

ARTIKEL JURNAL

**MEMBANGUN *PUNCHLINE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“MALAM MINGGU KLIWON” DENGAN MENGGUNAKAN *SUSPENSE***

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



Disusun Oleh :
Aryudha Fasha
1210031132

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

2019

ARTIKEL JURNAL

MEMBANGUN *PUNCHLINE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “MALAM MINGGU KLIWON” DENGAN MENGGUNAKAN *SUSPENSE*

Disusun oleh Aryudha Fasha

ABSTRAK

Konsep penyutradaraan dalam penciptaan karya ini membangun *punchline* dengan menggunakan *suspense*, pembangunan *punchline* melalui *suspense* dalam penciptaan film “Malam Minggu Kliwon” dilakukan dengan tujuan memberikan sebuah kejutan lucu sebagai akhir dari sebuah ketegangan, berbeda dengan film horor pada umumnya. Bergabungnya *genre* horor komedi diciptakan dengan menggunakan *suspense* untuk membangun sebuah *punchline*. Membangun *punchline* dengan *suspense* pada dasarnya dilakukan melalui penyusunan adegan *suspense* yang muncul sebelum ditampilkan *punchline*.

Suspense pada film ini diciptakan dengan pemilihan *shot* sempit, dan *track in* sering digunakan dalam pergerakan kamera, penggunaan ritme dalam teknik *editing*, serta penggunaan gaya *hiperreality* dalam konsep penataan suara. *Punchline* pada film “Malam Minggu Kliwon” memuat adegan-adegan lucu Valno sebagai tokoh utama dalam merespon peristiwa supernatural di rumah Dina. Pembangunan *punchline* melalui *suspense* dalam penciptaan film “Malam Minggu Kliwon” dilakukan dengan tujuan memberikan sebuah kejutan lucu sebagai akhir dari sebuah ketegangan, berbeda dengan film horor pada umumnya.

Film fiksi “Malam Minggu Kliwon” mengangkat tema besar percintaan remaja. Judul film “Malam Minggu Kliwon” dipilih karena “Malam Minggu” merepresentasikan hari sepasang kekasih berkencan dan “Kliwon” diambil dari pasaran jawa yang dikenal oleh khalayak luas khususnya Jawa sebagai malam yang berhubungan dengan klenik atau hal-hal yang berbau mistis. Kliwon juga dijadikan sebagai nama dari salah satu karakter dalam film ini, yaitu Papa Dina yang bernama Pak Kliwon. Waktu kliwon sendiri, dalam film ini dipilih untuk memberi kesan kisah romansa yang mistis, karena tokoh Valno berkencan dengan Pak Kliwon yang menjelma secara adikodrati untuk menjadi Dina.

Kata Kunci : *Film, Penyutradaraan, Suspense, Punchline.*

Pendahuluan

Indonesia adalah sebuah negara dengan sebagian besar penduduk percaya dan masih melakukan praktik supernatural. Cerita-cerita mengenai kejadian supranatural selalu memiliki daya tarik sendiri bagi orang-orang untuk disimak. Cerita tersebut terkadang ditanggapi sebagai sesuatu yang menyeramkan, namun disisi lain beberapa ceritanya dianggap lucu. Kelucuan tersebut bisa didapat dari jalan cerita kejadian, cara bercerita, dan bagaimana respon pelaku di dalam kejadian supranatural sehingga cerita mengenai kejadian supranatural bisa menjadi sebuah cerita komedi atau lucu.

Karya seni ini akan dibalut dalam bentuk film komedi-horor. Film komedi merupakan salah satu *genre* film yang menghadirkan *punchline* atau hal-hal lucu dengan tujuan membuat penonton tersenyum hingga tertawa, sedangkan film horor cenderung memberikan *suspense* atau hal yang menegangkan, bahkan mengejutkan.

Skenario ini berkisah tentang seorang laki-laki bernama Valno yang sedang menjalankan hubungan asmara tersembunyi dengan Dina dari Pak Kliwon (Papa Dina), Valno mengalami peristiwa-peristiwa aneh berupa pengalaman supranatural saat berkunjung ke rumah Dina. Cerita di dalam film ini memiliki unsur horor dan komedi. Unsur horor pada cerita ini terdapat pada saat Valno bertamu di rumah Dina. Valno mengalami beberapa kejadian yang janggal, mulai dari disambutnya Valno oleh Dina yang berpakaian serba putih, lampu ruangan menyala dan padam dengan sendirinya, kursi goyang bergerak sendiri, dan lain-lain.

