

## ANALISIS *PACING* DALAM MEMBENTUK *SUSPENSE* PADA FILM *JOKER* KARYA TODD PHILLIPS

Taruna Satria Persada, Hery Sasongko, S.Sn., M.Sn., FX. Yatno Karyadi, S.Sn., M.Sn

Taruna Satria Persada<sup>1</sup>

Hery Sasongko, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup>

FX. Yatno Karyadi, S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

E-mail korespondensi: takapik12@gmail.com

### ABSTRACT

*The Joker movie shows the journey of Arthur Fleck as he slowly turns into the Joker. The researched aspect of this movie is the editing aspect with a focus on pacing techniques in shaping one of the dramatic elements, suspense. This research uses a qualitative method that is presented descriptively based on theories that contain pacing and dramatics. The results of this research prove that pacing has an important role in shaping the dramatic elements of suspense, by withholding information through cutting with three methods, which are: rate of cutting, rate of change or movement within a shot, and rate of overall change. The dramatic pattern of suspense in the Joker movie has three stages, which are before, during, and after, which are related to each other in shaping the dramatic elements of suspense.*

**Keywords:** *Film, Editing, Pacing, Dramatik, Suspense.*

### ABSTRAK

Film *Joker* menceritakan perjalanan Arthur Fleck secara perlahan berubah menjadi *Joker*. Aspek yang diteliti dari film ini yaitu aspek *editing* dengan fokus pada teknik *pacing* dalam membentuk salah satu unsur dramatik yaitu *suspense*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan dengan deskriptif berlandaskan teori-teori yang mencakup *pacing* dan dramatik. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa *pacing* memiliki peran penting dalam membentuk unsur dramatik *suspense*, dengan cara menahan informasi melalui pemotongan dengan tiga metode yaitu: *rate of cutting*, *rate of change or movement within a shot*, dan *rate of overall change*. Pola dramatik *suspense* pada film *Joker* memiliki tiga tahapan yaitu sebelum, saat, dan sesudah yang saling berkaitan dalam membentuk unsur dramatik *suspense*.

**Kata kunci:** *Film, Editing, Pacing, Dramatik, Ketegangan.*

### 1. PENDAHULUAN

Industri film telah banyak mengangkat tema tentang tokoh yang memiliki masalah dengan kesehatan mental. Isu kesehatan mental merupakan hal yang sangat dekat dengan masyarakat dan penting untuk diperhatikan, sehingga film yang mengangkat tema tersebut dirancang untuk mampu memikat lebih banyak perhatian penonton secara lebih luas. Salah satu film yang sudah berhasil mengangkat tema tentang masalah kesehatan mental adalah film *Joker*. Film yang disutradarai Todd Phillips ini

menjadi fenomena besar dalam industri perfilman Hollywood. Film *Joker* masuk ke dalam 10 film terlaris sepanjang tahun 2019 dan menjadi satusatunya film dengan rating R yang muncul dalam 100 film terlaris sepanjang masa. Pro dan kontra tergantung dari sudah menonton filmnya. Fenomena lain juga terlihat dari bagaimana film *Joker* meraih banyak nominasi dan memenangkan beberapa piala Academy Award seperti Penghargaan nominasi sebagai film terbaik pada tahun 2020 dan juga actor terbaik yang didapatkan

oleh pemeran Joker yaitu Joaquin Phoenix. Salah satu aspek dalam keberhasilan sebuah film adalah dari peran editor, Jeff Groth selaku editor film Joker juga berhasil mendapatkan nominasi sebagai Best Editing pada BAFTA Award (British Academy Film Awards) pada tahun 2020.

Sebuah film tidak terlepas dari unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif adalah pembentuk cerita dan unsur sinematik adalah semua aspek teknis dalam produksi sebuah film. “Unsur naratif berkaitan dengan tokoh, masalah/konflik, tempat, waktu dan unsur lainnya. Unsur sinematik berkaitan aspek-aspek teknis pembentukan film, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara” (Pratista, 2008: 1).

Editing adalah langkah kreatif dalam menyempurnakan film. Menurut Himawan Pratista, “definsi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah di ambil. Sementara editing setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya” (Pratista, 2017: 169). Sedangkan menurut Christopher J. Bowen menjelaskan bahwa:

“Editing dapat berarti mengkaji ulang, memperbaiki, memodifikasi, menghilangkan, atau merakit ulang bagian bagian menjadi bentuk baru yang dapat diterima dan merangkai potongan gambar dan suara menjadi suatu cerita yang berkesinambungan” (J. Bowen, 2018: 20).

Proses editing merupakan tanggungjawab dari editor. Seorang editor harus mengetahui bagian mana dari sebuah shot yang akan dipotong dengan menggunakan teknik editing untuk menyusun yang ada di dalam film secara rapi. Editor juga bertanggung jawab untuk menciptakan alur film

melalui penyuntingan yang akan memengaruhi pengalaman penonton terhadap film. Joseph V. Mascelli mengemukakan bahwa:

“Editor adalah orang yang melakukan sebuah pemotongan pada film dengan memberikan keanekaragaman visual dari film melalui pemilihan shot, arrasemen, dan timing secara terstruktur. Editor sendiri menciptakan dan membentuk kembali semua rangkaian cerita dari hasil skenario yang berbentuk visual, bukan membuat rekaman kejadian yang ada pada film tersebut”. (Mascelli, 2010: 282) terjemahan H. Misbach Yusa Biran.

Editor sering disebut sebagai sutradara kedua karena keberhasilan atau kegagalan suatu film bisa terletak di tangan mereka. Ketelitian dan pemahaman seorang editor mengenai konsep harus mendalam karena tugasnya memiliki kontribusi yang besar dan rumit pada proses produksi film. Editor akan bekerja sama dengan sutradara untuk mewujudkan film yang berkualitas dan memastikan bahwa hasil akhir menjadi film yang utuh. Seperti yang dikatakan oleh Joseph M. Boggs dan Dennis W Petrie bahwa:

....“*Of utmost importance to any film is the contribution made by the editor, whose function is to assemble the complete film, as if it were a gigantic and complex jigsaw puzzle, from its various component parts and sound tracks*” (M. Boggs, Petrie, 2008: 186).

....Yang paling penting dalam sebuah film adalah kontribusi yang diberikan oleh editor, yang berfungsi untuk merakit film secara utuh, seolah-olah film tersebut adalah sebuah teka-teki jigsaw yang sangat besar dan rumit, dari berbagai komponen dan trek suara.

Seorang editor memiliki banyak cara dalam

menyempurnakan sebuah film, cara tersebut berasal dari beragam konsep editing yang telah berkembang dan terus disempurnakan seiring waktu, salah satu konsep tersebut adalah ritme. Sebagaimana yang dikatakan Asrul Sani bahwa ada:

“Beberapa konsep dan metode dalam editing yang harus dipahami oleh editor sebelum melakukan sebuah pemotongan pada film, yaitu pemilihan (select), keterpaduan keselarasan (coherence), kesinambungan (continuity), ritme, pengembangan waktu, transisi, dan penjajaran kreatif” (Asrul, 1992: 105).

Ritme sebuah film sebagian besar berada di tangan editor, yang membantu menciptakan alur yang sesuai, serta menjaga keseimbangan antara adegan-adegan yang bergerak cepat pada momen intens dan lambat pada momen emosional.

Ritme adalah fenomena yang dirasakan penonton, “seperti halnya editor adalah partisipasi yang diwujudkan, bersifat fisik, tempo, dan energik dalam pergerakan gambar, emosi, dan peristiwa dalam film (Pearlman, 2009: 62)”.

Ritme seperti alunan musik yang mampu menggerakkan tubuh dan memengaruhi perasaan dan emosi manusia. “Ritme lambat dapat mengalirkan energi yang mengalir ke arah ketenangan. Sebaliknya, saat menerima ritme cepat energi meningkatkan ketegangan dramatik dalam film karena memberikan pengalaman yang dirasakan melalui gerak atau perpindahan yang cepat (Pearlman, 2009: 47)”. Tolak ukur cepat atau lambatnya ritme dapat ditakar dari cepat atau lambatnya detak jantung, “dimana dianggap normal jika merujuk pada jantung manusia normal 60 sampai 80 dpm (Pearlman, 2016: 55)”. Membentuk sebuah ritme, editor menggunakan teknik yang disebut sebagai *timing* dan *pacing*.

*Timing* adalah cara editor ketika menentukan kapan pemotongan dari sebuah shot dan editor memiliki pilihan untuk menentukan shot yang akan dimasukkan kedalam film. Salah satu pertimbangan dalam memilih shot adalah hubungan antara shot yang disambung dan konten didalamnya. Sedangkan *pacing* adalah cara editor dalam memperhatikan kecepatan cerita berdasarkan rangkaian shot yang dilihat dari durasi dan pergerakan yang terjadi pada suatu shot. Karen Pearlman menjelaskan bahwa:

....“*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: 47).

....*Pacing* adalah pengalaman pergerakan yang dirasakan, yang diciptakan oleh kecepatan dan jumlah pergerakan dalam satu shot, serta kecepatan dan jumlah pergerakan pada serangkaian shot yang diedit. *Pacing* sebagai alat untuk membentuk ritme menentukan kecepatan yang dihasilkan dari sebuah film.

Pembentukan *pacing* pada sebuah editing film melalui beberapa unsur yang berbeda, tergantung tujuan dari terciptanya *pacing* tersebut, “seperti *pacing* cepat dapat dengan mudah dilihat ketika kecepatan pemotongan terjadi dalam pola yang mempercepat jumlah pemotongan per menit sebagai pengejaran semakin mendekati klimaksnya, begitu juga sebaliknya (Pearlman, 2016: 55)”.

Film sangat efisien dalam menyampaikan pesan dan memiliki kapasitas yang kuat mengundang penonton tetap terlibat dalam cerita. Hal tersebut dibutuhkan berbagai macam usaha untuk menarik dan menjaga perhatian penonton, salah satunya

yaitu membangun dramatik pada film. Membangun dramatik pada film dapat melalui berbagai macam aspek seperti yang dikatakan oleh Ken Dancyger bahwa “penekanan dramatis dapat melalui close-up, montase dinamis, penjajaran suara dan gambar, serta penggunaan pacing untuk penekanan dramatis (Dancyger 2010, 255)”. Dramatik sangat berpengaruh terhadap kualitas sebuah film, dramatik yang tidak baik cenderung tidak mendapatkan perasaan dan emosi yang bisa dirasakan oleh penonton. Karen Pearlman mengungkapkan bahwa, “salah satu dari fungsi ritme dalam film adalah yang memiliki bentuk, modul, dan beberapa gerakan penambah, salah satu dari penambah tersebut adalah hal yang sangat berpengaruh pada drama (Pearlman, 2009: 61)”.

Dramatik Suspense merupakan salah satu unsur dramatik yang sangat penting dalam sebuah film, unsur ini berfungsi sebagai teknik penceritaan untuk membangun ketegangan dan antisipasi penonton dengan menyajikan informasi terbatas, petunjuk yang samar, atau ancaman tersembunyi yang memicu rasa ingin tahu dan kekhawatiran. Karen Pearlman menjelaskan bahwa, “penonton dibuat untuk mengharapkan sesuatu, peristiwa yang semakin dekat sehingga membuat ketegangan meningkat, kemudian fase tenang terjadi lalu ketegangan pun dilepaskan (Pearlman, 2016: 68)”.

Ketertarikan penulis terhadap film *Joker* dilihat dari perjalanan perubahan Arthur Fleck menjadi *Joker*. Perubahan tersebut dibentuk secara perlahan dari alur cerita yang lambat dengan unsur dramatik yang mendukungnya, sehingga memperhatikan pacing sangat penting untuk membentuk berbagai unsur dramatik seperti “konflik (conflict), tegang (suspense), rasa ingin tahu (curiosity), dan terkejut (surprise) yang terjadi pada setiap adegan dalam film (Lutters, 2010: 100)”.

