

# **RITME EDITING DALAM KONVENSI GENRE DAN MOOD FILM:**

***STUDI KASUS FILM KKN DI  
DESA PENARI (2022) DAN  
WANALATHI (2022)***

ARY PRAMA SAPUTRA

Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

**Ary Prama Saputra**, Seorang pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Berpengalaman di industri perfilman nasional.

**Koresponden Penulis**

Ary Prama Saputra | [aryprama@ikj.ac.id](mailto:aryprama@ikj.ac.id)

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki

Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng,  
Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 6 March 2024

Accept for publication: 25 March 2024

Published Online: 31 March 2024

## Ritme *Editing* Dalam Konvensi Genre dan *Mood* Film: Studi Kasus Film *KKN Di Desa Penari* (2022) dan *Wanalathi* (2022)

Ary Prama Saputra  
Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta  
Email: aryprama@ikj.ac.id

### ABSTRACT

*To be able to find out the editing rhythm of a film is very easy. We just need to consciously pay attention to the changes in the image that occur as a result of cutting. Next we will conclude about the rhythm and tempo of the film as fast or slow which is then referred to as pace, based on a pattern. But are the film's rhythm and pace just for the purpose of creating rhythm without direction or function? The rhythm of film editing must be able to synergize with the film's narrative. Because the wrong rhythm direction from editing will have a fatal impact on the film. Moreover, if the arrangement of the film's narrative elements leads to a certain genre, it will definitely become a convention. This article tries to find out how editing rhythm is used in Indonesian commercial films with a certain genre, namely horror films. The selected study objects were the films *KKN Di Desa Penari* (2022) and *Wanalathi* (2022) because they both have contradictory commercial positions. Research also finds that the rhythm and pace to achieve a scary mood in horror films cannot just rely on fast cutting.*

**Keywords:** *editing rhythm, film pace, film genre*

### ABSTRAK

Untuk bisa mengetahui keberadaan ritme editing sebuah film sangatlah mudah. Kita cukup dengan sadar menyimak pergantian gambar yang terjadi akibat *cutting*. Selanjutnya kita akan menyimpulkan tentang irama serta tempo film sebagai cepat atau lambat dimana kemudian disebut sebagai *pace*, berdasarkan sebuah pola. Tapi apakah ritme dan *pace* film hanya untuk sekedar membuat irama tanpa arah dan fungsi? Keberadaan ritme editing film harus bisa bersinergi dengan naratif film nya. Karena arahan bentuk ritme yang salah dari editing akan fatal dampaknya bagi film. Apalagi jika tatanan elemen naratif film mengarah ke genre tertentu yang pasti mengerucut jadi sebuah konvensi. Tulisan ini berusaha mengetahui bagaimana penggunaan ritme editing pada film komersial Indonesia dengan genre tertentu yaitu film horor. Objek kajian yang dipilih adalah film *KKN Di Desa Penari* (2022) dan *Wanalathi* (2022) karena keduanya memiliki posisi komersial yang bertolak belakang. Penelitian juga menemukan bahwa ritme dan *pace* untuk mendapatkan *mood* seram pada film horor tidak bisa hanya mengandalkan *cutting* yang cepat.

**Kata Kunci:** *ritme editing, pace film, genre film*

## PENDAHULUAN

Film populer yang beredar di masyarakat dirancang serta diarahkan untuk menjadi satu kesatuan genre. Menurut Altman (1999) saat menyaksikan film dengan genre tertentu berarti kita sedang memperhatikan tatanan elemen naratif dan elemen gaya film berdasarkan aturan umum atau konvensi. Konvensi ini hadir bertujuan agar apa yang menjadi harapan penonton dapat terpenuhi dan mereka merasa puas saat selesai menonton. Sebagai contoh, jika genre film nya adalah komedi maka penonton akan berharap sebanyak mungkin tertawa saat menonton, sedangkan saat menonton film horor penonton ingin mendapatkan perasaan seram atas apa yang mereka saksikan. Editing film sebagai bagian dari elemen gaya film dan turut serta dalam konstruksi sebuah genre harus memiliki fungsi dan peran untuk keberhasilan hal tersebut.

Salah satu peran besar dan spesifik yang dihasilkan melalui kinerja editing adalah ritme dan *pace* film. Dengan bentuk ritme dan *pace* yang tepat maka intensitas dramatik suatu adegan bisa menarik dan keseluruhan film terasa dinamis. Ritme editing sebuah film memang secara otomatis terbentuk karena adanya hubungan antar *shot* kemudian membentuk pola ritme yang khusus (Bordwell, 2023). Sekalipun begitu editing tidak boleh merupakan sekedar irama tanpa arah dan fungsi. Apalagi saat harus berperan dalam salah satu genre, film dengan genre horor misalnya.

