

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

bertanggung jawab dalam menentukan ritme ini, yang pada akhirnya akan membentuk *pacing* dan *timing* untuk alur cerita secara keseluruhan (hlm. 64 - 68).

2.1.1.2. PACING DALAM RHYTHMIC EDITING

Menurut Reisz & Millar (2010), *pacing* merupakan elemen penting untuk membedakan antara kecepatan yang diciptakan secara mekanis, yaitu dengan mempercepat pergantian gambar di layar, dan kecepatan yang muncul dari ketertarikan alami terhadap cerita. Sebuah adegan bisa saja bergerak cepat namun tetap terasa membosankan, contohnya adegan kejar-kejaran dalam film *action*. Sebaliknya, adegan bisa bergerak lambat namun tetap menegangkan, seperti yang bisa kita lihat dalam beberapa adegan *suspense* terkenal di film-film Hitchcock. Teori tersebut diperkuat oleh Hockrow (2015) yang mendefinisikan bahwa *pacing* adalah ritme atau ketukan dalam *editing* film yang bertujuan untuk membuat sebuah alur cerita film dapat dirasakan oleh penonton (hlm. 112-113).

Menurut Pearlman (2009), *pacing* adalah perubahan *shot* yang dirasakan penonton dalam film, yang terbentuk dari kecepatan dan jumlah gerakan dalam satu *shot* maupun rangkaian *shot* yang telah diedit. *Pacing* berfungsi untuk menciptakan ritme dalam film, baik dalam bentuk percepatan (*fast pace*) maupun perlambatan (*slow pace*), *pacing* juga mempengaruhi seberapa cepat *cutting* dalam sebuah *shot* dan seberapa banyak *shot* yang di-*cut* dalam satu *sequence* (hlm. 47). Pearlman (2009) juga menekankan bahwa *fast pace* adalah teknik *editing* yang memotong *shot* dalam durasi singkat. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan ritme, tempo, dan *pace* yang sesuai dengan cerita. Teknik ini biasanya memicu dan menarik perhatian dari penonton (hlm. 47). Dancyger (2019) juga menambahkan bahwa *fast pace* merupakan teknik *cutting* yang berjalan dengan *rhythmic* yang cepat, tidak memberikan ruang untuk penonton berpikir. Hal tersebut membuat teknik *fast pace* juga dapat membangun ketegangan (*suspense*) bagi penonton (hlm 193 -195).

2.1.1.3. TIMING DALAM RHYTHMIC EDITING

Menurut Reisz & Millar (2010), *timing* adalah kemampuan untuk memperpanjang atau memperpendek durasi sebuah adegan dalam satu *shot*, yang memberikan

kebebasan bagi editor untuk memotong serta mengatur waktu selama proses *editing*. Selain melakukan pemotongan, editor juga bisa menyusun berbagai rangkaian *shot* untuk menambahkan efek dramatis pada adegan (hlm. 193). Pearlman (2009) menambahkan bahwa *timing* merupakan salah satu elemen dari ritme yang menentukan kapan sebuah *shot* sebaiknya dipotong. Dalam menciptakan *rhythmic editing* yang efektif, ada tiga aspek penting dari *timing* yang perlu diperhatikan, yaitu pemilihan *frame*, durasi, dan penempatan *shot*. Pemilihan *frame* sangat krusial karena menentukan momen yang ingin ditampilkan. Dalam menentukan *frame*, penting untuk memperhatikan titik awal dan akhir dari *frame* tersebut (hlm. 44).

2.1.2.1. KETERKAITAN *RHYTHMIC EDITING* DENGAN *SUSPENSE* DALAM FILM

Menurut Derry (2001), *suspense* dalam film dapat diciptakan dengan menghasilkan rasa ingin tahu yang merupakan bentuk emosi. Emosi adalah elemen penting dalam sebuah *suspense*. Derry juga menekankan bahwa *suspense* bukan hanya tentang kejutan, tetapi tentang membangun ekspektasi, memberi informasi kepada penonton, dan menciptakan ketegangan emosional yang membuat mereka terlibat dalam cerita. Untuk menciptakan *suspense* dalam film, dapat menggunakan teknik sinematik maupun editing untuk membuat penonton secara fisik dan psikologis merasakan intensitas dalam suatu adegan (hlm. 5 - 54).

Teori tersebut juga diperkuat oleh Carroll (1990) dimana *suspense* dalam film dapat muncul dalam berbagai alur karena *suspense* merupakan bagian penting yang memperkuat efek emosional cerita. *Suspense* merupakan elemen yang berfokus pada ketegangan yang mengarah pada apa yang akan terjadi selanjutnya tetapi tidak tahu kapan tepatnya kejadian tersebut akan terjadi (hlm. 232). *Suspense* dapat dibangun dengan salah satu teknik *rhythmic editing* yaitu *fast pace* karena menurut Dancyger (2019) *fast pace* merupakan teknik *cutting* yang berjalan dengan *rhythmic* yang cepat, tidak memberikan ruang untuk penonton berpikir dan juga dapat membangun ketegangan (*suspense*) bagi penonton (hlm 193 -195). Reisz & Millar (2010) juga menambahkan membuat gambar berganti lebih cepat (*fast pace*)

memang dapat meningkatkan rasa ketegangan (*suspense*) dan dapat digunakan untuk memperkuat daya tarik cerita. Selain itu, penting juga memastikan percepatan *cutting* yang dilakukan tetap mempertimbangkan isi dari setiap *shot*. (hlm. 201 – 206).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam karya penciptaan ini, penulis membuat sebuah karya film pendek fiksi *live action* yang di rekam dengan aspect ratio 16:9 dan diproduksi pada tahun 2025. Film ini bergenre *thriller* dengan tema antara hidup dan mati (*between life and death*) yang berjudul *U*. Film ini bercerita tentang seorang arkeolog bernama Taslim yang terjebak didalam sebuah terowongan misterius yang tidak memiliki ujung karena arkeolog mengambil artefak kuno berupa rubik yang ada didalam terowongan itu sehingga terowongan tersebut murka dan mengambil nyawa Taslim.

3.2. Konsep Karya

Film ini memiliki konsep yang bertema antara hidup dan mati yang digambarkan melalui karakter Taslim. Film ini menceritakan seorang arkeolog bernama Taslim (37), menemukan artefak berharga dalam sebuah terowongan. Taslim tergoda untuk mengambil artefak tersebut dan berniat untuk segera meninggalkan terowongan. Setelah itu, sesuatu yang tidak diinginkan oleh Taslim terjadi dimana Taslim tidak menemukan jalan keluar dari terowongan dan dibawa kembali ke tempat altar artefak yang sama. Kekuatan mistis yang ada di dalam terowongan merenggut nyawa Taslim untuk membayar kesalahan yang telah dibuat. Melalui skripsi ini, fokus utama penulis bermaksud untuk menggambarkan bagaimana penggunaan *rhythmic editing* dengan mempercepat (*fast pace*) *cutting* beberapa pergantian *shot* untuk menciptakan adegan *suspense* yang digambarkan melalui karakter Taslim.

3.3. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan film pendek ini terdapat 4 tahap yaitu development, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penulis berperan sebagai *editor* yang