Pada penelitian ini penulis menganalisa setiap scene yang mengandung unsur dramatik suspense dan unsur lain yang ikut membentuknya, mencari tahu bagaimana penerapan teknik pacing dapat membentuk unsur suspense. Sehingga hal ini dilakukan untuk menemukan pembuktian dari pengaruh pacing sebagai salah satu pembentuk dramatik suspense melalui editing atau dapat menjadi aspek penguat pada unsur sinematik lainnya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan pustaka untuk mencari referensi yang berhubungan dengan masalah penelitian. Tinjauan pustaka dibuat untuk membantu penelitian, sehingga untuk menghindari plagiat dari penelitian terdahulu, sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti mencari berbagai referensi dan rujukan seperti, disertasi, tesis, skripsi, jurnal, dan artikel ilmiah dan tulisan ilmiah lainnya yang relevan dengan peneliti. Berikut beberapa tinjauan pustaka yang peneliti jadikan sebagai rujukan dan referensi antara lain:

Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru yang ditulis oleh Yohanes Yogaprayuda dan R.M. Widihasmoro Risang, Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta yang berjudul *Rate Of Cutting* Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Tempo Dalam Film *Penyalin Cahaya* (2021), membahas tentang metode *rate of cutting* yang digunakan oleh editor dalam meningkatkan nilai dramatik. Jurnal yang ditulis oleh Yoga dan Widihasmoro ini menunjukkan bagaimana mengidentifikasi *rate of cutting* pada sebuah *scene* dan membedahnya untuk meningkatkan tempo dalam filmnya. Jurnal ini menjadi sumber bahan referensi bagi penulis karena penulis dapat memahami bagaimana mengidentifikasi *rate of cutting* pada sebuah *scene* dan penggunaan *rate of*

*cutting* dalam film untuk meningkatkan tempo, serta penulis dapat mengetahui prinsip ritme dalam film. Perbedaan jurnal ini dengan peneliti yaitu objek penelitian penulis adalah film *Joker* dan konsep editing yang penulis bawaan lebih fokus pada *padding* dalam membentuk salah satu unsur dramatik *suspense*. Fitro Dizianto, dalam skripsinya yang berjudul *Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek "Lila"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2019), menjelaskan tentang penggunaan konsep ritme editing ke dalam sebuah karya film, Fitro Dizianto menggunakan konsep estetika penciptaan dengan menerapkan ritme *editing* untuk membangun dramatik.

Fitro Dizianto juga menjelaskan bahwa menyampaikan pesan cerita tidak secara verbal namun menggunakan pemotongan serta susunan gambar dan hubungan antar *shot* dengan *shot* berikutnya. Skripsi ini menjadi sumber bahan referensi bagi penulis karena penulis mendapat wawasan mengenai konsep ritme editing yang terapkan kepada sebuah karya film yang telah dibuat oleh Fitro Dizianto. Perbedaan hasil penelitian ini dengan peneliti yaitu dari objek yang digunakan, penulis menggunakan objek film *Joker* dan analisis *padding* pada filmnya untuk melihat bagaimana *padding* dapat membentuk *suspense* yang terjadi dalam filmnya.

Ryandikka Cahyana, dalam skripsinya yang berjudul *Pacing Lambat Dalam Editing Film Jendela Sebagai Penguat Unsur Dramatik*. Skripsi ini membahas tentang penggunaan *padding* lambat pada film "*Jendela*" yang memiliki tujuan sebagai penguat unsur dramatik.

Ryandikka Cahyana mendeskripsikan gaya penyusunan *shot* dengan *padding* lambat mampu memperkuat unsur dramatik (*suspense*, *surprise*, sedih, susah dan senang) dan menunjukkan teknik

*padding* lambat dalam film yang diteliti mampu memperkuat lima unsur dramatik dengan tingkat kemunculan yang berbeda dan unsur dramatik sedih lebih sering muncul dalam penyusunan *shot*.

Skripsi ini menjadi bahan referensi bagi penulis, karena selain memahami bagaimana teknik *padding* lambat dalam *editing*, penulis juga dapat menambah wawasan yang diberikan dalam penelitian ini termasuk teori yang terdapat di dalamnya. Ryandikka Cahyana juga menjelaskan bahwa *padding* lambat yang sering digunakan pada objek penelitiannya adalah *rate of cutting* dalam mengontrol ritme dan digunakan sebagai perpindahan pada setiap *shot*. Perbedaan penelitian ini adalah objek penelitian yang penulis bawaan adalah film *Joker* dan menganalisis *padding* untuk membentuk dramatik *suspense* dalam filmnya.

### 3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk memahami makna, interpretasi, dan konteks dari fenomena yang diteliti. Penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan *padding* pada teknik editing film *Joker*. Penelitian kualitatif ini didasarkan kepada penafsiran dari konsep-konsep yang teoritis dengan tidak memberikan angka-angka numerik melainkan lebih bersifat interpretatif dengan memberi kesan, pendapat, dan pandangan yang berhubungan terhadap objek penelitian. Metode deskriptif hanya menyajikan gambaran peristiwa yang terjadi dengan menjelaskan variabel penelitian secara detail menggunakan kata-kata berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Sumber data primer yang digunakan pada penelitian ini adalah data audio dan data visual pada film *Joker* dengan durasi selama 2 jam 2 menit yang

sudah tersedia di platform streaming Apple TV. Sumber data sekunder berupa dokumen dan buku-buku kepustakaan, seperti buku, skripsi, jurnal dan artikel *website* yang kredibel yang membahas film *Joker* dengan tema yang relevan dengan penulis. Cara yang digunakan untuk memperoleh data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi *nonpartisipan* dan studi dokumentasi, karena penulis tidak ikut terlibat selama proses produksi film *Joker*, melainkan penulis sebagai pengamat yang bersifat independen dengan mengamati objek penelitian dengan cara menonton dan menyaksikan film *Joker* berulang-ulang kali. Berikut bentuk observasi yang penulis lakukan yaitu dengan menonton, menganalisis dari teori teknik *editing pacing* pada film *Joker* sehingga membuat penulis bisa memahami secara mendalam. Pemahaman mendalam yang penulis maksud adalah memahami bagaimana cara kerja *pacing* pada film *Joker* sehingga penulis menemukan cara bagaimana *pacing* berperan dalam membentuk dramatik *suspense* pada film tersebut, dan ditambah dengan studi dokumentasi yang bersumber dari potongan-potongan gambar film *Joker* untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

Lalu studi pustaka dari berbagai sumber kepustakaan, seperti “buku, jurnal, tesis, skripsi, disertasi, *website* yang kredibel, internet, dan tulisan ilmiah lainnya (Moleong, 2010:11)”, serta dokumentasi dari informasi yang relevan terhadap objek permasalahan dalam penelitian ini yaitu film *Joker*. Dokumentasi berupa *capture shot* pada adegan film *Joker* yang penulis menjadi bahan analisis pada penelitian ini.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 HASIL PENELITIAN

Editor memiliki peran penting dalam memanipulasi waktu dan menunda kejadian dalam film. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membangun ketegangan dan memperlambat alur cerita. Suspense dapat didefinisikan sebagai ketegangan karena ketidakpastian dan antisipasi sesuatu akan terjadi. “Irama memainkan peran penting dalam cara cerita diceritakan, dalam permainan mengungkapkan dan menahan informasi cerita dari penonton untuk memaksimalkan keterlibatan mereka secara aktif dalam mengantisipasi cerita dan keterlibatan mereka secara aktif dalam mengikuti peristiwa-peristiwa dalam cerita (Pearlman, 2016: 73)”. Pacing merupakan salah satu cara editor untuk membentuk irama yang dapat memanipulasi waktu dan menunda kejadian dalam film, melalui tiga metode yaitu “*Rate of Cutting, Rate of Change or Movement Within a Shot* dan *Rate of Overall Change*” (Pearlman, 2016: 55). Pada hasil penelitian ini penulis menemukan bahwa film *Joker* memiliki durasi selama 122 menit dengan total 86 scene, dengan 7 scene yang mengandung unsur dramatik suspense. Pada film *Joker* peran *pacing* sangat penting dalam membentuk dramatik suspense yaitu dengan menahan informasi melalui pemotongan shot yang dominan lama yaitu diatas 4 detik, hal tersebut membuat ritme cerita film *Joker* menjadi lambat, “sehingga menimbulkan efek tegang kepada penonton karena menanti risiko yang akan dihadapi oleh karakter (Lutters, 2010: 101)”.

### 4.2 ANALISIS PACING DALAM MEMBENTUK SUSPENSE PADA FILM JOKER

Identifikasi suspense pada sebuah scene dan melihat pengaruh *pacing* dalam membentuk unsur tersebut, penulis mengobservasi dengan melihat

berapa lama durasi pemotongan terjadi untuk menahan informasi pada shot dalam scene yang mengandung dramatik suspense. Kedua yaitu ketidakpastian yang dialami oleh karakter dengan melihat indikator dari susunan rangkaian shot pada scene yang mengandung dramatik suspense. Ketiga yaitu risiko, dengan melihat besar atau kecilnya dampak risiko yang diterima karakter jika ketidakpastian tersebut terjadi, “sehingga membentuk antisipasi penonton membuat tensi dramatik meningkat (Misbach, 2010: 110)”. Indikator terakhir yaitu hasil, dengan melihat hasil dari informasi yang ditahan melalui tiga indikator sebelumnya.

Unsur analisa ini juga dilihat aspek sinematik lain seperti “mise en-scene, sinematografi, dan suara sebagai penguat dari unsur dramatik suspense yang terdapat pada film Joker (Pratista, 2017: 170)”. Analisa ini mendeskripsikan setiap kejadian yang mengandung dramatik suspense dalam film Joker, serta unsur sinematik yang berperan mendukung visual film sehingga dapat dirasakan oleh penonton. Dalam subbab analisis, penulis merangkum seluruh analisis menjadi tiga pola yang saling berhubungan dalam membentuk unsur dramatik suspense pada film Joker, Penulis juga menggunakan captured shot dari film Joker untuk mempermudah penulis dalam mendeskripsikan setiap hasil analisa.

Captured shot tersebut penulis jadikan sebagai bantuan dan tambahan gambar visual, untuk menjelaskan secara detail setiap peristiwa yang membentuk dramatik suspense yang terjadi dalam film, sehingga analisis menjadi lebih terstruktur dan mendalam. Analisis disusun sebagai berikut:

#### **4.2.1 POLA SEBELUM DRAMATIK *SUSPENSE* FILM *JOKER***

Pola awal penggunaan pacing sebelum dramatik suspense adalah tahap mempersiapkan terjadinya

dramatik suspense pada adegan berikutnya. “Tahap ini berisikan adegan yang memberikan petunjuk atau informasi untuk memberikan pemahaman konteks terlebih dahulu dan memberikan penonton persiapan sebelum efek tegang terjadi (Pearlman, 2016: 73)”. Pada pola sebelum dramatik suspense pada film Joker, ada beberapa rangkaian shot yang memiliki durasi pemotongan lama dan cepat, karena tujuan dari pemotongan tersebut memberikan informasi cerita yang disampaikan oleh beberapa karakter melalui adegan dan dialog untuk persiapan dramatik suspense pada scene selanjutnya.

