disusun untuk menemukan kesimpulan dari tujuan penelitian yang sebelumnya sudah ditentukan.

2. STUDI LITERATUR

2.1.*EMOTIONAL RHYTHM*

Menurut Pearlman (2016) dalam sebuah *rhythm*, *movement* atau gerakan yang menjadi elemen di dalamnya tidak hanya terbatas pada pergerakan gambar, ini juga mencakup pergerakan suara, emosi, ide, dan cerita (h.87). Ketika sebuah film memiliki ritme yang sesuai, Dancyger (2019) menyatakan bahwa *editing* akan menjadi lebih halus dan penonton bisa lebih masuk ke dalam karakter dan cerita (h. 405). Rosenberg (2018) mengungkapkan bahwa sangat penting untuk menemukan *flow* yang mengarahkan sebuah perpotongan atau *cutting* antar satu *shot* ke *shot* lainnya. Jika dalam video musik, instrumen lagu yang mengarahkan *cut*, dalam sebuah adegan naratif, permainan dialog lah yang akan mempengaruhi ritme *editing* (h.222).

Dancyger (2019) menyatakan bahwa tidak ada panduan yang tepat untuk menentukan panjangnya sebuah *shot.* Namun *editor* harus memilki rasa dalam menentukan relativitas panjang *shot* di sebuah *sequence.* Ritme membutuhkan berbagai variasi dari panjangnya sebuah *shot* (h. 406). Panjangnya *shot* ini juga dapat ditentukan dari *shot type*. *Shot* lebar cenderung menggunakan durasi lebih lama dibandingkan *close up shot* karena memiliki informasi visual lebih banyak sehingga penonton dapat menyerap berbagai informasi yang ada di dalam *shot* tersebut (Dancyger, 2019, hlm 405-406).

Menurut Pearlman (2016), *rhythm* dibagi dalam beberapa jenis, yakni *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm*. *Physical rhtyhm* bersifat menciptakan empati kinaestetik, sementara *emotional rhythm* bergantung pada gerakan fisik yang mengekspresikan emosi. Dan terakhir, *event rhythm* bergantung pada kedua *rhythm* sebelumnya *(physical* dan *emotional)* untuk mengkomunikasikan dunia yang ada, ide dan cerita (h. 91).

Pearlman (2016) menyatakan bahwa *emotional rhythm* berbicara tentang membentuk perubahan emosional di dalam sebuah film dan respon emosional yang diberikan oleh *audience*. *Emotional rhythm* adalah tentang *timing, pacing,* dari pergerakan emosi. Dalam prakteknya, dapat diartikan bahwa *edit* dapat dipandu oleh *performance* sang aktor. Emosi yang ditampilkan dari *performance* penampil ini bisa dilihat dari seluruh tubuh mereka. Seluruh gestur, jeda, keraguan, pergeseran posisi, pandangan, menelan ludah, kejutan, senyum, tangis, kaget, gemetar, dan lain sebagainya. Hal ini merupakan pelepeasan perasaan yang bisa dilihat dari layar. Begitupun dengan naik turunnya intonasi, jeda, dan titik penekanan merupakan gerakan emosi yang ditunjukan melalui suara (h. 114) .

Dari seluruh *performance* yang telah direkam, *editor* bertanggung jawab untuk memilih pengambilan gambar yang dibutuhkan baik dengan *timing* atau *take* yang berebeda untuk mengubah energi dari *performance* secara drastis. Dengan demikian, *scene* yang berakhir di layar bisa sebagaimana yang telah ditulis di dalam skrip atau berbeda dengan skrip aslinya (Pearlman, 2016, h. 116) .