Unsur komedi pada cerita ini dibangun dengan sikap Valno menanggapi beberapa kejadian tersebut dengan malah menertawainya, lalu adegan Papa Dina yang keluar kamar diikuti dengan kepulan asap yang ternyata Papa Dina menghisap vapor. Untuk menciptakan film bergenre komedi horor dari sebuah skenario dengan judul “Malam Minggu Kliwon”, digunakan teknik *punchline* dan *suspense*.

Sebuah film horor menawarkan sebuah pengalaman menyeramkan seorang tokoh di dalam cerita. Berbeda dari film horor lainnya, film “Malam Minggu Kliwon” di buat dengan tujuan menghadirkan kelucuan ketimbang

menampilkan adegan menyeramkan. Walaupun kejadian di dalamnya aneh dan menyeramkan, namun kejadian-kejadian tersebut diakhiri dengan sebuah kelucuan.

Pengalaman pribadi adalah salah satu alasan dibuatnya sebuah karya seni. Menonton film horor memiliki sensasi tersendiri, adegan-adegan menegangkan selalu membuat penasaran dan diakhiri dengan sebuah kejutan menyeramkan. Begitu juga dengan sebuah film komedi yang selalu menghadirkan sebuah kejutan berupa kejadian aneh bahkan peristiwa yang tidak disangka oleh penonton dan selalu membuat hal tersebut menjadi bahan tertawaan penonton. Ketika kedua *genre* tersebut digabungkan dengan menempatkan *punchline* setelah *suspense* akan menimbulkan sebuah kelucuan diakhir sebuah ketegangan.

Tokoh Valno sangat mengenal teknologi dan cenderung tidak percaya dengan semua hal berbau astral dan metafisik, sementara Papa Dina sangat mempercayai hal yang tidak dipercayai Valno. Kedua tokoh ini saling bertolak belakang. Dina dan Valno menyembunyikan hubungan asmara mereka di depan Papa Dina. Konflik terjadi ketika Valno mengunjungi rumah Dina dan mengalami serangkaian kejadian aneh di rumah Dina.

Film "Malam Minggu Kliwon" ini akan dikemas dengan struktur cerita pola linier. Pola ini banyak digunakan dalam membuat skenario untuk cerita lepas semacam FTV, film, atau serial lepas. Selain itu, *punchline* atau titik komedi akan diletakkan setelah *suspense* atau ketegangan. Ketegangan pada film "Malam Minggu Kliwon" berupa serangkaian pengalaman supernatural Valno di rumah Dina. Sebagian ketegangan berujung pada sebuah *punchline* berupa respon yang jenaka Valno terhadap kejadian menegangkan di rumah Dina.

Objek penciptaan karya ini adalah skenario film "Malam Minggu Kliwon" dengan *genre* horor-komedi yang menggunakan latar *setting* tahun 2020, dan menggunakan tema percintaan atau romansa. Konflik dalam kisah romansa cukup beragam, salah satunya tentang restu dari orang tua. Skenario "Malam Minggu Kliwon" berkisah tentang sepasang kekasih yang baru satu bulan menjalin hubungan asmara.

Skenario film ini ingin membenturkan antara teknologi dan mistis, tokoh Pak Kliwon yang mempunyai ilmu magi atau supernatural, sedangkan tokoh Valno

tidak mempercayai hal-hal mistis. Valno sebagai seorang pemuda yang memiliki ketertarikan lebih terhadap teknologi akan dihadapkan dengan suasana mistis dan horror di rumah Dina. Maka film ini menggabungkan *genre* yang cocok untuk dapat menggiring alur cerita dalam film fiksi “Malam Minggu Kliwon” yakni *genre* komedi-horor.

Genre ini memang sepintas layaknya dua hal yang berlawanan, namun di sisi lain keduanya juga memiliki kesamaan. Komedi dan horror sama-sama mengarah kepada hasil akhir yang sangat menentukan keberhasilan mereka masing-masing, yakni timbulnya reaksi penonton di setiap *suspense* dan *punchline*.

Pembelokkan atau pematahan ekspektasi penonton yang telah terbangun dalam adegan yang akan terjadi selanjutnya, penggunaan *punchline* dan *suspense* cukup penting dalam film “Malam Minggu Kliwon”. *Punchline*, dan *suspense* menjadi unsur dominan dalam cerita yang ditekankan untuk pengembangan cerita bahkan mood kepada penonton.