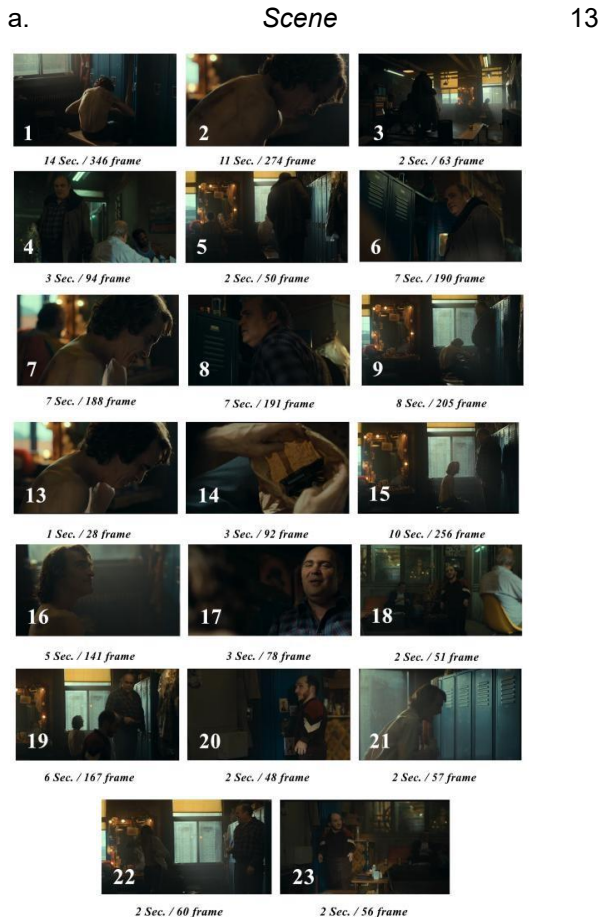
Pada scene 13, Arthur sedang berada di kantornya sambil memperbaiki sepatunya yang rusak. Badannya yang kurus penuh dengan luka akibat penyerangan sekumpulan remaja.

Sesaat Randal muncul dan merasa prihatin melihat kondisi Arthur. Karena kasihan Randal memberinya hadiah sebuah kantong yang berisi pistol. Arthur terkejut namun Randal memastikan bahwa tidak masalah memiliki pistol tersebut untuk berjaga-jaga. Sesaat rekan kerja Arthur yang lain muncul dan menyampaikan bahwa dia dipanggil ke ruangan bosnya.

Scene 13 ini adalah bentuk dari inciting incident dari film. “Inciting incident merupakan bagian cerita yang penting untuk memulai konflik (Pratista, 2017: 78)”. Pada Film Joker yang menjadi titik awal sebagai sumber pemicu masalah adalah berasal dari Randal yang memberikan Arthur hadiah sebuah pistol untuk berjaga-jaga. Pada scene 13 memiliki 23 shot, durasi scene selama 118 detik dengan total frame sebanyak 2.840. Shot diambil dengan camera movement track in secara perlahan mengarah ke punggung Arthur yang sedang memperbaiki sepatunya yang rusak, lalu berganti menggunakan shot wide untuk memperlihatkan kondisi kantor tempat Arthur bekerja, pada shot dialog antara Arthur dan Randal menggunakan tipe shot medium

close up untuk memperjelas ekspresi karakter, pada shot saat yang memperlihatkan sebuah pistol menggunakan bagian insert shot dengan extreme close up untuk memperjelas informasi sebagai properti yang menjadi sumber pemicu masalah.

Berikut beberapa scene yang ada dalam film Joker sebelum dramatik suspense terjadi:



Gambar 4.1

Scene 13, Arthur sedang berada di kantor

(Timecode : 00:15:20 - 00:17:18)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Rangkaian shot pada scene 13 menggunakan teknik editing cut kontinuitas dan reverse shot untuk menciptakan aliran cerita yang mulus dan menggambarkan naratif dialog yang sedang terjadi

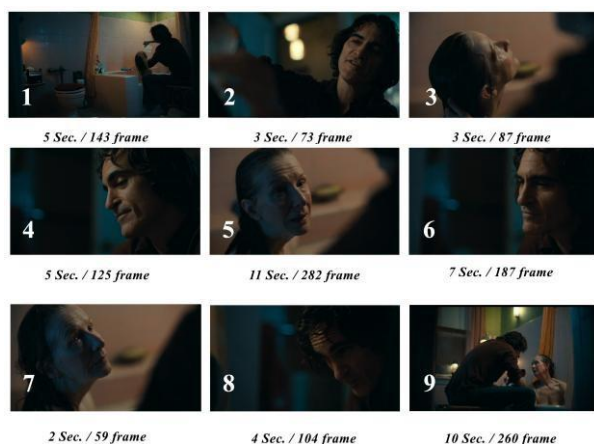
antara Arthur dan Randal. Selanjutnya menggunakan cahaya soft light, low contrast, backlight dengan tone warna campuran hijau, kuning dan biru yang dingin dan redup untuk menggambarkan kondisi Arthur yang memprihatinkan.

Latar tempat pengambilan gambar berada di ruangan kantor tempat Arthur bekerja dengan desain artistik yang menggambarkan era tahun 80-an, terlihat dari dekorasi ruangan yang jadul seperti kursi, cat warna tembok dan properti lainnya. Unsur suara yang ada dalam film pada scene ini yaitu dialog percakapan karakter, ditujukan untuk memberi kejelasan informasi melalui karakter yang berbicara.

Scene 13 menggunakan *pacing* yang lambat karena durasi pemotongan yang dominan terjadi lebih dari 4 detik, metode *pacing* yang digunakan adalah *rate of cutting* yaitu, “pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Serta digabungkan dengan teknik editing cut kontinuitas dan reverse shot membuat cerita bisa terhubung secara visual saat menampilkan dialog antar karakter. Pemotongan pada rangkaian shot 9, 10, 11 dan 12 membentuk dramatik surprise menuju pada titik ketegangan, karena Randal memberikan hadiah yang tidak terduga yaitu sebuah pistol kepada Arthur, hal tersebut memberikan efek kejutan terlihat dari ekspresi Arthur pada shot 13, menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, “hal tersebut dipengaruhi dengan pemotongan yang lama dan cepat yang timbul karena hadiah diberikan oleh Randal diluar dugaan (Lutters, 2010: 102)”.



## b. Scene 19



Gambar 4.2

Scene 19, Arthur sedang memandikan ibunya.

(Timecode : 00:21:00 - 00:21:55:)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 19 diatas, Arthur sedang memandikan ibunya. Dia menanyakan kepada Arthur apakah tukang pos membuang surat-suratnya. Arthur menjawab mengapa surat-surat itu begitu penting. Ibu Arthur berpikir bahwa Thomas Wayne akan membantu masalah keuangan mereka karena dia adalah orang yang baik. Arthur mengatakan kepada ibunya untuk tidak mengkhawatirkan soal uang karena dia sudah siap untuk tampil standup komedi di klub-klub besar, namun ibunya merespon dengan mengatakan bahwa Arthur tidak lucu.

Scene 19 merupakan bagian awal cerita sebelum ketegangan terjadi, sehingga penonton dibuat tenang terlebih dahulu sebelum masuk pada scene selanjutnya. Scene ini memperlihatkan kedekatan hubungan Arthur dengan ibunya, terlihat dari ekspresi wajah Arthur yang tulus dan mengatakan untuk tidak merasa khawatir tentang keuangan mereka. Pada scene 19 memiliki 9 shot, durasi scene selama 55 detik dengan total frame sebanyak

1.320. Shot diambil menggunakan camera movement static dengan type wide shot untuk memperlihatkan setting kamar mandi, pada shot dialog antara Arthur dan ibunya menggunakan tipe shot close up untuk memperjelas ekspresi karakter, dan medium shot untuk memperlihatkan respon Arthur setelah mendengar jawaban ibunya yang mengatakan kalau dia tidak cocok menjadi komedian karena tidak lucu. Rangkaian shot pada scene ini dipotong menggunakan teknik editing cut kontinuiti untuk menciptakan aliran cerita yang terhubung secara visual. Pencahayaan menggunakan soft light, side light dan back light untuk menggambarkan kedekatan hubungan Arthur dan ibunya, lalu tone warna dingin dengan warna biru, hijau dan kuning yang di mixed menunjukkan rasa tenang, serta suara yang dihasilkan dari scene ini adalah suara percakapan melalui dialog dan suara musik jazz dari radio yang terputar pada backsound, suara tersebut menambah kesan momen santai Arthur dan ibunya.

Scene 19 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 10 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 5 detik. Scene ini menggunakan metode pacing yaitu rate of change or movement within a shot, "yang membuat scene dipotong berdasarkan pergerakan yang terjadi dalam film (Pearlman, 2009: 48)". Hal tersebut terlihat dari pergerakan dan dialog saat Arthur yang sedang memandikan ibunya. Pada pemotongan shot 9 scene 19 membentuk dramatik surprise dengan tingkat intensitas yang rendah terdapat pada dialog ibunya yang mengatakan bahwa Arthur tidak lucu, menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, "hal tersebut timbul karena jawaban yang di luar dugaan (Lutters, 2010: 102)".

## c. Scene 26



Gambar 4.3

Scene 26, Arthur sedang mengikuti comedy club.

(Timecode : 00:21:00: - 00:21:55:)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 26 diatas, Seorang komedian sedang tampil di atas panggung klub malam sambil penonton menertawakannya. Komedian tersebut menceritakan lelucon tentang kehidupan seksnya. Terlihat Arthur yang sedang duduk di sebuah meja kecil sendirian dan menonton pertunjukan tersebut. Seluruh ruangan tertawa dan bertepuk tangan kecuali Arthur, dan dia belajar lalu mencatat lelucon-lelucon tersebut di dalam buku catatannya.

Scene 26 merupakan bagian cerita yang penting untuk memperkenalkan pribadi Arthur lebih dalam, pada scene ini terlihat selera humor Arthur yang aneh ketika tertawa pada waktu yang salah. Pada scene 26 memiliki 4 shot, durasi scene selama 67 detik dengan total frame sebanyak 1.617. Scene ini dibuka dengan shot yang memiliki durasi yang panjang dengan menggunakan teknik camera movement push in secara perlahan, kamera bergerak secara push untuk memperlihatkan setting klub komedi yang padat, komedian yang sedang tampil dan Arthur

yang sedang duduk sendirian dalam 1 shot yang panjang. Scene 26 menggunakan tipe wide shot untuk memperjelas suasana klub komedi yang padat, lalu tipe shot medium wide dengan posisi kamera di atas bahu untuk memperlihatkan komedian yang sedang tampil dari sudut pandang penonton, selanjutnya menggunakan tipe shot extreme close-up untuk memperjelas isi buku catatan Arthur.

Rangkaian shot pada scene ini dipotong teknik editing cut, menggunakan cahaya hard light dan backlight yang berpusat dari belakang panggung bertujuan untuk menarik perhatian Arthur dan penonton klub komedi mengarah ke komedian yang sedang tampil, lalu tone warna hangat dengan campuran warna kuning dan oren pada intensitas gelap, serta suara yang dihasilkan dari film adalah suara percakapan melalui dialog komedian yang sedang tampil, lalu ditambah dengan suara respon tertawa dari penonton klub dan Arthur saat menerima lelucon.

Scene 26 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 53 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 4 detik. Metode pacing yang digunakan adalah rate of cutting yaitu, "pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)". Pada scene 26 dipersiapkan sebagai fase tenang sebelum memasuki dramatik suspense yang terdapat scene selanjutnya, menurut teori Karen Pearlmen "hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan. (Pearlman, 2016: 2)".

## d. Scene 29



Gambar 4.4

Scene 29, Arthur sedang menelpon bossnya.

