

***PACING LAMBAT DALAM EDITING FILM JENDELA***  
**SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



**OLEH**  
**RYANDIKKA CAHYANA**  
**NIM. 14148123**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**  
**2020**

***PACING LAMBAT DALAM EDITING FILM JENDELA***  
**SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Film dan Televisi  
Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH**  
**RYANDIKKA CAHYANA**  
**NIM. 14148123**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**  
**2020**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

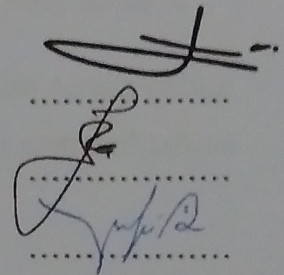
*PACING* LAMBAT DALAM *EDITING* FILM *JENDELA*  
SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK

Oleh  
RYANDIKKA CAHYANA  
NIM 14148123

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal, 9 Maret 2020

Tim Penguji

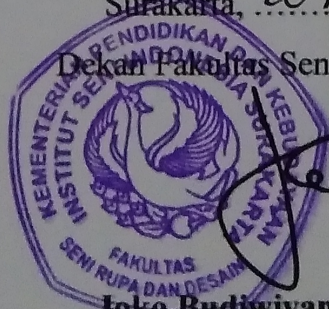
Ketua Penguji : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn  
Penguji Bidang : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn  
Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn



Skripsi ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 20 MEI, 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ryandikka Cahyana

NIM : 14148123

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul :

### ***PACING LAMBAT DALAM EDITING FILM JENDELA SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK***

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Surakarta, 20 MEI 2020

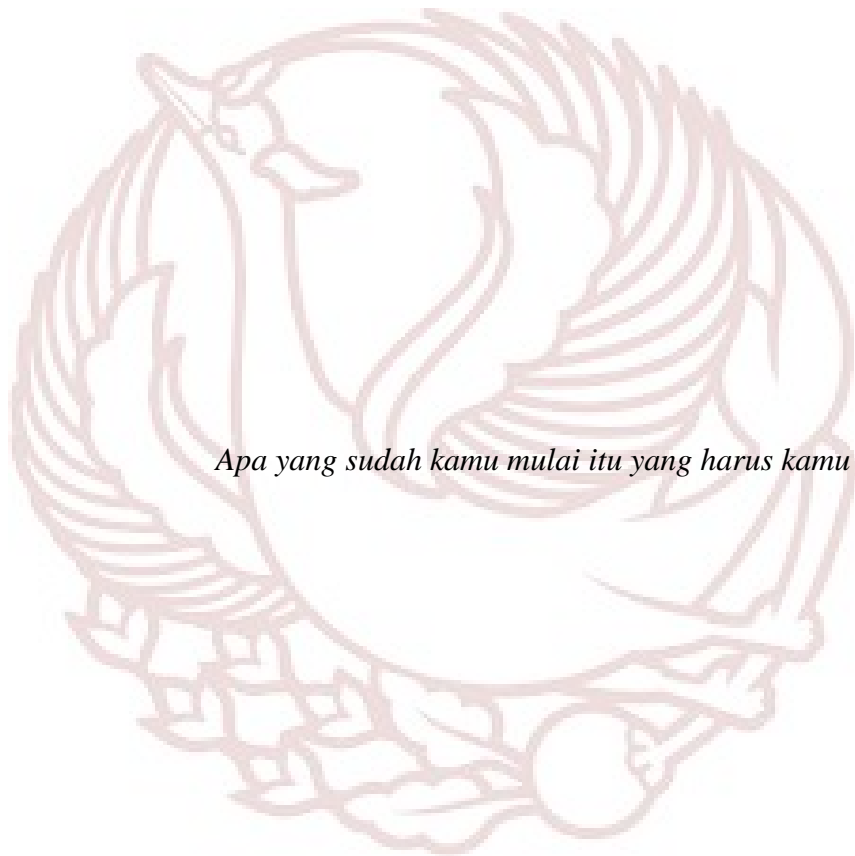
Yang menyatakan,

  
Ryandikka Cahyana  
NIM 14148123



**PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini saya persembahkan untuk Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya  
Program Studi Film dan Televisi  
Dan yang tercinta Sigid Budwi Cahyana dan Erin Dwi Sugiharyani*



**MOTTO**

*Apa yang sudah kamu mulai itu yang harus kamu selesaikan.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun tugas akhir skripsi ini. Penulis menyadari bahwa kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Penguji skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini semakin terarah.
3. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Penguji skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dan melancarkan ujian pendadaran tugas akhir.
4. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan dukungan dalam kelancaran dalam proses penelitian.
5. Hilarius Randi Pratama sebagai sutradara dari film *Jendela* yang telah bersedia menjadi narasumber utama sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan penulis.
6. Fajar Aziz Suryo sebagai kerabat magang di Super 8mm yang sudah memberikan penulis wawasan tentang *editing* film dan *pacing*.

7. Para penghuni Kontrakan Restarea 53B dan teman bermain ( Anjas Tikasagara, Agung Gunawan, Yuchaidar Maulana A, Fadli Asyari, Bayu Ari Swandaru, Jalu Anggita Putra, Wisnu Adhi Kusuma, Muhammad Ali M, dan Achmad Fajrul Chakim) yang telah menjadi ruang berbagi, bercanda dan berkeluh kesah di sela-sela kepenatan penyusunan tugas akhir skripsi ini.
8. Rizky Cahya Nugraha, S.Sn., Ravik Dwi Pangestu, S.Sn., Dior Octrianto Pamungkas, S.Sn., dan Dzeeri Qolbii Akbar sebagai kakak tingkat dan teman yang membantu dalam memberikan referensi penelitian dan pengalaman yang berharga.
9. Eka Putri Ananda, S.Sn., selaku *partner* dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai
10. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi 2014, Semut Nakal yang saling memberikan semangat, inspirasi, serta tempat berdiskusi selama masa perkuliahan hingga proses Tugas Akhir.

Akhir kata penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak. Atas apresiasinya terhadap skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih.

Surakarta, Februari 2020

Penulis



## ABSTRAK

***Pacing* Lambat dalam Editing Film *Jendela* Sebagai Penguat Unsur Dramatik (Ryandikka Cahyana, xii dan 76 halaman). Laporan Tugas Akhir Skripsi S-1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Film *Jendela* menjadi salah satu nominasi film pendek terbaik pada tahun 2017 di *Festival Film Indonesia*. Film ini memiliki sisi menarik pada segi teknik *editing*. Teknik *editing* yang digunakan yakni *pacing* lambat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gaya penyusunan *shot* dengan *pacing* lambat mampu memperkuat unsur dramatik (*suspense*, *surprise*, sedih, susah dan senang). Metode penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, studi pustaka, dan wawancara. Analisis data dengan reduksi data, sajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan teknik *pacing* lambat dalam film mampu memperkuat lima unsur dramatik dengan tingkat kemunculan yang berbeda. Unsur dramatik sedih lebih sering muncul dalam penyusunan *shot*. *Pacing* lambat yang sering digunakan yakni *rate of cutting*, selain untuk mengontrol ritme juga digunakan sebagai perpindahan pada setiap *shot*. Teknik *editing pacing* lambat mampu memberikan cerita yang penuh adegan dramatis dengan tidak melupakan ritme pada film.

**Kata Kunci :** *Pacing* lambat, *editing*, unsur dramatik, dan *shot*.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Kerangka Konseptual.....	7
1. Struktur Film.....	8
2. <i>Pacing</i> .....	13
3. Unsur Dramatik.....	17
G. Metode Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian.....	21
2. Objek Penelitian.....	22
3. Jenis dan Sumber Data.....	22
4. Teknik Pengumpulan Data.....	23
5. Analisis Data.....	25
H. Sistematika Penulisan.....	29
BAB II DESKRIPSI FILM <i>JENDELA</i> .....	32
A. Sanak Studio.....	32
B. Sinopsis Film.....	34

C. Identitas Film <i>Jendela</i> .....	35
D. Profil Editor Film .....	36
E. Prestasi Film <i>Jendela</i> .....	36
F. <i>Pacing</i> Lambat dalam Film <i>Jendela</i> .....	40
<b>BAB III PACING LAMBAT DAN UNSUR DRAMATIK PADA</b>	
<b>FILM JENDELA</b> .....	44
A. <i>Pacing</i> Lambat pada Babak Awal.....	45
1. <i>Scene</i> 2 .....	45
2. <i>Scene</i> 3 .....	47
B. <i>Pacing</i> Lambat pada Babak Pertengahan.....	53
1. <i>Scene</i> 4 .....	53
2. <i>Scene</i> 5.....	56
3. <i>Scene</i> 6 .....	58
C. <i>Pacing</i> Lambat pada Babak Akhir.....	62
1. <i>Scene</i> 7 .....	62
2. <i>Scene</i> 8 .....	66
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR ACUAN</b> .....	75
<b>LAMPIRAN</b> .....	77

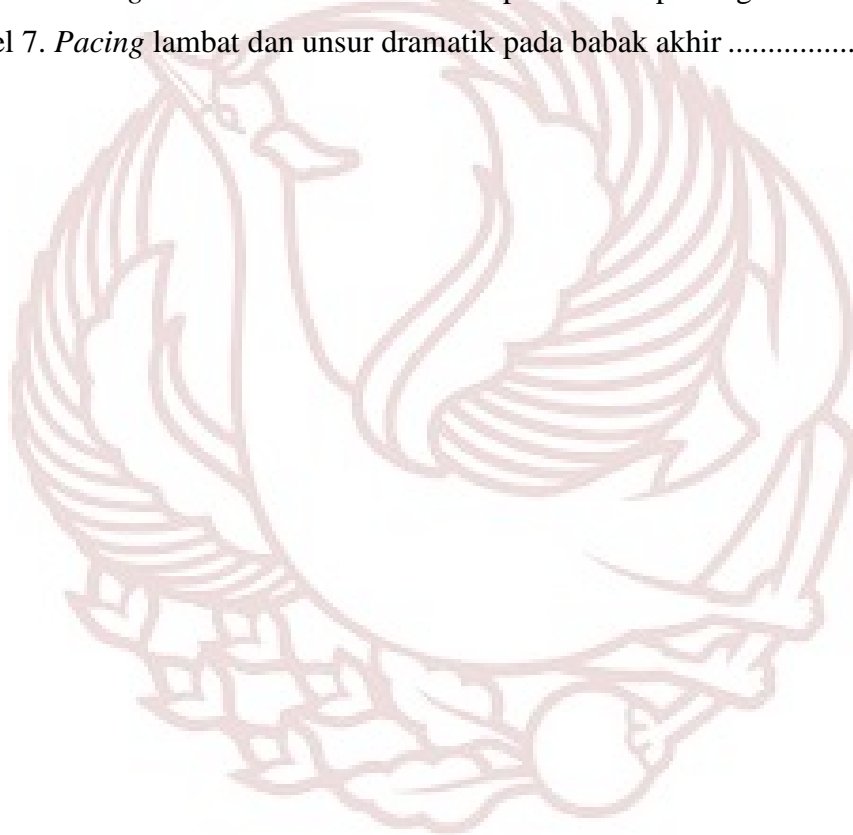
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan alur pikir penelitian .....	28
Gambar 2. Logo Sanak Studio .....	32
Gambar 3. Poster film <i>Jendela</i> .....	35
Gambar 4. Poster nominasi film pendek terbaik, FFI 2017 ...	37
Gambar 5. <i>Shot</i> pada <i>scene</i> 2 oleh karakter Bapak .....	46
Gambar 6. <i>Shot</i> pada adegan <i>scene</i> 2 oleh karakter Bimo ...	46
Gambar 7. Susunan adegan Bapak dan Bimo pada <i>scene</i> 3. ....	48
Gambar 8. Susunan adegan Bimo melihat langit-langit kereta api .....	50
Gambar 9. Bapak dan Bimo saling tersenyum .....	51
Gambar 10. Susunan <i>shot</i> pada adegan <i>scene</i> 4 oleh tokoh Bimo .....	54
Gambar 11. Adegan Bimo melihat ke arah bangku kosong.. .....	55
Gambar 12. Adegan Bimo memandang perempuan .....	55
Gambar 13. Adegan Bapak pada <i>scene</i> 5 .....	57
Gambar 14. Bimo kelaparan dan mengambil roti pada <i>scene</i> 6.....	58
Gambar 15. Susunan adegan Bimo mencium roti.....	59
Gambar 16. Susunan adegan Bimo terkejut dan menjatuhkan rotinya pada <i>scene</i> 6 .....	60
Gambar 17. Bimo dalam keadaan ketakutan.....	63
Gambar 18. Bimo melihat jendela .....	63
Gambar 19. Bimo sedang kesal kepada Bapak.....	65
Gambar 20. Bimo berhenti dan membuka pembicaraan.....	66
Gambar 21. Bapak terkejut mendengar ucapan dari Bimo ..	67
Gambar 22. Adegan percakapan Bimo dan Bapak pada <i>scene</i> 8.....	68
Gambar 23. Adegan Bimo memeluk Bapak .....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penghargaan Film <i>Jendela</i> .....	38
Tabel 2. <i>Pacing</i> lambat pada babak awal.....	41
Tabel 3. <i>Pacing</i> lambat pada babak pertengahan.....	42
Tabel 4. <i>Pacing</i> lambat pada babak akhir.....	43
Tabel 5. <i>Pacing</i> lambat dan unsur dramatik pada babak awal.....	52
Tabel 6. <i>Pacing</i> lambat dan unsur dramatik pada babak pertengahan.....	61
Tabel 7. <i>Pacing</i> lambat dan unsur dramatik pada babak akhir.....	70



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Film adalah sebuah media hiburan yang bisa digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak melalui cerita dalam bentuk audio visual. Film juga sebagai salah satu media komunikasi yang memiliki peranan untuk memberikan rangsangan emosional kepada penonton. Bentuk-bentuk reaksi emosi penonton seperti, tertawa, sedih, ketakutan dan merasakan ketegangan didasari pada beberapa aspek dalam film. Cerita dalam film disampaikan dalam bentuk berbagai macam tipe *shot* yang digabungkan dalam satu kesatuan. Proses penyatuan *shot* dilakukan pada penyuntingan gambar atau lebih lazim disebut sebagai *editing*. Pada proses *editing*, *shot* yang telah diambil akan dipilih kemudian digabungkan menjadi cerita sebagai perwujudan dari skenario. Elemen *editing* sangat krusial dalam sebuah film. Tanpa adanya *editing*, sebuah film hampir tidak mampu bercerita dengan gambarnya sendiri (Prajana Bagiananda Mulia, 2019, hlm. 105). Melalui berbagai cara, editor memiliki konsep untuk merangkai tiap *shot*, menyisipkan transisi pada *shot* hingga mengontrol panjang pendeknya durasi dari sebuah *shot* agar adegan-adegan mampu menyampaikan cerita dramatis sehingga perasaan penonton dapat dimainkan melalui film.

Proses mengontrol durasi dalam *editing* dari tiap *shot* dapat diterapkan dengan menggunakan konsep *rhythmic editing*. Sineas mampu mengontrol durasi dari sebuah *shot* dengan *rhythmic editing* dan dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* mengemukakan salah satu faktor dalam mengontrol ritme *editing*. Dalam mengontrol ritme *editing* dapat tergantung pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pratista, 2008, hlm. 124).

