuat Valno menyikapinya dengan girang dan mengira itu adalah sebuah kemajuan teknologi.

Beberapa kejadian mistis yang dialami Valno pada skenario ini akan dibangun dengan ritme editing untuk menggiring ekspektasi penonton, karna salah satu fungsi ritme editing adalah mensingkronkan emosi yang ada pada film kepada penonton. Ekspektasi penonton yang telah terbangun akan dipatahkan dengan penyikapan Valno yang jenaka terhadap kejadian mistis yang dialaminya. Ritme editing yang didukung dengan teknik *cross cutting* digunakan untuk menaikkan *suspense* dan fokus penonton sehingga memberikan waktu kepada penonton untuk berkespektasi dan menebak-nebak tentang kejadian yang akan terjadi selanjutnya.

### **Kajian ritme editing dan *punchline***

*Editing* dalam film merupakan proses menyatukan atau menghubungkan materi *shot* satu dengan *shot* lain yang telah diperoleh saat produksi pengambilan gambar dengan memperhitungkan urutan *shot* agar menjadi satu struktur cerita

yang utuh sehingga dapat dinikmati oleh penonton. Asrul Sani dalam bukunya yang berjudul *Cara Menilai Sebuah Film* mengatakan seorang editor memiliki pengelihatannya paling jelas tentang kesatuan sebuah film. dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses editing merupakan proses penting dalam membuat sebuah film, dimana dapat muncul sudut pandang baru dalam mengemas skenario menjadi sebuah film yang baik dan layak untuk ditonton.

*Editing may be thought of as the coordination of one shot with the next. As we have seen, in film production, a shot is one or more exposed frames in a series on a continuous length of film stock. The film editor eliminates unwanted footage, usually by discarding all but the best take. The editor also cuts superfluous frames, such as those showing the clapboard, from the beginnings and endings of shots. She or he then joins the desired shots. the end of one to the beginning of another (Bordwell 2008, 218).*

*Editing* memiliki peran besar dalam pembuatan sebuah film, senjata terakhir untuk menciptakan hasil film yang memiliki cerita dan emosi yang kuat. Dalam proses *editing* penyusunan *shot* menentukan bagaimana suatu adegan dapat hidup dan diterima oleh penonton serta menyalurkan emosi suatu adegan.

*Since the 1920s, when film theorists began to realize what editing can achieve, it has been the most widely discussed film technique. This hasn't been all to the good, for some writers have mistakenly found in editing the key to good cinema (or even all cinema) (Bordwell 2008,218)*

Ritme *editing* dibentuk dengan perpindahan dari satu *shot* ke *shot* yang lain dengan durasi tertentu, yang dapat membentuk irama suatu adegan film. David Bordwell dalam bukunya *Film Art Introduction* mengatakan:

*Editing thus allows the filmmaker to determine the duration of each shot. When the filmmaker adjusts the length of shots in relation to one another, she or he is controlling the rhythmic potential of editing (Bordwell 2008, 226).*

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa dalam membangun sebuah ritme *editing*, susunan gambar dan durasi tiap *shot* sangat berpengaruh dalam bentuk irama yang akan dibangun dalam sebuah film. Karen Pearlman dalam bukunya yang berjudul *Cutting Rhythm, Shaping The Film Edit* menerangkan untuk membangun ritme *editing*, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh seorang *editor* antara lain:

### 1. *Timing*

*Timing* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam membentuk ritme. Editor menentukan kapan sebuah *shot* harus di *cut* untuk memberikan informasi yang terbatas dan kapan sebuah *shot* harus di tahan untuk memberikan informasi lebih jelas kepada penonton. *Timing* memiliki tiga aspek dalam proses *editing*, yaitu *choosing a frame, choosing duration, and choosing the placement of a shot* (Pearlman 2009, 44).

### 2. *Pacing*

*Pacing* merupakan pengalaman yang dirasakan melalui sebuah bentuk yang tercipta dari sejumlah pergerakan pada satu *shot*, atau pergerakan yang dibangun dari beberapa *shot* yang telah di edit. *Pacing* merupakan cara untuk memanipulasi kecepatan yang bertujuan untuk membentuk sensasi cepat atau lambat suatu adegan yang akan dirasakan penonton. kata "*Pacing*" digunakan untuk merujuk ke tiga pekerjaan berbeda yaitu, *the rate of cutting, the rate of concentration of movement or change in shots and sequences, and the rate of movement or event over the course of the film* (Pearlman 2009, 47).

