

(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).

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian kualitatif. Kualitatif dipilih karena penulis mengambil data-data seperti referensi, teori dan lainnya dari jurnal maupun buku dan bahan utama analisis yang dipakai disini adalah film *A Shiny Day* yang digarap oleh kelompok dari penulis. Maka dari itu tidak menggunakan metode penelitian kuantitatif yang memakai metode seperti responden karena memang tujuan dari kuantitatif untuk mengambil banyak data dan menganalisisnya. Karena disini tujuan penulis spesifik untuk membahas *scene* dalam suatu film maka dari itu penulis memilih metode penelitian kualitatif untuk membantu menyelesaikan penulisan yang dikerjakan oleh penulis

3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang anak laki-laki yang menentang keputusan ibunya untuk menikah lagi

Konsep Bentuk: *Live Action*

Konsep Penyajian Karya:

Sinopsis Eksternal:

Philip dikagetkan dengan keinginan ibunya, Agita, untuk menikah dengan orang yang tidak ia kenali. Tidak setuju dengan keputusan tersebut, Philip berusaha mengkonfrontasi ibunya, yang justru dibalas dengan manipulasi Agita serta terungkapnya misteri kultus ngengat yang mematikan.

3.3. Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

- a. Ide atau gagasan

Setelah penulis bertemu dengan sutradara untuk pertama kali, penulis diberikan *draft* naskah untuk nantinya penulis baca agar bisa mendapat ide tentang film yang akan diedit nantinya. Dari awal membaca naskah, bagian dimana karakter Philip sadar bahwa ibunya telah meninggal dan dilanjutkan ke bagian Philip dikejar

memang sudah terlihat seperti jembatan menuju ke akhir cerita. Karena itu pada saat membaca naskah penulis juga sudah memikirkan tentang bagian tersebut. Tidak lama setelah itu sutradara juga mengajak penulis untuk berbincang mengenai beberapa *shot* yang akan diambil dan bagaimana akan mengeditnya (pertemuan ini dilakukan bersama DOP).

Pada saat penulis bertemu dengan sutradara, sutradara juga menaruh fokus pada pembahasan tentang bagian dimana karakter Philip sadar bahwa ibunya sudah berubah menjadi sesuatu yang bukan manusia dan kami juga membahas mengenai bagian Philip dikejar oleh ibunya. Disana sutradara mengatakan bahwa dia ingin membuat bagian Philip sadar akan perubahan pada ibunya dengan menggunakan *slow pace*, lalu saat masuk ke bagian Philip dikejar akan diedit dengan menggunakan *fast pace*. Sutradara ingin membuat *mood* dan membangun tensi serta ketegangan pada bagian Philip sadar dan bagian Philip dikejar, penulis pada saat itu juga setuju dengan gagasan dari sutradara, maka penulis mencari beberapa referensi *editing* dan akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan *rhythm editing*, sutradara juga tidak keberatan dengan pilihan yang diberikan oleh penulis.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap *rhythm editing* dalam membangun *mood*. Pada saat melakukan observasi, penulis menemukan bahwa penggunaan *rhythm editing* bisa untuk membangun *mood* dan sudah banyak digunakan pada banyak film. Salah satu film yang membuat penggunaan *rhythm* pada *editing* dan untuk membangun *mood* menjadi terkenal yaitu *scene shower/mandi* pada film *Psycho* (1960). Dimana *rhythm* digunakan dengan cara membangun *mood* di tahap awal dengan menggunakan *slow editing*, dimana secara perlahan pada pergantian *scene pace editing* akan menjadi lebih cepat yang menjadi momen penting dari penggunaan *slow editing* di tahap awal. Teknik tersebut yang akan diaplikasikan pada *scene* yang akan dianalisis untuk penulisan ini

- c. Studi Pustaka (berisi penjelasan pemilihan teori utama dan teori pendukung yang digunakan dalam penciptaan karya)

Teori yang digunakan dalam penulisan ini adalah horor, *rhythm editing* dan juga *mood*. Ketiga teori tersebut dipilih karena film yang akan digarap menggunakan genre horor dan penulis akan melakukan analisis terhadap pembuatan *mood* horor yang akan dibuat dengan penggunaan *rhythm editing* dalam film *A Shiny Day*. *Scene* yang dimaksud adalah bagian dimana Philip menemukan bahwa ibunya sudah menjadi sosok yang diluar dari kata manusia.

- d. Eksperimen Bentuk dan Teknis (Berisi penjelasan mengenai eksperimentasi yang dilakukan dalam penciptaan karya baik pada bentuk maupun aspek teknis yang digunakan)

Eksperimen yang akan dilakukan yaitu mengaplikasikan *rhythm editing* dalam pembuatan *mood* horor. Bagaimana *rhythm editing* dapat digunakan untuk membuat *mood* horor akan diaplikasikan dengan cara menggunakan *slow* dan *fast editing* yang juga bisa digunakan untuk membawa nuansa yang berbeda dari tiap *shot*. Jadi eksperimen ini akan dilakukan pada tahap *editing*.

- e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi untuk eksperimentasi bentuk dan teknis diambil dari *scene shower* pada film *Psycho* (1960). Dimana pada *scene* tersebut digunakan *rhythm editing* untuk membangun *mood* seperti yang sudah dijelaskan pada teori *Rhythm Editing* diatas. *Scene shower* pada film *Psycho* dipilih karena urutan *scene* kejadian yang digunakan, yaitu *before the attack*, *the attack* dan *after the attack*.

Scene yang akan dianalisis dalam film *A Shiny Day* juga menggunakan urutan yang sama. *Before the attack* akan meraup *scene* dimana Philip baru sadar ada sesuatu yang salah, lalu dilanjutkan ke bagian *the attack* yang akan memperlihatkan Philip

dikejar oleh ibunya, lalu *after the attack* akan meraup bagian dimana Philip dan ibunya yang sudah bisa berkomunikasi dengan tenang.

2. Produksi:

Proses produksi film *A Shiny Day* dibagi menjadi 2 hari, pada hari pertama *shooting* dilakukan di lokasi hutan dan pada saat *scene* hutan sudah selesai lalu semua kru pindah lokasi Rumah Belanda yang akan menjadi tempat *shooting* untuk sisa hari pertama dan full pada hari kedua. Pada produksi ini penulis diberi jobdesk sebagai *editor* secara penuh, pekerjaan yang dilakukan yaitu menerima *file* yang sudah selesai diambil dan warnanya sudah dikoreksi oleh *DIT*. Lalu penulis akan langsung mengerjakan *scene* yang sudah diberikan langsung pada saat di lokasi. Pekerjaan *sameday editing* ini berlaku untuk durasi penuh pada saat produksi.

3. Pascaproduksi:

Pascaproduksi adalah bagian utama dari pekerjaan penulis sebagai *editor*, ini tentunya karena pada tahap ini lah *video* mulai digabung dan dijahit sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Penulis memulai pekerjaan dengan membuat *assembly* pada tiap *scene* lalu menyusun tiap *scene* dan menyatukannya agar menjadi *rough cut*. Setelah *rough cut* selesai, hasil *rough cut* tersebut akan di *preview* oleh sutradara, setelah itu bila ada revisi maka akan dilakukan sampai hasil *video* masuk tahap *picture lock*. Setelah *editing* mencapai tahap *picture lock*, *file video* akan diberikan kepada *sound designer*, disini *sound designer* akan mulai mengedit dan juga membuat *sound* untuk hasil akhir film. Setelah *sound designer* sudah selesai mengerjakan tugasnya lalu penulis akan lanjut menyelesaikan *editing* dari film *A Shiny Day*