Istilah lain dari *rhythmic editing* juga dikenal dengan *pacing*. *Pacing* adalah sebuah pengalaman atau perasaan yang dirasakan dari banyaknya gerakan objek pada sebuah *shot* dan banyaknya pergerakan dari beberapa *shot* yang telah diedit menjadi satu (Pearlman, 2009, hlm. 46). *Pacing* sama halnya dengan tempo dalam menyampaikan sebuah cerita. Seseorang bercerita dengan tempo yang pelan untuk menjelaskan lebih rinci apa yang terjadi dalam sebuah *shot* maupun adegan, kemudian berubah dalam tempo yang cepat ketika kondisinya mulai genting. Unsur dalam pembentukan *pacing* adalah pergerakan adegan, *cutting* dan dialog.

*Pacing* adalah salah satu teknik penting dalam *editing* dan yang paling sulit untuk dipahami. *Pacing* dapat menyebabkan film menjadi terasa lebih cepat atau lebih lambat. Terdapat dua macam *pacing* yaitu *Pacing Cepat* dan *Pacing Lambat*. *Pacing* cepat menyebabkan durasi pada adegan menjadi lebih pendek sehingga penonton tidak diberikan waktu untuk menduga adegan selanjutnya. *Pacing* lambat menyebabkan durasi pada adegan menjadi lebih panjang sehingga penonton memiliki waktu lebih lama untuk menduga adegan selanjutnya. Hal tersebut bertujuan agar penonton dapat mengidentifikasi informasi lebih rinci dan menduga apa yang akan terjadi selanjutnya. Efek yang dihasilkan dari *pacing* lambat dapat membuat penonton merasakan bagaimana emosi yang muncul pada film tersebut.

Gambaran emosi tokoh yang dirasakan penonton berkaitan erat dengan efek dramatik dalam sebuah film. Efek dramatik tersebut bertujuan untuk memancing penonton menjadi berempati. Sebuah adegan yang didramatisasi akan menimbulkan perasaan tegang, takut, sedih dan sebagainya bagi penonton film. Situasi yang dramatik dapat tercipta jika di dalam film tersebut memiliki unsur dramatik. H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* membagi unsur dramatik menjadi beberapa hal yaitu, konflik, *suspense*, takut, ngeri, seram, *surprise* dan perasaan senang, susah dan sedih (Misbach Yusa, 2006, hlm. 95).

Ada banyak film pendek di Indonesia maupun dunia yang sudah menggunakan  *pacing* lambat sebagai konsep dalam proses  *editing*-nya. Salah satu karya film pendek Indonesia yang menggunakan proses  *editing pacing* lambat adalah film *Jendela*. Film ber-*genre* drama keluarga tersebut diproduksi oleh Sanak Studio pada tahun 2017. Film *Jendela* telah mendapatkan berbagai macam penghargaan salah satunya, *Festival Film Indonesia* pada tahun 2017 kategori nominasi film pendek terbaik. Film *Jendela* Juga mengikuti kompetisi di *Jogja Asean-Netpac Film Festival* pada tahun 2017. Dalam gaya bercerita, film *Jendela* menerapkan tempo  *editing* pelan untuk menjelaskan lebih rinci adegan-adegan yang terjadi dalam film agar emosi disetiap adegan bisa tersampaikan pada penonton. Situasi yang ingin disampaikan dalam film ini adalah gambaran kehidupan yang menyampaikan ketidakimbangan konflik internal antar anggota keluarga (Randi, 2017). Film *Jendela* mengadaptasi dari pengalaman Hilarius Randi Pratama sebagai sutradara film *Jendela*. Berangkat dari pengalaman tersebut, kemudian sutradara



menggabungkannya dengan berdasarkan pengalaman kisah yang ditemukannya di dunia maya karena masih berkesinambungan (Randi, 2017).

Sebagai mahasiswa televisi dan film perlu untuk mengetahui pentingnya mengontrol cepat atau pendeknya sebuah *scene* dalam film. *Jendela* merupakan film pendek yang pernah menjadi nominasi film pendek terbaik di salah satu festival dengan tempo pelan. Cara penuturan cerita yang pelan membuat penonton mempermudah menerima informasi dan memahami maksud dari setiap *shot-shot* yang telah disusun. Melalui pengkajian ini dapat mengetahui lebih jelas tentang fungsi dari penggunaan *pacing* sebagai penguat unsur dramatik. Sebagai film ber-*genre* drama keluarga, *pacing* lambat hampir menjadi konsep utama dalam gaya *editing* film *Jendela*.

### **B. Rumusan Masalah**

Pemilihan tempo yang tepat dalam *editing* mampu memperkuat efek dramatik pada sebuah film. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana *pacing* lambat dalam *editing* sebagai penguat unsur dramatik pada film *Jendela*.

### **C. Tujuan Penulisan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan unsur dramatik yang diperkuat oleh *pacing* lambat dalam *editing* pada film *Jendela*.

### **D. Manfaat Penulisan**

Manfaat dari penelitian mengenai *editing pacing* lambat sebagai penguat unsur dramatik pada film *Jendela*, yaitu:

1. Dapat memberikan pengetahuan pada mahasiswa Televisi dan Film mengenai *pacing* dalam *editing* film, khususnya *pacing* lambat sebagai penguat unsur dramatik cerita dalam film.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa perfilman tentang pentingnya pemilihan *editing pacing* pada sebuah film untuk meningkatkan unsur dramatik.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka diperlukan untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan penulis yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, tinjauan pustaka terhadap karya-karya penelitian terdahulu diperlukan untuk menghindari tema-tema yang sama atau plagiasi. Beberapa buku dan jurnal yang digunakan sebagai tinjauan pustaka penelitian ini sebagai berikut :

Laporan penelitian S1 karya Larasati Rahma Aditiara mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018 berjudul *Garap Ulang Musik Film “Jendela” Karya Randi Pratama*. Penelitian ini menggarap ulang musik yang digunakan pada film *Jendela* dengan tujuan mengulas dan memperluas kesadaran bahwa sebuah ilustrasi musik memiliki peran penting dalam memperkuat emosi dalam sebuah film. Penelitian ini fokus kepada penciptaan musik untuk memperkuat emosi melalui garap ulang pada film *Jendela*. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam objek yang diteliti, perbedaannya terdapat pada sudut pandang dalam bidang yang berbeda. Penulis fokus meneliti tentang *pacing* lambat dalam *editing* film *Jendela* sebagai penguat unsur dramatik.

Laporan penelitian S1 karya Hilarius Randi Pratama mahasiswa Jurusan Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2017 berjudul *Pengelolaan Konflik Internal Kedalam Aspek Rasio 1:1 pada Penyutradaraan Film “Jendela”*. Penelitian karya seni ini membahas tentang penyutradaraan yang digunakan pada film ber-genre drama keluarga berjudul *Jendela* dengan menggunakan teknik Aspek rasio 1:1 sebagai penggambaran konflik internal dalam cerita film *Jendela*. Selain sama dalam objek penelitian, penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan yang terdapat pada sudut pandang dalam bidang yang berbeda. Penulis fokus meneliti tentang bidang *editing* dengan *padding* lambat yang ada di film *Jendela* sebagai penguat unsur dramatik.

Laporan penelitian S1 karya Yulia Umairoh mahasiswa Jurusan Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018 berjudul *Penerapan Pacing Cepat dalam Penyutradaraan Film “Holitofobia” sebagai Representasi Kegelisahan Tokoh Utama*. Penelitian ini membahas tentang representasi sebuah adegan yang memiliki tingkat kegelisahan dalam film *Holitofobia* dengan teknik *padding* cepat dalam bidang penyutradaraan. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu membahas tentang *padding* namun penulis fokus untuk meneliti *padding* lambat pada film *Jendela*.

Laporan penelitian S1 karya Fajar Aziz Suryo mahasiswa Jurusan Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2019 berjudul *Pacing Lambat dalam Film Pendek “Sasmita Narendra” untuk Membangun Ketegangan*. Penelitian ini membahas *padding* lambat sebagai teknik untuk membangun ketegangan dalam film. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu membahas tentang

*pacing* lambat dan unsur dramatik, namun dalam penelitian Fajar Aziz Suryo hanya fokus untuk membangun satu unsur dramatik yaitu ketegangan atau *suspense*. Dalam penelitian ini, penulis fokus untuk mendiskripsikan beberapa unsur dramatik yang diperkuat dengan *pacing* lambat.

## F. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan bagian yang menjelaskan alur penelitian dan penjabaran mengenai definisi dari setiap variabel penelitian. Penelitian mengerucut pada penggunaan teknik *editing pacing* lambat untuk memperkuat dramatisasi dalam sebuah film. *Editing* merupakan proses pascaproduksi yang penting untuk diperhatikan, karena melalui *editing*, cerita yang telah dibuat dalam bentuk naskah dan adegan-adegan yang telah direkam oleh kamera menjadi kumpulan *shot* akan melalui proses akhir.

*“Editing for motion pictures is the process of organizing, reviewing, selecting, and assembling the picture and sound “footage” captured during production. The result of these editing efforts should be a coherent and meaningful story or visual presentation that comes as close as possible to achieving the goals behind the original intent of the work — to entertain, to inform, to inspire, etc”* (Thompson, 2009, hlm. 1).

*Editing* sebagai proses istimewa dalam serangkaian pembuatan sebuah film yang digunakan sebagai penyusunan kebalikan cerita dan cara pembuat film memilih gaya penuturan cerita melalui proses *editing*. Sama dengan *editing*, alur pikir pada penelitian ini saling memiliki hubungan sehingga mampu menyampaikan hasil penelitian dengan baik dan benar, berikut adalah variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian mengenai *pacing* lambat sebagai penguat unsur dramatik pada film:



## 1. Struktur Film

Film terbentuk berdasarkan bagian-bagian pembangun atau struktur yang mampu membuat sebuah film itu tercipta. Tanpa adanya struktur tersebut film tidak mampu terwujud. Aspek pertama yang menjadi landasan adanya *pacing* yakni struktur film itu sendiri. Pemahaman mengenai struktur film mempermudah dalam membagi *shot-shot* yang diberikan nuansa *pacing* lambat pada setiap penyampaian adegan. Pemahaman tentang *shot*, adegan, dan sekuen banyak membantu melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Himawan Pratista (2008) dalam bukunya *Memahami Film* menjelaskan bahwa struktur film terdiri dari *shot*, adegan, dan sekuen :

### a. *Shot*

*Shot* setelah film telah jadi (pascaproduksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). *Shot* merupakan unsur terkecil dari film, dan dapat berdurasi kurang lebih satu detik, beberapa menit, bahkan jam (Pratista, 2008, hlm. 29). Dalam novel, *shot* bisa diibaratkan satu kalimat. Sekumpulan beberapa *shot* bisa juga dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Dalam penelitian ini, analisis *shot* pada film berfungsi untuk membantu menunjukkan *pacing* lambat pada setiap *shot* yang mengandung unsur dramatik. *Shot* merupakan struktur film paling kecil yang merangkai adegan-adegan pada film. Analisis tipe *shot* pada setiap adegan film juga penting dalam pembentukan adegan yang mengandung unsur dramatik. Penelitian ini mendeskripsikan secara terperinci hubungan adegan dengan unsur dramatik mengenai teknik *pacing*

lambat.berikut adalah macam tipe *shot* berdasarkan ukuran objek terhadap *frame* menurut Roy Thompson dalam bukunya berjudul *The Grammar of Edit*

1. *Extream close-up (XCU or ECU)*

Tipe *shot* yang menunjukkan detail dari objek seperti mata, hidung, mulut, telinga, atau tangan. *Shot* ini digunakan untuk menunjukkan gabungan dari objek atau untuk merujuk pada objek lain.

2. *Big clouse-up (BCU)*

Tipe *shot* ini menunjukkan bagian wajah manusia yakni mata, hidung dan mulut agar terlihat dalam satu *frame*. Hampir semua ruang *frame* terisi dengan bagian tersebut.

3. *Close-up (CU)*

Tiper *shot* ini juga disebut dengan *head shot*, sebab *frame* sepenuhnya menampilkan seluruh bagian wajah. Namun terkadang, pada *frame* bagian atas sedikit memotong rambut dari objek. Bagian bawah *frame* sampai dagu atau leher dengan sedikit menunjukkan bagian bahu.

4. *Medium close-up (MCU)*

Tipe *shot* ini juga disebut *two-buttom*. *Shot* dengan *frame* yang memotong dari bagian atas kepala hingga sampai baguan dada atau sampai siku, cara pemotongan tersebut tergantung dari kebutuhan.

5. *Medium shot* (MS)

*Shot* ini juga disebut dengan *waist* karena *frame* memotong gambar figur manusia sampai bagian pinggang atau jika tangan berada di samping pinggang, maka dipotong sampai pergelangan tangan.

6. *Medium long shot* (MLS)

Tipe *shot* ini menunjukkan bagian dari lingkungan sekitar dari objek. *Frame* pada *shot* ini menunjukan bagian figure manusia sampai lutut.

7. *Long shot* (LS) atau *Wide shot* (WS)

*Shot* ini menunjukkan seluruh bagian dari tubuh manusia. Bagian atas *frame* dimulai dari kepala, bagian bawah yakni bagian kaki. Tipe *shot* ini terkadang juga disebut sebagai *wide shot* karena menampilkan gambar yang lebar namun tetap fokus pada objek manusia.

8. *Very long shot* (VLS)

Tipe *shot* ini, termasuk dalam bagian tipe *long shot*, namun memiliki kelebaran yang lebih. Pada VLS lebih menunjukkan posisi keberadaan objek, maka *shot* ini lebih dominan memberi gambar lingkungan dari pada objek manusia.

9. *Extream long shot (XLS or ELS)*

*Shot* dengan ukuran *frame* yang sangat lebar ini, biasanya digunakan pada *establish shot* yang menunjukkan pemandangan dari lingkungan sekitar objek. *Shot* ini dapat pula digunakan untuk menunjukkan perbedaan atau pergantian waktu.

10. *Two shot (2S)*

Tipe *shot* yang menunjukkan dua objek dengan wajah menghadap kamera. *Shot* ini dapat pula digunakan saat posisi objek dalam keadaan sedang duduk, berdiri, atau berjalan. Tipe *shot* ini biasa menggunakan ukuran *medium close-up* atau *close-up*.

11. *Over the shoulder (OTS)*

Tipe *shot* yang menunjukkan dua objek, namun satu objek menghadap depan, sedangkan yang lain ditunjukkan bagian belakang dengan hanya memperlihatkan bagian belakang kepala dan punggung. *Shot* ini seperti membentuk huruf “L”. Tipe *shot* ini biasanya menggunakan ukuran *medium close-up*.

## **b. Adegan ( Scene )**

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan (Pratista, 2008, hlm. 29). Adegan pada film ini, merupakan bagian yang sangat jelas dalam pemisah peristiwa di suatu tempat tertentu. Setiap adegan pada film saling berhubungan membentuk satu cerita. Analisis penerapan teknik *pacing* lambat fokus pada adegan-adegan yang mengandung unsur dramatik, maksudnya *pacing* lambat salah satunya dapat menunjukkan bagaimana perubahan intensitas dari unsur dramatik, kemudian ditunjukkan bagaimana efek dari unsur dramatik yang diperkuat.

## **c. Sekuen (Sequence)**

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau rangkaian aksi panjang (Pratista, 2008, hlm. 30). Penggunaan sekuen pada analisis ini berfungsi membantu dalam membentuk kelompok-kelompok sekuen yang mengandung rangkaian *scene* dengan *pacing* lambat. Analisis ini sekuen dibagi menjadi 3 bagian yang nantinya menjadi penutur mengenai letak penggunaan *pacing* lambat dalam *scene* yang mengandung unsur dramatik pada film.