### 3. *Trajectory Phrasing*

*Trajectory Phrasing* merupakan istilah yang dipilih untuk mendeskripsikan area ritme *editing* yang tidak dapat dijelaskan secara akurat menggunakan istilah seperti *timing* dan *pacing*. *Trajectory phrasing* menjelaskan mengenai manipulasi energi dalam menciptakan ritme *editing*. Kata "*trajectory*"

menggambarkan “jalur yang digambarkan/diciptakan oleh pergerakan tubuh karena suatu *action* atau karena adanya gaya yang diberikan”. Jadi kata “*trajectory*” menggambarkan sebuah kombinasi arah sebuah pergerakan dan mendorongnya. Istilah “*trajectory phrasing*” yang digunakan mendeskripsikan penggabungan gerak *trajectory* yang ditemukan dalam berbagai *shot* dengan dengan perhatian khusus pada pembentukan aliran *energi* diantara *shot*. Tiga operasi yang dijelaskan/didefinisikan dalam *trajectory phrasing* yaitu, *linking or colliding Trajectories, selecting energy trajectories, and stress* (Pearlman 2009, 52).

Mengacu pada aspek aspek ritme *editing*, seorang *editor* mampu menyusun dan memperhitungkan cara untuk membangun dan memperkuat dramatik suatu adegan. Ritme *editing* berfungsi untuk menata dan memposisikan ketegangan dan pelepasan suatu film, dan juga untuk menyelaraskan penonton baik secara fisik maupun emosi dengan ritme film.

*The functions of rhythm are to create cycles of tension and release, and to synchronize the spectator's physical, emotional, and cognitive fluctuation with the rythms of the film.*  
(Pearlman,2009,61)

#### **A. *Punchline***

Menurut bahasa *punchline* didefinisikan sebagai bagian akhir cerita atau lelucon yang menjelaskan tentang makna dari apa yang telah terjadi sebelumnya atau membuat menjadi lebih lucu, atau dapat diartikan sebagai penyelesaian yang tidak terduga dan lucu dari setiap pertunjukan, situasi atau cerita. *Punchline* sering dikaitkan dengan *genre* komedi, dimana situasi yang dibangun secara bertahap kemudian memberikan kejutan dan mengakhiri dengan sebuah lelucon yang bermaksud membuat orang tertawa.

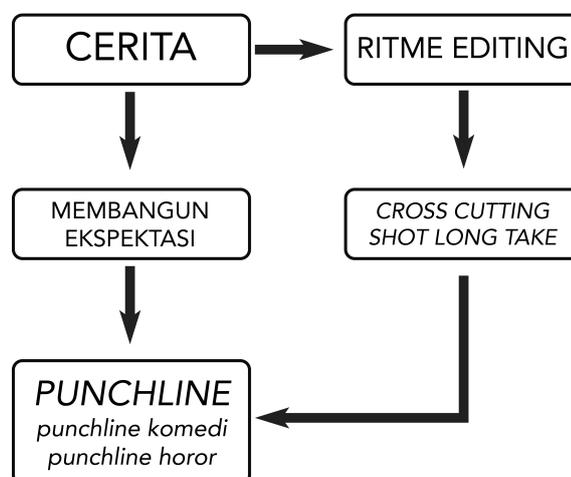
*Punchline* bersifat kejutan/*surprise* yang membuat suatu cerita tidak dapat diprediksi. Dengan membangun dugaan dugaan penonton mengenai akhir sebuah cerita, Penonton diberikan petunjuk tentang sesuatu yang akan terjadi,

sehingga membuat penonton menduga apa yang selanjutnya terjadi. kemudian secara drastis memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan dugaan penonton, maka akan menimbulkan kejutan/*surprise*. Semakin tinggi dugaan penonton yang dibangun maka semakin tinggi juga kejutan yang dirasakan penonton atas *punchline* yang diberikan.

Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, kita harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau, bisa juga kita menampilkan problem sembari mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain, yang menyesatkan penonton (Lutters 2010, 102).

### Konsep Penciptaan Film "Malam Minggu Kliwon"

Perencanaan *editing* yang akan digunakan dalam skenario film fiksi "Malam Minggu Kliwon" akan menggunakan teknik ritme *editing* untuk membangun sebuah *punchline*. Ritme *editing* yang dimaksud merupakan penataan atau penyusunan *shot* dengan durasi tertentu dengan tujuan untuk membentuk irama yang diinginkan dalam suatu adegan. Irama dari tatanan *shot* yang telah disusun ini berfungsi untuk mensinkronkan *mood* dalam adegan kepada penonton, sehingga dapat menggiring ekspektasi penonton ke arah yang diinginkan. Kemudian eskpektasi tersebut dipatahkan dengan penempatan shot selanjutnya yang akan menghasilkan sebuah *punchline*. Lebih jelasnya bisa disimak dalam bagan berikut:



Bagan konsep penciptaan

Bagan diatas menjelaskan bagaimana proses kerja dalam membangun sebuah *punchline* dengan menggunakan ritme editing. Ritme editing dibangun dengan memperhatikan dua aspek yaitu timing dan pacing, serta dikolaborasikan dengan teknik *cross cutting* dan penggunaan *shot long take* untuk membangun suasana horror dan menggiring ekspektasi penonton mengenai adegan yang akan terjadi selanjutnya, lalu penempatan *shot* berikutnya akan meruntuhkan ekspektasi penonton yang telah terbangun sebelumnya. Terdapat 5 *scene* yang akan dibangun menjadi *punchline* komedi yaitu pada *scene 2, scene 4, scene 5, scene 7* dan *scene 15*, dimana adegan dibangun dengan suasana horror kemudian penyikapan tokoh utama yang jenakan akan menjadikannya sebuah *punchline* yang lucu. Berikutnya *scene 10* yang akan dibangun menjadi *punchline* horror, dimana *punchline* dalam *scene* ini akan menjadi *set up* dengan suasana horor sebelumnya menjadi lebih horror. Dalam membangun *punchline* horror ini penonton digiring untuk berekspektasi tentang sikap jenaka yang dilakukan tokoh utama dalam menyikapi suasana horror yang telah dialami sebelumnya, namun dengan memberikan adegan yang sesuai dengan *set up* horror yang dibangun dan memunculkan sosok hantu yang membuat tokoh utama ketakutan makan ekspektasi penonton yang akan mengira akan terjadi hal lucu akan patah dan terciptalah sebuah *punchline* horror dalam *scene* ini.

Menurut Karren Pearlman dalam bukunya yang berjudul *Cutting Rhythms Shaping the Film Edit* (Pearlman 2009,43). Aspek yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah ritme *editing* yang baik adalah *timing, pacing, dan trajectory phrasing*.

*Timing* menentukan kapan sebuah *shot* harus di *cut* untuk memberikan informasi yang terbatas dan kapan sebuah *shot* harus ditahan untuk memberikan informasi lebih kepada penonton. Unsur unsur *timing* yaitu *choosing a frame* atau pemilihan *frame* bertujuan untuk menentukan kapan *frame* akan dimulai dan berakhir, membentuk hubungan antar *frame* dalam *shot* yang berbeda, dan membatasi informasi kepada penonton. *Choosing duration* atau pemilihan durasi yang menentukan panjang pendeknya suatu durasi sebuah *shot*. *Choosing the placement of a shot* atau penempatan suatu *shot*, yang bertujuan untuk memutuskan kapan dan dimana sebuah *shot* akan diletakan untuk membangun ekspektasi penonton dan memunculkan *punchline* atau surprise pada sebuah adegan.

*Pacing* merupakan pengalaman yang dirasakan melalui sebuah bentuk yang tercipta dari sejumlah pergerakan pada satu *shot*, atau pergerakan dari beberapa *shot*

yang telah disusun dengan durasi tertentu yang bertujuan memanipulasi kecepatan untuk membentuk sensasi cepat atau lambatnya suatu adegan yang akan dirasakan oleh penonton. Terdapat tiga unsur dalam *pacing* yaitu; *rate of cutting* adalah rata-rata cutting yang terjadi seperti seberapa sering cutting per detik, per menit atau per jam dan dapat membentuk sebuah pola untuk menuju klimaks. *Rate of change or movement within a shot*, tidak hanya rata-rata berapa *cutting* yang terjadi namun juga dapat dilihat dari suatu adegan atau gerakan kamera yang bergerak dalam satu shot. Dan *rate of overall change* yaitu rata-rata pergerakan yang terjadi dalam satu film, baik dari cutting, pergerakan kamera, atau adegan.

Ritme *editing* dalam film “Malam Minggu Kliwon” hanya menggunakan dua dari tiga unsur yang dijelaskan dalam buku Karen Pearlman yang berjudul *Editing Rhythm*, karena kedua unsur tersebut dapat dirasakan dan dilihat langsung oleh penonton secara fisik. Dengan mengacu pada aspek aspek ritme *editing* tersebut, seorang editor mampu menyusun dan memperhitungkan cara untuk membangun dan memperkuat kuat dramatik suatu adegan. Ritme *editing* berfungsi untuk menata dan memposisikan ketegangan dan pelepasan pada suatu adegan dalam sebuah *scene*, dan juga untuk menyelaraskan penonton baik secara fisik maupun emosi yang sesuai dengan adegan yang dilihat oleh penonton. Ritme *editing* dibangun untuk membuat cerita yang tidak mudah diprediksi oleh penonton, penonton diberikan petunjuk melalui *shot-shot* yang disusun agar dapat menyimpulkan adegan apa yang akan terjadi selanjutnya, namun secara drastis memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan apa yang sudah penonton duga, maka akan menghasilkan *punchline*.

