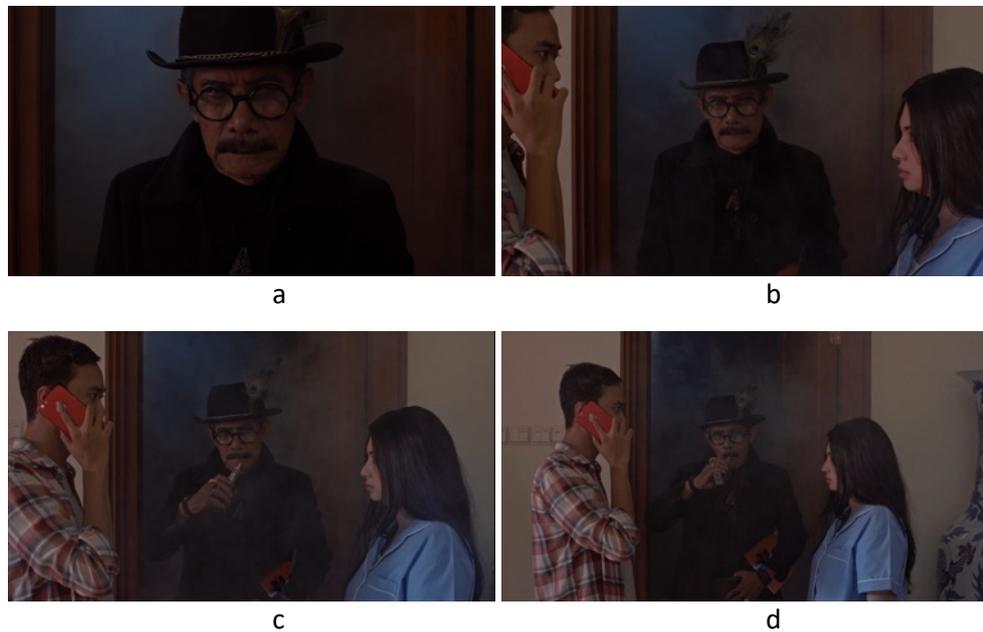


Pakaian yang dipakai juga mencolok guna memberi kesan eksklusif dari karakter klenik Pak Kliwon. Ada persamaan antara riasan Dina hantu dengan kemunculan sosok Pak Kliwon di *scene* 15. Pak Kliwon juga dirias lengkap dengan celak mata serta kumis yang tebal.



Gambar 5.31 (a, b, c, d) Foto Tata Busana dan Tata Rias Pak Kliwon

## 5. Tata Suara

Penggunaan instrumen musik bernada tinggi dan dengan penggunaan kunci *minor* pada musik latar digunakan pada film "Malam Minggu Kliwon" untuk mendukung suasana menegangkan atau horor dan membentuk *suspense*. Selain menggunakan musik latar, penggunaan efek suara juga sering digunakan untuk menciptakan unsur dramatis pada suatu adegan *suspense* dan *punchline*.

Penggunaan efek suara dalam film "Malam Minggu Kliwon" banyak menggunakan gaya *hyper-reality* atau hiperealisasi (melebih-lebihkan) realitas. *hyper-reality* adalah gaya dalam disain tata suara yang diterapkan pada *sound effect* yang menjadikannya terdengar dominan atau hiperbolik. Hiperbolisasi yang dilakukan bertujuan untuk membangun persepsi penonton.

Seperti yang terjadi pada *scene* 15, *hyper-reality* diterapkan pada bunyi pintu terbuka dan *vapor*. Suara pintu terbuka terdengar seperti pintu besar dan berat, kemudian terdengar bunyi angin berhembus guna menggiring sudut pandang penonton bahwa ruangan tersebut merupakan tempat rahasia yang tertutup rapat. Dan juga bertujuan untuk memberikan kesan misterius yang berkaitan dengan munculnya Pak Kliwon. Suara *vapor* terdengar semakin kencang diiringi dengan suara tarikan nafas. Informasi tersebut bertujuan untuk membangun sudut pandang bahwa Pak sedang menghirup segala memori tentang kejadian yang dialami Valno, dan mengembalikan kesadaran Valno.



Gambar 5.32 (a, b, c, d) Foto penerapan Tata Suara dalam film “Malam Minggu Kliwon”

## 6. *Editing*

Penyusunan gambar dalam membangun ritme *editing* ini pada beberapa *scene* menggunakan teknik *cross cutting*, yaitu susunan gambar diatur dengan berulang kali antar shot satu dengan shot yang lain dengan durasi tertentu untuk membangun *suspense* atau ketegangan serta

mempertajam ekspektasi penonton terhadap kejadian selanjutnya, lalu dengan penempatan *shot* penutup yang tidak sesuai dengan ekspektasi penonton yang telah terbangun akan menciptakan sebuah *punchline*..