Film diawali dengan *Punchline* yang terjadi pada dialog antara Valno dan Dina yang seolah sedang berada dalam satu ruang dan sedang melakukan hubungan intim, tetapi pada akhirnya ternyata dialog Valno dan Dina terjadi dalam telepon. Adegan ini diharapkan menarik perhatian penonton.

Guna menarik perhatian penonton, seorang pembuat film mempergunakan berbagai cara dan teknik yang sebagian besar dengan apa yang kita sebut *suspense* atau ketegangan. “Unsur *suspense* menciptakan suatu keadaan dimana perhatian menjadi lebih tinggi dengan jalan mengunggah rasa ingin tahu kita.” (Sani, 1992:32)”. Tidak jarang dengan cara menyembunyikan atau bahkan tanpa mengungkapkan sama sekali kemungkinan apa yang akan terjadi, dengan cara menahan sejumlah informasi. *Suspense* akan menumbuhkan dan memelihara keingintahuan penonton dari awal sampai akhir cerita.

Suspense diciptakan dan dijaga dari awal sampai akhir cerita, supaya penonton penasaran dan bertanya-tanya apa akibat yang ditimbulkan dari peristiwa ke peristiwa. Dengan menimbulkan pertanyaan-pertanyaan ini penonton akan senang mengikuti cerita dari awal sampai selesai. *Suspense* dibangun melalui dialog-dialog serta tingkah laku para peran yang ada dalam naskah cerita. *Punchline*

merupakan garis pukul dimana titik untuk penonton tertawa melalui pembangunan karakter pada adegan sebelumnya. *Punchline* juga didefinisikan sebagai bagian akhir dari sebuah adegan, dialog, maupun cerita, atau lelucon yang memiliki makna dari sesuatu yang telah terjadi sebelumnya, serta membuat menjadi lebih lucu, dan dapat diartikan sebagai ending yang tidak terduga dan lucu dari sebuah situasi atau cerita. Sebuah penelitian yang ditulis oleh Robert J. Fearman menjelaskan bahwa *Punchline* merupakan elemen penting dari berbagai teori kognitif komedi atau humor. *Punchline* yang tidak bisa diprediksi dan lelucon-lelucon yang lebih lucu adalah yang diharapkan. (Fearman. 2014:6). Pandji Pragiwaksono menuliskan dalam bukunya yang berjudul Merdeka Dalam bercanda bahwa

Punchline merupakan bagian lucu dari sebuah *bit*. Biasanya membalikan premis atau memberikan sesuatu yang mengejutkan sebagai penutup dari *set up* atau premis tadi. Karena efek mengejutkannya itu maka disebut *PUNCH-line*. Kalimatnya harus “nonjok” (Pragiwaksono 2012, xxii)

Punchline kerap dikaitkan dengan *genre* komedi, dimana situasi yang telah dibangun secara bertahap kemudian memberikan kejutan dan diakhiri dengan sebuah lelucon yang bermaksud membuat orang tertawa. Dalam film komedi “Malam Minggu Kliwon”, *punchline* ini akan dibangun dengan sebuah ketegangan atau *suspense*, kemudian hadir konflik dalam cerita yang tetap akan mengantarkan penonton menuju *punchline*, bahkan di akhir cerita juga diakhiri dengan *punchline*. Pembangunan *punchline* dengan *suspense* ini akan dibentuk melalui adegan dan dialog.

Membangun *punchline* dengan menggunakan *suspense* pada konsep penyutradaraan dalam film “Malam Minggu Kliwon”, hal ini sudah muncul pada awal cerita, dimana adegan telepon pada naskah membuat penonton mengira tokoh Valno dan Dina berada dalam satu *scene*, akan tetapi pada nyatanya tidak. Pada adegan lampu ruangan yang dapat hidup dan padam dengan sendirinya, selama ini, baik di film atau bahkan kehidupan nyata selalu melahirkan ketegangan. Ternyata pada akhir cerita dijelaskan bahwa lampu ruangan tersebut dihidupkan dan

dipadamkan oleh Papa Dina. Begitu juga adegan kursi goyang bergerak sendiri yang ternyata dalam pemahaman Valno fenomena bergeraknya kursi goyang tersebut ada faktor perkembangan teknologi, walau pada nyatanya kursi tersebut digerakkan juga oleh Papa Dina. Serta tidak sedikit terbangunnya *punchline* dalam film "Malam Minggu Kliwon" yang diawali dengan *suspense*.