## 2. *Pacing*

Salah satu tujuan dalam proses *editing* adalah untuk mencapai tingkatan dramatik. Dancyger dalam bukunya *The Technique of Film Editing* menjelaskan bahwa peningkatan dramatik melalui *editing* dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan menggunakan teknik dan teori *close up*, *dynamic montage*, *pace* ataupun *juxtaposition*, semuanya tergantung pada kebutuhan dalam film. "...we will look at the deployment of all these strategies the close-up, the dynamic montage, the juxtaposition of sound and image, and the use of pace for dramatic..." (Dancyger, 2011, hlm. 260).

Peningkatan dramatik dalam *editing* biasanya terlihat pada penekanan pada sesuatu yang penting dan akan semakin *intents* mendekati akhir resolusi film. Himawan Pratista dalam bukunya berjudul *Memahami Film* menjelaskan bahwa dalam mengontrol ritme *editing* dapat dilakukan pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pratista, 2008, hlm. 124). Ritme dalam *editing* juga dikenal dengan istilah *pacing*.

Istilah *pacing* sering muncul dalam seni bercerita. *Pacing* dalam naratif sangat membantu membangun emosi pada sebuah cerita yang disampaikan. *Pacing* sering digunakan sebagai alat untuk membentuk irama dalam kecepatan bercerita di dalam *editing*. Keputusan dalam menentukan *pacing* cepat atau lambat dalam *editing* didasari emosi yang dibawa oleh cerita dalam film. Buku berjudul *Cutting Rhythms - Shaping the Film Edit*, Karen Pearlman mengatakan bahwa *pacing* adalah suatu pengalaman yang dirasakan berasal dari tingkatan dan banyaknya gerakan pada sebuah *shot* dan banyaknya pergerakan yang berasal dari beberapa *shot* yang telah diedit menjadi satu.



*“Pacing is a felt experience of movement created by the rates and amounts of movement in a single shot and by the rates and amounts of movement across a series of edited shots. Pacing as a tool for shaping rhythm defines the resulting pace of a film”*(Pearlman, 2009, hlm. 47).

Editor harus mampu memahami emosi dan motivasi yang ada dalam sebuah cerita, sehingga tepat dalam menentukan *pacing*. Editor memiliki kemampuan untuk memanipulasi waktu dalam cerita. Penonton akan merasakan sensasi lambat dan cepat saat mengikuti sebuah cerita pada film. Ross Hockrow dalam bukunya berjudul *Storytelling Techniques for Video and Cinema Editors* menjelaskan jenis *pacing*, yakni:

### **1) *Pacing* Lambat**

*Pacing* lambat menempatkan *shot* panjang sebagai waktu untuk berfikir. Dengan kata lain, penonton diberi keleluasaan untuk menebak kemungkinan apa yang akan terjadi, bagaimana selanjutnya hingga menempatkan dirinya dalam adegan.

*“Those long spaces give you time to think. What’s happening? When will the next beep come? Will the next beep come? Relate those beeps to the scene in Inglourious Basterds and the dramatic pauses between lines. You have time to anticipate. You have time to let your mind wonder about the possibilities. You can feel the tension in the room”* (Hockrow, 2015, hlm. 102).

*Pacing* lambat dapat membantu penonton mengidentifikasi informasi, mencoba mengantisipasi apa yang akan terjadi dan meningkatkan ketegangan. *Pacing* lambat diaplikasikan untuk membangun unsur dramatik. *Pacing* lambat memungkinkan editor menciptakan kesan pelan dalam menyampaikan cerita, dimana penonton bisa merasakan emosi yang dirasakan oleh tokoh utama.

## 2) *Pacing* Cepat

*Pacing* cepat menekankan intensitas dan adegan yang cepat, dengan katalain penonton hanya akan melihat alur cerita dengan perasaan yang mengkhawatirkan. *Pacing* cepat tidak memberikan waktu penonton untuk berfikir. *Pacing* cepat menandai intensitas konflik yang semakin tinggi.

*“A fast heart rate represents action or intensity. Beep beep beep beep gives you no time to think; you’re just perceiving the storyline at an alarming rate. A great action scene or otherwise intense scene should actually raise the viewer’s heart rate”* (Hockrow, 2015, hlm. 103).

*Pacing* juga merupakan manipulasi dari pandangan untuk membentuk sensasi yang akan dirasakan penonton, cepat dan lambatnya. *pacing* dalam *editing* memiliki unsur pembentukan atau tahapan untuk memberikan sensasi cepat dan lambat pada film. Karen Pearlman menjelaskan dalam bukunya *Cutting Rhythms - Shaping the Film Edit* tentang tahapan-tahapan untuk membentuk *pacing* dalam film. Berikut tahapan untuk membentuk *pacing*:

### 1) *Rate of Cutting*

Tahapan ini berhubungan dengan potongan yang dilakukan pada *editing* film. *Rate of cutting* secara mudah terlihat ketika potongan yang dilakukan tepat dan sesuai dengan pola ritme pada film. Potongan yang dilakukan tidak melihat durasi *shot* tetapi peristiwa yang ada di dalam *shot*. *Rate of cutting* akan menimbulkan kecepatan pada potongan yang dibuat dengan melakukan seberapa sering perdetik, permenit atau perjam.

*“Pacing refers to the rate at which cuts occur, as in how often per second or minute or hour. This is not just another way of saying “ duration of shots, ” although the two ideas do overlap. Pacing in this sense can most easily be seen when the rate of cutting occurs in patterns; e.g., accelerating the number of cuts per minute as a chase gets closer to its climax”* (Pearlman, 2009, hlm. 47).

## **2) Rate of Change or Movement Within a Shot**

Karen Pearlman menjelaskan, *“Pacing is not just a matter of the rate at which cuts occur; it also refers to the juxtapositions of rates of movement or change within shots”* (Pearlman, 2009, hlm. 48). Tahapan ini berhubungan dengan jukstaposisi dari tingkat perubahan atau pergerakan yang ada dalam *shot*. Editor dapat meminimalisir potongan gambar untuk mengurangi pergantian *shot* dengan tujuan menurunkan kecepatan ritme film. Jika pergantian gambar lambat memudahkan penonton untuk mengidentifikasi maksud dari setiap *shot*.

## **3) Rate of Overall Change**

Karen Pearlman menjelaskan, tahapan ini berhubungan dengan tingkat perubahan atau pergerakan keseluruhan film. *Pacing* dapat terlihat dari tingkat perubahan *shot*, perubahan adegan atau emosi yang terjadi didalam film. *Rate of overall change* memiliki kesinambungan dengan tahapan-tahapan *pacing* lainnya.

*“Pacing also refers to movement of the overall film. A film’s pacing may be the rate at which events move in the film or the rate at which movement of images or emotions occurs in the film”* (Pearlman, 2009, hlm. 49).

Secara umum, ketiga penggunaan *pacing* dalam *editing* film memiliki kesinambungan satu sama lain untuk menciptakan sensasi cepat maupun lambat. *Pacing* sangat penting untuk dipahami terutama untuk menciptakan dramatisasi dalam cerita dengan memperkuat unsur-unsur dramatik. Editor harus mampu menentukan *pacing* dalam sebuah film agar bisa memainkan emosi penonton.

### 3. Unsur Dramatik

Bagian terakhir yang menjadi bagian penggunaan *pacing* lambat yakni unsur dramati, seperti yang telah dijelaskan bahwa *pacing* digunakan untuk memberikan sensasi cepat atau lambat dalam cerita film. Pemilihan *pacing* yang tepat akan memberikan efek peningkatan dramatik dalam sebuah film. Dramatik memiliki istilah lain disebut dramaturgi, yakni sebuah pertunjukan yang melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya.

“Kata dramatik berasal dari bahasa Yunani, yang berarti pertunjukan pentas. Pegelaran yang pada mulanya merupakan bagian dari upacara keagamaan, kemudian berkembang menjadi pementasan cerita yang berisi konflik-konflik. Maka kata drama disamping berarti pertunjukan pentas, tapi juga bermakna peristiwa yang menggetarkan” (Misbach Yusa, 2006, hlm. 2).

Berikut ini unsur dramatik menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* :

#### a. Konflik

Misbach Yusa Biran menjelaskan konflik terjadi karena *action* yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya (Misbach Yusa, 2006, hlm. 95). Hambatan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah situasi

sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik bisa terjadi jika tokoh utama tidak mampu mencapai tujuannya.

“Bentuk hambatan bisa berupa penghalang alami, bisa berupa kesulitan (*obstacles*), bisa juga sengaja dilakukan pihak lawan untuk menghambat. Kalau konfliknya besar, maka nilai dramatnya juga besar, dan sebaliknya. Dengan kata lain, kalau menginginkan dramatik yang besar maka pertikaian harus besar” (Misbach Yusa, 2006, hlm. 96).

#### **b. Tegang (*Suspence*)**

Lutter menjelaskan *suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksud di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi sehingga tokoh menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa cemas akan peristiwa yang dihadapi (Lutters, 2010, hlm. 101). Penonton bisa merasa tegang saat *suspense* menimpa tokoh protagonis. *Suspense* sering digunakan pada film ber-*genre action* dibandingkan dengan film drama. Misbach menjelaskan bahwa untuk membesar kecilkan nilai dramatik *suspense* dengan cara membesar kecilkan resiko, sehingga ketegangannya bisa sangat tinggi dirasakan penonton (Misbach Yusa, 2006, hlm. 98). Unsur *suspense* penting untuk *ending* guna untuk mengikat dan mempertahankan penonton, karena efek yang ditimbulkan adalah sebuah ketegangan, membuat perhatian penonton menjadi tinggi terhadap adegan atau aksi yang berlangsung.

### **c. Takut**

Rasa takut tidak sama dengan *suspence*. Penonton merasa takut ketika adegan protagonis menghadapi sesuatu yang membahayakan. Penonton merasa takut menghadapi bahaya seperti tokoh yang disamakan sebagai dirinya. Besar kecil dampak ketakutan yang akan dirasakan penonton tergantung pada besar kecil bahaya yang sedang dihadapi protagonis.

“Kalau bahayanya kecil, maka ketakutan penonton pun kecil. Kalau digunakan bahaya-bahaya yang tidak lazim, yang belum dikenal oleh penonton secara umum, haruslah diberikan penjelasan lebih dahulu sebelum bahaya tersebut digunakan agar penonton bisa merasa tegang dan takut” (Misbach Yusa, 2006, hlm. 100).

### **d. Ngeri**

Perasaan ngeri itu sebetulnya juga takut, namun sifatnya lebih khusus. Adegan yang mengerikan belum tentu karena adanya ancaman bahaya kematian. Biji mata diiris dengan silet, hanya membuat mata penderita jadi buta, tapi dampak dramatik adegan demikian itu sangat tinggi pada penonton.

### **e. Seram**

Perasaan seram ini juga sama dengan takut, tapi takut terhadap bahaya dari alam gaib. Keseraman ini adalah ketakutan yang lebih bersifat psikis karena dipengaruhi oleh berbagai cerita mengenai hantu dan kehidupan alam gaib yang aneh, mendirikan bulu roma. Sebetulnya bahaya fisik yang bisa diberikan oleh setan yang tidak diketahui.



Perasaan seram ini juga bisa menimbulkan dampak dramatik bisa mendirikan bulu roma, menimbulkan suasana yang mencekam, membuat adegan menarik bahan-bahan keseraman ini sudah dibentuk oleh budaya semua etnik. Ada suasana tertentu atau tempat serta suara khas yang secara otomatis bisa menimbulkan keseraman, seperti gedung-gedung kono, rumah kosong yang rusak, pekuburan, suara lolong anjing, suara derit daun jendela, suara tawa wanita yang cekikikan, dll.

**f. *Surprise***

Rasa *surprise* muncul kalau yang terjadi di luar dugaan. Unsur terpenting dalam terbentuknya dampak *surprise* adalah adanya unsur duga (Misbach Yusa, 2006, hlm. 103). Penonton merasa terkejut ketika protagonis secara tiba-tiba mengetahui akan ada bahaya yang menyerangnya. Besar-kecilnya dampak *surprise* tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya terjadi. Unsur dramatik *surprise* ini banyak digunakan dalam cerita misteri.

**g. Senang, Susah dan Sedih**

Unsur ini memberikan sentuhan kepada penonton agar merasakan perasaan emosi yang dialami tokoh dalam cerita. Perasaan senang didapat saat mendapatkan apa yang disukai, sedangkan perasaan susah didapat pada saat menghilangkan apa yang tidak disukai (Misbach Yusa, 2006, hlm. 104). Penonton merasa senang saat protagonis mendapatkan sesuatu yang susah didapatkan. Sedih bukan hanya sekedar tidak

mendapat atau kehilangan sesuatu, tapi banyak berhubungan dengan sentuhan perasaan, dengan yang bisa menimbulkan rasa harus.

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan tujuan menganalisa dan mendiskripsikan pengaruh teknik *pacing* lambat pada tangga dramatik di film *Jendela*. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka (Meleong, 1989, hlm. 3). Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif untuk menguraikan masalah dalam penelitian.

Pemilihan pendekatan secara deskriptif kualitatif sesuai dengan kajian mengenai *pacing* lambat dan unsur dramatik pada film *Jendela*. Hal tersebut karena data yang di analisa berupa potongan-potongan adegan dalam film *Jendela* dan bukan merupakan data berupa angka dan statistik. Hasil kajian akan lebih melibatkan kepada penjelasan secara ilmiah mengenai jawaban penelitian.

Penggunaan jenis penelitian deskriptif kualitatif pada kajian ini membantu dalam mencapai tujuan dari penelitian. Pendekatan deskriptif kualitatif memberikan kemudahan dalam mengurai data. Selain itu, pendekatan ini bermanfaat dalam menghasilkan penelitian kualitatif yang lebih mendalam dan dapat dipertanggung jawabkan dari sisi keabsahan data hasil penelitian.

## 2. Objek Penelitian

Objek yang dijadikan bahan untuk penelitian ini adalah film Indonesia ber-*genre* drama keluarga berjudul *Jendela* produksi Sanak Studio tahun 2017. Film *Jendela* disutradarai oleh Hilarius Randi Pratama dan merupakan film berdasarkan pengalaman sutradara dan kisah lainnya dari media maya. Penelitian dilakukan dengan mengamati dan menganalisa rekaman film *Jendela* berupa file film berformat mp4 original dari Sanak Studio.

## 3. Jenis dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

### a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data (Sugiyono, 2016, hlm. 225). Data primer penelitian ini adalah film *Jendela* produksi Sanak Studio yang bersumber dari *file* film original ukuran 1,74GB berdurasi 30 menit dengan format mp4. Penelitian mengamati *shot-shot* yang mengandung teknik *pacing* lambat dalam film dan mencatat *time code* setiap *pacing* lambat yang muncul. Catatan ini kemudian menjadi bahan untuk penulis mengamati pengaruh *pacing* lambat terhadap dramatisasi cerita pada film *Jendela*.

### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data (Sugiyono, 2016, hlm. 225). Sumber data sekunder

secara tidak langsung menambah informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini berupa hasil wawancara yang dilakukan dengan sutradara sebanyak dua kali. Hasil dari wawancara digunakan untuk membantu dalam proses verifikasi data mengenai pemilihan sutradara dalam pemilihan teknik *editing* pada film. Selain wawancara, data sekunder studi pustaka berupa buku yang berisi teori yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder lainnya yang digunakan yakni informasi film yang diperoleh dari internet. Informasi tersebut diantaranya sinopsis, *review*, prestasi, dan biodata sutradara. Fungsi lain dari data sekunder digunakan sebagai data penguat untuk membantu dalam mendeskripsikan pemecahan masalah dari penelitian yang sudah dilakukan.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini berguna dalam proses pembedahan permasalahan sehingga mampu memberikan jawaban dan tujuan penelitian. Penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling* untuk memecahkan rumusan masalah. Penelitian kualitatif, teknik cuplikan yang digunakan cenderung bersifat *purposive* karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data di dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal (H.B. Sutopo, 2006, hlm. 45–46). Pemilihan teknik ini dapat membantu dalam mengarahkan kepada data yang dibutuhkan.

Penerapan teknik *purposive* dilakukan melalui pembagian tiga babak. Setelah pembagian tiga babak, kemudian dilakukan pemilihan *scene*. Pemilihan *scene* tentunya berdasarkan pada *scene* yang mengandung *pacing* lambat. Agar

mengetahui bahwa *scene* tersebut mengandung *pacing* lambat, proses analisis diawali dengan analisis *scene* yang mengandung unsur dramatik dalam setiap *shot*. Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data yang memudahkan dalam proses memperoleh data yang diinginkan, berikut metode yang digunakan :

**a. Observasi tak berperan**

Observasi tak berperan yaitu peneliti melakukan penelitian tanpa terlibat langsung dengan obyek yang diteliti (H.B. Sutopo, 2006, hlm. 31). Peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat *independent*. Posisi peneliti dalam hal ini tidak mempengaruhi atau mengubah obyek penelitian yaitu film *Jendela*, sebab observasi dilakukan setelah film tersebut telah selesai dalam proses pascaproduksi dan distribusi. Penelitian ini melakukan observasi tak berperan pada film *Jendela* dengancara menonton secara ulang obyek penelitian, lebih khusus dalam observasi ini peneliti memfokuskan pada pergantian *shot* yang khusus menggunakan tempo lambat atau *pacing* lambat, kemudia dihubungkan dengan unsur dramatik pada film. Observasi tak berperan yang dilakukan secara berulang, yakni dengan menonton film melalui pemutar *Media Player Classic* dengan file *Jendela* dengan durasi 30 menit berformat mp4.

**b. Telaah Dokumen**

Selain observasi secara tidak langsung, penulis juga menggunakan metode telaah dokumen yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Proses membaca dokumen tidaklah pasif. Pembaca

dokumen tidak hanya diam dan menerima isi dokumen yang dibacanya melainkan melakukan interpretasi atas isi dokumen (Sarosa, 2012, hlm. 61). Dokumen yang dimaksud berupa naskah film *Jendela* yang sudah draft akhir. Dokumen naskah film *Jendela* memiliki 10 halaman dengan format pdf. Naskah film *Jendela* diperoleh dari sutradara. Dokumen naskah film membantu untuk mendiskripsikan naratif pada film yang mengandung unsur dramatik.

## **5. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori (Sugiyono, 2016, hlm. 244). Penggunaan analisis data pada film dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil observasi tak berperan dan telaah dokumen. Analisis data dilakukan saat pengumpulan data telah selesai dilaksanakan. Penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman yakni aktivitas dalam analisis data tersebut diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

### **a. Reduksi Data**

Bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga narasi sajian data dan simpulan-simpulan dari unit-unit permasalahan yang telah dikaji dalam penelitian dapat dilakukan (H.B. Sutopo, 2006, hlm. 114). Penelitian ini memilih data-data yang berhubungan dengan



*scene* dan *shot* dengan *pacing* lambat sekaligus yang mengandung salah satu unsur dramatik.

Kriteri data yang dipilih untuk mendiskripsikan hasil penelitian yaitu adegan yang mengandung potongan-potongan *shot* dan pergerakan tokoh dengan pelan. Memilih data dilakukan dengan membaca hasil temuan mengenai potongan-potongan *shot* dengan *pacing* lambat yang ada dalam setiap *scene*. Hasil pembacaan tersebut kemudian direduksi dengan menonton kembali potongan-potongan adegan yang mengandung *pacing* lambat. Kemudian, setiap potongan-potongan *shot* tersebut dihubungkan dengan unsur dramatik. Hasilnya, seluruh *scene* atau adegan yang mengandung *pacing* lambat memiliki peran untuk memperkuat unsur dramatik yang berbeda-beda. Keseluruhan unsur dramatik yaitu konflik, *suspense*, *surprise*, takut, seram, senang, susah dan sedih. Dengan demikian, data yang telah direduksi mempermudah peneliti untuk melakukan tahapan analisis data selanjutnya.

#### **b. Sajian Data**

Suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (H.B. Sutopo, 2006, hlm. 114). Pada sajian data menampilkan data-data yang telah mengalami proses reduksi. Selanjutnya sajian data tersebut dapat menguraikan sebuah pola hubungan antar *pacing* lambat dengan unsur dramatik. Data tersebut disajikan dengan cara menampilkan potongan gambar berupa *shot* yang menunjukkan potongan lambat atau perubahan emosi yang

menggunakan *padding* lambat dengan menampilkan *timecode*<sup>1</sup> untuk memudahkan dalam menunjukkan letak dari *padding* lambat. Sajian gambar tersebut juga menyajikan deskripsi mengenai adegan yang mengandung unsur dramatik berhubungan dengan *padding* lambat dalam teknik *editing* tersebut.

### c. Simpulan dan Verifikasi

Simpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2016, hlm. 99). Verifikasi merupakan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat, mungkin sebagai akibat pikiran kedua yang melintas pada peneliti ada waktu menulis sajian data dengan melihat kembali catatan lapangan (H.B. Sutopo, 2006, hlm. 116). Verifikasi data membantu dalam hal penarikan kesimpulan yang valid dengan hasil yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan. Verifikasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada sutradara dari film. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh, yakni memastikan letak hubungan dari *padding* lambat dengan unsur dramatik dalam adegan. Hasil dari wawancara kemudian dihubungkan dengan landasan teori. Hal tersebut untuk menghindari kesalahan dalam penyajian data.

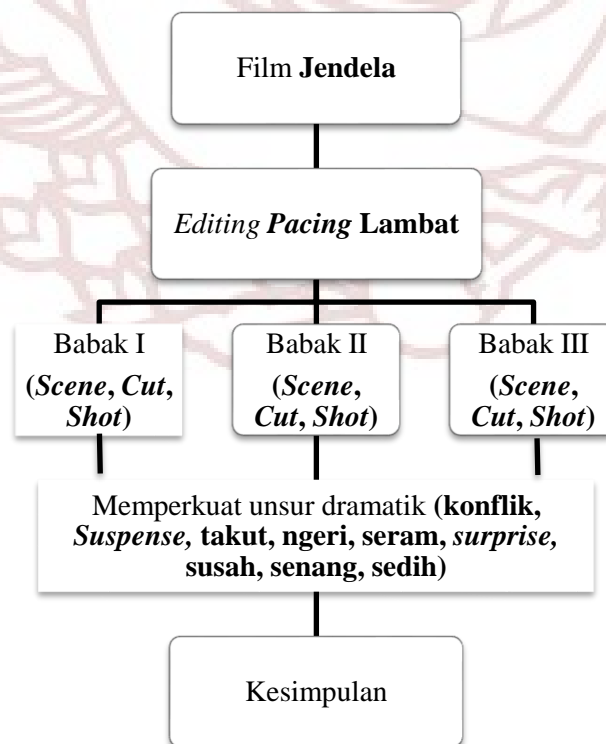
Penarikan simpulan dari penelitian ini menghasilkan temuan yang memberikan penjelasan secara deskriptif mengenai penelitian yang semula

---

<sup>1</sup> *Timecode* adalah durasi dari video dari awal hingga akhir *frames* diukur dari setiap unit alamat yang ada pada video.

masih belum jelas. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah selesai menyajikan data dan mendiskripsikan *pacing* lambat yang memperkuat unsur dramatik. Simpulan diperoleh dengan membuat pernyataan akhir dari hasil penelitian, dengan menghitung jumlah dominan dari *pacing* lambat dalam film melalui jumlah *scene* atau salah satu unsur dramatik yang dominan dalam film. selain itu, dari simpulan ini menghasilkan pernyataan peran dari struktur film yakni, sekuen, *scene*, dan *shot* dalam membangun *pacing* lambat.

Berdasarkan analisis melalui struktur film, *pacing* dan unsur dramatik, maka permasalahan penelitian dapat terpecahkan dengan benar. Analisis dilakukan sesuai dengan urutan skema yang telah dibuat. Alur pikir yang sistematis dapat memudahkan dalam membuat simpulan yang relevan dengan data dan hasil penelitian.



Gambar 1. Bagan alur pikir penelitian

Penelitian ini memiliki objek penelitian yakni film dengan *genre* drama keluarga dengan judul *Jendela* yang menceritakan mengenai gambaran kehidupan yang menyampaikan ketidakimbangan konflik internal antar anggota keluarga. Film ini unsur pertama kali yang tampak adalah teknik *editing*. Pada film tersebut menerapkan ritme pada *editing* film dengan *pacing* lambat. Struktur film terdiri dari sekuen, adegan (*scene*), dan *shot*. Ketiga elemen tersebut mampu membangun film menjadi satu kesatuan yang membantu mendiskripsikan hasil analisis. Hal yang paling penting dalam analisis *pacing* lambat yakni *shot*, bermula dari *shot* yang terdapat unsur dramatik dan bagaimana diperkuat dengan *pacing* lambat.

Penelitian ini membagi film menjadi tiga babak yakni babak I, babak II, dan babak III. Pembagian tiga babak dilakukan untuk memudahkan pemahaman alur cerita pada film. Setiap babak disajikan dalam bentuk uraian naratif berupa *cutting*, adegan dalam *scene* dan *shot* yang mengandung *pacing* lambat. Selanjutnya dilakukan analisis unsur dramatik yang diperkuat *pacing* lambat di setiap *scene*. Setelah semua babak selesai dianalisis, maka proses selanjutnya yaitu menarik kesimpulan berupa unsur dramatik yang diperkuat *pacing* lambat di film *Jendela*.

## H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi menjadi empat bab yang masing-masing bab akan dirinci dan dibagi menjadi beberapa subbab. Berikut ini adalah pembagian bab dan penjelasannya secara garis besar :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Kemudian tinjauan pustaka, bagian ini menguraikan mengenai *review* atau hasil penelitian yang telah ada berupa laporan skripsi untuk mengetahui orisinalitas penelitian. Selanjutnya kerangka konseptual sebagai penjabar alur penelitian serta teori yang terkait dengan penelitian. Metode penelitian berisi jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

### BAB II : DESKRIPSI OBYEK FILM *JENDELA*

Bab kedua menjelaskan mengenai deskripsi film *jendela* dengan mendeskripsikan gambaran umum dari film. Gambaran umum diperjelas dengan deskripsi film, identitas film, sinopsis film, tim produksi film, deskripsi studio produksi, profil editor film, dan prestasi film.

### BAB III : *PACING* LAMBAT DAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM *JENDELA*

Bab ketiga mendeskripsikan hasil penelitian tentang tekni *editing* dengan *pacing* lambat pada film. Bab ini sebagai pembuktian bahwa film menggunakan teknik *editing* dengan *pacing* lambat sebagai penguat unsur dramatik. Pembuktian dijelaskan berdasarkan struktur film yang terdiri dari

*shot, scene*, dan sekuen. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan mengenai unsur  *pacing* yang memperkuat unsur dramatik dalam  *editing* yang mampu menimbulkan dramatisasi pada penceritaan film *Jendela*.

#### BAB IV : PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan pada bab ini merangkum seluruh hasil penelitian. Saran dari penelitian ini ditujukan pada pihak yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan penelitian.





## BAB II

### DESKRIPSI FILM *JENDELA*

#### A. Sanak Studio

Sanak Studio merupakan rumah produksi yang bergerak dibidang audio visual yang khusus mengerjakan berbagai macam konten kreatif baik itu film pendek, film dokumenter, iklan, dan profil perusahaan. Sanak Studio didirikan oleh Hilarius Randi Pratama pada tahun 2017. Selain menjadi sutradara film *Jendela*, Hilarius Randi Pratama juga menjadi pemimpin produksi atau supervisi dari berbagai karya yang di produksi. Sanak Studio telah menghasilkan berbagai macam karya yang sudah berkompetisi dan diapresiasi di festival film baik itu nasional maupun internasional. Karya dari Sanak Studio yakni, *Rindu* film fiksi pendek diproduksi pada tahun 2014, *Garnasih* diproduksi pada tahun 2016, dan *Jendela* diproduksi pada tahun 2017. Sanak Studio pada produksi film *Jendela* memiliki tim produksi inti yakni Fitriana Ambarwati sebagai produser dan Tegar Dyon Muhammad sebagai editor.



Gambar 2. Logo Sanak Studio  
(Sumber : Hilarius Randi Pratama, 2018)

Film *Jendela* merupakan film pendek dengan ide cerita yang unik dan memiliki gaya penuturan yang berbeda dari film pendek di tanah air. Film *Jendela* diciptakan berdasarkan pengalaman pribadi oleh pembuat film. Pengalaman tersebut juga merupakan salah satu fenomena yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Secara tidak sadar, pembuat film memadukan pengalaman pribadinya dengan fenomena yang sering terjadi di masyarakat dalam karyanya. Fenomena yang dimaksud adalah hubungan antara anak laki-laki dengan seorang ayah yang terlihat seperti ada jarak. Hal tersebut terjadi karena sulitnya menciptakan komunikasi antara ayah dan anak. Perasaan rindu dan perasaan ingin menghabiskan waktu bersama menjadi tidak tersampaikan. Rasa gengsi yang ditimbulkan anak laki-laki dan ayahnya itulah yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton.

Film ini ber-*genre* drama keluarga karena target penonton untuk film ini adalah anak-anak, remaja, dan keluarga. Pemilihan target tersebut dimaksudkan agar pesan yang disampaikan pada penonton lebih mudah diterima. Masalah yang diangkat pada film ini sangat umum dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Cerita yang dikemas dalam film merupakan sebuah ide yang tidak sengaja muncul dan mengandung nilai edukasi untuk anak ketika menghadapi orang tuanya.

## **B. Sinopsis Film**

Bimo bersama Bapak baru diperbolehkan pulang ke desanya setelah melakukan operasi mata Bimo, mereka berdua pulang dengan menggunakan kereta api. Ketika di dalam perjalanan di gerbong kereta api ini ternyata hubungan mereka tidak seharmonis hubungan bapak dan anak pada umumnya. Hubungan mereka berdua ini sungguh janggal, istilah orang tua dan anak ini seperti hanya status keluarga yang tertulis di kartu keluarga, kenyataannya mereka saling menjaga jarak dan gengsi serta saling canggung (Randi, 2017).

Mereka hanya menghabiskan sebutir kata ketika hanya perlu saja, semua mengganjal, Bapak dalam diamnya tidak bisa menutupi rasa bersalahnya sampai pada ketika Bimo melihat secarik kertas pada tas ransel yang berada di tengah tengah mereka lalu Bimo melihat kertas yang disembunyikan Bapak yaitu surat keterangan yang menandakan sesuatu yang sangat berharga dijual hanya untuk biaya berobat Bimo.

Bimo sedih melihat pengorbanan Bapak sekaligus kecewa dan marah karena Bapak telah membohonginya, Bapak mengorbankan semua yang ia punya untuk Bimo tetapi mengapa Bapak tidak pernah jujur dan hanya diam seperti tidak terjadi apa-apa, hal itu yang mengakibatkan Bimo harus mengungkapkan semua pertanyaan dan semua rasa yang dipendam Bimo selama ini dalam diam.