(Timecode : 00:28:43:06 - 00:29:21:19)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 29 di atas, Arthur berada di bilik telepon, dia sedang menelpon Hoyt yaitu bossnya. Hoyt mengatakan mengapa dia membawa pistol ke rumah sakit anak-anak. Arthur mencoba untuk menjelaskan bahwa pistol tersebut bagian dari pertunjukannya. Hoyt tidak percaya, karena Randal malah mengaku kalau Arthur telah merampas pistolnya dengan paksa. Arthur kecewa dengan Randal telah menfitnahnya. Arthur memohon bahwa dia mencintai pekerjaannya. Hoyt tidak peduli dan memecat Arthur pada saat itu juga. Mendengar hal tersebut, Arthur marah dan membenturkan kepalanya ke kaca bilik telepon dan memecahkannya.

Bagian pada Scene 29 ini adalah bentuk dari scene yang membuat konflik muncul pada diri Arthur setelah dia difitnah dan dipecat oleh bossnya karena sudah ketahuan membawa pistol saat sedang menghibur di rumah sakit anak anak. Scene 29 memiliki durasi selama 38 detik dengan jumlah total frame sebanyak 926, menggunakan 3 shot dengan pergerakan zoom in yang memperjelas ekspresi Arthur saat menelpon bossnya dan ekspresi respon

setelah mendengar bahwa dirinya dipecat, camera movement arc diperlihatkan dari luar bilik telepon dari seberang jalan menggambarkan kondisi kota Gotham yang kotor dan terisolasi.

Rangkaian tipe shot pada scene ini menggunakan medium close-up untuk memperlihatkan ekspresi dan pergerakan Arthur yang sedang menelpon, wide shot untuk memperlihatkan setting lokasi bilik telepon dan close-up memperjelas ekspresi Arthur saat sedang marah, kemudian shot dipotong dan disatukan menggunakan ke scene berikutnya dengan teknik editing cut. Pencahayaan pada scene ini menggunakan soft light dengan sumber cahaya berasal dari top light dengan tone warna dingin hijau jenuh yang memperkuat suasana hati Arthur dan menandakan adanya konflik dari dirinya. Suara yang dihasilkan pada scene ini berasal dari dialog Arthur dan OS (Off Screen) bossnya melalui telepon.

Scene 29 pacing yang digunakan adalah lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 7 detik, metode yang digunakan adalah rate of overall change membuat film dipotong berdasarkan terjadinya pergerakan gambar atau perubahan emosi dalam suatu scene secara menyeluruh (Pearlman, 2009: 50). Pada scene 29 membentuk dramatik konflik yang terjadi pada Arthur setelah difitnah dan dipecat oleh bossnya, terlihat jelas bagaimana konflik batin pada diri Arthur yang terdapat pada shot 3, dengan menghela nafas lalu membenturkan kepala sehingga membuat kaca bilik telepon menjadi pecah. Scene 29 menjadi bagian awal sebelum masuk pada dramatik suspense dan konflik yang terdapat pada scene selanjutnya, menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters bahwa hal tersebut dibentuk dari konflik batin yang terjadi

dalam diri Arthur dengan datar tapi tajam (Lutters, 2010: 101).

e. Scene 60



Gambar 4.5

Scene 60, Arthur duduk sendirian di sofa.

(Timecode : 01:18:58:18-01:19:44:15)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 60, Arthur sedang duduk di sofa sambil merokok, kondisi ketawa patalogisnya kambuh setelah mengetahui ibunya berbohong dan hubungannya dengan tetangganya sophie hanyalah sebuah halusinasi Arthur semata, dia tertawa tapi terlihat seperti menangis membuat kondisi kesehatan mentalnya yang semakin parah.

Bagian Scene 60 ini adalah bentuk dari scene yang menandakan konflik batin pada diri Arthur, scene juga ini menjadi penanda perubahan kepribadian Arthur menjadi Joker, hal tersebut diperkuat dengan setting di dalam rumah Arthur yang gelap dan berantakan. Lalu scene 60 memiliki durasi selama 45 detik dengan jumlah frame sebanyak 1.102, menggunakan 3 shot berdurasi di atas 9 detik, shot tersebut di ambil dengan teknik handheld low angle untuk menambah kesan realistis untuk menciptakan keterlibatan emosional penonton saat melihat Arthur

yang sedang tertawa dan menangis di waktu yang bersamaan, tipe shot yang digunakan adalah wide shot untuk memperjelas diri Arthur yang sedang kesepian, dan medium close-up untuk memperjelas ekspresinya.

Shot pada scene ini dirangkai dengan menggunakan teknik editing cut kontinuitas untuk cerita bisa terhubung secara visual saat Arthur sedang menahan kondisi tawa patalogisnya yang kambuh. Selanjutnya pencahayaan yang menggunakan soft light dengan intensitas yang redup untuk memperkuat suasana konflik batin pada diri Arthur, serta dengan tone warna yaitu campuran antara kuning dan biru. Suara pada scene ini bersumber dari Arthur dengan tertawanya dan bunyi sirine mobil polisi dari luar ditambah dengan backsound hujan gerimis yang menambah kesan dramatis.

Scene 60 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 19 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 9 detik. Metode pacing yang digunakan adalah rate of overall change membuat film dipotong “berdasarkan terjadinya pergerakan gambar atau perubahan emosi dalam suatu scene secara menyeluruh (Pearlman, 2009: 50)”. Pada scene 60 membentuk dramatik konflik yang terjadi pada diri Arthur melawan kondisi tawa patalogisnya sehingga pada scene ini Arthur terlihat tertawa dan menangis di waktu yang bersamaan, menurut pemaparan teori dari Elizabeth Lutters bahwa “konflik bisa dibangun di dalam diri sendiri (Arthur) atau konflik batin (Lutters, 2010: 101)”.

f. Scene 65





7.Sec. / 171 frame

Gambar 4.6

Scene 65, Arthur sedang melihat foto ibunya.

(Timecode : 01:25:23:22 - 01:25:43:03)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 65, Arthur sedang menikmati rokoknya sambil merias wajahnya menjadi badut dengan cat minyak putih, lalu Arthur membuka laci kecil dan mencari-cari sesuatu. Ia menemukan beberapa gunting tua yang sudah berkarat dan mengantonginya. Sebelum Arthur menutup laci, dia melihat beberapa foto lama dari ibunya sehingga membuatnya merenung, Arthur membalikkan foto tersebut dan melihat sebuah tulisan yang membuatnya terlihat muak.

Bagian pada Scene 65 ini menjelaskan cerita dari karakter Arthur yang sudah berubah sepenuhnya menjadi Joker. Pada scene ini Arthur tidak lagi seperti karakternya yang dulu yaitu Arthur, tanpa memiliki rasa empati dan simpati membuatnya menjadi seorang psikopat sadis. Penempatan kamera untuk membuat shot pada scene ini terletak di sudut tepi ruangan tempat kamar tidur Arthur, menggunakan tipe wide shot untuk memperlihatkan informasi setting kamar tidur, dan tipe medium shot untuk memberikan informasi lebih jelas dari saat Arthur Arthur mengenggam foto lama ibunya, lalu tipe shot medium close-up memperjelas ekspresi Arthur saat membaca tulisan dibelakang foto lama ibunya yang bertulisan "love you smile TW". Tulisan tersebut mengingatkan Arthur tentang kebohongan ibunya sehingga membuat ekspresi wajah terlihat muak. Pengambilan gambar pada scene ini

menggunakan teknik camera movement yang sedikit bergoyang mengikuti fokus ke tindakan pergerakan Arthur. Pada Scene 65 memiliki durasi selama 19 detik dengan total frame sebanyak 461, dan memiliki 3 shot dengan pemotongan yang lama yaitu di atas 5 detik dan dirangkai dengan menggunakan teknik editing cut. pencahayaan shot pada scene 65 menggunakan backlight, hard light dan edge light untuk memperkuat visual yang menggambarkan perubahan Arthur menjadi Joker. Tone warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan hangat dengan gabungan warna kuning dan biru. Suara pada scene ini bersumber dari musik "that life" yang diputar dari radio yang menandakan Arthur sudah menerima dirinya sebagai Joker.

Scene 65 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 7 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 5 detik. Metode pacing yang digunakan adalah rate of cutting yaitu,

"pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)". Pada shot 2 scene 65 membentuk unsur dramatik curiosity (rasa penasaran), menurut teori dari Elizabeth Lutters bahwa "hal tersebut dipengaruhi oleh informasi yang samar pada bagian cerita yang terdapat saat Arthur melihat foto lama ibunya (Lutters, 2010: 102)".

#### 4.2.2 POLA DRAMATIK *SUSPENSE* FILM *JOKER*

Pola sebelum dramatik suspense bertujuan untuk memberikan informasi dan konteks terlebih dahulu kepada penonton agar dapat memahami konteks dramatik sehingga mengakibatkan kenaikan pada tensi ketegangan dari informasi yang sudah diketahui pada scene yang menjadi persiapan sebelum dramatik suspense.



Pada film *Joker* dramatik suspense terjadi melalui antisipasi dan ekspektasi akan peristiwa dramatis yang akan terjadi, seperti saat Arthur menanti risiko setelah menghadapi masalahnya, sehingga hal tersebut membentuk ketegangan dan kecemasan menciptakan ketidaknyamanan bagi penonton, meningkatkan tensi dramatik, dan membuat penonton merasa gelisah dengan mempertanyakan hal apa yang akan terjadi selanjutnya atau "H2C yaitu harap-harap cemas (Lutters, 2010: 101)". Berikut adalah beberapa scene dalam film *Joker* yang memperlihatkan tahap terjadinya dramatik suspense:

a. Scene 14



Gambar 4.7

Scene 65, Arthur sedang melihat foto ibunya.

(Timecode : 01:25:23:22 - 01:25:43:03)

(Sumber : Captured shot Film *Joker*, 2024)

Pada scene 14 di atas, Arthur berjalan memasuki ruangan bosnya. Di dalam ruangan itu, sang Bos langsung memarahi Arthur karena kemarin meninggalkan pekerjaan sebelum selesai. bosnya marah, Arthur mencoba menjelaskan kalau dia habis dipukuli. Namun bosnya tidak peduli. Dia menyuruh Arthur untuk mengganti signboard yang rusak. Mendengar hal tersebut Arthur tersenyum lebar dengan tatapan yang tajam karena ketidakadilan yang di alaminya.

Bagian pada Scene 14 ini adalah bentuk dari ketegangan pertama pada film setelah inciting incident yang terjadi pada scene sebelumnya. Scene ini di buka dengan shot 1 yang memiliki durasi yang panjang dengan menggunakan teknik camera movement tracking yang mengikuti Arthur berjalan ke ruangan kantor bosnya, penempatan kamera terjadi perubahan yang awalnya berada di depan Arthur, namun saat Arthur berbelok penempatan kamera berada di belakangnya. Perubahan penempatan kamera terjadi untuk memperlihatkan ekspresi Arthur yang berbeda yaitu saat penempatan kamera di depan Arthur sedang tertawa.

Penempatan kamera di belakang ekspresi Arthur sedang serius, perubahan ini terjadi secara konstan untuk menunjukkan kondisi tawa patologisnya. Pada scene 14 memiliki durasi selama 93 detik dengan total frame sebanyak 2.234, menggunakan 11 shot dominan dengan durasi yang lama, dengan tipe shot medium wide untuk memperjelas setting dan set artistik ruang kantor, dan tipe medium shot untuk memperjelas ekspresi Arthur yang membangun ketegangan. Rangkaian shot pada scene ini dipotong menggunakan teknik editing cut kontinuiti dan reverse shot dengan pemotongan gambar untuk memperlihatkan ekspresi dari karakter yang melakukan percakapan dari arah depan dan belakang. Pencahayaan pada scene 14 menggunakan top light dan side light untuk menambah kontras cahaya memperkuat adegan dialog yang intens antara Arthur dan bosnya. Tone warna yang digunakan adalah warna hangat dengan campuran antara oranye dan kuning dengan tingkat saturasi yang rendah sehingga membuat warna jenuh, hal tersebut menggambarkan suasana hati Arthur setelah di fitnah oleh bosnya. Suara yang dihasilkan dari film adalah suara percakapan dialog Arthur dan bosnya tanpa menggunakan musik

untuk menekankan dialog yang intens sehingga meningkatkan tensi dramatik.