Di konsep penyutradaraan, adegan sering digunakan untuk menciptakan *suspense* yang membangun sebuah *punchline*. Adegan menegangkan akan muncul terlebih dulu dan diakhiri dengan sebuah kejadian lucu atau di luar ekspektasi penonton, maka dari itu disamping dialog yang juga dipakai untuk menciptakan teori *suspense* dan *punchline*, adegan juga kerap digunakan untuk menciptakan teori tersebut,

Pembahasan Hasil Penciptaan

Proses pembuatan karya film "Malam Minggu Kliwon" dibagi menjadi tiga tahapan karya yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada proses pra produksi, tim menunggu naskah dikembangkan penulis naskah didampingi oleh sutradara. Setelah naskah lock, semua tim membuat konsep sesuai kebutuhan naskah. Divisi kamera memecah daftar gambar yang diambil dan membuat konsep tata cahaya. Penata artistik membedah kebutuhan artistik sesuai naskah mulai dari pemilihan warna, properti, kostum, dan segala benda yang masuk dalam frame.

Sutradara mengkoordinir tim guna mencocokkan konsep antar setiap divisi, dan juga memperkuat visi dan misi. Setelah itu, tim bergerak sesuai divisi masing-masing untuk melengkapi kebutuhan produksi divisinya. Begitu juga divisi penyutradaraan mencari talent, melakukan reading. Produser beserta tim juga melakukan perizinan lokasi dan peminjaman alat.

Membangun *punchline* dengan menggunakan *suspense* pada konsep penyutradaraan dalam film "Malam Minggu Kliwon", hal ini sudah muncul pada awal cerita, dimana adegan telepon pada naskah membuat penonton mengira tokoh Valno dan Dina berada dalam satu *scene*, akan tetapi pada nyatanya tidak. Pada adegan lampu ruangan yang dapat hidup dan padam dengan sendirinya, selama ini, baik di film atau bahkan kehidupan nyata selalu melahirkan ketegangan. Ternyata

pada akhir cerita dijelaskan bahwa lampu ruangan tersebut dihidupkan dan dipadamkan oleh Papa Dina. Begitu juga adegan kursi goyang bergerak sendiri yang ternyata dalam pemahaman Valno fenomena bergeraknya kursi goyang tersebut ada faktor perkembangan teknologi, walau pada nyatanya kursi tersebut digerakkan juga oleh Papa Dina. Serta tidak sedikit terbangunnya *punchline* dalam film "Malam Minggu Kliwon" yang diawali dengan *suspense*.

Di konsep penyutradaraan, adegan sering digunakan untuk menciptakan *suspense* yang membangun sebuah *punchline*. Adegan menegangkan akan muncul terlebih dulu dan diakhiri dengan sebuah kejadian lucu atau di luar ekspektasi penonton, maka dari itu disamping dialog yang juga dipakai untuk menciptakan teori *suspense* dan *punchline*, adegan juga kerap digunakan untuk menciptakan teori tersebut,

Pemilihan lokasi pada film disesuaikan dengan naskah film "Malam Minggu Kliwon". Kamar Valno didesain dengan pertimbangan latar belakang Valno sebagai pemuda dengan kemampuan teknologi modern. Banyak lampu-lampu LED yang bisa menyala hanya dengan sekali sentuhan melalui *handphone* Valno.

Rumah mewah dengan gaya klasik dipilih untuk lokasi rumah Dina atau Pak Kliwon. Klasik pada desain rumah juga menunjang latar belakang orang tua Dina yang masih bergelut dengan hal-hal berbau supenatural. Supernatural sendiri dianggap tidak modern, sehingga pemilihan rumah juga menghindari desain-desain modern seperti minimalis. *Editing* yang cepat dengan perpindahan gambar berulang-ulang, serta penambahan musik ilustrasi sesuai kebutuhan naratif.

Dalam film Malam Minggu Kliwon *punchline* menjadi tujuan yang dibangun oleh ketegangan atau *suspense*. Ketegangan atau *suspense* dalam film ini dibangun dengan ekspresi pemain, nada bicara pemain, pengambilan gambar padat dan pencahayaan menggunakan *low key lighting* pada konsep sinematografi, properti yang kerap digunakan pada film horor seperti boneka dan tengkorak, serta penggunaan musik latar dan efek suara yang bernada tinggi. *Punchline* dalam film ini dibentuk dengan adegan, ekspresi pemain, pengambilan gambar luas. Penerapan

punchline yang dibangun oleh *suspense* dalam film ini dijelaskan lebih detail sebagai berikut.

