

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

bertanggung jawab penuh dalam tahap pasca-produksi, tahapan lainnya dalam *development* penulis bekerja sama dengan *director* untuk mengembangkan ide cerita serta *treatment* yang dipergunakan. Tahap pra-produksi penulis mengembangkan ide menjadi sebuah *deck* yang membahas mengenai penggunaan *rhythmic editing* untuk menerapkan *suspense*, berlanjut pada produksi, penulis memastikan alur bekerja dalam pengambilan gambar berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan *shot*. Setelah proses pengambilan gambar selesai, waktunya menjahit berbagai *shot* sesuai dengan arahan *director* ke dalam sebuah *timeline editing*.

3.3.1. Pra produksi:

Untuk memulai penelitian penulis menerapkan konsep *suspense* untuk digunakan dalam film maka dari itu *rhythmic editing* adalah pilihan yang tepat karena dapat membangun *suspense* dalam film. Selanjutnya penulis melakukan observasi dengan melakukan riset mengenai *rhythmic editing* dari teori menurut Reisz & Millar (2010) dimana permainan kecepatan *shot* dapat mempengaruhi rasa ketegangan (*suspense*) dan bisa dipakai untuk memperkuat daya tarik cerita.

3.3.2. Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan membantu *director* merancang *shot* yang diperlukan untuk membangun *rhythmic editing* bersama divisi lain dan memastikan kebutuhan *shot* terpenuhi dengan membantu perancangan *shot list* bersama *director of photography*.

3.3.3. Pascaproduksi

Tahap pasca-produksi dilakukan penulis dengan menerapkan *rhythmic editing* sesuai dengan perancangan *shot* di tahap pra-produksi. Penulis akan menerapkan *rhythmic editing* dalam *scene 5* sampai dengan *scene 9* dengan menggunakan teknik *pacing* berupa *fast pace* untuk membangun *suspense* dalam film *U*.