Scene 14 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 29 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 6 detik, pemotongan dengan durasi yang pendek untuk

memperlihatkan respon ekspresi dari dialog yang terjadi. Metode pacing yang digunakan adalah rate of cutting yaitu,

“teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Pada shot 11 scene 14 membentuk unsur dramatik suspense menuju pada titik ketegangan, menurut teori dari Elizabeth Lutters “hal tersebut dipengaruhi dengan ekspresi dari karakter yang sedang tersenyum gila setelah menerima hambatan yaitu difitnah oleh bossnya sehingga membuat penonton menanti sesuatu akan terjadi (Lutters, 2010: 101)”.

b. Scene 20



Gambar 4.8

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Scene 20, Arthur sedang bermain-main dengan pistolnya

(Timecode : 00:21:55:01- 00:23:32:17)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 20 di atas, Arthur sedang duduk di sofa sambil mendengarkan musik yang sedang diputar di TV, lalu sesaat dia memegang pistol yang diberikan Randal. Arthur berdiri dan melakukan tarian aneh mengikuti musik dari TV, dengan pistol di tangannya, berpura-pura berada di sebuah klub sambil berbicara dengan seorang, sesaat Arthur tidak sengaja menembakkan pistol yang membuatnya panik dan jatuh, lalu dia bergegas mengeraskan suara TV untuk menutupi suara keras tembakan tersebut, ibunya yang sedang di kamar sebelah terkejut, lalu Arthur mengatakan dia hanya menonton film perang.

Scene 20 ini adalah bentuk dari ketegangan yang terjadi pada bagian eksposisi dalam cerita dari film untuk membentuk masalah dan memberikan perspektif lain karakter Arthur yang sudah mulai terlihat gila. Shot-shot pada scene ini di ambil dengan teknik kamera handheld untuk memberikan kesan realistis dengan camera movement yang sedikit bergoyang, lalu menggunakan objective camera angle untuk membuat penonton seolah-olah melihat kejadian secara langsung sehingga

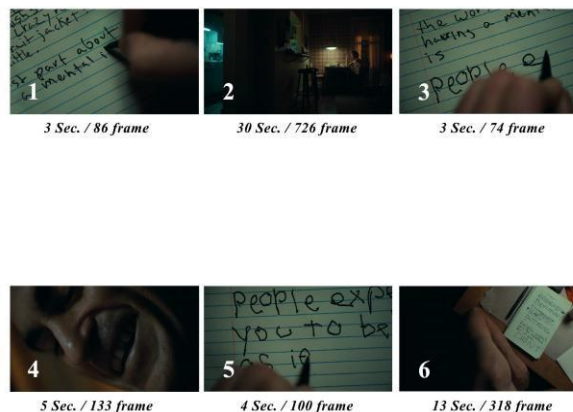
meningkatkan tensi ketegangan. Scene 20 menggunakan tipe establishing shot untuk menunjukkan konteks adegan dengan memperlihatkan setting dan suasana hati dari karakter, tipe shot medium wide shot untuk memperjelas tindakan Arthur melakukan tarian aneh dan bermain-main dengan pistolnya, lalu tipe shot close-up untuk memperlihatkan ekspresi Arthur yang aneh seolah-olah sedang berbicara dengan seseorang.

Scene 20 ini memiliki durasi selama 97 detik dengan total frame sebanyak 2.355, kemudian shot dipotong dan dirangkai menggunakan teknik editing cut. Pencahayaan pada scene ini bersumber dari top light, soft light, side light untuk membangun atmosfir scene, lalu tone warna hangat dengan campuran warna kuning dan biru. Suara yang dihasilkan pada scene bersumber dari karakter saat Arthur sedang berbicara dengan seseorang dan suara dari TV yang membuat Arthur melakukan tarian yang aneh.

Scene 20 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 11 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 4 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, “teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Perpindahan shot dengan pemotongan yang lama dalam scene 20 membentuk dramatik suspense yang di mulai pada shot 2 ketika Arthur meraba-raba pistolnya dan mulai melakukan tarian yang aneh, pada pemotongan shot 6 sudah membentuk dramatik suspense ketika Arthur menarik pelatuk pistol dan bermain-main dengannya. Menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, “hal tersebut dipengaruhi oleh risiko yang akan dihadapi Arthur setelah menarik pelatuk pistolnya, membuat penonton menanti sesuatu yang akan terjadi, dan terlihat juga dari ekspresi Arthur

yang terdapat pada shot 7 yang membentuk antisipasi untuk membuat penonton merasa tidak nyaman (Lutters, 2010: 101)”.

### c. Scene 27



Gambar 4.9

Scene 27, Arthur sedang menulis jurnal  
(Timecode : 00:25:59:22 - 00:26:58:08)  
(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 27 di atas, malam hari, di ruang dapur yang gelap, terlihat Arthur sedang menulis di dalam jurnalnya tentang lelucon dari orang yang memiliki sakit mental. Arthur menulis lelucon dari semua penderitaan yang dia alami, saat menulis lelucon tersebut, dia tertawa dan tersenyum lebar. Scene 27 adalah bagian pada bentuk dari ketegangan yang terjadi pada bagian pertengahan cerita dari film untuk memperlihatkan tanda pada karakter Arthur yang menghadapi konflik batinnya. Scene 27 memiliki durasi selama 58 detik, dengan jumlah frame sebanyak 1.437. Pada scene 27, kamera diletakkan pada posisi samping, atas dan bawah karakter Arthur, menggunakan jumlah shot sebanyak 6 kali.

Setting pada scene ini yaitu berada di dapur dengan kondisi cahaya yang minim. Rangkaian shot pada scene ini di ambil dengan camera movement push in secara perlahan mengarah ke Arthur yang



sedang menulis, lalu menggunakan tipe wide shot untuk memperlihatkan jelas setting ruang dapur yang gelap dan Arthur terlihat sendirian sambil tertawa kecil di saat dia sedang menulis, dan tipe shot extreme close-up untuk memperlihatkan kata-kata yang ditulis Arthur yaitu artinya “hal terburuk dari orang memiliki sakit mental adalah berpura-pura tidak memiliki sakit mental” lalu tipe shot ini juga memperlihatkan ekspresi Arthur yang sedang tersenyum gila dengan kata-kata lelucon lelucon yang dia tulis tentang penderitaannya, hal tersebut menambah kesan dramatis untuk membuat penonton merasa tidak nyaman dengan kepribadian Arthur yang tergambar pada rangkaian shot di scene 27 ini.

Shot-shot tersebut disatukan dengan teknik editing cut, dan pencahayaan bersumber dari top light dan soft light dengan intensitas cahaya yang redup untuk menggambarkan karakter Arthur yang semakin aneh. Tone warna pada scene ini yaitu warna hangat dengan menggabungkan warna merah, kuning dan biru. Suara yang terdapat pada scene ini berupa score musik orkestra yang dramatis membuat suasana scene menjadi mencekam dan juga suara tertawa Arthur membuat tensi dramatik suspense semakin tinggi pada scene ini.

Scene 27 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 30 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 4 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, “teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Pada shot 2 dan 4 membentuk dramatik suspense dengan pemotongan yang lama yaitu 30 detik dan shot 4 untuk memperlihatkan karakter ekspresi Arthur. Menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, “hal tersebut dapat terbentuk dengan pemotongan yang lama, bertujuan untuk menahan informasi sehingga

tensi ketegangan semakin tinggi dengan menunggu sesuatu akan terjadi (Lutters, 2010: 101)”.

#### d. Scene 30





Gambar 4.10

Scene 30, Arthur diserang oleh 3 pria  
kantoran

(Timecode : 00:29:21:20- 00:36:10:08)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 30 diatas, Arthur pulang menaiki kereta bawah tanah. Dia duduk sambil merenungkan dirinya yang baru saja di pecat. Riasan badut pada wajah Arthur belum hilang, perlengkapan badutnya, wig hijau berada di pangkuannya. Gerbong kereta bawah tanah hampir kosong. Sesaat Arthur melihat tiga pria kantoran yang sedang mabuk mengganggu seorang wanita yang sedang membaca buku. Melihat kejadian itu

membuat kondisi patalogis tertawa Arthur kambuh. Dia tertawa dengan keras sehingga menarik perhatian tiga pria tersebut. Tertawa Arthur semakin tidak terkendali dan membuat tiga pria tadi marah. Mereka mendekat dan menyerang Arthur. Tidak ada pilihan lain Arthur mengambil pistol di dalam kantong celananya dan menembak mereka. Telinga Arthur bendenging setelah pembunuhan yang dia lakukan. Kereta pun berhenti dan Arthur melarikan diri sampai di sebuah toilet umum. Arthur bersembunyi dan mencoba untuk menenangkan diri. Arthur melihat ke kaca toilet dan mulai menari untuk melepaskan emosinya.

Scene 30 ini adalah bentuk dari turning point dari film.

“Turning point merupakan titik plot pada cerita yang merubah arah cerita untuk selamanya (Pratista, 2017: 78)”. Pada Film Joker yang menjadi titik awal turning point adalah saat Arthur menembak dan membunuh untuk pertama kalinya, dan Arthur pada tahap ini sudah tidak dapat lagi kembali ke versi Arthur yang sebelumnya, serta mengarahkan cerita untuk masuk pada tahap babak selanjutnya yaitu babak konfrontasi. Scene 30 memiliki total 85 shot, dan yang mengandung dramatik suspense terdapat pada shot 1 hingga 36, karena setelah shot 36 saat Arthur memutuskan untuk menembak mereka, dramatik suspense berubah menjadi dramatik konflik (Lutters, 2010: 99). Scene 30 memiliki total durasi selama 350 detik, dan yang mengandung suspense selama 168 detik dengan total frame sebanyak 4.032.

Pada scene 30 berlatar setting interior kereta bawah tanah dengan set artistik cat grafiti yang memenuhi dinding kereta dan poster-poster yang menempal menggambarkan kereta yang terisolasi dan kumuh. Shot-shot pada scene ini menggunakan camera movement dengan teknik handheld yang

membuat shot sedikit bergoyang untuk memberikan kesan gambar yang realistis, serta pengambilan shot dengan angle camera subjektive untuk meningkatkan ketegangan dengan sudut pandang orang ketiga dalam shot tersebut.

Tipe shot yang digunakan pada scene ini yaitu wide shot untuk memperlihatkan setting dan situasi, lalu medium shot untuk memperjelas tindakan Arthur, perempuan, dan 3 pria kantor, lalu close-up untuk memperlihatkan ekspresi karakter, shot tersebut dirangkai dan disatukan menggunakan teknik editing cut. Selanjutnya yaitu pencahayaan menggunakan top light dari lampu kereta dengan intensitas kecerahan yang rendah sehingga membuat suasana menjadi sedikit gelap. Pencahayaan dari lampu kereta pada scene ini menjadi hidup mati saat tertawa Arthur mulai kambuh sehingga tensi ketegangan menjadi meningkat.

Tone warna menggunakan warna dingin dengan campuran warna kuning dan hijau, serta suara yang dihasilkan dalam film berasal dari bunyi mesin kereta dan karakter saat berdialog, serta ditambah dengan backsound saat 3 pria kantor tersebut menghampiri Arthur dan menyerangnya.