Dalam membangun sebuah *punchline*, ritme *editing* menjadi salah satu cara untuk membangun *set up* dari *punchline* tersebut. Membuat susunan *shot* dengan durasi tertentu bertujuan untuk membangun ekspektasi penonton akan kejadian selanjutnya, kemudian penempatan *shot* berikutnya akan menjadi sebuah *punchline* yang mematahkan ekspektasi penonton yang telah dibangun. *Punchline* yang dimaksud tidak melulu menjurus ke hal yang bersifat humor atau lucu, namun lebih terfokus untuk mematahkan ekspektasi penonton yang telah terbangun dan memiliki efek yang berbeda beda. Semakin kuat ekspektasi penonton yang terbangun melalui ritme *editing* semakin kuat pula *punchline* yang dihasilkan.

Secara teknis konsep penerapan ritme *editing* dalam skenario film “Malam Minggu Kliwon” akan menggunakan *cross cutting* di mana penempatan *shot* akan disusun dengan pola bolak balik antara satu *shot* dengan *shot* yang lain yang bertujuan untuk

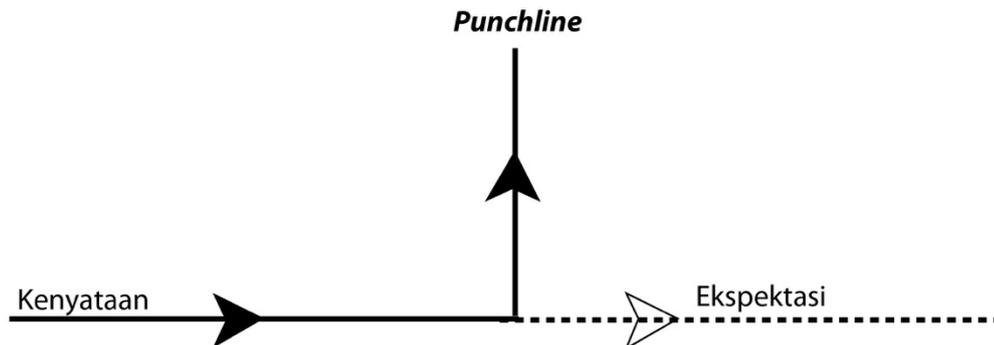
meningkatkan intense dan fokus penonton akan kejadian yang terjadi serta untuk meningkatkan *suspense* dengan menahan terus penonton dalam keadaan cemas ketika keadaan bergerak menuju klimaks. Namun tidak semua adegan atau *scene* dalam skenario film “Malam Minggu Kliwon” akan menggunakan *cross cutting* sebagai teknik untuk menaikkan *suspense* dan hanya beberapa *scene* yang akan diaplikasikan menggunakan *teknik cross cutting*. Contoh pada *scene 5* saat Valno menatap tajam kursi goyang yang bergerak sendiri. Susunan shot yang dibangun secara bolak balik antara Valno dan kursi goyang serta pengaturan durasi yang diatur dari panjang menjadi pendek secara bertahap akan membangun rasa penasaran kemudian menjadi rasa mencekam dan akan menaikkan *suspense* pada adegan tersebut, sehingga menggiring ekspektasi penonton terhadap kejadian selanjutnya. Namun penempatan shot terakhir dimana Valno malah menduduki kursi goyang yang sedang bergerak sendiri dan mengira itu adalah sebuah kemajuan teknologi akan mematahkan ekspektasi penonton atas *set up* yang telah dibangun sebelumnya dan menjadi sebuah *punchline*.

### **Perwujudan ritme editing untuk membangun *punchline* komedi**

Dalam film ini konsep editing yang digunakan adalah ritme editing untuk membangun *punchline*. Dalam membangun ritme editing ini pada beberapa scene menggunakan teknik *cross cutting*, dimana susunan gambar diatur dengan pola bola balik antar *shot* satu dengan *shot* yang lain dengan durasi tertentu untuk menaikkan ketegangan serta mempertajam ekspektasi penonton terhadap kejadian selanjutnya, kemudian dengan penempatan shot penutup yang tidak sesuai dengan ekspektasi penonton yang telah terbangun akan menciptakan sebuah *punchline*. Pengaplikasian ritme editing dalam film ini akan di jelaskan lebih detail sebagai berikut.

#### **1. Ritme editing membangun *punchline* komedi**

Dalam film ini ritme editing digunakan untuk membangun ekspektasi penonton serta mempertajam dan lebih meyakinkan penonton tentang ekspektasi tersebut, kemudian setelah ekspektasi itu terbangun akan dipatahkan dengan adegan jenaka tokoh utama dalam menyikapi suasana atau kejadian yang dihadapinya, dan melahirkan sebuah *punchline* komedi.