Dalam membentuk *emotional rhythm*, terdapat 3 pertanyaan yang mampu membantu *editor* dalam menentukan *performance* dan *scene* yang sesuai. 3 pertanyaan tersebut adalah; *Which shot? Where? Dan For How long?* Dalam menentukan *which shot*, *editor* dapat memilih *shot* terbaik yang menunjukan keaslian penampilan sang aktor. Selain didukung dari *framing* dan pencahayaan yang tepat, ekspresi, energi, dan emosi kuat dari aktor yang mampu memberi pengaruh pada lawan mainnya menjadi bahan pertimbangan yang sangat penting. Kemudian *where* atau peletakan *shot* harus diputuskan dengan baik karena menentukan *timing* dari perubahan emosional, *pace*, dan *emphasis* yang ingin dibangun. Terakhir, *For how long*, atau panjangnya durasi sebuah *shot* dapat dilakukan dengan *cut* pada *frame* yang memberikan kesan paling kuat dari emosi yang diberikan dari aktor ke aktor lainnya (Pearlman, 2016, h. 116-117).

Selain 3 pertanyaan diatas, *beats* juga menjadi salah satu poin yang penting di dalam membangun *emotional rhythm*. Menurut Pearlman (2016) *beats* merupakan titik dimana seorang aktor mengubah atau memodifikasi aksinya.

Terdapat banyak *beat* yang mungkin terjadi dalam sebuah adegan sampai tujuan tercapai atau digagalkan. *Beats* dilakukan agar tokoh utama mampu mendapatkan apa yang menjadi tujuannya. Emosi yang ditimbulkan melalui *beats* ini pun bergerak bolak-balik. Dalam hal ini, *editor* membentuk irama permainannya dengan memilih *shot*, menempatkan *shot* untuk memberikan rasa emosional yang dinamis, dan memotong *shot* sehingga energi dapat dilemparkan dan ditangkap secara maksimal. Ketika lemparan emosi ditangkap dan respons dilemparkan kembali melalui *cutting, editor* telah membentuk rantai sebab-akibat. Rantai sebab akibat yang efektif dapat diperhatikan dari pergerakan emosi wajah, gerakan dan suara. (h. 124)

2.2. *PREPARE, ACTION, REST*

Menurut Pearlman (2016) Bagi *editor* yang bertanggung jawab dalam mengatur *emotional rhythm*, konsep *prepare, action, rest* merupakan cara untuk memandang pergerakan seorang aktor. Teknik ini mencerminkan adanya fase dalam setiap tindakan, dan menjadi potensi untuk tempat dilakukannya *cut* atau perpotongan antara satu *shot* ke *shot* lainnya (h.120).

Pearlman (2016) juga memberikan sebuah contoh bahwa pergerakan *prepare*, *action*, *rest* ini dapat tercermin ketika ketika seorang aktor akan mengangkat secangkir teh. Ketika melihat adanya tiga fase pergerakan ini, maka *editor* akan bertanya pada dirinya: Apa yang dibutuhkan dari pergerakan ini untuk memberikan energi emosional ke karakter atau kejadian selanjutnya? Apakah penonton cukup mengetahui cara dia mengangkat teh yang menyebabkan karakter lain tidak suka dengan hal tersebut? Atau penonton harus melihat sampai karakter pertama benar-benar menikmati teh sehingga menunjukan pandangan tidak setuju dari karakter lainnya? Dengan mengamati fase *prepare*, *action*, dan *rest* dari gerakan yang diberikan oleh sang aktor, *editor* bisa menemukan poin optimal untuk melakukan perpotongan antar *shot* untuk memberikan energi emosional yang dibutuhkan dalam sebuah *scene* (Pearlman, 2016, h. 120-121).

2.3.THE ACTOR'S ACTION

Pearlman (2016) menyatakan bahwa salah satu konsep yang mampu melatih *editor* dalam melihat pergerakan emosi adalah Stanislavski's "method". Pearlman menyebutkan bahwa konsep "*action*" yang dikemukakan Stanislavski menjadi cara untuk melatih aktor. Di dalam istilah keaktoran, *action* merupakan intensi psikologis dari aktor yang diucapkan melalui kata kerja atau *verb*. Alasan dari sang aktor untuk menciptakan intensi ke dalam *verb* adalah untuk memberikan aktor sesuatu yang bersifat "melakukan" *(to do)*, bukan untuk "menjadi" atau (*to be)*, (Pearlman, 2016, h. 121).