Dalam kasus film horor misalnya maka perasaan takut dianiaya, disakiti dan takut akan mati yang diwakili oleh tokoh dalam adegan filmnya harus muncul. Editing film dengan bentuk ritme dan *pace*-nya harus berfungsi menciptakan perasaan was-was, apakah sang tokoh akan mengalami semua gangguan tersebut dari monster atau hantu sebagai ikon dalam film horor. Berapa lama durasi tokoh merasa was-was akibat adanya gangguan harus tepat berkaitan dengan momentum kapan hantu atau monster tersebut muncul. Saat semuanya tepat maka akan membuat penonton yang sebelumnya melakukan antisipasi akhirnya melompat terkejut diliputi perasaan seram dan was-was. Keterkejutan akibat rasa tegang setelah

berusaha mengantisipasi hantu atau monster yang kemudian muncul mengagetkan ini harus dilakukan set-up melalui editing film.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya maka tulisan ini diarahkan untuk mengetahui bagaimana ritme editing yang digunakan dalam film *KKN Di Desa Penari* (2022) dan *Wanalathi* (2022) mempengaruhi intensitas dramatik berdasarkan konvensi genre film horor. Alasan menarik pertama karena film ini sama-sama bergenre horor. Alasan kedua, mereka tayang di tahun yang sama yaitu pada tahun 2022 dimana aktivitas masyarakat baru mulai dilonggarkan kembali setelah mengalami pembatasan akibat Covid-19. Ketiga adalah posisi komersial kedua film tersebut yang bagaikan bumi dan langit ketika *KKN Di Desa Penari* mencapai lebih dari sembilan juta penonton sedangkan *Wanalathi* tercatat tidak mencapai dua ribu penonton di bioskop.

Untuk mendapatkan jawaban tersebut maka penelitian akan melakukan beberapa langkah. Pertama memberikan batasan durasi yang sama pada dua film objek kajian yaitu 10 menit awal film untuk dikaji. Berikutnya mencermati teknik editing yang digunakan sehingga mengarah pada pola ritme dan *pace*. Kemudian membandingkan pola ritme kedua film tersebut dalam memfungsikan ritme editing untuk kemaksimalan pencapaian dramatik genre film horor.

## PEMBAHASAN

### Ritme Editing dalam Genre Film

Film dengan genre tertentu akan membuat semua elemen naratif dan gaya filmnya ditata serta diarahkan dalam sebuah konvensi. Perlakuan tersebut dalam rangka agar konvensi yang dibentuk bisa selaras atau bertemu dengan harapan di diri penonton saat memilih film yang akan mereka tonton. Sehingga beberapa elemen naratif seperti tema, karakter, plot serta elemen gaya film yaitu *mise en scene*, sinematografi, suara dan editing akan berbeda arahnya pada masing-masing genre.

Sebagai contoh normatif dalam genre film melodrama misalnya, maka tema cerita akan menitik beratkan pada nilai-nilai kehidupan umum ataupun khusus dari masyarakat yang kemudian diolah menjadi konflik cerita. Kita bisa mencermatinya dari film *Crazy Rich Asians* (2018), film ini memfokuskan pada pertentangan prinsip pernikahan yang dimiliki oleh Rachel Chu dengan Eleanor Wong. Dalam cerita, Rachel berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi jauh di bawah Eleanor Young yang kaya raya. Cerita bergulir menciptakan konflik apakah Rachel diijinkan menikah dengan Nick Young anak dari Eleanor Young. Hal khusus lainnya dari genre film ini misalnya bisa kita cermati bahwa aksi-aksi para karakter melodrama tidak bertujuan membuat celaka atau bahkan sampai membunuh satu sama lainnya, mereka hanya memperjuangkan prinsip atau nilai yang mereka pegang. Apa yang menjadi bagian dalam konvensi film melodrama ini akan bertolak belakang dengan genre film lain, genre film horor misalnya.

Dalam cerita film horor akan ada tokoh (biasanya wanita atau anak-anak) datang di suatu tempat (biasanya juga berupa apartemen, kota atau desa) kemudian bertemu dengan sosok yang bukan manusia. Sosok tersebut berupa hantu atau monster yang mengganggu hidup tokoh-tokoh di filmnya. Gangguan dari hantu atau monster tersebut akan berupa aksi untuk mencelakakan tokoh film dalam kadar yang berbeda-beda bahkan sampai berusaha membunuh tokoh filmnya. Sang tokoh pun tentu melakukan aksi untuk bisa selamat bahkan juga melenyapkan sang hantu atau monster seperti pada film *The Conjuring* (2013).