Skenario “Malam Minggu Kliwon” membahas perihal pembenturan antara teknologi dan mistis, dimana tokoh Valno tidak mempercayai hal-hal mistis, bertemu dengan tokoh Pak Kliwon yang mempunyai ilmu magi atau supernatural yang berkaitan dengan hal-hal mistis. Valno sebagai seorang pemuda yang memiliki ketertarikan lebih terhadap teknologi dihadapkan dengan suasana mistis dan horror di rumah Dina, dari temuan tersebut film ini menggabungkan *genre* yang cocok untuk dapat menggiring alur cerita dalam film fiksi “Malam Minggu Kliwon” yakni *genre* komedi-horor. *Genre* ini memang sepintas layaknya dua hal yang berlawanan, namun di sisi lain keduanya juga memiliki kesamaan. Komedi dan horror sama-sama mengarah kepada hasil akhir yang sangat menentukan keberhasilan mereka masing-masing.

Pembelokkan atau pematahan ekspektasi penonton yang telah terbangun dalam adegan yang akan terjadi selanjutnya, penggunaan *punchline* dan *suspense* cukup penting dalam film “Malam Minggu Kliwon”. *Punchline*, dan *suspense* menjadi unsur dominan dalam cerita yang ditekankan untuk pengembangan cerita bahkan mood kepada penonton. *Punchline* adalah pembelokkan ekspektasi penonton akan peristiwa yang akan terjadi dalam cerita, *Punchline* dalam film ini dibangun menggunakan ketegangan atau *suspense*.

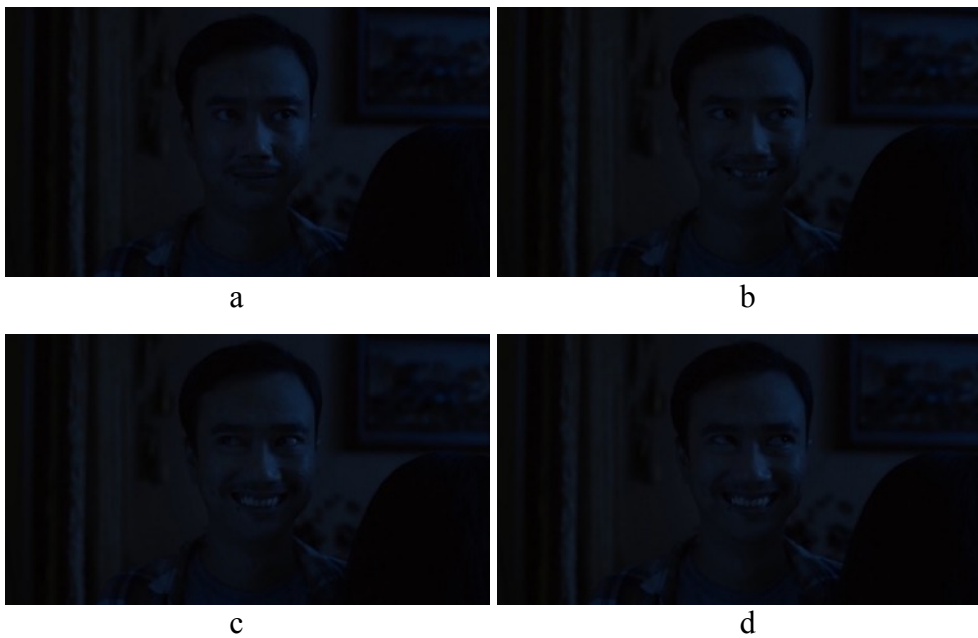
Ketegangan atau *suspense* pada film ini dibentuk dengan adegan dan ekspresi aktor yang kemudian dilanjutkan dengan *punchline* lewat ekspresi jenaka aktor. Ekspresi ketakutan Valno ketika mengalami peristiwa menegangkan saat berada dalam rumah Dina kerap diakhiri dengan ekspresi jenaka guna melahirkan *punchline* yang membelokkan ekspektasi penonton.

Seperti yang terjadi pada akhir *scene 3* dan awal *scene 4*, pada akhir *scene 3* saat adegan pintu rumah Dina tiba-tiba terbuka saat Valno hendak mengetuk pintu. Ekspresi Valno ketakutan saat melihat pintu rumah terbuka sendiri, dan setelah itu Valno ditarik oleh tangan seseorang dari dalam rumah untuk masuk ke dalam rumah.