Bagi *editor*, Pearlman (2016) menyebutkan bahwa *action* yang menjadi *verb* dapat menyiratkan sebuah pergerakan pikiran atau perasaan. Dalam hal ini, *action* merubah text atau subteks menjadi pergerakan emosi. Seperti contoh ketika seorang aktor mengatakan "Bolehkah saya meminta kue?" maka subteks dari dialog tersebut bisa sama atau berbeda dengan teks. Walaupun ia mengatakan meminta kue, namun subteks dari perkataan itu adalah ia membutuhkan rasa kasih sayang. Jika "meminta" adalah aksi yang dilakukan, namun kata-kata tersebut dapat menyiratkan permohonan, manipulasi, distraksi, menipu, atau bahkan menyatakan cinta (Pearlman, 2016, h. 121).

Berdasarkan konsep tersebut, Pearlman (2016) menyebutkan bahwa *editor* dapat melihat pergerakan aktor yang terlihat juga dari intonasi atau suara, dan melihat melihat apa yang dilakukan actor secara subtekstual. Ketika dalam sebuah *action editor* melihat sebuah "permohonan", *editor* mampu menentukan titik optimal dimana energi dari aktor tersebut disampaikan. Dengan melihat letak irama, hembusan nafas, dan *stress point* dalam sebuah *action, editor* mampu menentukan *cut* pada titik yang tepat untuk melemparkan energi ke aktor lain sehingga bisa mendapatkan dampak yang ingin diciptakan (Pearlman, 2016, h. 122).

2.4.*PACING*

Menurut Pearlman (2016), *pacing* dibentuk melalui banyaknya jumlah *movement* atau pergerakan dalam sebuah *shot* dan dari banyaknya *movement* dari sejumlah

shot yang telah digabungkan. Dengan demikian, *pacing* memanipulasi sensasi cepat atau lambat yang dirasakan penonton (h. 55). Pearlman (2016), mengungkapkan pula bahwa *pacing* mengacu pada 3 hal berikut (h. 55), yakni:

a. Rate of cutting

Pacing dalam hal ini dapat diartikan ketika sebuah *cut* terjadi dalam pola-pola tertentu. Seperti contoh ketika jumlah *cut* per menit menjadi semakin meningkat seiring dengan laju adegan yang mendekati klimaksnya. Selain itu, *pacing* juga menjadi salah satu faktor dalam ritme sebuah film bahkan ketika tidak dalam berbentuk pola. Seperti contoh dengan dilakukannya *cutting* dengan tempo yang lebih cepat di sebuah adegan percakapan akan memberikan kesan bahwa adegan dialog tersebut menjadi lebih tajam dan tegas. Dengan demikian, laju sebuah *cutting* dapat mempengaruhi dan memanipulasi pergerakan sebuah percakapan (Pearlman, 2016, h. 55-56).

b. *Rate of movement* dalam sebuah *shot*

Pacing juga merujuk pada jukstaposisi dari pergerakan atau perubahan yang terjadi antara satu *shot* dengan *shot* lainnya (Pearlman, 2016, h. 56) .

c. Rate of overall change

Pacing mengacu pada pergerakan dari sebuah film secara keseluruhan. *Pacing* sebuah film dapat menggambarkan seberapa cepat sebuah peristiwa bergerak atau seberapa cepat pergerakan sebuah emosi ditunjukan di dalam film (Pearlman, 2016, h. 57).