### C. Identitas Film *Jendela*



Gambar 3. Poster film *Jendela*  
(Sumber : Hilarius Randi Pratama, 2018)

Spesifikasi dan identitas film *Jendela* dapat di jabarkan sebagai berikut :

- Judul : Jendela
- Genre : Drama keluarga
- Durasi : 30 Menit
- Bahasa : Jawa (Jawa Tengah)
- Subtitle : Indonesia dan Inggris
- Tahun produksi : 2017
- Sasaran penonton : Semua Umur (SU)

#### **D. Profil Editor Film *Jendela***

Tegar Dyon Muhammad adalah salah satu editor film yang berasal dari Yogyakarta. Lahir pada 26 September 1994 dan memulai karirnya di dunia perfilman sejak tahun 2014. Film yang pernah dikerjakan antara lain *Secangkir Kopi dari Merapi* yang diproduksi pada tahun 2016 sebagai asisten editor. Selain itu, di tahun yang sama Tegar Dyon Muhammad juga menjadi asisten editor di film *Jalan Pulang*. Tahun berikutnya yaitu 2017, Tegar Dyon Muhammad menjadi editor di film *Jendela* dan *Mars : Do not pee randomly*. Tahun 2018, Tegar Dyon Muhammad mulai ikut serta di film layar lebar yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo yaitu film *Benyamin Biang Kerok* dan film *Sultan Agung* sebagai asisten editor. Di dalam tahun yang sama, Tegar Dyon Muhammad ikut serta menggarap film *Asmaradana* sebagai editor, dan *Penyelamat Dunia* sebagai editor & *visual effect supervisor*. Tahun 2019, Tegar Dyon Muhammad kembali ikut serta di film yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo yaitu film *Haji Hoax* sebagai asisten editor. Selain itu, Tegar Dyon Muhammad juga ikut serta di film *Kisah Tanah Jawa* sebagai asisten editor, *Surat Dari Kematian* sebagai asisten editor, *Demi Waktu* sebagai asisten editor, *Modong* sebagai *colorist*, dan *Keluarga Anti Hoax* sebagai *visual effect*.

#### **E. Prestasi Film *Jendela***

Film *Jendela* merupakan film pendek berdurasi 30 menit yang diproduksi oleh Sanak Studio. Film ini diproduksi pada tahun 2017 dan telah mengikuti berbagai macam festival film di Indonesia dan di luar negeri. Tahun 2017, film *Jendela*

diikutsertakan dalam ajang film bergengsi di tanah air yaitu *Festival Film Indonesia* yang ke-37 atau yang biasa disebut dengan FFI 2017. FFI 2017 diselenggarakan pada bulan November tahun 2017 di Manado, Sulawesi Utara. Film *Jendela* mengikuti 1 (satu) kategori nominasi di ajang film bergengsi tersebut yaitu Nominasi Film Pendek Terbaik dan mampu meraih penghargaan di kategori tersebut.



Gambar 4. Poster Nominasi Film Pendek Terbaik, Festival Film Indonesia 2017  
(Sumber : <https://twitter.com/festivalfilmid/> diakses tanggal 22 Oktober 2019 pukul 21:37 WIB)

Selain FFI 2017 film *Jendela* juga diikut sertakan pada Festival Film Jambi pada tahun 2018 kategori Film Pendek Terbaik dan Semifinalis *Official Selection* di kompetisi *Ganffest (Ganesha Film Festival)* pada tahun 2018. Selain di

Indonesia, film ini juga berhasil menembus kancah Internasional. Film ini pernah diputar *Festival Del Cinema d'Indonesia* di Florence Italy pada tahun 2018 kategori Official Selection. Film *Jendela* juga pernah mengikuti *roadshow* di berbagai kota besar di Indonesia diantaranya : Bandung, Jember, Yogyakarta, Semarang, Aceh, Papua dan Riau.

Tabel 1. Daftar penghargaan Film *Jendela*  
(Sumber : Hilarius Randi Pratama, 2019)

No	Nama festival	Kategori	Tahun	Penyelenggara
1	Festival Film Indonesia	Nominasi Film Pendek Terbaik	2017	Festival Film Indonesia
2	Ganesh Film Festival	Semi Finalis <i>Official Selection</i>	2018	Liga Film Mahasiswa ITB
3	Festival Del Cinema d'Indonesia, Florence, Italy	<i>Official Selection</i>	2018	Asosiasi Indonesia Meets Italy
4	Festival Film Jambi	Film Pendek terbaik	2018	Forum Film Jambi

Film *Jendela* juga pernah diputar di acara Bioskop Misbar (Gerimis Bubar) Sail Sabang di Aceh dan *Jogja Asian-Netpac Film Festival* di Yogyakarta. Tahun 2018 film *Jendela* juga berkesempatan untuk mengikuti *Festival Del Cinema d'Indonesia* di kota Florence, Italia. Masih di tahun yang sama, *scoring* pada film *Jendela* berkesempatan untuk digarap ulang dan disajikan dalam Konser Tugas Akhir Garap Ulang Musik Film “*Jendela*” oleh Larasati Rahma Aditiara. Konser tersebut menyajikan film *Jendela* dengan diiringi musik secara langsung (*live*



*scoring*). Konser tersebut merupakan karya Tugas Akhir mahasiswa Program Studi S-1 Penciptaan Musik, ISI Yogyakarta.

Film *Jendela* juga ikut serta dalam beberapa festival film dan diputar di kota-kota di Indonesia seperti Yogyakarta, Bekasi, Bandung, Jakarta, Surabaya, dan sebagainya. Acara yang pernah diikuti di Yogyakarta yaitu Sekalixdisewon (2018), Diesnatalis ISI Yogyakarta ke-34 (2018), Festival Kesenian Yogyakarta (2018), Gen\_Ngopi *Screening Discussion* (2018), Sewon *Screening #4* (2018), dan AKINDO *Screening Discussion*. Selain itu, film *Jendela* juga pernah ditayangkan di beberapa acara di luar Yogyakarta yaitu Layar Rubah Bandung oleh *Avi Pictures Telkom Bandung* (2018), Bekasi *Movie Screening* vol. 23 di Bekasi (2018), *Artherapy Movement x Soundsations* di Bekasi (2018), Festival Kesenian Indonesia (FKI) di Surabaya (2018), *7<sup>th</sup> Psychology Film Festival (Psycoffest)* di Surabaya (2018). Tahun 2019 film *Jendela* masih aktif diputar di berbagai acara seperti *Movie N Chill* oleh Sigma TV Universitas Negeri Jakarta di Jakarta, Sinema Nekat di Surabaya, dan Sinema Receh oleh Komunitas Film Klaten di Klaten. Selain di pulau Jawa, film *Jendela* juga diputar di luar pulau Jawa seperti Festival Film Jambi di Jambi (2018), Kongsil Film Pekanbaru di Pekanbaru, Riau (2019), dan Misbar *Beachfront Seanema* di Pulau Nias (2019). Film *Jendela* juga sempat diputar di *Victorian College of The Art University of Melbourne*.

## **F. *Pacing* Lambat dalam Film *Jendela***

Bab kedua menjelaskan mengenai gambaran umum dari letak *editing pacing* lambat pada film *Jendela*. Penjabaran mengenai teknik *editing* tersebut dijelaskan melalui struktur film yakni sekuen, adegan (*scene*), dan *shot*. Deskripsi *pacing* lambat pada film dengan menggunakan struktur film membagi cerita melalui pola struktur naratif. Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan yakni, permulaan, pertengahan, serta penutupan (Pratista, 2008, hlm. 44). Pembagian tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam memahami letak *pacing* lambat pada adegan film berdasarkan cerita.

Film dengan *genre* drama keluarga yang menceritakan seorang Bapak dan anak laki-lakinya sedang mengalami delima diantara mereka berdua, film ini dalam proses penyusunan gambar menggunakan *pacing* lambat, terlihat dari rangkaian adegan memiliki potongan gambar yang pelan dan pergerakan yang pelan. Sebagai pembuktian, berikut adalah tiga babak penceritaan yang memiliki serangkaian *scene* dengan kumpulan *shot* yang menggunakan *pacing* lambat :

### **1. Babak Awal**

*Pacing* lambat pada babak awal muncul pada saat Bimo sedang duduk bersebelahan dengan Bapaknya yang saling diam. *Pacing* lambat dalam babak ini bermaksud untuk menyampaikan permulaan konflik yang terjadi antara Bimo dan Bapak. *Pacing* lambat pada babak awal mempunyai 2 tahapan *pacing* lambat untuk menunjukkan unsur dramatik

yang terkandung dalam cerita. Berikut adalah rangkaian adegan dari babak awal yang dijelaskan melalui tabel.

Tabel 2. *Pacing* lambat pada babak awal

<i>Scene</i>	Adegan	Keterangan
<i>Scene 1</i>	- Terlihat para penumpang kereta api duduk dengan tenang dan sedang sibuk sendiri-sendiri.	
<i>Scene 2</i>	- Bapak terdiam melamun dengan ekspresi penuh dengan beban pikiran - Bimo melihat kearah luar jendela sambil memikirkan sesuatu pelan-pelan senyum tipis berubah menjadi senyum getir.	<i>Pacing</i> lambat
<i>Scene 3</i>	- Bapak dan Bimo ingin saling bertatap muka - Bimo melihat langit-langit atap kereta api. - Bimo dan Bapak saling tersenyum.	<i>Pacing</i> lambat

## 2. Babak Pertengahan

*Pacing* lambat pada babak pertengahan menunjukkan situasi kedua tokoh yang sedang dilema dengan permasalahan masing-masing dari tokoh. *Pacing* lambat dalam babak pertengahan terjadi pada *scene* 4, 5, dan 6. Berikut adalah rangkaian adegan dari babak pertengahan yang dijelaskan melalui tabel.

Tabel 3. *Pacing* lambat pada babak pertengahan

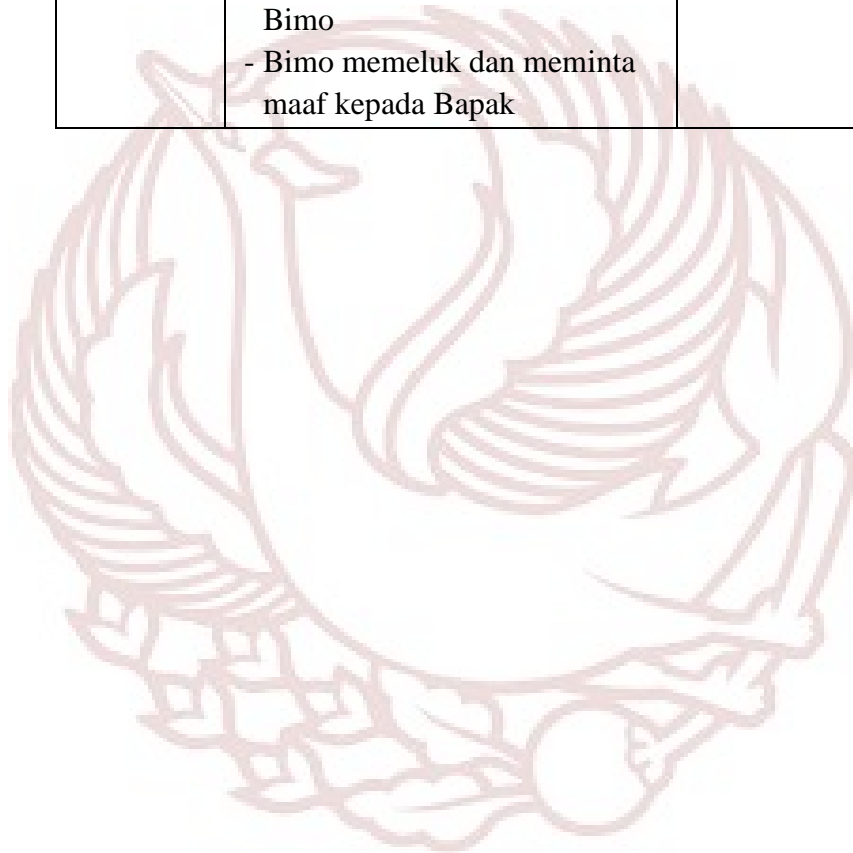
<i>Scene</i>	<b>Adegan</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Scene 4</i>	- Bimo melihat bayangan perempuan di bangku sebelah. - Bimo melihat ibunya sambil tersenyum, lalu sedih setelah bayangan ibunya menghilang.	<i>Pacing</i> lambat
<i>Scene 5</i>	- Bapak terlihat iri kepada anak laki-laki dan orang tuanya	<i>Pacing</i> lambat
<i>Scene 6</i>	- Bimo sedang memakan roti - Bimo ketakutan dan Bapak bingung melihat Bimo	<i>Pacing</i> lambat

### 3. Babak Penutup

*Pacing* lambat pada babak penutup adalah tahap akhir dari penceritaan. Babak ini menyelesaikan konflik yang terjadi antara Bimo dan Bapak, yakni kembalinya harmoni antara Bimo dan Bapak selayaknya keluarga umumnya. Bapak mencoba untuk meminta maaf ke pada Bimo atas kesalahan masa lalu. Bimo juga meminta maaf atas sikapnya yang kurang mengerti penderitaan Bapaknya selama ini. *Pacing* lambat dalam babak ini masih diandalkan sebagai teknik yang mampu menyampaikan dramatisasi cerita.

Tabel 4. *Pacing* lambat pada babak penutup

<i>Scene</i>	<b>Adegan</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Scene 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bimo ketakutan</li> <li>- Bimo kesal kepada Bapak setelah membaca surat</li> </ul>	<i>Pacing</i> lambat
<i>Scene 8</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bimo meminta maaf kepada Bapak</li> <li>- Penjelasan dari Bapak kepada Bimo</li> <li>- Bimo memeluk dan meminta maaf kepada Bapak</li> </ul>	<i>Pacing</i> lambat



### **BAB III**

#### ***PACING LAMBAT DAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM JENDELA***

Bab III menganalisis lebih dalam tentang *editing pacing* lambat yang memperkuat unsur dramatik pada film *Jendela*. *Scene* pada film *Jendela* tidak semuanya mengandung unsur dramatik. Sebagai film ber-genre drama keluarga, tujuan utamanya adalah membuat penonton merasakan emosi yang muncul pada tokoh. Film *Jendela* tidak begitu memiliki banyak *scene*, namun *shot* gambar yang digunakan begitu panjang durasinya sesuai dengan konsep *editing* yang digunakan yaitu *pacing* lambat.

Film ini memiliki total 8 (delapan) *scene* dari babak awal hingga babak akhir. Terdapat 7 (tujuh) *scene* yang menggunakan *editing pacing* lambat pada film tersebut. Setiap *scene* yang terdapat *pacing* lambat berpotensi memperkuat unsur dramatik yang berbeda-beda. Seperti yang telah dibahas pada buku *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* karya H. Misbach Yusa Biran, pembagian unsur dramatik meliputi : konflik, *suspence* atau tegang, takut, ngeri, seram, *surprise*, senang, susah, dan sedih.