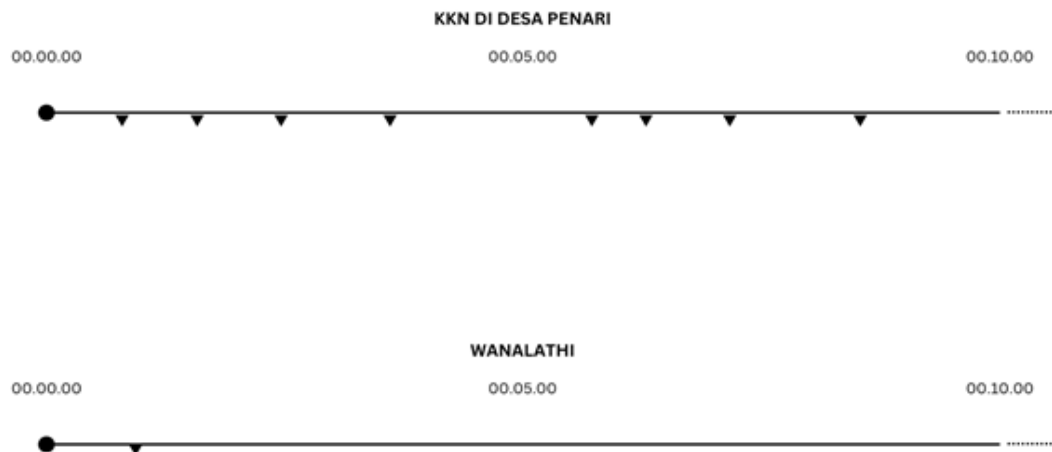
Sedikit gambaran tatanan elemen naratif baik tentang perasaan haru atau sendu sampai ke harapan bahagia di akhir film *Crazy Rich Asian* (2018) juga perasaan waspada serta antisipasi keselamatan tokoh dari gangguan hantu atau monster dalam *The Conjuring* yang hendak dimunculkan dari masing-masing film perlu mendapat dukungan dari elemen gaya film. Karena setiap elemen gaya film memiliki aspek turunannya dengan teknik olahan tertentu yang kemudian memberi dampak. Seperti apa yang disampaikan John Rosenberg dalam buku berjudul *The Healthy Edit: Creative Editing Techniques*

*for Perfecting Your Movie*, bahwa dalam film jika sinematografer punya cahaya dan lensa, *costume designer* memiliki kostum, *production designer* memiliki set, maka editor lah yang bertanggung jawab terhadap ritme dan *pace*, seperti aspek film lainnya yang memberi pengaruh pada film. Maka ritme dan *pace* bagaikan denyut jantung dari si film.

Dengan memahami betapa pentingnya posisi ritme dalam film maka untuk melakukan tinjauan atau bahkan membentuk ritme film dalam proses pembuatannya kita bisa menjabarkan terlebih dahulu sifat ritme yang dimaksud Pearlman (11-14) yaitu segala sesuatu yang bergerak mengarah ke suatu tujuan dengan kadar atau intensitas tertentu yang dalam prosesnya disertai penekanan dan pelepasan. Pernyataan Pearlman ini perlu kita libatkan untuk mendapatkan logika tentang aspek turunan dari Faktor Internal dan Faktor Eksternal Ritme yang sebelumnya disebutkan.

Aspek yang menjadi turunan dari Faktor Internal diantaranya adalah gerak subjek, gerak kamera, tipe *shot*, suara, warna (Frierson 261-302). Sedangkan untuk Faktor Eksternal selain memiliki kesamaan dengan Pearlman, beberapa penambahan diberikan Frierson yaitu jenis-jenis efek transisi berupa *fade*, *dissolve* serta *wipe*. Untuk Faktor Eksternal akan diolah secara proporsional oleh durasi masing-masing *shot* yang disusun sehingga membentuk ciri khas *rate of cutting* tertentu. Sedangkan untuk Faktor Internal disusun pola arah serta intensitas gerakannya. Akumulasi dari tatanan semua hal tersebut nantinya akan berujung pada kesan lambat atau cepat yang kemudian dikenal sebagai *pace*.

Pemetaan mengenai perihal ritme tadi akan diarahkan menjadi bentuk ritme yang tepat untuk film dengan berpegangan pada tiga hal yaitu *Timing*, *Pacing*, *Trajectory Phrasing*. Maksud dari *Timing* itu sendiri berarti berurusan dengan momentum, *Pacing* berarti refleksi atas kesan cepat atau lambat dari susunan, sedangkan *Trajectory Phrasing* berarti mengenai bagaimana aliran energi dari berbagai *shot* yang dilibatkan dalam susunan (jukstaposisi).



**Gambar 1.** Peta durasi 10 menit awal (Sumber: Dokumen Pribadi)

Faktor Ritme dan aspek turunannya serta tiga pegangan perangkat membentuk ataupun mengenali ritme yang tepat dalam setiap genre film akan memiliki pola yang identik untuk mendukung pencapaian *mood* film. Dalam film horor pencapaian utama yang berusaha dituju adalah ‘*jumpscare*’ yaitu sebuah kondisi dimana penonton sampai sedikit meloncat karena ketakutan. Untuk mencapai itu maka secara normatif editing dalam film horor akan melakukan beberapa tahap seperti (Reed, 2012):

- Memasukkan *shot* dengan pergerakan subjek atau pergerakan kamera yang melakukan perubahan gerakan tiba-tiba.
- Skema dari tipe *shot* lebar ke tipe *shot* padat, contoh seperti dari LS/CU/BCU
- Unsur suara yang mengagetkan (SFX, Musik)

Lalu kita bisa melakukan tinjauan pada film *KKN Di Desa Penari* (2022) dan *Wanalathi* (2022) untuk melihat bagaimana ritme dan *pace* disertai teknik yang digunakan dalam mendukung konvensi genre film horor mereka.