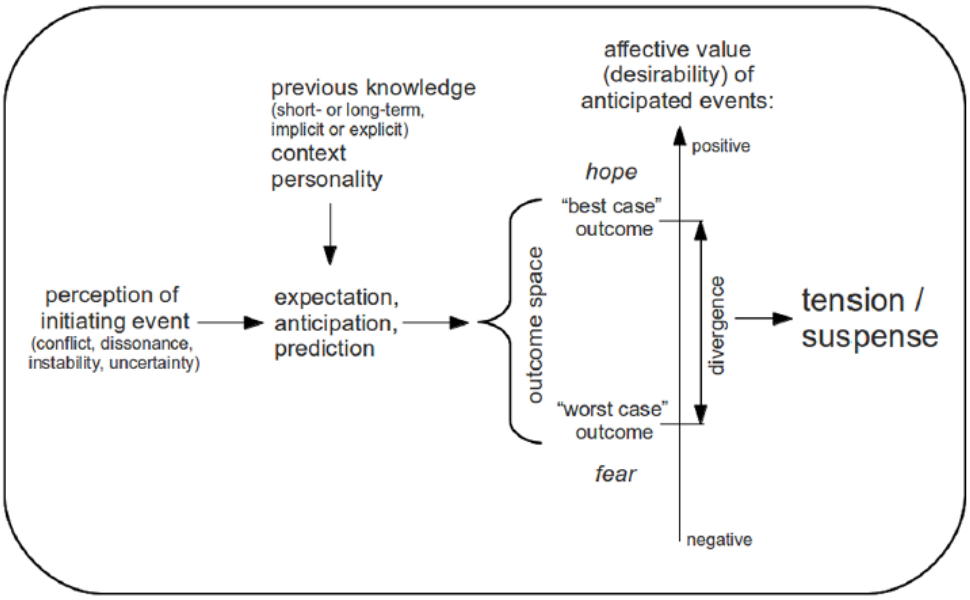
Dancyger (2019) menyatakan bahwa *pace* dibentuk pada seluruh *sequence* untuk membentuk efek dramatik. Berbagai variasi dari *pace* dapat memberikan respon emosional pada penonton terhadap film yang disaksikannya. *Pacing* yang semakin cepat dapat memberikan intensitas, sementara *pacing* yang lebih lambat memberikan efek sebaliknya (h. 403). Salah satu bentuk *pacing* lambat dapat ditemukan dalam *long take*. Sebuah metode yang menghindari adanya *editing* ini justru merupakan sebuah pemilihan bentuk *editing* yang kuat. Penggunaan *long take* dapat memberikan sebuah energi kedalam *scene.* Seperti contoh di film Full Metal Jacket (1987) dalam *scene barrack*, Stanley Kubrick sebagai sutradara menggunakan lensa lebar sehingga subjek dan *background* terlihat fokus. Hal

tersebut digunakan sehingga penonton selalu mendapatkan informasi dan konteks yang ada di dalam *shot* (Dancyger, 2019, h. 200).

Menurut Hockrow (2015) *pacing* tidak dapat ditentukan berdasarkan aturan tertentu. *Pacing* bersifat situasional, yakni berdasarkan perasaan, *mood*, atau *outcome* yang ingin dicapai. *Pacing* lambat dapat merepresentasikan berbagai perasaan, seperti memberikan *tension* dan antisipasi (h.102-103). Seperti yang dikemukakan oleh Rosenberg (2013) *Tension* dan *anticipation* ini terbentuk sehingga meningkatkan rasa penasaran penonton dan membuat penonton harus menunggu lama untuk mengetahui apa yang terjadi selanjutnya, bahkan hingga perasaan menunggu tersebut menjadi mengerikan. Sementara itu, Hockrow (2015) menyatakan bahwa *pacing* lambat juga dapat merepresentasikan nuansa romantis, sehingga penonton bisa merasakan apa yang terjadi di dalam sebuah *scene* (h.102-103). Berbeda dengan *pacing* lambat, *pacing* cepat biasanya digunakan dalam merepresentasikan sebuah aksi atau intensitas. *Pacing* cepat tidak memberikan ruang bagi penonton untuk berpikir, bahkan mampu meningkatkan detak jantung penonton (Hockrow, 2015, h. 103).

2.5. *DRAMATIC TENSION*

Lehne dan Koelsch (2015) menyatakan bahwa *tension* dan *suspense* merupakan keadaan yang terkait dengan konflik, disonansi, ketidakstabilan atau ketidakpastian. Keadaan ini pun menuntut keinginan untuk penyelesaian, dan bersangkutan dengan persitiwa yang berpotensi penting secara emosional. Selain itu, *tension* dan *suspense* pun membangun proses yang berorientasi ke masa depan, dari harapan, antisipasi, dan juga prediksi. Dalam film, biasanya protagonis akan ditempatkan pada sebuah situasi yang memberikan konflik terhadap dirinya. Konflik ini akan memberikan *tension* dan *suspense* pada *audience* dan akan bertahan hingga konflik tersebut terselesaikan dan digantikan dengan keadaan atau situasi yang lebih stabil.