Penelitian ini dilakukan dengan membagi keseluruhan film menjadi tiga babak penceritaan yaitu babak awal, tengah dan akhir untuk memudahkan pemahaman alur cerita. Babak awal bercerita tentang Bimo dan Bapak merasa canggung untuk memulai obrolan di antara mereka berdua. Babak kedua adalah cerita saat Bimo melihat bayangan ibunya yang sudah tiada dan Bapak melihat anak dan orang

tuanya sedang bercanda membuat Bapak iri dengan mereka. Babak ketiga adalah ketika Bimo menemukan surat administrasi pembayaran operasi di dalam tas, sedangkan Bapak tidak memberi tahu dari awal mengenai surat tersebut

Bab ini bertujuan untuk membuktikan bahwa teknik  *pacing*  lambat mampu memperkuat unsur dramatik pada film *Jendela*. Peneliti menggunakan gambar hasil tangkapan layar dari film dan dilengkapi dengan pencantuman durasi yang sesuai dengan hasil tangkapan layar tersebut untuk memudahkan dalam mendeskripsikan  *pacing*  lambat dan unsur dramatik dalam film *Jendela*. Berikut ini adalah hasil dari analisis  *pacing*  lambat yang memperkuat unsur dramatik pada film *Jendela* :

#### **A. *Pacing* Lambat pada Babak Awal**

Babak awal bercerita tentang Bimo yang sedang duduk berdua dengan Bapak di sebuah gerbong kereta. Bimo terlihat terus memandangi pemandangan di luar jendela kereta. Selama ini ia tidak bisa melihat karena buta. Bapak hanya dapat memikirkan bagaimana cara agar dapat membuka percakapan dengan anaknya.

##### **1. *Scene* 2**

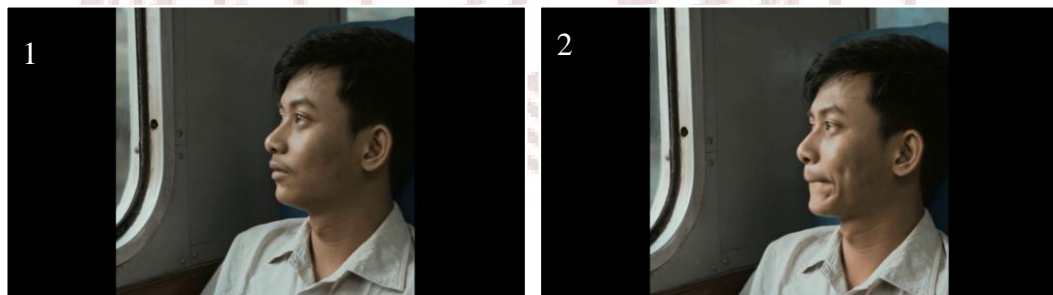
*Scene* 2 berlokasi di gerbong kereta api, dengan situasi beberapa bangku dalam gerbong hanya sedikit yang diduduki oleh penumpang. Adegan pada *scene* 2 yaitu ketika Bimo tersenyum sederhana dan Bapak hanya duduk terdiam. Bapak perlahan mengalihkan pandangannya ke arah Bimo. Bapak berusaha untuk menyapa Bimo yang duduk di sebelahnya, namun Bapak selalu mengurungkan niatnya.





Gambar 5. *Shot* pada *scene* 2 oleh karakter Bapak  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:01:03 – 00:01:42)

Adegan kemudian berlanjut dengan Bimo yang masih dengan senyuman sederhana memandangi ke arah jendela. Tiba-tiba secara perlahan raut muka Bimo menjadi sedih (gambar 6). Namun Bimo mencoba untuk menahan untuk tidak sedih dalam keadaan bersama Bapak.



Gambar 6. *Shot* pada adegan *scene* 2 oleh karakter Bimo  
Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:01:44 – 00:02:13)

Terdapat penggunaan *pacing* lambat untuk memperkuat unsur dramatik susah dan sedih dengan menggunakan *rate of change or movement within a shot* pada adegan di gambar 5 dan 6. Adegan gambar 6 menampilkan pergerakan karakter Bapak yang terlihat begitu pelan. Tipe *shot* yang digunakan pada potongan gambar 5 dan 6 mempunyai kesamaan, yakni menggunakan tipe *medium shot*. *Shot* tersebut menampilkan bahasa tubuh Bapak yang ingin membuka obrolan dengan anak laki-lakinya. Bapak

mengurungkan niatnya begitu saja karena kesulitan untuk memulai obrolan. *Shot* tersebut akan membuat penonton merasakan salah satu efek dramatik yaitu susah. Hal ini menjadikan penonton untuk berpikir kenapa Bapak tidak memberanikan diri memanggil Bimo. Unsur yang diperkuat dalam adegan ini adalah unsur dramatik susah.

Gambar 6 dapat dilihat penggunaan *pacing* lambat bertujuan untuk memperkuat salah satu unsur dramatik, yakni sedih. Unsur dramatik sedih digunakan pada adegan yang diperankan oleh Bimo. Bimo memandang ke luar jendela dengan senyuman sederhana kemudian pelan-pelan berubah menjadi sedih. Adegan ini memperlihatkan perubahan ekspresi wajah Bimo dari tersenyum menjadi murung. Hal ini bertujuan untuk memberikan penonton waktu lebih lama agar dapat merasakan efek perubahan emosi Bimo dari senang ke sedih. Unsur dramatik yang diperkuat pada gambar 6 adalah unsur dramatik sedih.

## 2. *Scene 3*

*Scene 3* memperlihatkan Bimo dan Bapak sedang duduk namun saling diam sehingga suasana menjadi hening. Tidak ada sedikitpun percakapan yang terjadi di antara Bimo dan Bapak. Bapak mencoba untuk mengajak Bimo berbicara namun Bapak mengurungkan niatnya dan Bimo masih terus melihat ke luar jendela. Bimo menoleh ke arah Bapak dan mempunyai keinginan untuk mengajak bicara, namun Bapak masih memandang ke arah lain. Bimo dan

Bapak terlihat kesulitan untuk mencairkan suasana hening yang terjadi di antara mereka berdua.

*Pacing* lambat muncul pada adegan Bapak yang melihat ke arah Bimo namun Bimo menatap ke arah lain. Ketika Bimo akan menyapa, Bapak terlihat sedang melihat ke arah lain juga. Tipe *Shot* yang dipasang pada adegan ini adalah *long take*<sup>2</sup> dengan tipe *medium shot*. *Pacing* lambat ini terjadi saat pelannya respon antara Bimo dan Bapak ketika ingin saling bertatap muka.



Gambar 7. Susunan adegan Bapak dan Bimo pada *scene* 3.  
(Sumber : Film *Jendela* , 2017, *timecode* 00:03:02 – 00:03:43)

<sup>2</sup> *Long Take* adalah yang berdurasi lebih dari durasi shot rata-rata (9-10 detik).

*Pacing* lambat pada adegan ini memperkuat unsur dramatik susah dengan menggunakan *rate of change or movement within a shot*. Tipe *shot* yang digunakan dalam adegan ini adalah tipe *two shot*. Penonton melihat kedua tokoh dalam satu *frame* dan akan merasa resah terhadap kedua tokoh karena di antara Bimo dan Bapak tidak ada yang berhasil bertatap muka untuk mencairkan suasana hening di antara mereka. Adegan pada gambar 7 diawali dengan Bapak yang perlahan melihat ke arah Bimo namun tidak berani untuk memanggil Bimo lalu pandangan Bapak kembali ke arah semula. Selanjutnya, Bimo yang dari awal melihat ke luar jendela tidak menyadari bahwa Bapak mencoba mengajak berkomunikasi. Terlihat Bimo perlahan melihat ke arah Bapak yang sedang terdiam. Bapak hanya diam saja, Bimo dengan perlahan mengembalikan pandangannya ke luar jendela. *Pacing* lambat yang muncul pada *shot* ini dapat menunjukkan bagaimana kesulitan yang terjadi di antara Bimo dan Bapak untuk saling bertatap muka. Unsur yang diperkuat dengan *pacing* lambat pada adegan ini adalah unsur dramatik susah. Penonton dibuat gemas ketika melihat Bimo dan Bapak tidak saling merasa diperhatikan satu sama lain.

Adegan selanjutnya adalah saat Bimo bosan melihat ke luar jendela, ia berubah arah menatap langit-langit seluruh isi kereta api yang ada di sekitarnya. Tatapan Bimo berhenti pada tas yang ada di atas tempat duduknya. Bimo melihat tempat duduk yang kosong di depannya, ia mencoba berpindah tempat agar ia dapat melihat tas itu dari sisi yang lain. Bimo fokus melihat

gantungan kunci berbentuk foto orang tua bersama anak. Bimo hanya bisa tersenyum sedih setelah memandangnya.



Gambar 8. Susunan adegan Bimo melihat langit-langit kereta api.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:03:55 – 00:04:41)

Susunan adegan pada gambar 8 ini termasuk *pacing* lambat karena menghasilkan *rate of cutting* dengan potongan *shot* yang lambat. Unsur dramatik diperkuat oleh *pacing* lambat pada adegan ini yaitu senang. Tipe *shot*

yang digunakan untuk memperlihatkan unsur dramatik yakni tipe *medium shot*. Adegan ini dibuat santai atau pelan agar dapat memudahkan penonton untuk mengidentifikasi apa yang sedang dilakukan Bimo. Adegan pada gambar 8 menunjukkan Bimo yang tersenyum ketika mengetahui gantungan tas yang ada di *dashboard* berisi foto Bimo bersama kedua orang tuanya pada *shot* ketujuh. Adegan ini akan membuat penonton ikut merasakan perasaan haru.

Selanjutnya adalah adegan setelah Bimo tersenyum sederhana melihat foto keluarga yang ada di gantungan tas. Tanpa sengaja apa yang sedang dilakukan Bimo diamati oleh Bapak. Adegan ini termasuk dalam *pacing* lambat karena menghasilkan potongan yang cenderung lambat pada perpindahan dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya.



Gambar 9. Bimo dan Bapak saling tersenyum.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:04:46 – 00:05:11)

*Pacing* lambat di *scene* ini memperkuat unsur dramatik senang dengan *rate of cutting*. Tipe *shot* dalam adegan ini menggunakan *medium shot*. Melihat



Bimo yang sadar sedang diperhatikan, Bapak lalu tersenyum. Adegan ini bertujuan untuk membuat penonton akan ikut merasa senang ketika melihat Bimo dan Bapak saling bertatap muka. *Pacing* lambat dengan potongan *shot* yang lebih lambat dapat membuat penonton menjadi lebih mudah menikmati adegan momen bahagia antara Bimo dan Bapak ketika saling bertatap muka.

Tabel 5. *Pacing* lambat dan unsur dramatik pada babak awal

<i>Scene</i>	Adegan	<i>Timecode</i>	Durasi	<i>Pacing</i> lambat	Unsur dramatik
<i>Scene 2</i>	Bapak melihat ke arah Bimo	01:03 – 01:42	45 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	Susah
<i>Scene 2</i>	Bimo menangis saat melihat ke arah jendela	01:44 – 02:13	57 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	Sedih
<i>Scene 3</i>	Bapak dan Bimo ingin saling bertatap muka	03:02 – 03:43	45 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	Susah
<i>Scene 3</i>	Bimo melihat atas lalu menemukan foto keluarga dengan bingkai gantungan kunci	03:55 – 04:41	1 menit 36 detik	<i>Rate of cutting</i>	Senang
<i>Scene 3</i>	Bapak dan Bimo saling bertatap muka	04:46 – 05:11	57 detik	<i>Rate of cutting</i>	Senang

Babak awal terdapat 2 *scene* yang mengandung *pacing* lambat pada tahap permulaan film *Jendela*. Unsur dramatik yang diperkuat menggunakan *pacing* lambat adalah susah, sedih dan senang. Jumlah kemunculan unsur dramatik pada awal film yakni unsur susah 2 kali, senang 2 kali dan sedih 1 kali. *Pacing* lambat yang digunakan pada kedua *scene* ini berbeda. *Scene 2* terdapat *rate of change or movement within a shot* untuk memperkuat unsur susah dan sedih. *Scene 3* terdapat *rate of cutting* untuk memperkuat unsur susah dan senang. *Pacing* lambat dalam



babak awal dapat memperjelas situasi pada adegan di film *Jendela*, sehingga dapat membuat penonton merasakan situasi yang terjadi. Situasi yang dimaksud adalah pada saat Bapak kesulitan untuk menyapa Bimo, dan situasi berubah menjadi bahagia pada saat Bapak melihat Bimo tersenyum karena melihat foto keluarga yang ada di gantungan kunci. *Pacing* lambat menjaga pola ritme *editing* pelan agar unsur dramatik di setiap adegan mampu dirasakan penonton dan mengikat penonton untuk mengikuti cerita selanjutnya.

### **B. *Pacing* Lambat pada Babak Pertengahan**

Tahapan pertengahan terjadi saat tokoh Bimo melihat sosok ibunya. Bimo dan Bapak masih dalam keadaan saling diam tanpa ada percakapan hangat dan pada saat itulah Bimo melamun. Bimo melihat sosok perempuan duduk di bangku sebelah. Bapak mencoba untuk memanggil Bimo agar tersadar dari lamunannya. Bapak menoleh ke kursi belakang dan melihat ada seorang anak laki-laki yang sedang bercanda dengan Bapak. Hal itu membuat Bapak sedikit merasa iri kepada mereka berdua.

### **3. *Scene* 4**

*Scene* 4 diawali dengan Bimo yang melamun dan memandang ke arah tempat duduk yang kosong. Bimo sedikit terkejut karena melihat sosok ibunya yang sedang duduk memperhatikan ke arahnya sambil tersenyum. Bimo juga membalas senyuman ke arah ibunya. Senyum Bimo hilang bersamaan dengan hilangnya bayangan ibu. *Setting* dalam adegan ini masih sama dengan *scene* sebelumnya yaitu di gerbong kereta.

*Pacing* lambat muncul pada adegan Bimo saat memandang ke arah bayangan ibunya lalu tiba-tiba bayangan ibunya menghilang. Adegan ini menggunakan *pacing* lambat dengan *rate of cutting*, ditandai dengan lambatnya potongan pada pergantian *shot* ke *shot* lainnya. *Pacing* lambat ini mempengaruhi perubahan emosi karakter Bimo dari terkejut menjadi bahagia.



Gambar 10. Susunan *shot* pada adegan *scene* 4 oleh tokoh Bimo  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:06:03 – 00:07:00)

Lambatnya pemotongan dari gambar ini menimbulkan efek *suspense*. Penonton akan diberi leluasa waktu untuk mengidentifikasi apa yang sedang dilihat Bimo di bangku kosong. Efek dramatik *suspense* akan terlihat di saat Bimo sedang melihat ke arah bangku sebelah. Adegan dimulai dengan Bimo melihat ke arah lain, dan yang dilihat hanya bangku kosong.



Gambar 11. Adegan Bimo melihat kearah bangku kosong.  
 (Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:06:03 – 00:06:16)

Gambar 10 menunjukkan bahwa ada *suspense* dalam adegan tersebut. Efek *suspense* ini disebabkan adanya penundaan informasi dengan ditandai oleh perubahan emosi karakter Bimo yang terlihat pada raut muka. Tipe *shot* yang digunakan pada adegan ini yakni *medium shot*. *Medium shot* membantu untuk memperlihatkan perubahan gerak dari tokoh Bimo. Bimo yang awalnya dengan wajah biasa saja, namun setelah masuk pada *shot* kedua pada gambar 11, seketika perubahan raut muka Bimo menjadi serius. *Shot* selanjutnya adalah menampilkan seorang wanita yang sedang duduk melihat kearah luar jendela.