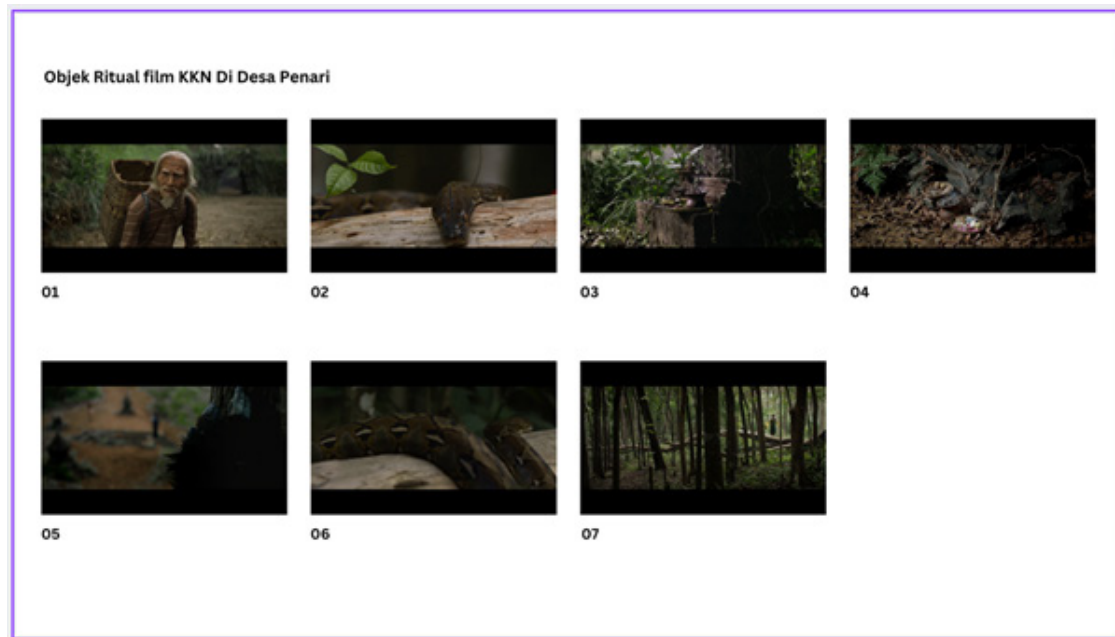
## ‘Jumpscare’ dan Sebarannya

Pertama kita mencoba melihat pemetaan masing-masing film dimana terjadinya ‘*jumpscare*’ juga olahan faktor internal dan eksternal yang identik dengan film horor dalam batasan durasi 10 menit awal film:

Gambar segitiga terbalik digunakan sebagai penanda terjadinya ‘*jumpscare*’ dimana berarti akan terjadi pengolahan ritme yang identik.

Pada film *KKN Di Desa Penari* (2022) di 10 menit durasi awal film terdapat delapan ‘*jumpscare*’ dan olahan dua faktor ritme dalam membentuk serta menjaga perasaan seram dan waspada. Dengan penjelasannya terjadinya pada menit tertentu, sebagai berikut:

- 00.00.52, Kakek Misterius muncul di kejauhan memandangi Nur
- 00.01.40, Kakek Misterius hilang saat Nur berbalik badan memastikan pandangan
- 00.01.50 – 00.02.50, Nur, Ayu, Kakak Ayu dibonceng masuk hutan menuju Desa



Gambar 2. Objek ritual dalam film *KKN Di Desa Penari* (2022)

- 00.03.30, dupa dan sesajen di Gapura Desa, POV Shot Nur
- 00.06.14, dupa dan sesajen di Kolam Sinden, POV Shot Nur
- 00.06.32, tangan ‘Sosok Hitam’ memanjat pohon, dilihat oleh Nur
- 00.06.32 – 00.07.50, olahan dua faktor ritme menjaga perasaan waspada
- 00.08.44 – 00.10.05, Nur dan teman-teman masuk hutan menuju desa.

Sedangkan untuk film *Wanalathi* (2022) kita hanya mendapati satu ‘*jumpscare*’ dalam 10 menit durasi filmnya yaitu pada 01.44.00, berupa tokoh Geri yang mengagetkan Nina dari belakang saat mengetuk pintu rumah Akbar teman mereka.

Delapan titik ‘*jumpscare*’ pada film *KKN Di Desa Penari* (2022) dengan posisi yang hampir merata merupakan pace yang baik dalam 10 menit awalnya. Ritme akan menaik saat terjadi ‘*jumpscare*’ kemudian menurun setelahnya sampai kembali menaik pada ‘*jumpscare*’ berikutnya. Pada 10 menit awal berarti tercipta *tension and*

*release* sebagai tujuan dibentuknya pola ritme yang melekat pada adegan film. Karena di dalam film, tentu ada bagian pengenalan, bagian proses sampai ke bagian dramatikanya. Sehingga *pace* yang bisa menunjang intensitas dramatik bukan berarti harus cepat atau lambat terus menerus. Memberikan variasi pola ritme diantara adegan atau *scene* berarti merupakan kebutuhan. Karel Reisz juga menggambarkan pentingnya memberi pace cepat atau lambat bukan hanya tentang mekanis pergantian gambar melainkan justru karena ada hal yang menarik dari cerita (Reisz 201).