Scene 30 menggunakan pacing lambat dan cepat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 8 detik pada rangkaian shot 1-3, perubahan pacing lambat menjadi cepat di mulai saat Arthur mulai tertawa saat melihat perempuan sedang diganggu oleh 3 pria kantor, sehingga perpindahan shot terjadi pada durasi di bawah 4 detik. Metode pacing yang digunakan adalah rate of cutting yaitu, “membuat film dipotong berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Pacing lambat pada scene ini untuk memberikan informasi dan konteks kepada penonton untuk melihat situasi dan kondisi, lalu perubahan pacing menjadi cepat saat pemicu muncul yaitu kondisi tawa patalogis Arthur

kambuh, pemotongan cepat membentuk dramatik suspense terdapat pada shot 4 sampai 36 scene 30, ketika tawa patalogis Arthur kambuh sehingga memancing 3 pria kantor tersebut mendekati dan menyerangnya, menurut pemaparan teori dari Elizabeth Lutters bahwa dramatik suspense dibentuk dengan risiko tinggi yang akan dihadapi karakter. Hal tersebut terdapat saat Arthur mencoba menahan rasa tertawanya agar tidak menarik perhatian namun dia tidak bisa mengontrolnya, “sehingga risiko pada karakter semakin naik hingga membentuk ketegangan dari ketidakberdayaan Arthur pada scene 30 ini (Lutters, 2010: 101)”.

#### e. Scene 61



Gambar 4.11

Scene 61, Arthur membunuh ibunya  
(Timecode : 01:19:44:16- 01:22:07:11)

(Sumber : Captured shot Film Joker,  
2024)

Pada scene 61 diatas, Arthur berada di rumah sakit tempat ibunya dirawat. Arhur sedang duduk dan merokok. Sesaat Arthur berdiri dan mengatakan bahwa dulu dia berpikir hidupnya adalah sebuah tragedi tapi ternyata hanya sebuah komedi. Arthur mendekat dan mengambil bantal dari belakang

kepala ibunya. Dia membekap ibunya menggunakan bantal hingga tewas.

Bagian pada Scene 61 ini adalah bentuk dari titik plot turning point yang kedua, karena pada scene ini Arthur sudah sepenuhnya menjadi kepribadian yang baru yaitu Joker, turning point kedua merupakan titik plot dimana tokoh bangkit dan memiliki tujuan yang baru (Pratista, 2017: 78).

Scene 61 juga menjadi titik akhir dari babak konfrontasi menuju babak selanjutnya yaitu resolusi. Scene ini memiliki durasi selama 142 detik dengan total frame sebanyak 3.428, dan memiliki 9 shot. Rangkaian shot pada scene ini diambil menggunakan camera movement push in yang perlahan mengarah ke Arthur sedang duduk sambil merokok, angle kamera yang digunakan adalah subjective dari ruang pasien sebelah ibunya dirawat untuk menambah tensi ketegangan yang terjadi saat Arthur membunuh ibunya. Tipe shot yang digunakan pada scene ini berupa wide shot untuk memperlihatkan setting ruang kamar pasien dan karakter, lalu medium shot memperjelas informasi dan aksi Arthur kepada ibunya, dan close-up untuk memperlihatkan ekspresi Arthur saat membunuh ibunya yang meningkatkan tensi ketegangan. Shot pada scene ini dirangkai dan disatukan menggunakan teknik editing cut kontinuiti untuk menjaga aliran waktu dan menambah kesan realistis dari sambungan shot yang konsisten. Selanjutnya pencahayaan pada scene ini menggunakan back light, top light, edge light yang berasal dari luar jendela, serta tone warna dingin dengan campuran warna cyan, biru dan hijau memperkuat visual dramatik pada scene ini. Suara pada scene ini bersumber dari percakapan karakter dan bunyi mesin monitor detak jantung sehingga kesunyian

dan bunyi mesin tersebut untuk membentuk atmosfer scene semakin intens.

Scene 61 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 35 detik dan dominan perpindahan shot terjadi pada durasi diatas 8 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47). Perpindahan shot dengan pemotongan yang lama dalam scene 61 membentuk dramatik suspense yang di mulai pada shot 1 dan 2 saat Arthur mengeluarkan seluruh kekesalannya dan mengatakan bahwa dia tidak pernah bahagia sepanjang hidupnya, tensi ketegangan meningkat pada shot 3-4 saat Arthur berdiri dan mematikan rokoknya lalu mendekati ibunya, sesaat Arthur mengambil bantal dan membunuh ibunya. Menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, hal tersebut dipengaruhi oleh informasi yang ditahan sehingga membentuk antisipasi penonton sehingga merasa tidak nyaman dengan menanti sesuatu akan terjadi (Lutters, 2010: 101).

#### f. Scene 66



Gambar 4.12

Scene 66, Arthur mengambil sebuah gunting  
(Timecode : 01:25:43:03- 01:26:05:00)



(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024

Pada scene 66 diatas, Arthur yang sudah selesai merias wajahnya, mendengar seseorang mengetuk pintunya, sebelum membukakan pintu, Arthur membuka laci kecil, mencari-cari sesuatu dan menemukan gunting tua berkarat dan mengantonginya, lalu Arthur membukakan pintu. Scene 66 adalah bagian pada bentuk dari ketegangan yang terjadi pada bagian awal babak resolusi dari film menuju titik konflik. Scene 66 memiliki durasi selama 21 detik, dengan jumlah frame sebanyak 526. Pada scene 66, kamera diletakkan belakang karakter Arthur, menggunakan jumlah shot sebanyak 5 kali. Rangkaian shot pada scene ini diambil menggunakan teknik camera handheld dengan angle kamera yang digunakan adalah subjective dari belakang pundak Arthur untuk memberikan visual realistis.

Tipe shot yang digunakan pada scene ini berupa wide shot untuk memperlihatkan setting ruang kamar Arthur dan karakter, lalu close-up memperjelas informasi saat Arthur mengambil gunting dan ekspresi Arthur, sehingga meningkatkan tensi ketegangan. Shot pada scene ini dirangkai dan disatukan menggunakan teknik editing cut. Selanjutnya pencahayaan pada scene ini menggunakan hard light dan edge light yang berasal dari luar jendela kamar Arthur, serta tone warna hangat dengan campuran warna kuning dan biru memperkuat visual dramatik pada scene ini. Suara pada scene ini bersumber dari suara musik dari radio dan percakapan karakter melalui dialog. Scene 66 menggunakan pacing lambat dan cepat, karena durasi pemotongan yang terjadi lebih dari 9 detik dan pacing cepat dengan pemotongan dibawah 3 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu,

“teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Pada shot 2 dan 3 membentuk dramatik suspense saat Arthur mengambil sebuah gunting, lalu menyimpan dikantong celananya sehingga "hal tersebut membentuk antisipasi penonton untuk menanti apa yang akan terjadi membuat penonton merasa tidak nyaman atau H2C yaitu harap harap cemas (Lutters, 2010: 101)”.

#### g. Scene 67





Gambar 4.13

Scene 67, Arthur membunuh Randal

(Timecode : 01:26:05:03- 01:30:10:12)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 67, Arthur sedang berada di dalam apartemen, terlihat dia sedang merias wajahnya menjadi badut. Sesaat suara ketukan pintunya berbunyi, Sebelum Arthur membukakan pintu, dia mengambil sebuah gunting yang dia simpan di kantong celananya. Arthur membukakan pintu dan melihat Randal dan Gary. Arthur menyambut mereka, dan mengajak untuk masuk. Randal dan Gary datang karena mereka ingin tahu apa yang Arthur bicarakan saat para detektif bertanya kepadanya. Randal ingin memastikan bahwa dia tidak terlibat di dalamnya. Sesaat Arthur kesal mendengarkan ocehan Randal, dia mengambil gunting yang simpan tadi dan menikam Randal tepat di lehernya hingga tewas. Gary yang melihat kejadian tersebut histeris ketakutan. Sesaat Arthur melihat Gary dan membolehkannya untuk pergi. Gary lari namun terhambat karena tidak bisa membuka pintu. Tinggi badannya membuat dia tidak dapat mencapai gagang pintu. Melihat hal itu Arthur membukakan pintu dan membiarkan Gary untuk kabur. Karena hanya Gary satu-satunya yang bersikap baik kepadanya.

Scene 67 merupakan scene lanjutan dari scene 66 sebelumnya. Pada scene ini dramatik suspense mulai terbentuk dengan tensi ketegangan yang lebih tinggi, saat Arthur membukakan pintu untuk Randal dan Gary. Scene 67 memiliki total 58 shot, dan yang membentuk dramatik suspense terdapat pada

rangkaiannya shot 1 hingga 27, karena setelah shot 27 saat Arthur memutuskan untuk menikam Randal, dramatik suspense berubah menjadi dramatik konflik (Lutters, 2010: 99). Scene 67 memiliki total durasi selama 245 detik, dan yang membentuk suspense selama 101 detik dengan total frame sebanyak 2.439.

Pada scene 67 berlatar setting interior kamar tidur Arthur. Shot-shot pada scene ini menggunakan camera movement dengan teknik handheld yang membuat shot sedikit bergoyang untuk memberikan kesan gambar yang realistis, serta pengambilan shot dengan angle camera subjektive untuk meningkatkan ketegangan dengan sudut pandang orang ketiga dalam shot tersebut. Tipe shot yang digunakan pada scene ini yaitu wide shot untuk memperlihatkan setting dan situasi, lalu medium wide shot untuk memperjelas tindakan dan aksi Arthur sebelum menikam Randal, lalu close-up untuk memperlihatkan ekspresi karakter, shot tersebut dirangkai dan disatukan menggunakan teknik editing cut. Selanjutnya yaitu pencahayaan menggunakan side light dan soft light bersumber dari jendela kamar Arthur, serta tone warna hangat dengan campuran warna kuning dan biru memperkuat visual dramatik pada scene ini. Suara pada scene ini bersumber dari percakapan karakter melalui dialog.

Scene 67 menggunakan pacing cepat, karena durasi pemotongan dominan dibawah 4 detik, sehingga pergantian shot terjadi secara cepat. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, "teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)". Dramatik suspense pada scene ini terbentuk dari shot 1, namun mengalami kenaikan tensi ketegangan dengan pemotongan yang cepat ketika Randal mulai mengoceh sehingga membuat

Arthur kesal yang dimulai pada shot 17 sampai shot 27. Pacing cepat membentuk suspense pada scene ini dengan pergantian shot yang cepat, namun informasi dan aksi masih ditahan dari shot 1 hingga 27 sehingga membuat risiko karakter menjadi sangat tinggi. Menurut teori dari Elizabeth Lutters, “hal tersebut dipengaruhi oleh risiko yang akan dihadapi oleh karakter dan membuat penonton merasa tidak nyaman menanti sesuatu akan terjadi karena penonton sudah mengetahui Arthur menyimpan gunting dikantong celana, gunting tersebut seperti bom waktu yang akan meledak kapan saja (Lutters, 2010: 101)”.

#### 4.2.3 POLA SESUDAH DRAMATIK

##### **SUSPENSE FILM JOKER**

Pola sesudah dramatik suspense adalah pola yang memberikan efek jeda dari tensi ketegangan kepada penonton yang sudah didapatkan pada pola dramatik suspense sebelumnya, Pola ini memberikan efek rasa tenang sehingga tensi penonton menurun, hal ini sangat penting karena membuat film menjadi lebih hidup jika tensi dramatik mengalami naik turun, menurut teori Karen Pearlman hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan. (Pearlman, 2016: 2). Berikut adalah beberapa scene yang memperlihatkan tahap sesudah terjadinya dramatik *suspense*:

##### a. Scene 15



*20 Sec. / 488 frame*

Gambar 4.14

Scene 15, Arthur sedang melampiaskan kekesalannya

(Timecode : 00:18:51:17-00:19:12:00)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 15, Arthur sedang berada di belakang gedung kantornya, menendang-nendang tumpukan sampah untuk melampiaskan kekesalannya setelah difitnah oleh bosnya. Arthur menendang tumpukan sampah lebih keras hingga dia terjatuh. Sesaat Arthur duduk merasa lelah dan kesakitan.