Gambar 12. Adegan Bimo memandangi perempuan  
 (Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:06:16 – 00:07:00)

Karakter perempuan yang muncul di bangku tersebut adalah Ibu Bimo. Setelah mengetahui bahwa perempuan yang ada di depan Bimo adalah ibunya, raut muka Bimo pelan-pelan menjadi tersenyum. Hal ini memperkuat efek dramatik senang. Penonton merasakan terharu dengan Bimo, dimana ia bisa melihat kembali sosok Ibu walaupun hanya sekedar ilusi. Ekspresi raut wajah Bimo menggambarkan kerinduan seorang anak kepada ibunya yang sudah lama tidak bertemu. Bimo dengan berat hati harus merelakan kepergian ibunya walaupun terasa berat. *Shot* keempat pada gambar 12 diperlihatkan kemunculan unsur dramatik sedih yang ditandai dengan wajah Bimo tiba-tiba sedih setelah bayangan ibunya hilang dari bangku.

Adegan di atas menimbulkan rasa haru kepada penonton. Penonton tanpa sadar dapat terbawa oleh perasaan bahagia yang berubah secara pelan menjadi sedih. Penonton yang menonton film ini secara tidak sadar dapat terbawa ke satu momen saat harus mengikhhlaskan kepergian orang yang dicintai. *Pacing* lambat membawa penonton pada potongan lambat agar penonton dapat merasakan perubahan emosi secara pelan dan membuat unsur senang dan sedih menjadi kuat.

#### 4. *Scene 5*

*Scene 5* berisi adegan Bapak saat melamun mendengar suara gaduh di belakang kursi. Dua orang penumpang, anak laki-laki dan orang tuanya yang tanganya sakit. Mereka asyik ngobrol terkadang si anak iseng memegang tangan orang tuanya yang sedang sakit. Ketika anak memegang tangan yang diperban, orang tuanya merasa kesakitan namun si anak tertawa dan orang

tuanya juga ikut tertawa. Bapak hanya bisa melihat mereka berdua dari tempat duduknya sambil tersenyum.



Gambar 13. Adegan Bapak pada *scene 5*.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:08:56 – 00:10:24)

Pada gambar 13 termasuk menggunakan *pacing* lambat *rate of cutting*. Ukuran potongan dari *shot* ke *shot* selanjutnya terasa pelan. *Pacing* lambat pada bagian ini bertujuan untuk memperkuat unsur dramatik senang dan sedih. Tipe *shot* yang digunakan pada adegan ini yakni *medium shot*. Tipe *medium shot* membantu memperlihatkan unsur dramatik pada adegan tersebut. Unsur dramatik senang diperlihatkan pada gambar 13 *shot* ketiga saat Bapak melihat kearah anak dan orangtuanya. Bapak tersenyum melihat kemesraan di antara mereka berdua saat si anak memijat kaki orang tuanya. Bapak merasa iri melihat anak itu berharap saat itu Bimo juga melakukan hal yang sama untuk

memijat kaki Bapak yang sakit. Unsur dramatik sedih muncul pada saat Bapak melihat anak dan orang tuanya dengan tatapan muka yang sedih pada *shot* keenam. Penonton dapat merasakan perubahan emosi yang terjadi pada Bapak.

*Pacing* lambat pada gambar 13 ini memperkuat unsur dramatik sedih sekaligus senang, dimana *shot* pada *scene* 5 ini memiliki potongan yang lambat. Potongan lambat yang diterapkan memberi fokus penonton kepada emosi yang disampaikan pada setiap *shot*.

### 5. *Scene* 6

*Scene* 6 menampilkan adegan Bimo yang sedang asyik melihat jendela. Bimo merasa lapar lalu mengambil roti yang ada di dekatnya. Sebelum Bimo memakan roti itu, Bimo melihat dengan seksama dan tersenyum. Roti itu pun dengan perlahan Bimo bagi menjadi tiga potongan. Bimo mengambil satu dari ketiga potongan roti tersebut dalam genggamannya lalu mencoba mencium dan merasakan aroma dari roti. Setelah selesai, Bimo perlahan memakannya dengan nikmat.



Gambar 14. Bimo kelaparan dan mengambil roti pada *scene* 6.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:10:38 – 00:13:12)



*Pacing* lambat muncul di adegan Bimo sedang menikmati aroma roti. Gambar 14 terdapat *long take* dan pergerakan karakter yang pelan. Setelah Bimo mengambil roti lalu sampai memakan roti tersebut, terlihat potongan *shot* yang lambat. Adegan di atas termasuk *pacing* lambat *rate of change or movement within a shot* dengan memperkuat unsur senang. Sebelum memakan roti itu Bimo mencoba menikmati roti dari bentuk roti hingga aromanya (gambar 15). Adegan yang dilakukan Bimo terasa pelan, penonton dapat merasakan kebahagiaan sederhana yang dilakukan Bimo dengan sebuah roti. Hal ini membuat Bimo bahagia yang digambarkan dengan bibir Bimo yang tersenyum. *Pacing* lambat menimbulkan rasa kebahagiaan yang dirasakan penonton saat melihat Bimo dan memperkuat unsur dramatik senang.



Gambar 15. Susunan adegan Bimo mencium roti.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:11:08 – 00:12:00)

Adegan selanjutnya yakni Bimo yang sedang memakan roti tiba-tiba melintas kereta api lain dari arah berlawanan. Bimo terkejut dan sontak ia sedikit berteriak dan tidak sengaja melemparkan potongan roti, seketika membuat suasana gerbong menjadi ramai. Potongan roti jatuh mengenai



penumpang lainnya. Salah satu penumpang marah dan Bapak mencoba meminta maaf. Bimo hanya bisa tunduk, Bapak menatap Bimo yang sedang menunduk. Bapak terlihat bingung dalam keadaan itu ditambah Bimo yang terlihat sangat takut dalam *scene* 6, terdapat *pacing* cepat yang ditandai potongan gambar pada saat kereta lain melintas membuat Bimo terkejut, namun penulis hanya meneliti *pacing* lambat pada film *Jendela*.



Gambar 16. Susunan adegan Bimo terkejut dan menjatuhkan rutinya pada *scene* 6.

(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:13:02 – 00:14:45)

*Pacing* lambat muncul pada adegan Bapak yang sedang melihat Bimo ketakutan setelah kereta api lain melintas. *Pacing* pada *shot* ini menggunakan *rate of cutting* dengan ukuran potongan yang lambat. Tipe *shot* yang digunakan untuk menunjukkan unsur dramatik yakni *medium shot*. *Pacing* lambat pada adegan ini memperkuat unsur dramatik sedih. Penonton dapat merasakan kasihan saat Bapak tengah bingung melihat Bimo yang ketakutan diperkuat dengan penumpang lain yang marah dan membicarakan Bimo gila. *Pacing* lambat yang muncul pada *scene* ini membuat penonton semakin merasa sedih

dengan keadaan Bapak dan Bimo karena menimbulkan efek kasihan yang membuat penonton menjadi empati pada tokoh.

Tabel 6. *Pacing* lambat dan unsur dramatik pada babak pertengahan

<i>Scene</i>	<b>Adegan</b>	<i>Timecode</i>	<b>Durasi</b>	<i>Pacing</i> lambat	<b>Unsur dramatik</b>
<i>Scene 4</i>	Bimo melihat bayangan perempuan di bangku sebelah.	06:03 – 06:16	18 detik	<i>Rate of cutting</i>	<i>Suspense</i>
<i>Scene 4</i>	Bimo melihat ibunya sambil tersenyum, lalu sedih setelah bayangan ibu menghilang	06:16 – 07:00	44 detik	<i>Rate of cutting</i>	Senang dan sedih
<i>Scene 5</i>	Bapak melihat anak dan orangtua sedang bercanda, hal itu membuat Bapak iri kepada mereka berdua.	08:56 – 10:24	1 menit 28 detik	<i>Rate of cutting</i>	Senang dan sedih
<i>Scene 6</i>	Bimo sedang menikmati roti	11:08 – 12:00	52 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	Senang
<i>Scene 6</i>	Bapak kebingungan melihat Bimo ketakutan karena kereta api yang tiba-tiba melintas.	13:02 – 14:45	1 menit 43 detik	<i>Rate of cutting</i>	Sedih

Babak pertengahan terdapat 3 *scene* yang mengandung *pacing* lambat pada pertengahan film *Jendela*. Unsur dramatik yang diperkuat menggunakan *pacing* lambat adalah, *suspense*, senang dan sedih. Jumlah kemunculan unsur dramatik pada pertengahan film yakni, unsur *suspense* 1 kali, senang dan sedih 3 kali. *Scene 4* dan *5* terdapat *rate of cutting* untuk memperkuat unsur dramatik. *Scene 6* terdapat *rate of cutting* dan *rate of change or movement within a shot* untuk memperkuat unsur dramatik. *Pacing* lambat pada babak pertengahan menjelaskan secara pelan

situasi kedua tokoh yang sedang dilema dengan permasalahan masing-masing dari tokoh. Situasi dilema yang dimaksud adalah pada saat Bimo dan Bapak sama-sama memendam sebuah keinginan tanpa ada obrolan di antara mereka berdua. *Pacing* lambat menjadi penting dalam babak pertengahan karena mampu membuat penonton merasakan perubahan situasi dari bahagia menjadi sedih dengan memperkuat unsur dramatik senang dan sedih.

### **C. *Pacing* Lambat pada Babak Akhir**

Tahap penutup berisi 2 *scene*. Tahap penutup dimulai dari adegan Bimo yang masih dalam ketakutan akibat kereta lain yang melintas dengan cepat. Pelan-pelan Bimo mencoba untuk melihat ke jendela lagi. Bimo perlahan mengalihkan pandangannya dari jendela pada Bapak yang sedang tidur dengan wajah lelahnya. Bimo melihat ransel yang ada di samping dan dia menemukan surat administrasi dari rumah sakit. Setelah membaca surat tersebut, Bimo merasa marah kepada Bapak. Saat mereka turun dari kereta, Bapak mencoba untuk menjelaskan keadaan selama Bimo tidak bisa melihat. Akhir cerita, Bimo dan Bapak saling meminta maaf dan memaafkan lalu melanjutkan perjalanan.

### **6. *Scene* 7**

Adegan *scene* 7 masih memiliki hubungan dengan *scene* sebelumnya. *Scene* 7 menceritakan keadaan Bimo yang masih ketakutan dengan kereta lain yang melintas. Bimo masih ketakutan dengan hal itu, dan dia belum berani untuk melihat ke jendela. Bimo hanya menunduk sambil meremas kedua

tangan. Pelan-pelan Bimo mencoba untuk mengangkat kepalanya, Bimo masih ketakutan dengan kereta yang tiba-tiba melintas.



Gambar 17. Bimo dalam keadaan ketakutan.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:15:14 – 00:15:30)

Adegan ini terdapat *pacing* lambat dengan *rate of change or movement within a shot* yang ditandai dengan pergerakan tokoh yang pelan. Gambar 17, terlihat Bimo yang sedang menunjukkan kepala. Bimo mencoba pelan-pelan mengangkat kepalanya dengan pandangan yang sedikit takut.

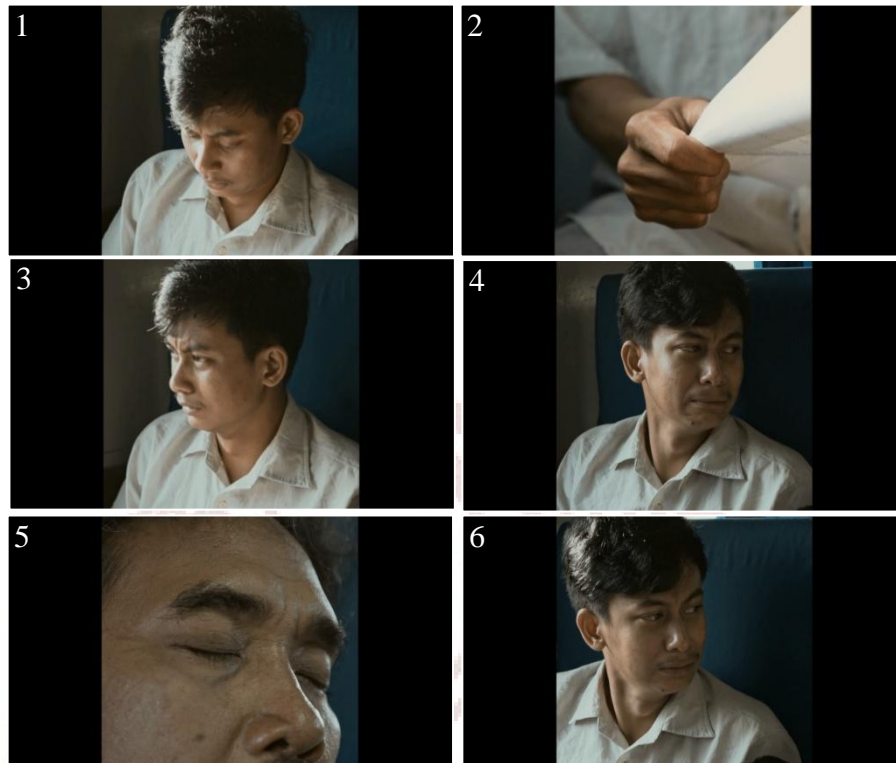


Gambar 18. Bimo melihat jendela.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:15:34 – 00:16:20)

Pelan-pelan Bimo menatap keluar jendela dengan waspada. Bimo mencoba memastikan bahwa keadaan sudah aman. Bimo masih takut bila ada kereta yang tiba-tiba melintas. Setelah keadaan kembali normal, Bimo akhirnya bisa menikmati kembali pemandangan dari jendela kereta api. Adegan ini

menggambarkan trauma Bimo yang mengingatkan peristiwa kecelakaan yang merengut nyawa Ibunya. Adegan ini terdapat *padding* lambat dengan *rate of change or movement within a shot* yang ditandai dengan perubahan emosi pada karakter Bimo yang terlihat pada wajah, awalnya takut menjadi tenang. Tipe *shot* yang digunakan untuk menunjukkan unsur dramatik yakni *medium shot*. *Padding* lambat menyebabkan efek sedih ke penonton, sehingga dengan tipe *medium shot* mampu membantu *padding* lambat memperkuat unsur sedih.

Adegan berlanjut pada Bimo melihat Bapak yang sedang tidur dengan lelah. Bimo ingin meminta maaf atas perbuatan sebelumnya, namun melihat kondisi Bapak yang sedang lelah Bimo tidak tega untuk membangunkan Bapak. Pandangan Bimo pindah pada tas yang ada di samping. Tidak sengaja Bimo melihat amplop di dalam tas. Bimo mengambil amplop di dalam tas dan membacanya. Akhirnya Bimo mengetahui sebuah rahasia yang tidak disampaikan Bapak setelah membaca surat yang berisi administrasi operasi dan jual tanah. Bimo terkejut dan merasa jengkel kepada Bapak, namun melihat Bapak sedang tidur Bimo bingung dan hanya bisa diam bersedih.



Gambar 19. Bimo sedang kesal kepada Bapak.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:18:54 – 00:19:39)

Gambar 19 memperlihatkan kemunculan unsur sedih yang diperkuat dengan *pacing* lambat *rate of cutting*. Adegan ini Bimo sedih sampai mulai muncul emosi kesal akan terjadi potongan gambar yang pelan. *Shot* kedua menampilkan tangan Bimo yang masih memegang surat, perlahan Bimo meremas surat itu sebagai tanda bahwa emosi Bimo berubah menjadi marah. *Shot* ketiga intensitas emosi Bimo mulai naik dengan memberikan respon ekspresi wajah yang terlihat mulai sedih campur amarah. Lalu Bimo mengalihkan pandangannya pada Bapak yang tidur di samping.