Seperti pada *scene 5* saat Valno mendekati dupa yang berada di atas meja dorong, tiba tiba kursi goyang yang ada dibelakang Valno bergerak dengan sendirinya, Valno yang menyadari hal tersebut dengan cepat 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 memperhatikan dengan seksama dan penasaran kursi goyang yang sedang bergerak tersebut. Lalu dengan jenaka Valno duduk di atas kursi goyang itu dan mengira adalah sebuah teknologi.

Pada adegan ini ritme *editing* dibuka dengan *fullshot* yang menampilkan Valno dan kursi goyang di belakangnya, kemudian saat Valno melihat ke arah kursi goyang ritme *editing* dengan teknik *cross cutting* antara Valno dan kursi goyang diterapkan *shot close up* dan dengan ritme yang lambat kemudian berubah menjadi sedikit demi sedikit lebih cepat untuk menaikkan *suspense*. Pola ritme *editing* dengan penempatan *shot* terakhir sebagai *punchline* kembali digunakan pada adegan ini, dimana *shot* terakhir yang digunakan adalah Valno yang duduk diatas kursi tersebut.



a

b



c

d



e

f



g

h

Gambar 5.33 (a, b, c, d, e, f, g, h) Foto penerapan konsep *Editing*

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Film “Malam Minggu Kliwon” adalah sebuah karya seni film fiksi bertema percintaan remaja dengan *genre* horor komedi, sehingga adegannya padat dengan ketegangan. Penggunaan *setting* dan properti yang identik dengan film horor seperti kursi goyang, boneka bayi, tengkorak, serta *make up* yang pucat, demi mendukung suasana horor atau menegangkan. Pemilihan pemain, serta ketepatan pembentukan adegan komedi yang halus atau dalam artian penonton susah menebak alur cerita atas peristiwa yang akan terjadi atau membelokkan ekspektasi penonton terhadap peristiwa yang tidak terduga dalam cerita juga menjadi perhatian tersendiri, sehingga pencapaian horor komedi dapat tercapai maksimal.

Sebagai penyutradaraan film dengan genre horor-komedi, *punchline* sebagai pembelokan komedi ekspektasi penonton yang dibangun dengan *suspense*. Pembangunan tersebut dilakukan dengan meletakkan *suspense*, berupa adegan menegangkan di dalam film, sebelum munculnya *punchline*, berupa respon Valno terhadap keanehan di rumah Dina. Adegan *suspense* dikemas dengan pemilihan *shot* sempit, pergerakan kamera *track in*, penggunaan ritme *editing* teknik *crosscutting*, serta penggunaan efek suara banyak menggunakan gaya *hyper-reality* atau hiperealisasi (melebih-lebihkan) realitas dan juga ilustrasi musik horor yang menggunakan instrumen musik bernada tinggi dan dengan penggunaan kunci *minor* serta suara disonansi. *Punchline* hanya dibangun oleh respon Valno terhadap adegan menegangkan menggunakan teknik pengambilan gambar dan penggunaan unsur suara yang mendukung tersampainya informasi yang diinginkan.

#### **B. Saran**

Mempunyai hubungan apapun dengan sesama individu harusnya harus tidak disembunyikan dari orang tua, terlebih lagi hubungan asmara. Dengan disembunyikannya hubungan asmara terhadap orang tua dapat membuat kesalahpahaman atau bisa jadi sebuah masalah. Masalah tersebut bisa muncul ketika orang

tua memiliki karakter jahil seperti Papa Dina yang menjahili Valno ketika Valno secara diam-diam mendatangi rumah Dina ketika orang tuanya tidak ada.

Membuat sebuah karya film horor komedi memiliki perbedaan tersendiri dalam proses penciptaannya. Penyusunan munculnya *punchline* setelah *suspense* mungkin hanya satu dari teknik dalam membangun sebuah film horor-komedi. Aspek-aspek mengenai pengambilan gambar, penataan artistik, pemilihan pemain, suara, serta teknik editing, dan lain-lain juga perlu diperhatikan untuk mendukung timbulnya rasa menegangkan di dalam film hingga berujung sebuah situasi komedi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Biran, H. Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2006.
- Boggs. M. Joseph.(...) *The Art of Watching Film* atau Menilai Sebuah Film, Jakarta: terjemahan Asrul Sani, Yayasan Citra, 1992.
- Bordwell, David. *Film Art: an introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc., 2008.
- Brown, Blain. *Cinematography : Theory and Practice*. Oxford: Focall Press, 2008.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama : Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1986.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Naratama, *Menjadi Sutradara televisi: Dengan Single dan Multi Kamera*, Jakarta: Grasindo. 2004.
- Pragiwaksono, Pandji. *Merdeka Dalam Bercanda*. Yogyakarta: Bentang, 2012.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- \_\_\_\_\_, *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Suwarsono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.

### **Sumber Online:**

- Fearman, Robert. J. *Punchline Predictability Comprehesion Speed and Joke Funniness*, no 5 (April 4, 2014), [http://ir.lib.uwo.ca/psychd\\_uht](http://ir.lib.uwo.ca/psychd_uht)