## Objek Ritual Sebagai Faktor Internal Ritme

Rosenberg (58-60) menyampaikan bahwa saat menonton film penonton akan mendapati objek atau ikon yang sangat identik berhubungan dengan genre filmnya. Pada film bergenre Western akan ditemui kuda dan topi koboi, dalam film romantis akan muncul cincin kawin dan pada film horor tentu saja gambar-gambar yang menimbulkan perasaan seram.

Dari dua film yang dijadikan bahan tinjauan maka film *KKN Di Desa Penari* (2022) memiliki lebih banyak jenis gambar seram yang diolah dalam editing-nya. Gambar tersebut kemunculannya dicicil dan tersebar dalam rangkaian 10 menit awal film. Secara berurutan sesuai ilustrasi pemetaan objek ritualnya berupa:

1. Kakek Misterius, saat Nur, Ayu, Kakak Ayu tiba di perbatasan hutan pertama kali.
2. Ular, saat Nur, Ayu dan Kakak Ayu melintasi hutan.
3. Dupa dan sesajen, saat Nur, Ayu dan Kakak Ayu tiba di Gapura Desa.
4. Dupa dan sesajen, di kolam Sinden.
5. 'Sosok Hitam', di area pepohonan kolam Sinden.
6. Ular, saat rombongan KKN melintasi hutan
7. Badarawuhi (sinden), berdiri di pohon di dalam hutan saat rombongan KKN melintas.

Sedangkan pada film *Wanalathi* (2022) dengan posisi sesuai ilustrasi pemetaan justru tidak muncul apa yang diistilahkan sebagai objek ritual dalam film horor. Sehingga praktis dalam rangkaian 10 menit awal film tersebut tidak memunculkan satupun ikon yang bisa memancing perasaan seram atau terancam dalam jukstaposisi filmnya.

Dalam konteks pembicaraan editing genre film dan merujuk ke ritme maka objek ritual ini menjadi penting. Karena objek ritual tersebut bisa menjadi motivasi teknik editing yang dilibatkan serta arahan ritme dan pace saat kemunculannya. Bahkan bisa dimanfaatkan untuk mengalirkan energi dari objek ritual tersebut sesuai penilaian kadar faktor internalnya. Karena dari sudut pandang Faktor Internal Ritme maka objek ritual horor pasti akan dikemas dalam sebuah tipe *shot*, mobilitas kamera tertentu bahkan pergerakan subjeknya itu sendiri. Apalagi jika sampai objek ritual tersebut imajinya juga diberikan perlakuan terang gelap yang khusus.

Film *KKN Di Desa Penari* (2022) setelah dideteksi memiliki jumlah objek ritual yang banyak dan terpola penyebarannya. Dalam durasi 10 menit tersebut berarti objek ritual tadi disebar dalam jukstaposisinya untuk menjaga perasaan seram serta waspada selalu hadir. Kebalikannya pada film *Wanalathi* (2022) yang perasaan seram serta waspada tersebut ternyata tidak berusaha dimunculkan. Contoh kasus pada film ini jika kembali merujuk pada Rosenberg maka genre filmnya ibarat kehilangan 'roh', yaitu perasaan seram.