*Shot* keenam memperlihatkan bagaimana intensitas sedih meningkat ketika Bimo menangis sambil memandang Bapak yang tertidur hingga *shot* ditutup dengan *blackscreen*. Tahap ini terasa peran *pacing* lambat untuk

memperkuat intensitas unsur dramatik sedih semakin kuat. Susunan *shot* di atas dapat membuat penonton merasakan efek dramatik yang sama dengan situasi yang ada dalam film, yaitu unsur sedih.

## 7. Scene 8

*Scene* 8 ini berlokasi di sepanjang rel kereta api yang berada di area persawahan. Setelah turun dari kereta Bimo dan Bapak berjalan di atas rel kereta api. Bimo berjalan sambil membawa tas *travel* dengan gantungan kunci foto keluarga dan gantungan kunci berbentuk rumah dengan tas ransel kumuh. Bapak yang membawa satu tas ransel saja sambil berjalan sedikit pincang. Bimo masih merasa jengkel kepada Bapak setelah membaca surat administrasi dan penjualan rumah di dalam kereta. Bimo tidak bisa menahan diri lagi dan Bimo memberanikan diri untuk membuka percakapan dengan Bapak.

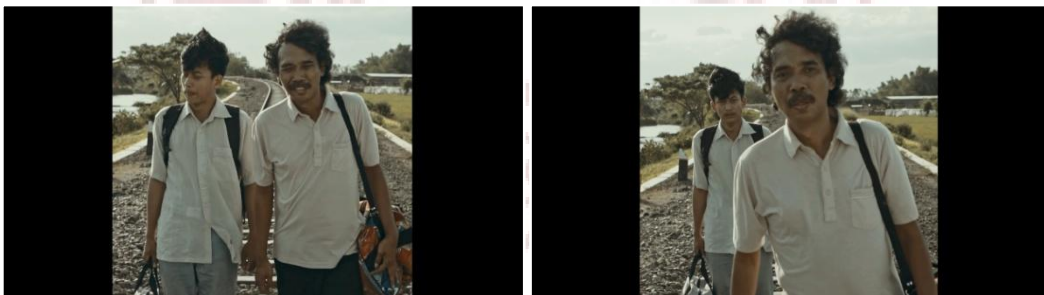


Gambar 20. Bimo berhenti dan membuka pembicaraan.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:21:05 – 00:21:14)



Gambar 20 memperlihatkan kemunculan unsur dramatik *suspense* dan *surprise*. Dramatik *suspense* tercipta karena Bimo secara tiba-tiba membuka pembicaraan dengan Bapak mengenai surat jual rumah. Bimo bertanya kepada Bapak, lalu langkah kaki Bapak menjadi pelan dan berhenti dengan melepas nafas panjang. Bimo meminta penjelasan kepada Bapak kenapa harus mengorbankan rumah untuk biaya operasi. Adegan ini unsur dramatik *suspense* intensitas kemunculannya diperkuat oleh *pacing* lambat.

Penerapan *pacing* lambat dengan *rate of change or movement within a shot* ini ditandai dengan perubahan Bapak dari berjalan menjadi berhenti secara perlahan. Penerapan *pacing* lambat pada adegan ini bertujuan untuk memberikan efek ketegangan kepada penonton. Penonton mulai menebak apakah Bimo bisa menerima penjelasan dari Bapak. Penonton merasakan efek ketegangan dalam adegan awal pada *scene* 8.



Gambar 21. Bapak terkejut mendengar ucapan dari Bimo.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:21:05 – 00:21:11)

Gambar 21 memperlihatkan bagaimana munculnya dramatik *surprise*. Tipe *shot* yang digunakan pada adegan ini adalah *two shot*. *Two shot* membantu menunjukkan melambatnya langkah Bapak karena terkejut. Terlihat senyuman

yang muncul di wajah Bapak sebelum Bimo melontarkan pertanyaan pada *shot* pertama. Setelah itu senyuman Bapak pelan-pelan hilang saat mendengar pertanyaan Bimo menjadi raut muka wajah sedang terkejut pada *shot* kedua. Unsur dramatik *surprise* ini diperkuat dengan *pacing* lambat *rate of change or movement within a shot*. Perubahan emosi yang terlihat pada raut wajah Bapak secara perlahan menjadi tanda bahwa *pacing* lambat memperkuat dramatik *surprise*. Ketegangan yang dirasakan penonton jadi semakin kuat yang dihasilkan dari dramatik *surprise* dan *suspense*.

Selanjutnya adegan Bapak yang sedang menjelaskan kenapa harus menjual rumah sebagai biaya operasi Bimo. Bimo masih merasa jengkel kepada Bapak namun Bimo ikut sedih mendengar penjelasannya, namun rasa jengkel Bimo hilang setelah mendengar cerita sebenarnya dari Bapak. Bapak tidak bermaksud untuk menjual rumah tetapi dia bingung untuk mencari biaya operasi. Selama setahun Bapak tersiksa melihat keadaan Bimo yang tidak bisa melihat ditambah Bimo adalah sisa keluarga dari Bapak setelah kepergian Ibu saat kecelakaan.



Gambar 22. Adegan percakapan Bimo dan Bapak pada *scene* 8.  
(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:22:53 – 00:25:09)

Gambar 22 memperlihatkan adegan Bapak yang sedang menjelaskan kepada Bimo. *Pacing* lambat pada adegan ini yakni *rate of cutting* yang ditandai dengan *shot* Bimo dan *shot* Bapak memiliki potongan yang lambat. *Shot* pada adegan ini menggunakan tipe *medium shot*. *Pacing* lambat dalam adegan ini bertujuan untuk memperkuat unsur dramatik sedih. Pemotongan yang terjadi pada adegan ini disesuaikan dengan ritme emosi pada tokoh. Bapak menjelaskan kepada Bimo dengan tempo yang pelan agar cerita yang di sampaikan bisa diterima oleh Bimo. Penonton dibuat haru oleh adegan ini dan larut dalam kesedihan seperti yang dialami oleh Bimo dan Bapak.

Adegan selanjutnya, Bimo akhirnya mengerti perasaan Bapak yang sebenarnya sayang kepada Bimo. Tanpa ragu-ragu Bimo melepaskan tas yang ada di tangannya lalu berjalan menuju Bapak dan memeluknya.



Gambar 23. Adegan Bimo memeluk Bapak.

(Sumber : Film *Jendela*, 2017, *timecode* 00:25:09 – 00:26:52)

Adegan yang ditampilkan pada gambar 23 menggunakan *pacing* lambat yaitu pada *shot* ketiga saat Bimo memeluk Bapak sambil menangis. *Shot* ketiga sampai *shot* keenam menghasilkan potongan gambar dengan tempo pelan.

Unsur dramatik yang diperkut adalah sedih dan senang. Pada *shot* ketiga dramatik sedih tercipta saat Bimo mengucapkan meminta maaf kepada Bapak bahwa selama ini Bimo terlalu egois tanpa mengerti perasaan Bapak, sedangkan unsur dramatik senang muncul saat bibir Bapak terlihat senyum sederhana mendengar Bimo masih menerima ceritanya dan mau memaafkan kesalahan Bapak. Adegan ini adalah akhir dari cerita pada film ini. Penonton secara perlahan dapat merasakan perubahan dramatik dari sedih ke senang yang ditandai pada *shot* kelima. Bapak mengusap kepala Bimo dengan penuh kasih sayang.

Tabel 4. *Pacing* lambat dan unsur dramatik pada babak akhir

<i>Scene</i>	Adegan	<i>Timecode</i>	Durasi	<i>Pacing</i> lambat	Unsur dramatik
<i>Scene 7</i>	Bimo ketakutan dan secara perlahan mulai melihat kembali jendela	15:34 – 16:20	1 menit 6 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	Sedih
<i>Scene 7</i>	Bimo kesal kepada Bapak setelah membaca surat yang ada di dalam tas	18:54 – 19:39	45 detik	<i>Rate of cutting</i>	Sedih
<i>Scene 8</i>	Bimo meminta penjelasan kepada Bapak ketika berjalan di atas rel kereta	21:05 – 21:14	19 detik	<i>Rate of change or movement within a shot</i>	<i>Surprise dan suspense</i>
<i>Scene 8</i>	Bapak menjelaskan kepada Bimo mengenai alasan jual rumah sebagai biaya operasi.	22:53 – 25:09	2 menit 16 detik	<i>Rate of cutting</i>	Sedih
<i>Scene 8</i>	Bimo memeluk Bapak	25:09 – 26:52	1 menit 43 detik	<i>Rate of cutting</i>	Senang dan sedih

Babak akhir terdapat 2 *scene* yang mengandung *pacing* lambat pada tahap penutup film *Jendela*. Unsur dramatik yang dominan muncul dan diperkuat dengan *pacing* lambat adalah unsur senang dan sedih. *Pacing* lambat pada babak akhir dominan menggunakan *rate of cutting*. *Pacing* lambat pada babak akhir memberi penjelasan situasi tahap akhir film yang semakin meningkat. Situasi yang dimaksud adalah pada saat dimana Bimo sudah mengetahui sesuatu yang tidak disampaikan oleh Bapak dari awal. Bimo sangat kecewa kepada Bapak karena tidak memberi tahu bahwa biaya operasi mata Bimo dari jual rumah. Bimo marah dan meminta penjelasan kepada Bapak setelah turun dari kereta. Bapak dengan pelan menjelaskan secara rinci kronologi yang sebelumnya Bimo tidak tahu. Unsur dramatik senang dan sedih lebih dominan muncul dalam adegan ini agar penonton merasakan dramatisasi di akhir film. *Pacing* lambat menjaga pola ritme *editing* secara pelan agar penonton merasakan sentuhan perasaan haru dan bahagia yang menjadi penutup akhir film.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Film *Jendela* yang memiliki 8 *scene*, dengan 7 *scene* menggunakan *pacing* lambat. Hal tersebut membuktikan bahwa sebagian besar film ini menggunakan *pacing* lambat sebagai gaya *editing*. *Pacing* dalam *editing* film merupakan sebutan untuk teknik yang digunakan sebagai membentuk irama dalam kecepatan bercerita. Penonton akan merasakan sensasi cepat dan lambatnya saat mengikuti sebuah cerita pada film. Sehingga film bukan hanya memberikan sebuah informasi, namun juga emosi dalam setiap ceritanya. *Pacing* lambat biasanya digunakan untuk meningkatkan intensitas dramatik dalam cerita agar penonton bisa merasakan sentuhan emosi yang disajikan dalam sebuah film.

Unsur dramatik pada film *Jendela* tidak semua elemen unsur sesuai dengan buku H. Misbach Yusa Biran berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* muncul. Unsur dramatik takut dan ngeri tidak muncul di adegan yang menggunakan *pacing* lambat. Terdapat satu unsur dramatik yang dominan, yakni unsur sedih. Babak awal film *Jendela* menggambarkan situasi kesulitan seorang Bapak yang berusaha untuk menghibur anak laki-laki yang sedang sedih. Unsur dramatik yang diperkuat dengan *pacing* lambat pada babak awal adalah senang, susah, dan sedih. Babak pertengahan menggambarkan situasi yang dialami oleh Bapak dan Bimo. Situasi yang dimaksud adalah saat kedua tokoh saling memendam keinginan tanpa



ada obrolan di antara mereka berdua. Unsur dramatik yang diperkuat dengan *pacing* lambat pada babak pertengahan adalah *suspense*, senang, dan sedih.

Babak akhir pada film *Jendela* menjelaskan situasi dimana konflik di antara Bimo dan Bapak selesai dengan saling memaafkan. Unsur dramatik yang dominan dalam babak akhir adalah senang dan sedih. Penonton secara pelan merasakan sentuhan haru dan bahagia yang menjadi penutup akhir cerita. *Pacing* lambat pada film *Jendela* mampu mengolah emosi penonton dengan memperkuat unsur dramatik pada cerita. Film *Jendela* menerapkan *pacing* lambat yakni *rate of cutting* dan *rate of change or movement within a shot*, namun lebih sering menggunakan *rate of cutting* selain untuk membuat tempo potongan menjadi lambat juga digunakan sebagai perpindahan *shot*. *Rate of cutting* sering dipilih karena dapat memberi variasi *shot* sehingga menunjukkan perbedaan suasana yang ada di film ini. Film *Jendela* juga termasuk menggunakan *pacing* lambat dengan tahapan *rate of overall change*, dari awal film hingga akhir rata-rata penggunaan tempo pelan lebih banyak dari pada tempo cepat.

Tujuan *pacing* lambat pada film ini digunakan untuk memperkuat unsur dramatik yang terdiri dari sedih, senang, susah, *surprise* dan *suspense*. Pembuat film ingin menyampaikan emosi cerita dengan cara menyampaikan secara pelan agar mempermudah penonton merasakan efek dramatik yang menimbulkan sentuhan perasaan kepada penonton yang menonton. Film yang menggunakan teknik *editing* yang tepat kemudian disesuaikan dengan *genre* film mampu menghasilkan cerita yang penuh dengan adegan dramatis dengan tidak melupakan ritme pada film.



## B. Saran

Penelitian mengenai *spacing* lambat dalam *editing* film *Jendela* menghadirkan beberapa saran setelah penelitian dan analisis ini selesai dikerjakan untuk beberapa pihak yang berkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung:

1. Bagi para *filmmaker* agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai sebuah masukan dalam pembuatan film sejenisnya, terutama pada tahap *editing* film dengan menggunakan *spacing* lambat dan hubungannya dengan memperkuat unsur dramatik saat penggunaan gaya *editing* tersebut.
2. Bagi peneliti pada bidang *editing* film, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk lebih mengenal *spacing* khususnya pada *spacing* lambat dan fungsinya. Selain itu, supaya lebih melakukan penelitian yang lebih mendalam dalam hal verifikasi data dan wawancara dengan pihak pembuat film sehingga dapat melengkapi kekurangan, serta dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik dibanding pendahulunya.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian di luar bidang *editing*, film ini memiliki potensi lebih untuk menjadi obyek penelitian.

## DAFTAR ACUAN

### Buku dan jurnal

- Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice* (5th ed). Focal Press.
- H.B. Sutopo. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. UNS PRESS.
- Hockrow, R. (2015). *Out of Order: Storytelling Techniques for Video and Cinema Editors*. Peachpit Press.
- Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario (Edisi Revisi 2010)* (Cet.4). Grasindo.
- Meleong, L. J. (1989). *Metologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Misbach Yusa, B. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* (Cet. 1). Pustaka Jaya.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting rhythms: Shaping the Film Edit*. Focal Press/Elsevier.
- Prajanata Bagiananda Mulia, D., Dharsono. (2019). *Editing Cross-cutting in The Film "Haji Backpacker"*. Capture : Jurnal Seni Media Rekam, Vol 11. <https://doi.org/10.33153/capture.v11i1.2686>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film* (Cet. 2). Homerian Pustaka.
- Randi, P. (2017). *Jendela*. Sanak Studio.
- Sarosa, S. (2012). *Penelitian Kualitatif Dasar-dasar*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (23 ed.). Alfabeta.
- Thompson, R. (2009). *Grammar of the edit* (2nd ed). Focal Press.

**Narasumber**

Hilarius Randi Pratama. 28 tahun. Sutradara Film *Jendela*. Yogyakarta.

**Materi**

Randi Pratama, H. (2017). *Jendela* [Drama Keluarga; Mp4]. Sanak Studio.