Gambar 5.11 Bagan pembangunan *punchline* komedi

Ekspektasi penonton yang dibangun lebih ke arah yang seharusnya akan terjadi pada adegan selanjutnya, namun sikap tokoh yang tidak wajar dalam menyikapi kejadian tersebut membuat ekspektasi penonton yang menduga akan terjadi hal yang dibayangkan akan patah dan menghasilkan sebuah *punchline* komedi. Penjelasan lebih detail tentang ritme editing untuk membangun *punchline* komedi bisa disimak pada salah satu *scene* contoh di bawah ini:

### Pembahasan *Scene* 5

Pada *scene* 5 saat Valno mendekati dupa yang berada di atas meja, tiba tiba kursi goyang yang berada dibelakang Valno bergerak dengan sendirinya, Valno yang menyadari hal tersebut segera menoleh ke arah kursi goyang, tetapi kursi goyang berhenti bergerak, hal ini terjadi berulang kali hingga saat Valno menoleh ke arah kursi goyang tersebut tidak berhenti bergerak. Valno menatap tajam dan penasaran ke arah kursi goyang yang sedang bergerak tersebut. Lalu dengan polosnya Valno duduk di atas kursi goyang itu dan mengira adalah sebuah teknologi.

Pada adegan ini ritme editing dibuka dengan satu shot panjang yang menunjukkan shot antara Valno dan kursi goyang di belakangnya, kemudian saat Valno melihat ke arah kursi goyang yang tidak berhenti bergerak, ritme editing dibangun dengan teknik *cross cutting* antara Valno dan kursi goyang dengan ritme yang lambat untuk menunjukkan rasa penasaran Valno, kemudian ritme editing berubah sedikit demi sedikit menjadi lebih cepat untuk menaikkan *suspense* adegan yang semakin mencekam. Ritme editing ini bertujuan untuk mengarahkan ekspektasi

penonton bahwa akan ada sesuatu yang muncul dan menggerakkan kursi goyang tersebut, memberi jeda waktu kepada penonton untuk lebih membayangkan hal itu kan benar benar terjadi, namun kemudian ekspektasi penonton itu dipatahkan dengan sikap Valno yang dengan polosnya duduk di atas kursi dan mengira itu adalah sebuah teknologi. Pola ritme editing dengan penempatan *shot* terakhir sebagai *punchline* kembali digunakan pada adegan ini, dimana *shot* terkahir yang digunakan adalah Valno yang duduk diatas kursi tersebut. Yang kembali lagi mematahkan ekspektasi penonton yang telah terbangun melalui ritme editing yang digunakan.

susunan *shot* pada *scene 5*

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:34:21	
		
		
		
	00:00:03:19	Dalam adegan ini penyusunan shot menggunakan ritme editing campuran dimana di awal

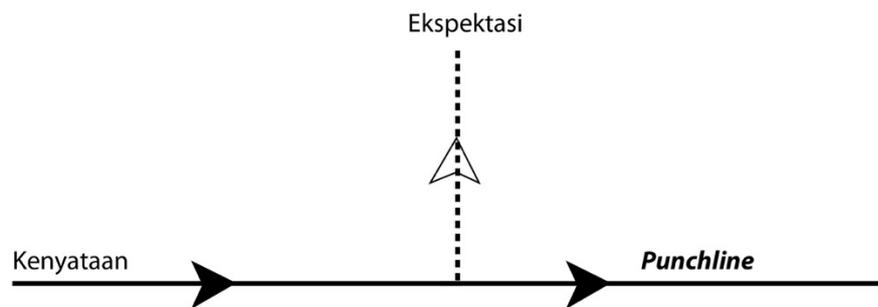
SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:03:13	penonton dibuat penasaran dengan pengaplikasian ritme lambat kemudian berubah secara perlahan menjadi ritme
	00:00:02:19	cepat untuk menaikkan intens dan merubah suasana dari rasa penasaran menjadi mencekam. Sehingga akan menggiring ekspektasi penonton bahwa akan ada sesuatu yang muncul pada kursi goyang.
	00:00:02:07	
	00:00:01:16	
	00:00:01:13	
	00:00:01:09	

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:01:05	
	00:00:02:12	Pemberian durasi lebih panjang pada shot terakhir Valno yang menatap kursi bertujuan menarik dan menahan atensi penonton untuk semakin memperkuat ekspektasi yang dibangunnya.
	00:00:15:12	Shot dan adegan ini menjadi sebuah <i>punchline</i> atas <i>set up</i> yang dibangun sebelumnya, dimana penonton yang telah tergiring ekspektasinya tidak akan menyangka respon yang dilakukan Valno dalam menyikapi keanehan hal tersebut.