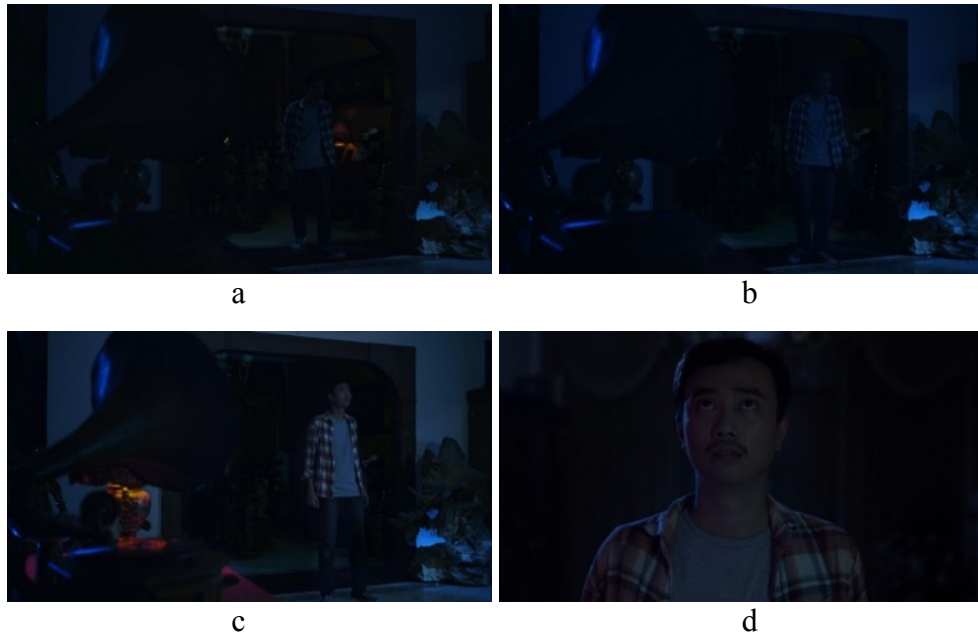
Gambar (a, b) Foto adegan *suspense* Valno mengetuk pintu rumah Dina

Adegan berlanjut di awal *scene 4* dimulai dengan gambar ekspresi Valno yang datar lalu berubah tersenyum lebar. Pada adegan tersebut, Valno yang awalnya heran ketakutan karena melihat pintu dibuka oleh Dina secara bertahap ekspresi Valno berubah menjadi tersenyum lebar.



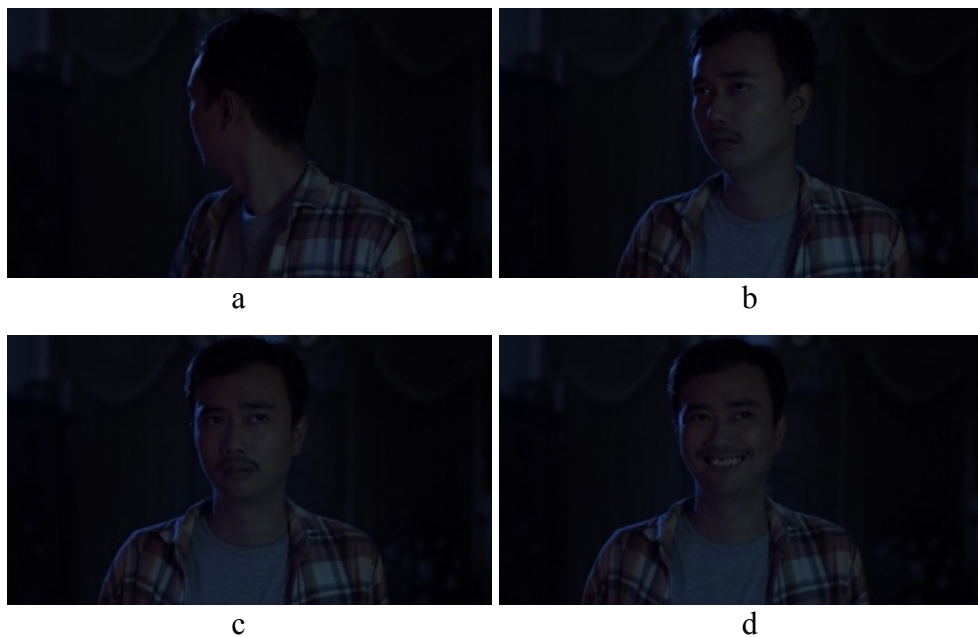
Gambar (a, b, c, d) Foto adegan *punchline* Valno dipeluk oleh Dina

