

1. LATAR BELAKANG

Menurut Bordwell & Thompson (2024) film adalah seni yang bercerita menggunakan gambar bergerak. Film dapat menginspirasi dan menciptakan pengalaman bagi penonton dengan memahami elemen visual dan naratif. *Film maker* dapat memahami cara pembuatan film melalui analisis elemen-elemen seperti narasi, sinematografi, *editing*, dan *sound*. Elemen tersebut dapat membantu *film maker* untuk memahami bagaimana keputusan kreatif pembuat film mempengaruhi pengalaman dan reaksi penonton (hlm. 2 - 6).

Menurut Bowen (2024) *Editing* dalam konteks film adalah proses menyusun berbagai video, gambar, dan suara menjadi satu rangkaian cerita yang utuh dan mudah dipahami. Seorang *editor* memiliki peran untuk mengubah, menyusun, atau memperbaiki dari satu *shot* ke *shot* lainnya, menambahkan efek, transisi, atau suara agar film menjadi lebih menarik. Dalam dunia perfilman, *editing* merupakan peran penting dalam membangun suasana dan emosi yang dapat dilihat penonton (hlm. 3). Menurut Deaz & Hendiawan (2020) *editing* dengan menggunakan teknik montase memiliki aspek *rhythmic* yang dapat membantu membangun suasana dalam adegan, menambah kesan dramatis, dan penyampaian informasi (hlm. 651). Adzani & Hendiawan (2018) juga menambahkan bahwa penggunaan teknik montase cepat (*rapid montage*) mampu menciptakan suasana dramatis dan membangun ritme yang intens, seperti dalam adegan perkelahian (hlm. 952).

Salah satu teknik *editing* yang umumnya digunakan untuk membangun *suspense* diantaranya adalah *rhythmic editing*. *Rhythmic editing* adalah penggabungan dari tempo kecepatan pergantian gambar yang dirangkai menjadi penggabungan adegan yang diciptakan untuk meningkatkan perhatian penonton. Dalam narasi Bordwell & Thompson (2024) menyebutkan bahwa setiap *shot* punya durasi tertentu, diukur dari jumlah *frame* yang muncul di layar selama waktu tertentu. Format *film* biasanya jalan di 24 atau 25 *frame* per detik. Kalau format digital, kecepatannya kurang lebih 24, 25, 30, atau 48 *frame* per detik. Satu *shot* bisa sependek satu *frame*, atau bisa juga ribuan *frame*, bahkan sampai berapa menit lamanya saat diputar. *Film maker* bisa atur panjang-pendeknya durasi tiap *shot*

berhubungan dengan *shot - shot* lain di sekitarnya. keputusan ini dapat berpotensi sebagai permainan *rhythmic editing* (hlm. 224).

Rhythmic editing umumnya digunakan dalam film bergenre *thriller*, *horror*, dan *action* dimana *suspense* merupakan elemen utama dalam pengalaman menonton. Menurut Mckee (1997) Ketegangan (*suspense*) didefinisikan sebagai keingintahuan penonton yang disebabkan oleh sebuah peringatan. Dalam situasi yang berhasil dikuasai oleh elemen *suspense*, penonton sudah mengetahui apa yang akan terjadi, tetapi mereka tidak tahu kapan atau bagaimana itu akan terjadi. Hal tersebut akan menciptakan ketegangan emosional ketika penonton dan karakter mengetahui hal yang sama dan mengharapkan hasilnya bersama (hlm. 370 – 371).

Film *U* merupakan film bergenre *thriller* yang bertema tentang *life and death* dimana film ini merupakan karya penulis untuk tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan menganalisis bagaimana *rhythmic editing* diterapkan dalam film ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penulis dapat menerapkan *rhythmic editing*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang strategi *film maker* untuk membangun ketegangan dan penggunaan *rhythmic editing* yang optimal dalam pembuatan film sehingga dapat memberikan pengalaman menonton yang lebih dalam dan lebih intens kepada penonton.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *rhythmic editing* membangun *suspense* dalam film *U*?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi dengan analisis *scene* 5 sampai dengan *scene* 9 yang menggunakan *rhythmic editing* untuk membangun ketegangan pada film *U*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *rhythmic editing* diterapkan dalam film *U* dan diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap para *film maker*

mengenai efektivitas *rhythmic editing* dalam meningkatkan *suspense* dalam sebuah film.

2. STUDI LITERATUR

2.1.1 TEORI UTAMA

1. Teori *Rhythmic Editing*

Teori ini membahas tentang ritme dalam film terbentuk melalui dua elemen utama, yaitu tempo dan repetisi. *Rhythmic editing* terdiri dari *pacing* dan *timing* berupa permainan percepatan (*fast pace*) antar *shot* dapat membangun rasa ketegangan (*suspense*) dan dapat digunakan untuk memperkuat daya tarik cerita.

2.1.2. TEORI PENDUKUNG

1. Keterkaitan *Rhythmic Editing* dengan *Suspense* dalam Film

Teori ini membahas bahwa *suspense* bukan hanya tentang kejutan, tetapi tentang membangun ekspektasi, memberi informasi kepada penonton, dan menciptakan ketegangan emosional yang membuat mereka terlibat dalam cerita. Selain itu, *Suspense* juga merupakan elemen yang berfokus pada ketegangan yang mengarah pada apa yang akan terjadi selanjutnya. *Suspense* dapat dibangun dengan salah satu teknik *rhythmic editing* yaitu *fast pace*.

2.1.1.1. *RHYTHMIC EDITING*

Menurut Reisz & Millar (2010), *rhythmic editing* adalah teknik *editing* dengan variasi dalam kecepatan (*pacing*) seperti mempercepat atau memperlambat gambar dan *timing* yang memanjangkan atau memendekkan durasi dari suatu adegan yang dapat memicu ketertarikan penonton terhadap apa yang mereka lihat di layar. Bowen (2024) juga menambahkan bahwa ritme dalam film dapat terbentuk melalui dua elemen utama, yaitu tempo dan repetisi. Repetisi merujuk pada pengulangan elemen tertentu sebagai upaya membangun pola ritmis. Menurut Fadil et al. (2022), tempo memiliki peran penting dalam menjaga keterlibatan penonton oleh karena itu, ritme dalam proses *editing* menjadi aspek krusial, karena melalui *rhythmic editing* dapat membangun adegan dengan tempo lambat, sedang, atau cepat. Editor