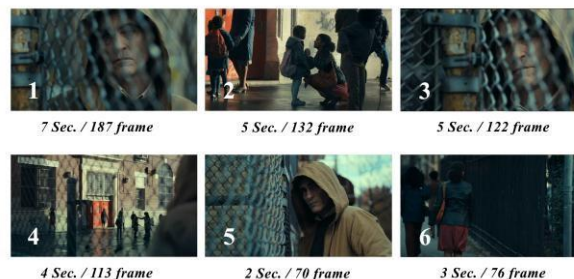
Bagian pada Scene 15 adalah bentuk pelepasan dari kejadian setelah dramatik suspense terjadi, karena pada bagian ini adalah fase tenang, untuk membuat pola ketegangan menjadi naik turun, bagian ini memperlihatkan aksi sebagai bentuk pelepasan yang diperoleh melalui tindakan karakter. Scene 15 memiliki durasi selama 20 detik, dengan jumlah frame sebanyak 488.

Pada scene 15, posisi kamera berada samping Arthur, menggunakan 1 shot yang panjang, shot tersebut diambil dengan tipe wide shot untuk memperlihatkan situasi dan kondisi berupa setting dan aksi karakter, lalu menggunakan camera movement push in secara perlahan dengan low angle untuk menggambarkan rasa frustrasi Arthur, kemudian dipotong dan disatukan ke scene selanjutnya menggunakan teknik editing cut.

Selanjutnya yaitu pencahayaan menggabungkan hard light, high contrast, silhouette dan backlight yang bersumber dari natural light yaitu cahaya matahari karena setting pada scene ini exterior. Tone warna yang digunakan adalah warna dingin dengan warna biru jenuh dengan intensitas kecerahan yang rendah sehingga membuat scene ini sangat gelap, hal tersebut memperkuat visualisasi dari pelepasan Arthur yang sedang melampiaskan seluruh kekesalannya. Suara yang dihasilkan dari scene ini dengan spot effect yaitu berupa suara Arthur saat sedang menendang tumpukan sampah, dan suara soundtrack menjadi penanda pergantian ke sequence cerita selanjutnya.

Scene 15 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi langsung berpindah ke scene selanjutnya, menggunakan 1 shot untuk pelepasan, menurut teori Karen Pearlman, "hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan. (Pearlman, 2016: 2)". Metode pacing yang digunakan adalah rate of overall change, "karena membuat film dipotong berdasarkan perubahan emosi dari karakter yang terjadi dalam scene (Pearlman, 2009: 50)". Pada scene 15 adalah bentuk jeda sebelum memasuki babak konflik cerita yang baru. Serta menurut Pratista, "metode pacing ini digabungkan bersama establishing shot untuk membuat film memiliki jeda untuk dinikmati untuk mempersiapkan konflik yang akan terjadi selanjutnya (Pratista, 2017: 183)".

#### b. Scene 21



Gambar 4.15

Scene 21, Arthur sedang memata-matai  
sophie

(Timecode : 00:23:32:18- 00:24:01:21)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 21, pagi hari terlihat Sophie sedang mengantarkan anaknya Gigi untuk sekolah, lalu terlihat Arthur memperhatikan dan mengawasi Sophie dari kejauhan, dia berusaha menyembunyikan wajahnya sampai Sophie pergi, lalu Arthur pun mengikutinya dari belakang secara diam-diam. Bagian pada scene 21 ini, adalah bentuk dari sequence baru yang menjadi titik pelepasan dengan fase tenang sesudah ketegangan yang terdapat akhir sequence sebelumnya. Scene 21 memiliki durasi selama 29 detik dan memiliki 6 shot, dengan jumlah frame sebanyak 700. Pada scene 21, shot diambil dengan dengan angle kamera subjektif dan poin of view dari sudut pandang Arthur yang sedang mengawasi Sophie, sehingga camera movement pada scene ini menggunakan teknik handheld membuat pergerakan kamera sedikit bergoyang untuk membuat kesan realistis pada scene ini. Tipe shot yang digunakan adalah wide shot untuk memperlihatkan situasi (setting) dan kondisi (keadaan) saat Sophie mengantarkan Gigi, medium close-up untuk memperlihatkan aksi Arthur saat mengawasi Sophie, lalu close-up untuk memperlihatkan ekspresi dari karakter. Shot pada scene disatukan menggunakan teknik editing cut,



lalu pencahayaan dengan soft light yang bersumber dari natural light yaitu sinar matahari karena setting berada di luar ruangan. Tone warna pada scene ini menggunakan warna dingin yang bersumber dari warna biru dengan saturasi warna yang rendah. Unsur suara pada scene ini bersumber dari ambience suara anakanak sekolah digabung dengan instrumen musik sehingga meningkatkan visual pada scene ini.

Scene 21 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan lebih dari 7 detik dengan perpindahan shot dominan diatas 4 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, "teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)". Pada shot 3 dan 5 membentuk unsur dramatik curiosity (rasa penasaran) karena mencari tahu maksud Arthur mengawasi Sophie, menurut pemaparan dari teori Elizabeth Lutters, "hal tersebut dipengaruhi oleh informasi yang samar pada bagian cerita (Lutters, 2010: 102)".

### c. Scene 28



Gambar 4.16

Scene 28, Arthur berbincang dengan Sophie

(Timecode : 00:26:58:09- 00:27:58:08)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 28 diatas, Arthur mendengar suara ketukan di pintu depan dan membukanya, lalu Arthur bertemu Sophie yang bersandar pada kusen pintu.

Sophie bertanya kepada Arthur apakah dia mencoba mengikutinya tadi pagi dan Arthur mengakui hal tersebut, perbincangan mereka semakin hangat karena Sophie menganggap Arthur orang yang lucu, lalu Arthur mengajak Sophie untuk menonton standup komedinya dan Sophie pun menyetujui.

Bagian pada scene 28 merupakan bentuk dari kejadian sesudah dramatik suspense terjadi pada scene 27

sebelumnya, pada bagian ini fase tenang dengan percakapan dialog antara Arthur dan Sophie yang sama-sama saling menyukai.

Bagian ini memberikan pelepasan dengan obrolan yang hangat dan santai untuk memulihkan rasa tegang dari scene sebelumnya. Scene 28 memiliki durasi selama 59 detik, dengan jumlah total frame sebanyak 1.439, dan memiliki 5 shot. Scene ini memiliki rangkaian shot yang di ambil dengan camera movement tracking saat Arthur membuka pintu, dan static saat dialog obrolan, lalu menggunakan tipe wide shot untuk memperlihatkan setting lebih luas, lalu close up untuk memperlihatkan ekspresi karakter, kemudian dipotong dan disatukan ke menggunakan teknik editing cut kontiniti, dan teknik reverse shot saat shot percakapan. Selanjutnya pencahayaan yang bersumber dari lampu di dalam apartemen dan di luar dengan posisi top light dengan intensitas kecerahan soft light, tone warna pada scene menggunakan warna kuning, hijau dan warna biru semu untuk membuat visual yang hangat saat melihat hubungan Arthur dan Sophie. Suara pada scene ini dari percakapan dialog antara Arthur dan Sophie tanpa ada suara dari musik.

Scene 28 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi diatas 20 detik, dengan perpindahan shot dominan diatas 6 detik. Shot 2 dan 3 adalah bentuk dari pelepasan dari

ketegangan yang terjadi pada scene sebelumnya. Menurut pemaparan dari teori Karen Pearlman “hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan (Pearlman, 2016: 2)”. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, “teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)”. Teknik editing lain yang digunakan adalah reverse shot yaitu shot disusun secara berselang-seling agar penonton dapat melihat ekspresi mereka.

#### d. Scene 31



Gambar 4.17

Scene 31, Arthur bertemu Sophie  
(Timecode : 00:36:12:00-  
00:36:44:05) (Sumber :  
Captured shot Film Joker,  
2024)

Pada scene 31 diatas, Arthur yang baru pulang dari insiden kereta bawah tanah, terlihat keluar dari lift di gedung apartemennya, lalu melemparkan tasnya dan mengetuk pintu apartemen Sophie, ketika Sophie membukanya, Arthur langsung meraih tanganya dan menciumnya membuat hubungan mereka semakin dekat.

Bagian pada scene 31 merupakan bentuk pelepasan yang terjadi pada turning point di babak eksposisi, pada scene ini ketegangan mulai

menurun dan juga menjadi sequence terakhir dari plot turning point yaitu saat Arthur membunuh untuk pertama kalinya. Scene 31 memiliki durasi selama 32 detik dengan 1 shot berdurasi panjang karena memberi jeda atau rasa tenang setelah sebelumnya ada ketegangan. Jumlah frame pada scene ini yaitu sebanyak 774. Shot pada scene ini yang di ambil dengan camera movement tracking mengikuti Arthur yang keluar dari lift sampai dia mengetuk pintu Sophie dan masuk ke dalam apartemennya, lalu menggunakan tipe medium shot untuk memperjelas aksi dan ekspresi Arthur dan Sophie, kemudian dipotong dan disatukan untuk pindah ke scene selanjutnya menggunakan teknik editing cut. Selanjutnya pencahayaan yaitu bersumber dari lampu luar apartemen dan rumah Sophie dengan intensitas cahaya

menggunakan soft light membuat visual lebih halus, serta tone warna dingin hijau biru dan kuning yang mixed dengan saturasi rendah sehingga membuat warna sedikit jenuh. Suara pada scene ini bersumber dari soundtrack musik yang menandakan akhir dari sequence pada plot turning point.

Scene 31 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi langsung berpindah ke scene selanjutnya, menggunakan 1 shot panjang untuk pelepasan, menurut teori Karen Pearlman, “hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan. (Pearlman, 2016: 2)”. Metode pacing yang digunakan adalah rate of overall change, “pemotongan berdasarkan perubahan emosi dari karakter yang terjadi dalam scene (Pearlman, 2009: 50)”. Scene 31 adalah bentuk jeda sebelum memasuki konflik cerita yang baru.

#### e. Scene 62



Gambar 4.18

Scene 62, Arthur sedang latihan

(Timecode : 01:22:07:12- 01:24:23:15)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 62 diatas, Musik intro Murray Franklin diputar di TV, lalu berhenti dan diputar ulang. Arthur mempelajari cara tamu masuk melalui tirai, mempraktikkan gerakannya, dan membayangkan wawancaranya dengan Murray. Ia mengulang adegan ini berulang kali, menyempurnakan setiap gerakannya. Sesaat, Arthur mulai menceritakan lelucon aneh dengan mengeluarkan pistol dari ikat pinggangnya dan berpura-pura menembak dirinya sendiri, disertai tepuk tangan berasal dari TV seolah-olah untuknya. Kepala Arthur tertunduk ke belakang, ekspresi damai terpancar di wajahnya, sebuah ketenangan yang belum pernah terlihat sebelumnya.