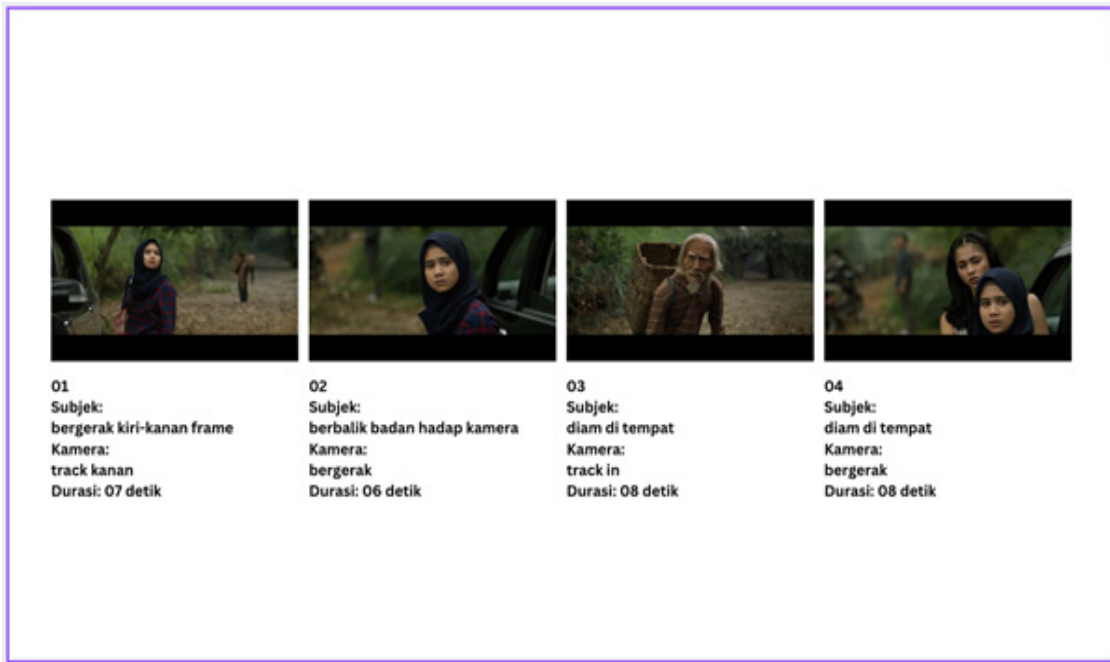
## Ritme dan Pace

Dalam hal ritme dan pace film, Jean Mitry juga menyadari bahwa ada pengarahannya pola ritme tertentu berhubungan dengan sebuah genre. Sehingga dari ilustrasi pemetaan di atas kita bisa mendeteksi ritme editing akan berusaha mencapai *pace* seperti apa sesuai dengan konvensi film horor itu sendiri. *KKN Di Desa Penari* (2022) dalam 10 menit awal filmnya terdeteksi mampu memanfaatkan objek ritual untuk diolah menjadi 'jumpscare'. Setelah berhasil membuat 'hentakan' melalui 'jumpscare' kemudian energi tersebut dialirkan terus ke beberapa saat setelahnya dalam jukstaposisi *shot* berdasarkan prinsip *Trajectory Phrasing*. Film tersebut melakukan hal ini dengan memasang *shot* yang memancing perasaan waspada didukung dengan proporsional durasi yang tepat.

Contoh pertamanya adalah sebagai berikut:

- MS. Nur keluar dari mobil kemudian di *background* terlihat *out of focus* sosok Kakek Misterius
- CU. Nur, *reverse shot*, berbalik badan lalu melihat sosok kakek misterius
- MS – CU, *track in*, Kakek Misterius ekspresi mukanya tegang kemudian menggelengkan kepala
- CU. Nur, *reverse shot*, ekspresi muka Nur berubah dari tenang menjadi tegang lalu dikagetkan Ayu.





**Gambar 3.** Pergerakan penciptaan efek jumpscare (Sumber: *Still photo KKN Di Desa Penari* (2022))

Momentum yang tercipta akibat *Timing* (menentukan frame akhir-awal, memilih durasi, penempatan *shot* di susunan) maka perasaan tegangnya Nur akibat saling pandang dengan Kakek Misterius dialirkan terus energinya dengan cara konsisten memilih setiap *shot* yang berganti tetap menampilkan ekspresi muka Nur tegang. *Trajectory Phrasing* dibagian ini berarti tetap menghadirkan perasaan tegang sekalipun insiden tersebut sudah lewat.

Pada shot 01 penerapan yang sangat tipikal dari ‘*jumpscare*’ film horor terjadi disini. Dalam durasi *shot* yang cukup panjang, pergerakan pemain dan kamera pan kanan mampu menutupi Kakek Misterius. Sang Kakek menjadi terlihat di background saat Nur mengubah *blocking*-nya. Momentum ini yang kemudian dimanfaatkan oleh sfx dan musik untuk muncul memberi ‘hentakan’ dan secepat mungkin *cutting* dilakukan untuk pindah ke *shot* selanjutnya. Pada posisi sekitar 1 menit awal *KKN Di Desa Penari* terlihat sudah berusaha menanamkan perasaan seram.