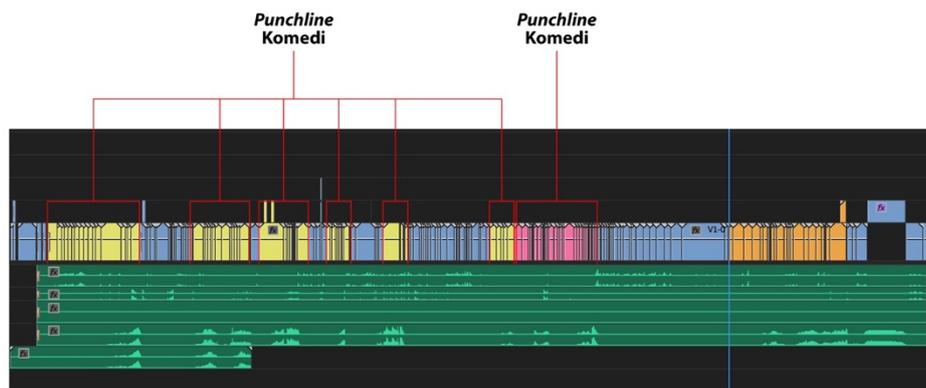
### **Ritme editing membangun *punchline* horror**

Untuk membangun ekspektasi penonton, tidak hanya bisa dari satu adegan dalam satu *scene*, namun adegan adegan sebelumnya dari film mampu untuk membentuk ekspektasi penonton itu sendiri. Dari awal film penonton secara tidak sadar telah diarahkan untuk merubah pola pikirnya menjadi seperti tokoh utama, dimana setiap kejadian aneh yang dialaminya akan disikapi dengan jenaka. Setelah pola pikir tersebut tertanam. Bentuk ekspektasi penonton akan berubah tidak

membayangkan hal yang seharusnya akan terjadi dari pembangunan *set up* sebelumnya tapi lebih untuk menebak hal konyol apa lagi yang akan dilakukan oleh tokoh utama. Pematahan ekspektasi pada ritme editing yang membangun *punchline* horror ini ada pada meluruskan hal yang diekspektasikan penonton bahwa adegan ini akan disikapi dengan jenaka oleh tokoh utama, namun justru kejadian yang seharusnya terjadilah yang muncul.



Bagan pembangunan *punchline* horror



*Timeline* editing dalam membangun *punchline* horror

### Pembahasan Scene 10

Pada scene 10 ritme editing yang digunakan lebih dinamis karena terdapat beberapa adegan yang memiliki *mood* berbeda beda dalam scene ini. Salah satunya adalah ketika Valno duduk di atas kasur dan melihat foto Papa Dina menghadap Valno. Valno menatap tajam foto Papa Dina yang seolah menatap ke arah Valno. dengan dibangunnya ritme editing lambat dan teknik *cross cutting* antara Valno dan foto Papa Dina untuk menaikan ketegangan antar keduanya sehingga akan

menggiring ekspektasi penonton bahwasanya foto Papa Dina akan berkedip atau melakukan hal lain yang mendukung suasana horror yang dibangun. *Punchline* dalam adegan ini adalah saat adegan Valno membalik arah foto Papa Dina ke arah sebaliknya dengan santai. Namun pada scene ini *punchline* yang terbentuk kurang begitu kuat sebab penonton telah tertanam karakter Valno dari adegan adegan sebelumnya, dan menduga akhir adegan ini akan disikapi oleh Valno dengan lucu. Ritme editing untuk membangun *punchline* dalam adegan ini bisa dianggap gagal, karena adegan ini merupakan transisi bentuk *punchline* yang berbeda untuk adegan berikutnya.

Susunan *shot* pada *scene* 10

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:05:07	Dalam adegan ini ritme editing dibangun dengan lambat dan mengaplikasikan teknik <i>cross cutting</i> untuk menaikkan intens antara Valno dan Foto Papa Dina yang seolah olah sedang menatap Valno dengan tajam.
	00:00:09:06	Hal ini bertujuan untuk menggiring penonton berekspektasi seolah olah akan terjadi hal yang aneh dari foto Papa Dina.
	00:00:05:16	
	00:00:04:13	

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:05:13	
	00:00:10:16	<p>Shot ini akan mematahkan ekspektasi penonton yang telah dibangun. Dengan adegan Valno memutar foto Papa Dina ke arah sebaliknya, seolah Valno tidak ingin kelakunya dilihat oleh Papa Dina. Hal ini akan menjadi sebuah <i>punchline</i> karena ekspektasi penonton dipatahkan dengan adegan Valno tersebut.</p>

Kemudian setelah membalik foto Papa Dina, Valno dikagetkan dengan suara seseorang yang sedang membalik buku di meja baca, Valno kaget bukan main karena setau dia Dina sedang berada di kamar mandi, Valno menoleh ke arah kamar mandi namun saat dia menoleh ada sosok wanita yang sedang menyisir rambutnya di depan meja rias. Valno Panik karena ada dua Dina disatu tempat dan waktu yang sama.

Ritme editing yang dibangun dalam adegan lebih terfokus kepada terror yang diterima oleh Valno dengan ritme yang secara bertahap menjadi lebih cepat dan susunan gambar yang membuat seolah olah ada dua orang Dina didalam ruangan itu, membuat Valno semakin tertekan hingga salah satu dari Dina menoleh ke arah Valno dan membuat Valno takut hingga masuk kedalam selimut.