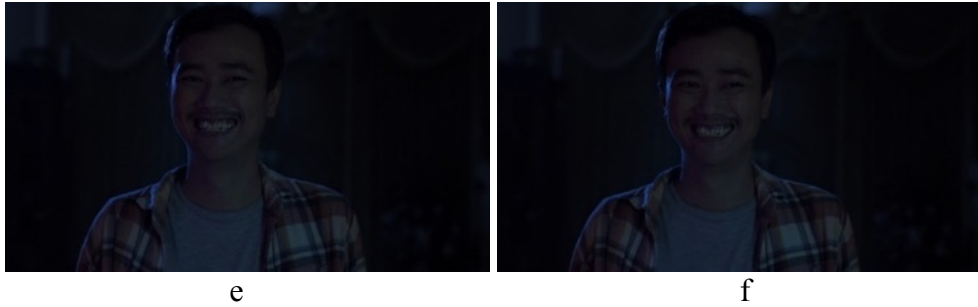
Selanjutnya adegan dan ekspresi pemain guna mendukung konsep membangun *punchline* menggunakan *suspense* terjadi pada *scene 5* dimana peristiwa lampu ruangan menyala sendiri untuk kedua kalinya, setelah sebelumnya sudah terjadi pada *scene 4*. Saat itu lampu ruangan yang ditinggalkan oleh Valno padam dan ruangan yang dihampiri Valno menyala.



Gambar (a, b, c, d) Foto adegan *suspense* saat lampu ruangan padam

Valno sempat heran dengan peristiwa itu, ekspresi Valno heran setelah menoleh ke belakang dan melihat lampu ruangan dibelakang Valno padam. Lalu Valno kembali melihat kedepan dengan ekspresi heran lalu berubah menjadi tertawa. Karena Valno mengira peristiwa itu adalah salah satu perkembangan teknologi, mengingat latar belakang tokoh Valno yang merupakan seorang pengagum teknologi.



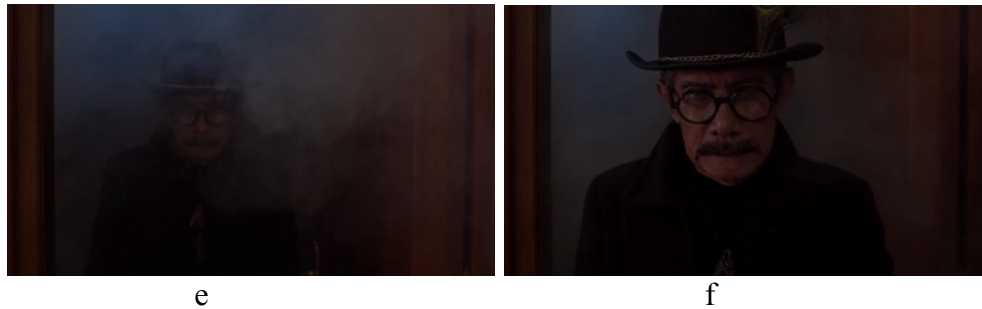


Gambar (a, b, c, d, e, f) Foto adegan *punchline* saat lampu ruangan padam

Suspense pada adegan ini dibangun oleh ekspresi keheranan Valno setelah melihat lampu ruangan padam dan menyala dengan sendiri. Lalu dilanjutkan dengan ekspresi Valno tertawa karena menganggap peristiwa yang terjadi adalah salah satu perkembangan teknologi, ekspresi Valno tertawa menjadi *punchline* atas pembelokan ekspektasi penonton yang sebelumnya digiring menuju ketegangan seolah lampu ruangan padam dan menyala akibat suatu peristiwa mistis.