Gambar 2.1 Tension Model

Sumber: Lehne dan Koelsch (2015)

Seperti yang dapat dilihat dari gambar bagan *tension model* diatas, Lehne dan Koelsch (2015) menyatakan bahwa pengalaman dari tensi terbentuk dari *perception of an intiating event* yang terasosiasi dengan konflik, instabilitas, dan disonansi atau ketidakpastian. Terbentuknya *perception of an initating event* ini akan memicu proses yang diarahkan ke masa depan dari *expectation, anticipation,* dan *prediction.* Ketiga hal ini dipengaruhi oleh *previouse knowledge, situational factor,* atau *personality.* Seluruh proses prediktif ini menciptakan ruang atas kemungkinan *outcome event. Outcome event* yang diantisipasi ini dapat bersifat sadar maupun tidak sadar. Perbedaan atau *divergence* antara nilai afektif dari *anticipated event* dapat menghasilkan pengalaman dari *tension* atau *suspense.* Sebagai contoh, *tension* dapat terbentuk dari ketidakcocokan antara keadaan yang diinginkan dengan keadaan sesungguhnya di dunia nyata. *Outcome* yang memiliki nilai afektif negatif akan menghasilkan rasa takut. Sementara itu *outcome* positif akan menumbuhkan harapan.

Menurut Jiang, (2020) *dramatic tension* merupakan salah satu cara yang dilakukan *filmmaker* untuk membuat penonton berkonsentrasi pada cerita. *Dramatic tension* juga merupakan *mental force* yang dihasilkan dari seni visual. *Dramatic tension* ini dapat terbentuk melalui penetrasi dua kekuatan yang

bertentangan sehingga menciptakan konflik dan ketegangan. Melalui penggunaan *dramatic tension* yang tepat, penonton dapat lebih terkoneksi dengan perkembangan plot yang ada di dalam film.

Sementara itu, menurut Rabiger (2013), ketika karakter melontarkan pemikirannya dalam interaksi yang terjadi antar karakter dapat memberikan berbagai *subtext.* Hal ini akan memberikan penonton sebuah pertanyaan-pertanyaan terbuka di dalam pikiran mereka. Hal ini mampu memberikan *dramatic tension* di dalam sebuah film karena memberikan gambaran akan kompleksitas dunia nyata (h. 437).

Dramatic tension bisa diperoleh melalui banyak hal, baik melalui pergerakan atau gestur aktor hingga pergerakan kamera. Seperti yang diungkapkan Reisz dan Millar (2010), penempatan kamera dapat memberikan emphasis tertentu pada *shot-shot* yang ada sehingga dapat mengontrol intensitas dramatik dari rangkaian peristiwa yang sedang berjalan. Selain kamera, *editing* juga dapat mempengaruhi *dramatic tension* ini. Dengan penggunaan *cut* dari *shot* lebar ke *shot* yang lebih dekat, munculnya gambar yang lebih besar ini juga akan memberikan kesan kepada penonton bahwa intensitas dramatik mulai tinggi (Reiz dan Millar, 2010, h. 14). Selain itu, *pace* dari *cutting* yang semakin tinggi juga dapat memberikan kesan bahwa pergerakan cerita telah menuju pada klimaksnya dan memberikan impresi bahwa tensi sedang memuncak (Reiz dan Millar, 2010, h. 12).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Pada projek film pendek tugas akhir ini, penulis bersama Cathouse Production membuat sebuah film pendek fiksi berjudul *Sabtu Sulap Spektakuler*. Film pendek berdurasi 14 menit ini memiliki genre drama dengan *frame rate* 25 *fps* dan diedit dalam resolusi *Full HD* 1920x1080. Film ini menceritakan tentang Bayu (37) seorang pesulap klasik yang tidak puas dengan kehidupannya dan ingin mengejar ketenaran setelah dipengaruhi oleh sebuah iklan audisi sulap. Untuk mendapatkan ketenaran ini, Bayu harus melakukan sebuah trik sulap berbahaya bahkan rela