Susunan *shot* pada *scene* 10 bagian 2

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:10:12	Dalam <i>sequence</i> ini Ritme campuran digunakan untuk membangun suasana misterius dan perasaan was was Valno.
	00:00:08:17	Diawali dengan membangun ritme lambat kemudian berubah secara perlahan menjadi ritme cepat untuk memberikan efek ancaman yang dihadapi oleh Valno karena melihat ada dua Dina di dalam kamar.
	00:00:03:00	Ritme cepat bertujuan untuk membangun perasaan terancam yang dihadapi oleh Valno.
	00:00:09:13 (panning)	
		
		

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:05:18	
	00:00:02:123	
	00:00:00:13	
	00:00:01:04	
	00:00:03:14	
	00:00:02:13	

Adegan selanjutnya adalah valno yang berada didalam selimut mendengar suara shower dari kamar mandi mati, Valno mencoba untuk menenangkan diri dan memeriksa keadaan sekitar, kemudian terdengar suara pintu kamar mandi yang terbuka, Pandangan Valno tertuju pada pintu kamar mandi yang terbuka namun tidak

ada orang yang keluar dari kamar mandi. Valno memperhatikan dengan tajam dan mendengar suara langkah kaki hingga muncul sosok Dina dari bawah ranjang yang mengagetkan Valno dan membuat Valno membuang muka ke arah sebaliknya yang langsung berhadapan tepat dengan wajah Dina yang tidur disebelahnya. Valno dan berteriak sembari masuk kedalam selimut yang diikuti dengan suara teriakan Dina. Valno bangkit dan keluar dari dalam selimut dan mendapati Dina sedang duduk disebelahnya yang kegirangan atas kado yang diberi oleh Valno.

Ritme editing pada adegan ini awalnya dibangun dengan tempo lambat sehingga memberi sedikit nafas kepada penonton sebelum menuju ke *suspense* berikutnya. Tempo lambat juga dibangun dengan tujuan memberi kesan misterius dan perasaan was was yang dirasakan oleh Valno, kemudian secara tiba tiba tempo berubah menjadi cepat untuk memberikan *suspense* dan rasa terror yang dirasakan oleh Valno. Penggunaan teknik cross cutting pada adegan saat Valno melihat ke arah kamar mandi dengan susunan pola bolak balik ditujukan untuk membangun *suspense* yang naik secara perlahan sebelum masuk ke terror utama yang di alami oleh Valno. Bentuk *punchline* pada adegan ini lebih bertujuan untuk mematahkan eskpektasi penonton yang mengira akhir adegan ini akan disikapi Valno dengan lucu, namun sebaliknya penonton akan dikagetkan dengan kemunculan sosok hantu yang membuat takut Valno. Sehingga dapat disimpulkan *punchline* pada adegan ini ada pada ekspektasi penonton yang mengira ini akan menjadi *punchline* komedi, namun pada kenyataannya *punchline* yang terbentuk membuat *set up* sebelumnya menjadi lebih horror.

Susunan *shot* pada *scene* 10 bagian 3

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:07:21	Setelah menghadapi ancaman sebelumnya ritme lambat kembali digunakan untuk memberi nafas kepada penonton atas <i>suspense</i> yang terjadi sebelumnya. Sehingga penonton akan mengira ancaman yang dihadapi Valno telah selesai.
	00:00:05:07	

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:02:20	
	00:00:04:09	
	00:00:02:14	
	00:00:13:22	Ritme lambat kembali digunakan setelah Valno mendengar suara pintu kamar mandi yang terbuka perlahan. Valno menoleh ke arah pintu kamar mandi yang terbuka dan menatapnya dengan penasaran.
	00:00:03:24	Teknik <i>cross cutting</i> kembali digunakan antara Valno yang menatap ke arah kamar mandi dan <i>shot</i> pintu kamar mandi yang terbuka dengan sendirinya, tanpa ada orang yang keluar dari kamar mandi.
	00:00:03:23	
	00:00:03:10	Teknik <i>cross cutting</i> digunakan untuk menaikkan <i>suspense</i> dalam adegan yang sedang dialami oleh Valno, sehingga penonton akan

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:03:01	menduga dan menunggu kejadian apa yang akan terjadi selanjutnya
	00:00:02:17	
	00:00:02:16	
	00:00:01:17	
	00:00:01:17	

SHOT	DURASI	KETERANGAN
	00:00:05:21	<p>Kemudian secara mengejutkan muncul sosok wanita dari bawah ranjang yang mengagetkan Valno sehingga membanting badannya ke arah sebaliknya, namun didepan wajah Valno langsung berhadapan dengan sosok wanita tersebut. Ritme cepat akan diaplikasikan dalam <i>sequence</i> ini untuk membangun ancaman dan ketakutan yang dirasakan oleh Valno.</p> <p>Serta menjadi sebuah <i>punchline</i> yang lebih horror dari <i>set up</i> yang dibangun sebelumnya.</p>
	00:00:02:19	

Dengan tatanana shot dan tempo pelan pada awal adegan bertujuan untuk memberi nafas kepada penonton setelah terror yang terjadi sebelumnya, dan mempersiapkan penonton untuk menerima terror selanjutnya yang akan terjadi. Naik turunnya ritme yang bangun pada scene ini meberikan pola ritme yang berbeda dari ritme-ritme yang dibangun sebelumnya agar menjadi sebuah adegan yang tidak mudah ditebak oleh penonton.

