

2. STUDI LITERATUR

Teori yang akan digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah horor, *rhythm editing* dan *mood*.

2.1. HOROR

Horor merupakan genre film yang sudah sangat terkenal dan masih sangat sering bermunculan bahkan di era kita sekarang ini. Menurut (Leeder, 2018) horor memulai kemunculannya dalam industri perfilman sekitar 2 abad lalu, yang berarti genre horor sudah ada di industri film semenjak tahun 1800 atau sekitar 190 tahun yang lalu. Akan tetapi genre horor dipercaya baru mulai bisa dibilang dipakai dengan kualitas sesungguhnya melalui film-film yang dibuat oleh Georges Melies pada tahun 1890-an. Georges Melies mulai menyebarkan genre horor melalui filmnya yang masih dikenal sampai saat ini yaitu *The House of the Devil* (1896) dan *The Bewitched Inn* (1897).

Genre Horor merupakan sebuah genre yang cukup berbeda dari genre lainnya. Hal ini dikarenakan genre horor (Palmer, 2008) memiliki tujuan untuk memicu atau membawa rasa takut dan terror kepada penonton dengan menggunakan unsur-unsur yang bersifat *supernatural* atau melalui kejadian yang tidak masuk akal. Genre ini juga seringkali menggunakan makhluk-makhluk mengerikan yang tentunya bertujuan untuk membuat penonton merasa takut akan hal ataupun makhluk yang mereka tidak terlalu mengerti.

Biasanya film bergenre horor banyak menggunakan tempat atau *set* yang bersifat sunyi, gelap atau tertutup. Dimana mereka sangat mengoptimalkan hal ini melalui penggunaan Cahaya, suara dan juga lokasi. Seperti penggunaan cahaya yang redup, suara yang menyeramkan dan juga lokasi yang gelap karena film horor seringkali menggunakan tempat yang gelap atau terkesan menyeramkan (Fu, 2016).

2.2. RHYTHM EDITING

Menurut (Lea, 2015) *rhythm* atau bisa dibilang *rhythmic editing* adalah teknik *editing* yang digunakan untuk menjaga agar film dapat tetap berjalan dengan menarik. *Rhythm editing* menggunakan jumlah dan durasi tiap *shot* sebagai *rhythm* yang dijaga. Hal ini dilakukan untuk menjaga minat penonton sepanjang film karena *rhythm editing* dapat digunakan untuk membuat *mood* yang berbeda. Ini bergantung dengan cara sebuah *scene* atau *shot* diatur, terlebih karena setiap *shot* memiliki durasi yang berbeda-beda.

Rhythm editing (Lea, 2015) dilakukan oleh *editor* dengan cara mengetahui kapan harus memotong dan menyatukan bagian-bagian *shot* untuk tetap menjaga dinamika antar *shot* dan membuat *pacing* dari film terjaga dengan baik. Penggunaan *rhythm editing* dengan baik dapat menjaga penonton untuk tetap tertuju kepada film. Karena itu tujuan dari penggunaan *rhythm editing* adalah agar setiap *shot* dapat melengkapi satu sama lain secara visual ataupun *mood*. Dalam film bergenre horor, *rhythm editing* dapat digunakan untuk membangun *mood* dengan menggunakan *slow* dan *fast editing* serta membuat kontras antara momen yang menyeramkan dan momen yang tenang untuk membedakan kedua *scene* dan membuat momen menyeramkan menjadi lebih tersorot kepada penonton.

Salah satu contohnya bisa diambil dari penjelasan *rhythm editing* oleh (Karahana, 2023) dalam jurnalnya yang berjudul *Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull* pada halaman 338. Penjelasan yang penulis ambil dari Onur Karahana merupakan bagian dimana dia menganalisis *rhythm* dalam *scene shower* di film *Psycho* (1960). Menurutnya salah satu cara paling efektif untuk memanipulasi *tone* dan membuat *mood* dalam film adalah dengan mengontrol *rhythm* pada *editing*.

Dalam penjelasannya, dia juga menemukan bahwa rata-rata durasi yang paling sering digunakan dalam film berada diantara 4-6 detik. Memperlambat/memperpanjang *shot* dapat membawa nuansa yang tenang dan melepas rasa tegang, lalu rasa tegang tersebut akan ditingkatkan dengan mempercepat atau memotong *shot* menjadi lebih pendek dan membuat perpindahan

antar *shot* menjadi lebih cepat, dimana teknik tersebut dapat menimbulkan rasa tegang. Jadi memainkan *slow* dan *fast editing* dapat sangat berdampak kepada hasil akhir dari sebuah karya *editing*.

Bila penjelasan dari Onur Karahan lebih mengarahkan kearah teknis yang digunakan dalam mengimplementasikan *rhythm editing*, maka penjelasan dari (Pearlman, 2016) akan lebih mengarah kepada esensi dari *rhythm editing* sendiri, yaitu *editor*. Dia juga mengatakan bahwa *rhythm* dalam editing film adalah waktu, gerakan dan juga energi yang dibentuk melalui penyusunan waktu, pacing dan juga lintasan dengan tujuan untuk menciptakan siklus tegang dan pelepasan dari siklus tegang tersebut. Menurut Pearlman *editing* merupakan suatu bentuk koreografi dimana *editor* memanipulasi komposisi dari gambar bergerak dan suara untuk membentuk ritme dari film.