Bagian pada scene 62 merupakan bentuk pelepasan sebelum memasuki babak konflik klimaks, pada scene ini ketegangan mulai menurun dan juga menjadi sequence terakhir dari babak konfrontasi. Scene 62 memiliki durasi selama 136 detik jumlah frame sebanyak 3.264. Shot pada

scene ini yang di ambil teknik camera handheld dengan angle kamera subjektif untuk membuat atmosfir scene semakin realistis, lalu camera movement yang digunakan berupa push out saat Arthur mendekati TV. Tipe shot yang digunakan adalah establishing shot saat Arthur memperagakan pergerakan dari TV, lalu tipe shot berubah menjadi wide shot setelah Arthur duduk dikursi untuk memperlihatkan ruangan setting secara jelas, dan medium shot untuk memperjelas aksi dan ekspresi Arthur saat membayangkan dirinya berbicara dengan Murray. Rangkaian shot pada scene ini dirangkai menggunakan teknik editing cut untuk menjaga aliran visual realistis. Selanjutnya yaitu pencahayaan backlight yang bersumber dari luar jendela untuk memperkuat visual terasa nyata, dengan tone warna hangat dari campuran warna kuning dan biru. Suara pada scene ini bersumber dari suara TV, lalu suara Arthur yang sedang memperagakan pergerakan yang dia lihat dari TV.

Scene 62 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang terjadi diatas 43 detik, dengan perpindahan shot dominan diatas 4 detik. Metode pacing yang digunakan pada scene ini adalah rate of cutting yaitu, "teknik pemotongan berdasarkan durasi yang dibutuhkan (Pearlman, 2009: 47)". Shot 1 dan 12 adalah bentuk dari pelepasan dari ketegangan yang terjadi pada scene sebelumnya, terlihat dari aksi dan ekspresi Arthur merasa lega dan damai, serta suara musik dari TV bergenre jazz menambah kesan santai pada atmosfir di scene ini, menurut pemaparan dari teori Karen Pearlman, "hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan. (Pearlman, 2016: 2)".

f. Scene 68



6 Sec. / 157 frame



1 Sec. / 33 frame



12 Sec. / 298 frame

Gambar 4.19

Scene 68, Penampilan Joker

(Timecode : 01:30:10:13- 01:30:30:20)

(Sumber : Captured shot Film Joker, 2024)

Pada scene 68, Arthur sedang berjalan menyusuri lorong apartemennya lalu memasuki lift. Pintu lift menutup dan Arthur berbalik terlihat dia menggunakan kostum dan riasan cat minyak putih dioleskan di wajahnya membuat penampilannya menjadi Joker.

Bagian pada scene 68 merupakan bentuk pelepasan terakhir sebelum memasuki konflik puncak yang terdapat pada babak resolusi, sekaligus menjadi scene ikonik penanda Arthur

sudah sepenuhnya bertransformasi menjadi Joker. Scene ini menjadi titik penyelesaian dari perjalanan perubahan karakter Arthur menjadi tokoh kriminal terkenal yaitu Joker.

Scene 68 memiliki durasi selama 20 detik jumlah frame sebanyak 488. Shot pada scene ini menggunakan tipe establishing shot untuk memberikan tanda perubahan Arthur menjadi Joker dengan full costum, Scene ini memiliki 3 shot dengan penempatan kamera berada di belakang dan di depan Arthur, lalu menggunakan tipe shot medium close-up untuk memperlihatkan ekspresi Arthur yang tersenyum ketika pintu lift perlahan menutup. Rangkaian shot pada scene ini dirangkai menggunakan teknik editing cut untuk menjaga aliran visual realistis. Selanjutnya yaitu pencahayaan hard light yang bersumber dari top light dengan tone warna dingin dari campuran warna biru dan hijau. Suara pada scene ini hanya bersumber dari soundtrack Rock & Roll Gary Glitter yang membuat nuansa scene membuat lebih antusias melihat perubahan Arthur menjadi Joker. Scene 68 menggunakan pacing lambat, karena durasi pemotongan yang lama terjadi lebih dari 12 detik. Scene ini menggunakan metode pacing yaitu rate of change or movement within a shot, "yang membuat scene dipotong berdasarkan pergerakan yang terjadi dalam film (Pearlman, 2009: 48)". Pemotongan yang lama membentuk pelepasan dari ketegangan yang sudah dibentuk pada scene 67 sebelumnya, menurut pemaparan dari teori Karen Pearlmen hal tersebut bertujuan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan (Pearlman, 2016: 2).

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis pacing pada film Joker dalam membentuk unsur dramatik suspense, pada bagian akhir dari

penelitian ini, penulis memaparkan beberapa kesimpulan yang penulis dapat, serta saran untuk membantu penelitian di masa yang akan datang.

Kesimpulan dan saran sebagai berikut:

Film Joker adalah sebuah film yang mengangkat tema tentang pentingnya isu kesehatan mental dan dampak buruk dari pengabaian sosial. Film ini menyoroti bagaimana trauma, isolasi, dan kurangnya moralitas masyarakat dapat mendorong seseorang ke arah kekerasan. Isu-isu tersebut disalurkan melalui media film, sehingga dapat dilihat dan didengar oleh masyarakat.

Film Joker menceritakan tentang perjalanan hidup seorang yang bernama Arthur Fleck, seorang badut yang bercita-cita menjadi komedian terkenal, hidup dalam kemiskinan dan berjuang melawan penyakit mental yang dideritanya. Diabaikan oleh masyarakat dan terus menerus dan mengalami kegagalan, membuat Arthur perlahan-lahan kehilangan kewarasannya. Serangkaian peristiwa traumatis tersebut membuatnya menjadi Joker yaitu seorang penjahat ikonik yang memicu revolusi anarkis di kota Gotham City.

Editing merupakan tahap krusial dalam menentukan keberhasilan sebuah film, proses editing adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang editor dalam mengemas dan menyempurnakan film sehingga dapat dinikmati oleh penonton. Film Joker menggunakan salah satu teknik editing yaitu ritme editing dalam menyusun dan merangkai gambar, ritme editing memiliki peran penting dalam membentuk salah unsur dramatik yaitu suspense, dengan menggunakan dua cara melalui timing dan pacing. Film Joker menggunakan dua jenis pacing yaitu pacing lambat dan pacing cepat, penerapan pacing lambat dengan

pemotongan shot diatas 4 detik cenderung terjadi pada babak ekposisi hingga dipertengahan babak konfrontasi dalam membentuk unsur dramatik suspense, perubahan kecepatan pacing mulai terjadi saat memasuki tahap akhir pada babak konfrontasi hingga menuju babak resolusi yang cenderung memiliki pacing cepat dengan pemotongan shot dominan dibawah 4 detik dalam membentuk dramatik suspense, sehingga kecepatan pacing pada film Joker bergantung pada tempo pace yang ada dalam film tersebut.

Teknik pacing dalam film Joker mampu membentuk unsur dramatik suspense dengan cara menahan informasi melalui teknik pacing, seperti yang dipaparkan oleh Karen Pearlman dan Elizabeth Lutters bahwa teknik pemotongan pacing dalam shot dapat menahan informasi atau menunda informasi, sehingga hal tersebut dapat membentuk ketegangan karena membuat penonton menanti sesuatu akan terjadi. Tentunya dramatik suspense tidak dapat dibentuk hanya melalui teknik pemotongan tapi ada bantuan dari unsur naratif yang menceritakan adegan, maupun unsur sinematik yang membantu audio dan visual dalam film. Penggunaan teknik pacing dalam membentuk suspense pada film Joker

menggunakan tiga metode yaitu rate of cutting, rate of change or movement within a shot, dan rate of overall change.

Salah satu tujuan dari penggunaan pacing adalah membentuk suspense dan menjaga keterlibatan penonton terhadap film, pacing merupakan seni dalam pemotongan dalam menentukan kecepatan cerita, pemotongan tersebut menggambarkan seperti detak jantung manusia, seperti saat merasakan kecemasan detak jantung manusia akan semakin cepat, begitu juga sebaliknya saat merasakan ketenangan detak jantung melambat. Rasa tegang membuat detakan

yang keras, ketegangan tersebut tercapai pada beberapa scene dalam film Joker dalam membentuk dramatik suspense.

### 5.1 SARAN

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mendalami teknik pacing dalam editing, penulis menyarankan untuk memilih film yang dapat tarik ulur emosi penonton dengan perasaan tegang lalu tenang, serta film yang editor filmnya memiliki suatu hal yang unik sehingga hal tersebut dapat menjadi sumber pengetahuan tentang pemahaman mendalam bagaimana penyuntingan gambar berperan dalam menyampaikan cerita. Perlu diingat bahwa tugas editor bukan sekadar memotong dan menggabungkan shot, melainkan juga melibatkan rasa dalam mengolah setiap potongan gambar. Peneliti harus memahami keseluruhan isi film yang akan diteliti agar dapat memudahkan proses penelitian.

Film Joker menjadi objek yang menarik untuk penelitian, masih banyak aspek lain yang menarik dari film ini untuk diteliti seperti dari directing, acting, artistik, score music, cinematography, warna dan aspek-aspek lainnya, karena film Joker memiliki penghargaan hampir di segala aspek dalam filmnya.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films*. (7th edition). New York: McGraw-Hill.

Biran, Misbach Yusa. (2010). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* (Cetakan. 2). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Bowen J, Thompson, (2018). *Grammar of the edit*. Four Edition. Oxfordshire :Routledge

Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario* (Cetakan. 4). Jakarta: PT. Grasindo.

Moleong, J Lexy. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. Oxford; Focal Press.

Dancyger, K. (2018). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice (6th Edition)*. Routledge.

Pearlman, Karen. (2009). *Cutting Rhythms Shaping the film edit*. Burlington: Focal Press.

Pearlman, Karen. (2016). *Cutting Rhythms: Intuitive Film Editing (2th edition)*. New York: Focal Press.

Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. (edisi kedua). Yogyakarta: Montase Press.

Sani, Asrul, (1992). *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD (Cetakan 26)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sudaryanto. (2015). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Yogyakarta: Duta Wacana University **Skripsi & Jurnal :**

[https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI&ab\\_channel=WarnerBros.Entertainment](https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI&ab_channel=WarnerBros.Entertainment)

Cahyana, Ryandikka. 2020. Pacing Lambat Dalam Editing Film Jendela Sebagai Penguat Unsur Dramatik. Insitut Seni Indonesia Surakarta.

Dizianto, Fitro. 2019. Penerapan Ritme Editing Membangun Struktur Dramatik Film Pendek “Lila” Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogaprayuda, Yohanes., Risang, R.M. Widihasmoro. (2021) Rate Of Cutting :Sebagai Metode Untuk Menikatkan Tempo Dalam Film Pencalin Cahaya, IMAJI: Film, Fotografi, Televisi Dan Media Baru.

### **Webtografi,**

Hullfish, Steve. 2019. ART OF THE CUT with “JOKER” editor, Jeff Groth.

<https://www.provideocoalition.com/aotc-joker>.

Baker, Martin. 2019. The Joker: Interview with editor Jeff Groth.

<https://filmvideoandvirtualreality.wordpress.com/2019/10/11/the-joker-interview-with-editor-jeff-groth>.

StudioBinder. 2021. Joker Murray Scene Breakdown — Tension and Release in a Mind-Blowing Climax.

[https://www.youtube.com/watch?v=Xg2TUsTUvaM&t=7s&ab\\_channel=StudioBinder](https://www.youtube.com/watch?v=Xg2TUsTUvaM&t=7s&ab_channel=StudioBinder).

Vanity Fair. 2019. Joker Director Breaks Down the Opening Scene | Vanity Fair.

[https://www.youtube.com/watch?v=awoQuVq2yYc&ab\\_channel=VanityFair](https://www.youtube.com/watch?v=awoQuVq2yYc&ab_channel=VanityFair)

Warner Bros. Entertainment. 2020. Joker | Behind The Scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips | Warner Bros. Entertainment.