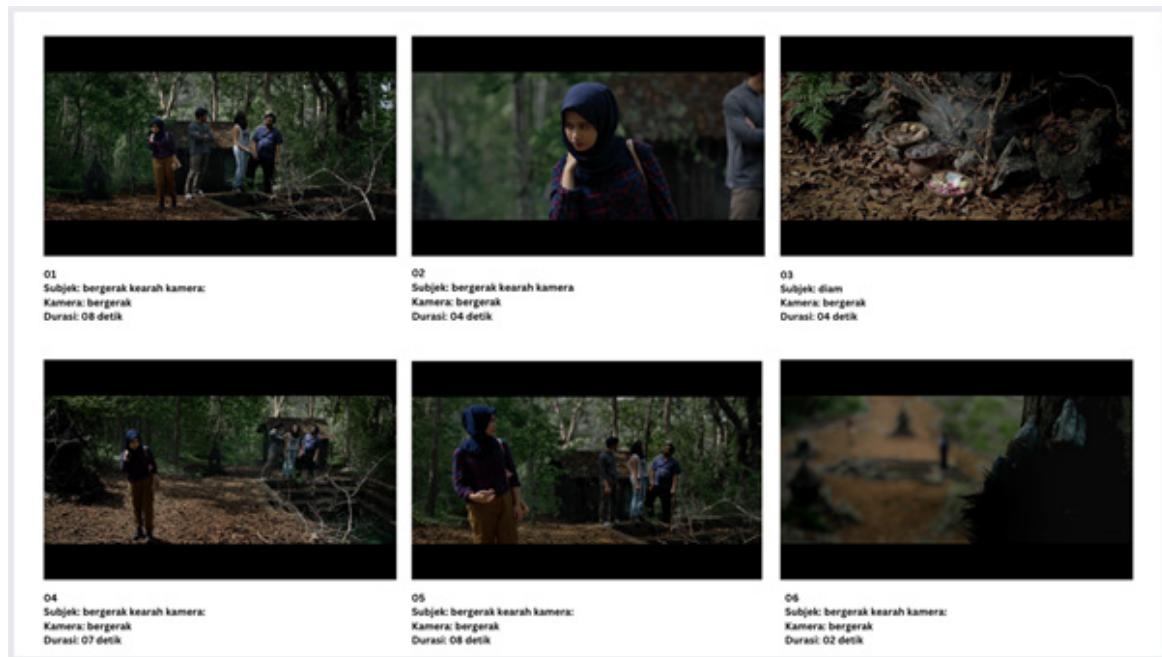
Untuk contoh berikutnya seperti pada 00.06.14 dan 00.06.32:

- MS. Nur meninggalkan rombongan

beberapa Langkah.

- CU. dupa dan sesajen di dekat kolam sinden, POV *Shot* Nur.
- LS. Nur yang tegang mengamati sekitar dan menjauh dari rombongan.
- *Knee Shot*, Nur tegang mengamati sekitar lalu mengarahkan pandangan ke pohon.
- *Reverse Shot, Change Focus*, LS Nur ke in frame tangan ‘Sosok Hitam’.
- CU, Nur berubah ekspresi dari tegang menjadi takut.

Pada bagian ini ada dua objek ritual yang munculnya berdekatan yaitu pada *shot* 03 dan 06. Ada pola tetap yaitu mengenai tipe *shot* bahwa dua *shot* sebelum objek ritual memiliki tipe *shot* lebar lalu ke padat dimana pola ritmenya mengalami perbedaan. Untuk *shot* 01 ke *shot* 02 mengalami percepatan dan untuk *shot* 04 ke *shot* 05 mengalami perlambatan. Sedangkan sebagai objek ritual *shot* 03 lebih panjang dibanding *shot* 04. Perbedaan ini terlihat karena ‘hentakan’ sudah terjadi terasa saat munculnya *shot* 03 maka apa



**Gambar 4.** Pola ritme efek *jumpscare* (Sumber: *Still photo KKN Di Desa Penari* (2022))

yang dimaksud perasaan was-was akan sesuatu yang seram kemungkinan muncul perlu dilakukan. Pola ritme perlambatan dari *shot* 04 dan 05 itulah yang memicu ‘hentakan’ lebih naik lagi saat figur seram yang hanya berdurasi dua detik muncul membuat Nur ketakutan.

Pada bagian ini rasa takut, terancam dan waspada yang tercermin dari ekspresi Nur energinya dilanjutkan ke beberapa saat setelahnya. Cara yang digunakan adalah melakukan jukstaposisi: logo *MD Pictures* dengan *typography* dan warna merah mencekam, *shot* boneka sawah dengan tampilan yang tidak enak, *shot* mobil yang melintas di area persawahan yang sepi dan *shot* mobil melintas dengan cara pengambilan kamera diputar sampai berbalik gambarnya. Beberapa jukstaposisi *shot* ini masing-masingnya ditampilkan dalam proporsional *shot* yang cukup panjang agar ketidaknyamanan akibat Faktor Internal semakin terasa.

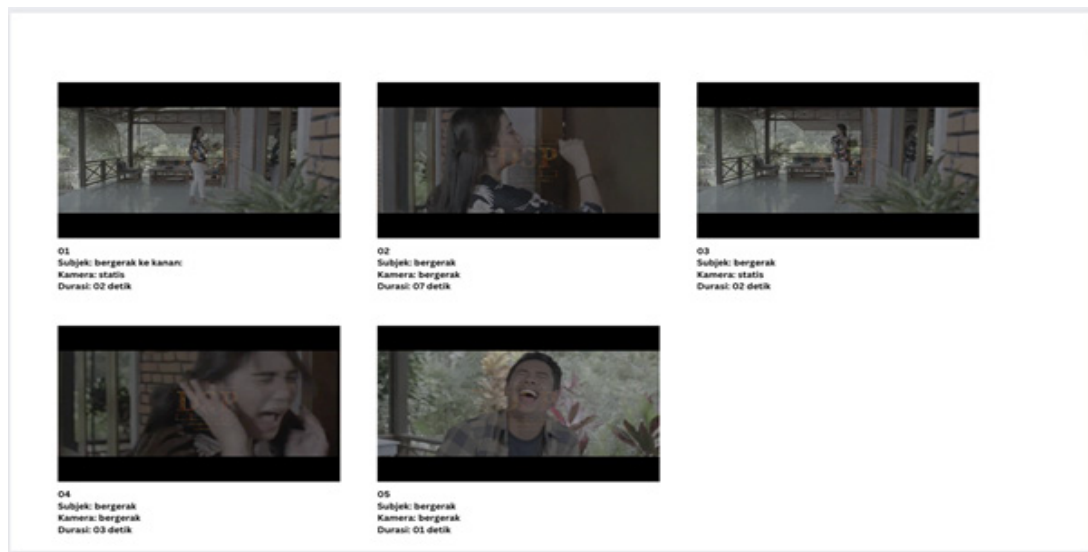
Sedangkan untuk *Wanalathi* (2022) kita tidak bisa mengurainya seperti dua contoh sebelumnya. Hal itu disebabkan kemunculan ‘*jumpscare*’ pertamanya itu sendiri hanya mengandalkan hentakan dari para tokoh yang sedang melakukan

