

				mengabaikan kekhawatiran Anisa sebelumnya.
--	--	--	--	--

Pada bagian *rest*, Ekspektasi keberhasilan Bayu dipatahkan karena pada dunia nyata diperlihatkan bahwa Bayu meninggal karena trik *bullet catch*. Pada bagian *rest* ini juga digunakan *pacing* lambat dengan durasi 18 detik untuk memberikan penekanan pada Bayu yang sudah terbaring di atas panggung dengan luka tembak di pipinya. Melalui *shot* pada bagian *rest* ini, terlihat bahwa terjadi perbedaan antara keadaan yang diinginkan (yakni pada rangkaian *shot* 13-21 di bagian *action* yang merupakan imajinasi Bayu), dengan realita yang terjadi di dunia nyata dimana Bayu Gagal melakukan trik *Bullet catch*.

Dari adegan ini, terlihat bahwa *worst case outcome* yang bersifat negatif terbentuk dari ekspektasi yang dipatahkan dengan hasil dari konflik yang terjadi. Pada tahap *action*, penonton diberikan ekspektasi bahwa Bayu berhasil melakukan trik *bullet catch*, namun pada bagian *rest* ekspektasi tersebut dipatahkan dengan konklusi dari konflik dimana Bayu tidak berhasil melakukan trik *bullet catch*. *Outcome* yang bersifat *negative* ini juga didukung dengan penggunaan *pacing* lambat sehingga penonton bisa merasakan apa yang terjadi di dalam *scene* seperti yang diungkapkan Hockrow (2015). Selain itu, penempatan *shot* ini pada bagian akhir *scene* juga digunakan untuk menunjukkan bahwa konflik sudah selesai. Selain itu, *shot close up* digunakan untuk menekankan subteks bahwa kematian dan kegagalan Bayu diakibatkan oleh Bayu yang telah terbutakan ambisi, dan mimpi-mipinya, serta mengabaikan kekhawatiran dari Anisa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari proyek tugas akhir yang telah penulis lakukan, penulis menerapkan teknik *editing emotional rhythm* untuk membentuk *dramatic tension*. Penulis memilih teknik *emotional rhythm* sebagai cara untuk membentuk *dramatic tension* karena teori yang dikemukakan oleh Pearlman (2016) ini

merupakan teknik *editing* yang secara spesifik mampu menggambarkan pergerakan emosi di dalam sebuah *scene*. Di dalam penulisan karya ini, penulis menerapkan *emotional rhythm* yang terdiri dari *prepare*, *action*, dan *rest* ke dalam *scene 3* dan *scene 23*. *Emotional rhythm* ini kemudian penulis terapkan dalam tahapan pembangun *tension*. Berdasarkan hasil penerapan tersebut, *dramatic tension* pada *scene 3* dan *scene 23* memuncak pada bagian *action* sesuai dengan penggunaan *pacing* cepat dan *shot close up*. Sementara itu, akhir dari konflik yang terjadi di *scene 3* dan *scene 23* membentuk *worst case outcome* pada bagian *rest*.

Pada *scene 3*, *Worst case outcome* ini terbentuk dari resolusi konflik Anisa dan Bayu yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka. Sementara itu, pada *scene 23*, *worst case outcome* juga terbentuk dari resolusi atau hasil dari pertunjukan sulap yang ditampilkan Bayu. *Worst case outcome* ini terlihat dari kegagalan Bayu pada dunia realita dimana dirinya meninggal karena tertembak pistol dari trik sulapnya. Kegagalan ini tidak sesuai dengan ekspektasi yang menunjukkan Bayu berhasil melakukan trik *bullet catch* dan mendapatkan reaksi meriah dari para penonton. Untuk mendukung emosi yang sudah menurun, pada kedua *scene* ini penulis menerapkan *pacing* lambat pada bagian *rest*.

Dalam penelitian selanjutnya, *dramatic tension* diharapkan dapat dieksplorasi lebih luas lagi dengan menggunakan berbagai teknik *editing* lainnya. Baik menggunakan teknik-teknik *rhythm* lain, teknik *montage*, dan sebagainya. Dengan demikian, dapat membuktikan bahwa *editing* merupakan salah satu bagian dari pembuatan film yang berpengaruh besar terhadap emosi yang dilemparkan kepada *audience*.