Dari penjelasan tersebut dapat kita tangkap bahwa *editor* memiliki peranan yang sangat penting dalam proses membangun ritme. Jadi, pembuatan ritme tidak hanya terpaku kepada teknis saja tetapi juga kepada *editor* yang melaksanakan tugas tersebut. Maka dari itu *editor* juga menjadi tahap akhir dari terbuatnya suatu ritme karena disesuaikan dengan intuisi dari *editor*. Maka dari itu ritme dari film tampaknya merupakan masalah individual dan intuitif. Hal ini diperjelas juga oleh (Orpen, 2003) dimana dia mengatakan bahwa potongan yang ideal dimulai dari emosi, cerita dan yang terakhir ritme. Maka dari itu fokus utama harus kepada emosi dan juga cerita.

2.3. MOOD

Mood merupakan perasaan, perasaan disini merujuk kepada kondisi emosional dari karakter dalam suatu cerita. *Mood* juga dapat didefinisikan sebagai suasana yang sedang terjadi dalam cerita. Tujuan dari *mood* adalah untuk memberikan informasi serta membuat penonton merasakan apa yang sedang dialami oleh karakter dalam suatu cerita (Tarvainen et al., 2015). Dalam film, visual dan suara sangat berdampak

kepada *mood*, karena itu penggunaan visual dan juga suara akan disesuaikan sesuai *mood* yang ingin dibawa dalam cerita.

Mood sendiri memiliki dampak untuk membuat karakter maupun penonton merasakan kondisi emosional yang spesifik. Jadi dinamika antara *mood* dan emosi adalah faktor yang dapat membuat karakter atau penonton merasakan emosi dalam diri mereka. Jadi tentunya bagaimana *mood* di eksekusi akan sangat berdampak pada emosi atau perasaan yang dirasakan oleh penonton (Sinnerbrink, 2012).

Dalam film horor, *mise en scene* adalah aspek yang sangat krusial dalam membangun *mood*. (Sauchelli, 2014) mengatakan “karya seni-horor dikaitkan dengan representasi atau ide atau objek nyata yang berhubungan dengan kematian, monster, atau peristiwa supernatural lain yang mungkin mengancam (misalnya, kedatangan anti-Kristus, pembunuhan, atau entitas jahat). Masalah-masalah ini terkait dengan pengalaman yang pada perkiraan pertama, kita punya alasan kuat untuk menghindarinya.” Ini menunjukkan bahwa dalam film horor, *mood* dibuat sedemikian rupa untuk mengeluarkan rasa takut atau merujuk kepada hal-hal yang tidak ingin dijumpai baik oleh karakter maupun penonton.

(Sauchelli, 2014) juga mengatakan pada bukunya di halaman 45 “Pengakuan suatu karya seni-horor ditentukan oleh suasana yang ingin dibangkitkan oleh karya tersebut. Suatu suasana dibangkitkan oleh unsur-unsur gaya tertentu yang berbeda menurut bentuk seni yang berbeda, tetapi semuanya mempunyai kesamaan, setidaknya dalam kasus ini, unsur tersebut memiliki fungsi untuk membangkitkan suasana hati tertentu. Suasana hati ini ditandai dengan perasaan tegang dan ekspektasi yang terus-menerus terkait dengan hubungan detail atmosfer dengan isu-isu yang menakutkan dan tidak menyenangkan”. Dari perkataan Sauchelli bisa kita tangkap bahwa horor *mood* memiliki tujuan untuk membawa nuansa menyeramkan atau sesuatu yang kita temukan sebagai tidak menyenangkan. Karena itu dalam film horor ada banyak aspek-aspek yang bersifat asing atau menyeramkan karena horor *mood* memang bertujuan untuk membuat atmosfer yang membuat penonton merasakan rasa takut, tensi, ketegangan dan emosi lainnya.

(Park, 2018) dalam jurnalnya yang berjudul *The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films*, mengatakan bahwa “Tujuan dari film horor adalah untuk menyoroti ketakutan, keinginan, dorongan, dan pola dasar primitif yang terkubur jauh di dalam alam bawah sadar kolektif kita” dan “Pembuat film horor dapat mengendalikan otak penonton dengan memanipulasi amigdala dengan mengedit film untuk memancing rangsangan maksimal di wilayah ini.”. Penjelasan dari Michelle Park memperjelas dampak dan juga peran dari *editing* dalam membangun *mood* horor, bahwa dengan menggunakan *editing*, filmmaker dapat membangun *mood* sesuai yang mereka ingin capai termasuk membangun *mood* horor dan memicu amigdala penonton yang merupakan bagian otak yang mengolah emosi negatif seperti rasa takut serta bahaya.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film yang akan dijadikan bahan analisis pada penulisan ini adalah film horor berjudul *A Shiny Day*. *A Shiny Day* merupakan film bergenre *drama*, horor dan akan dibuat dalam format film pendek dengan durasi 15-20 menit. Tema yang diangkat dalam film ini adalah sebuah cerita yang mengangkat tentang perbedaan keinginan antara ibu dan anak ketika sang ibu ingin menikah lagi dengan seseorang yang misterius yang tidak dikenal oleh sang anak. Pertentangan dari sang anak justru membawa pada sebuah teror yang mengerikan bagi keluarga mereka.

Lokasi atau *setting* dalam film ini akan menggunakan 2 tempat yaitu rumah tempat tinggal ibu (Agita) dan anak (Philip), lalu tempat kedua akan berada di sebuah hutan. Pada bagian rumah akan digunakan *looks* yang *realist* dan juga penggunaan *low key lighting*, sedangkan untuk bagian hutan akan digunakan *desaturated high key*. Film-film yang menjadi referensi dalam pembuatan film *A Shiny Day* di antara lain adalah film *Hereditary* (2018), *Cobweb* (2023) dan *The Lighthouse* (2019).