adegan. Adegannya pun tidak ada hubungannya dengan perih yang menyebabkan perasaan seram atau waspada. Apalagi perasaan seram yang tidak muncul karena tidak melibatkan objek ritual film horor sebagai Faktor Internal Ritme.

Beberapa *shot* pada bagian ini memang memiliki durasi *shot* yang pendek bahkan pada tipe *shot* LS. Hanya satu *shot* berdurasi panjang yaitu pada *shot* 02 dan dilakukan penempatan sfx serta musik. *Shot* lainnya rata-rata berdurasi dua detik saja sehingga menghasilkan pola ritme cepat. Akan tetapi cepatnya pergantian gambar disini dengan formula ‘*jumpscare*’ tidak membangkitkan rasa seram sama sekali. Apalagi saat prinsip mengenai tipe *shot* ini merujuk pada pernyataan Ken Dancyger bahwa sebuah *Long Shot* dimana memiliki banyak informasi seharusnya lebih lama dibandingkan dengan *Close Up* (Dancyger 405).

## SIMPULAN

Langkah pertama dan penting untuk mengedit genre film tertentu adalah harus bisa mengenali konvensi genre yang dimaksud. Konvensi seperti



**Gambar 5.** Pola ritme yang tidak menyebabkan *jumpscare* (Sumber: *Still photo Wanalathi* (2022))

keberadaan objek ritual sesuai dengan genre yang dimaksud perlu dipastikan keberadaannya karena akan berposisi sebagai faktor ritme internal. Dengan begitu proporsional durasi *shot* bisa diarahkan untuk objek ritual tersebut juga *shot-shot* sebelum dan setelahnya. Dalam konteks film horor, gambar-gambar yang memicu gambar seram dibutuhkan untuk mengarahkan ritme dan pace film horor.

Film *KKN Di Desa Penari* (2022) berhasil memanfaatkan keberadaan objek ritual film horor yang tersebar dengan merata di 10 menit awal untuk membuat ‘*jumpscare*’ dengan berbagai level. Pola ritme perlambatan maupun percepatan diolah mengikuti kadar seram objek ritualnya. Apalagi saat pola ini naik turun yang ditandai dengan sebaran ‘*jumpscare*’-nya membuat durasi 10 menit awal tidak terasa lambat.

Sedangkan untuk *Wanalathi* (2022) *rate of cutting* yang cepat ternyata tidak bisa menimbulkan *mood* seram sama sekali. Pola ritme cepat konstan yang digunakan tidak melibatkan konvensi lainnya dari konvensi genre film horor untuk dilibatkan dalam mengarahkan ritme dan *pace*. Tidak ada gambar seram atau menakutkan yang bisa digunakan dalam menciptakan perasaan

was-was atau ‘hentakan’ mengagetkan melalui pola ritme percepatan sekalipun.

## KEPUSTAKAAN

Altman, Rick. *Film Genre*. London: British Film Institute, 1999.

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie, dan Marc Vernet. *Aesthetics of Film*. Texas: University of Texas Press, 1992.

Bordwell, David, Kristen Thompson, dan Jeff Smith. *Film Art: An Introduction 13th Edition*. New York: Mc-Graw-Hill Education, 2023.

Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, Practice. 6th Edition*. London: Routledge, 2019.

Frierson, Michael. *Film and Video Editing Theory: How Editing Creates Meaning*. Massachusetts: Focal Press, 2018.

Mitry, J. *The Aesthetic and Psychology of The Cinema*. Indiana: Indiana University Press, 2000.

Pearlman, Karen. *Cutting Rhythms: Intuitive*

*Film Editing*. Massachusetts: Focal Press, 2015.

Rosenberg, John. *The Healthy Edit: Creative Editing Techniques for Perfecting Movie (2th)*. New York: Routledge, 2017.

Reed, Christopher. *Film Editing Theory and Practice*. Virginia: Mercury Learning and Information, 2012.

Reisz, Karel dan Gavin Millar. *The Technique of Film Editing*. 2th Edition. Massachusetts: Focal Press, 2010.