### Kesimpulan

Penggunaan ritme editing untuk membangun *punchline* pada film “Malam Minggu Kliwon” diwujudkan dengan melakukan proses yang panjang dan kompleks. Proses tersebut diawali dengan analisis skenario film yang bergenre komedi-horor, dimana jalan cerita dalam film mengandung unsur *suspense* dan kejutan. Konsep ritme

editing digunakan untuk membangun *suspense* sebagai *set up* dalam membangun sebuah *punchline* yang lucu dan mengagetkan. Dengan memetakan beberapa adegan dalam scene pada film “Malam Minggu Kliwon”, kedua konsep tersebut dapat diwujudkan dengan tepat sesuai dengan pencapaian yang diinginkan.

Indikator keberhasilan dalam pembangunan *punchline* menggunakan ritme editing ditunjukkan dari susunan dan penempatan rangkaian *shot* sesuai dengan aspek ritme editing yang dapat mensinkronkan emosi penonton dengan adegan dalam film serta menggiring ekspektasi penonton ke arah yang ingin dicapai, kemudian mematahkan ekspektasi yang telah terbangun dengan memberikan *shot* akhir yang tidak sesuai dengan ekspektasi yang telah terbangun sebelumnya. Pengaplikasian konsep tersebut kedalam film dapat dilihat ketika Valno berada dalam suasana mistis di rumah kekasihnya yang penuh dengan kejadian janggal. Dengan menerapkan aspek ritme editing, editor mampu membangun suasana tersebut agar dapat dirasakan juga oleh penonton, serta mampu menggiring ekspektasi penonton terhadap kejadian yang akan terjadi selanjutnya. Penyikapan jenaka Valno terhadap kejadian yang dialaminya akan menjadi sebuah *punchline* dari *set up* yang telah dibangun sebelumnya.

Dalam prosesnya editor menemukan beberapa teknik editing yang mendukung dalam membangun *suspense* sebagai *set up* dari sebuah *punchline*. Salah satunya menggunakan teknik *cross cutting*, dimana penyusunan antar dua *shot* dilakukan dengan pola bolak balik. Teknik ini dirasa tepat untuk memperkuat *suspense* serta menggiring ekspektasi penonton, sehingga *punchline* yang dihasilkan akan semakin kuat.

Ritme editing yang ada dalam film “Malam Minggu Kliwon” dibagi menjadi tiga kelompok yakni, ritme cepat, ritme lambat, serta ritme campuran. Ritme lambat dibangun dengan beberapa *shot* berdurasi lebih dari lima detik, Ritme cepat dibangun dengan *shot-shot* berdurasi kurang dari lima detik, kemudian ritme campuran dibangun dengan menggabungkan ritme lambat kemudian berubah menjadi ritme cepat. Efek yang dihasilkan dari ritme lambat lebih cenderung untuk membangun suasana misterius, perasaan was-was, dan ketenangan tergantung dari capaian yang dituju dalam adegan. Sedangkan ritme cepat digunakan untuk membangun suasana mencekam, perasaan takut, dan panik. Gabungan antara kedua ritme tersebut diperuntukan dalam merubah emosi yang dibangun dalam satu adegan seperti perubahan dari rasa penasaran kemudian menjadi rasa takut, rasa tenang menjadi mencekam. Ketiga hal tersebut didapat setelah melakukan analisis dari hasil editing, yang dilihat dari durasi *shot* dan ritme adegan dalam *shot*.

Pada akhirnya, dengan mengacu pada aspek ritme editing. Penggunaan ritme editing mampu menghantarkan emosi yang ada pada film kepada penonton serta menggiring ekspektasi penonton ke arah yang diinginkan. sehingga mampu menciptakan sebuah *punchline* yang kuat. Semakin kuat ekspektasi penonton yang dibangun maka akan semakin kuat pula *punchline* yang dihasilkan.

### **Daftar Pustaka**

- Bordwell, David. *Film Art: an introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc., 2008.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2005
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythms: Shaping The Film Edit*. Burlington: Elsevier Inc., 2009
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2017.
- Reisz, Karel. *The Technique of Film Editing*. USA: Focal Press, 2010.
- Sani, Asrul. *Cara Menilai Sebuah Film The Art Of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Suwarsono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.

### **Sumber Online:**

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/punch-line> (diakses 15 Maret 2018)