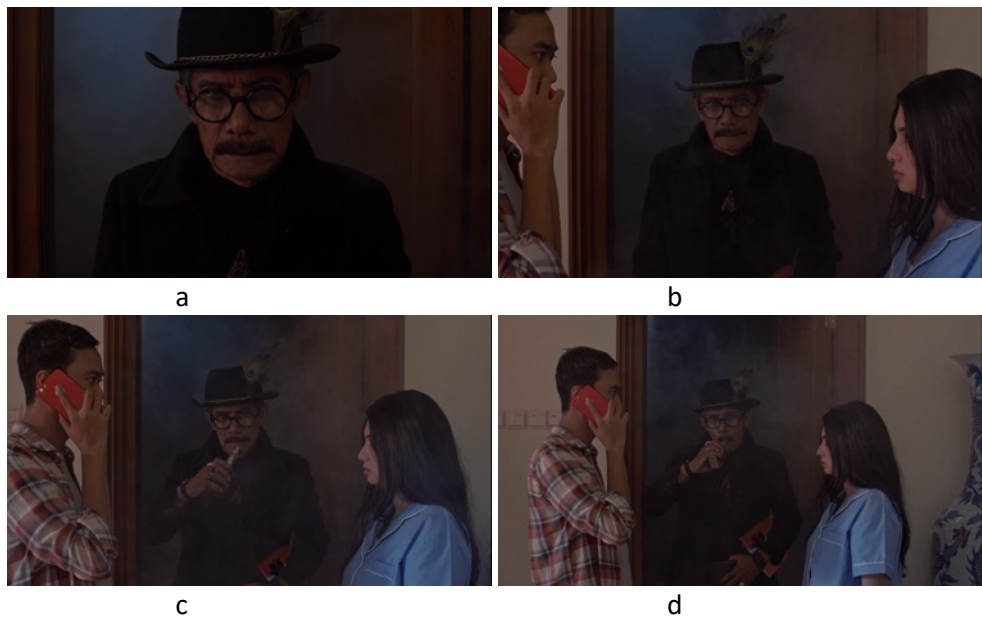
Selanjutnya pada *scene* 15 adegan Pak Kliwon muncul dari balik kepulan asap, saat itu *suspense* sudah dibangun dari adegan dimana Valno melihat kedua orang tua Dina berada di rumah, Valno melihat Dina yang hanya terdiam saat diberi pertanyaan, Dina menelpon Valno padahal Dina sedang di depan mata Valno, hingga munculnya Pak Kliwon dari dalam kamar.





Gambar (a, b, c, d, e, f) Foto adegan *suspense* pada *scene* 15

Lalu *punchline* muncul pada adegan Pak Kliwon menghisap *vapor* atau rokok elektrik di depan kepulan asap yang keluar dari dalam kamar. Pembelokkan ekspektasi penonton ada pada adegan Pak Kliwon menghisap *vapor*. Ekspektasi penonton digiring pada kepulan asap yang kerap digunakan dalam film horor dan menimbulkan suasana menegangkan.



Gambar (a, b, c, d) Foto adegan *punchline* pada *scene* 15

Salah satu pendukung terbentuknya *suspense* dalam film ini digunakan pengambilan gambar yang sempit, sedangkan pengambilan gambar luas digunakan untuk mendukung *punchline*. Pengambilan gambar yang sempit digunakan untuk mengambil detail ekspresi pemain guna mendukung *suspense* yang akan dibentuk,

sedangkan pengambilan gambar luas berguna untuk memberi informasi lebih dalam adegan, sehingga dapat menghasilkan *punchline*.

Seperti pada *scene 5*, adegan Valno melihat kursi goyang yang bergerak sendiri. Untuk mendukung *suspense* pada adegan tersebut, pengambilan gambar *close-up* Valno dan kursi goyang dimaksudkan untuk menampilkan ekspresi Valno guna menambah suasana horor dalam film. Dan pengambilan gambar luas pada adegan Valno dengan jenaka duduk di kursi goyang, guna memberi informasi kepada penonton atas pemblokkan ekspektasi penonton yang digiring pada adegan yang terjadi saat kursi goyang bergerak sendiri akan terjadi sesuatu yang menegangkan, akan tetapi kursi goyang tersebut malah diduduki Valno tanpa takut sedikitpun.



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

Konsep *mise en scene* dalam film Malam Minggu Kliwon selain *suspense* diciptakan dengan pemilihan *shot* sempit, dan *track in* yang sering digunakan dalam pergerakan kamera, penggunaan ritme dalam teknik *editing*, serta penggunaan gaya *hiperreality* dalam konsep penataan suara. *Punchline* pada film “Malam Minggu Kliwon” memuat adegan-adegan lucu Valno sebagai tokoh utama dalam merespon peristiwa supernatural di rumah Dina. Pembangunan *punchline* melalui *suspense*

dalam penciptaan film “Malam Minggu Kliwon” dilakukan dengan tujuan memberikan sebuah kejutan lucu sebagai akhir dari sebuah ketegangan, berbeda dengan film horor pada umumnya.

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.

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