

ANALISIS PACING DALAM MEMBANGUN EMOSI PADA FILM JOKER KARYA TODD PHILLIPS

Taruna Satria Persada¹⁾, Hery Sasongko²⁾, Yatno Karyadi³⁾

^{1, 2, 3} Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Film, Editing, Pacing, emotions, Joker.

CORRESPONDENCE

Phone: +62 817 9412 180, +62 813 2858 1991

E-mail: herysaso6@gmail.com

A B S T R A C T

The film Joker tells the story of Arthur Fleck's transformation into the Joker. It explores Arthur's dark side and reveals the tragedy that shaped him into the Joker. The film was directed by Todd Phillips, has contrasting pacing in building a lot of emotions in the film. This research uses a descriptive qualitative method. The collection and presentation of pacing data uses the concept of three act structure to show the influence of pacing on each plot point in the Joker film.

Contrast pacing is created by combining fast and slow pacing. Pacing is created through the rate of cutting, rate of movement and rate of overall change. Fast pacing is created through the rate of cutting with many frequency of cutting points making the shot duration short. Fast pacing can also be created through the rate of movement with fast movement of characters and camera in a shot that shows many things. Fast pacing builds the intensity of tension, a gripping atmosphere and surprise. Slow pacing is created through a low frequency of cutting points, making the shot duration longer. Slow pacing can also be built through rate of movement with slow character and camera movements. Slow pacing builds and enhances emotion, intense dialog and suspense in the film.

PENDAHULUAN

Emosi memainkan peran penting dalam sikap dan tindakan seseorang. Manusia akan sulit untuk menikmati hidup dengan baik tanpa memiliki emosi, karena emosi merupakan salah satu aspek yang berpengaruh besar terhadap sikap manusia. Emosi adalah kecenderungan untuk memiliki perasaan yang khas bila berhadapan dengan objek tertentu dalam lingkungannya (Alex Sobur, 2003: 399). Emosi adalah respons kompleks yang melibatkan perasaan, fisiologi (perubahan fisik dalam tubuh), dan pikiran. Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan seseorang merasakan emosi salah satunya adalah melalui media film.

Film sangat efisien dalam menyampaikan pesan dan memiliki kapasitas yang kuat untuk mengundang penonton untuk terlibat dalam cerita serta merasakan emosi karakter dalam

film. Untuk menciptakan keterlibatan emosional penonton dalam sebuah film, komponen yang sangat krusial adalah emosi itu sendiri. Membangun dan mengembangkan emosi atau dramatisasi dalam film bukanlah tugas yang dapat diselesaikan hanya dengan mengandalkan cerita atau unsur naratif semata. Pembentukan emosi dalam film adalah seni yang kompleks yang memadukan berbagai elemen untuk menciptakan pengalaman emosional yang mendalam. Ketika semua elemen ini digabungkan secara efektif, film dapat menjadi alat yang sangat kuat untuk mengkomunikasikan emosi dan memengaruhi penonton secara emosional. Pembentukan emosi dipengaruhi oleh elemen-elemen sinematik seperti komposisi gambar, penggunaan suara, aspek artistik dan editing.

Editing adalah langkah kreatif yang sangat penting dalam proses pembuatan film, karena memiliki dampak besar bagaimana cerita dan pesan disampaikan kepada penonton. Menurut Christopher J. Bowen di dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Edit* 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). Editing dalam sebuah film berperan penting dalam proses pembentukan emosi dengan cara memperhatikan kecepatan ritme cerita di dalam filmnya. Kecepatan ritme tersebut dapat membuat penonton mencerna dan merasakan apa yang ingin disampaikan dan membangun berbagai macam dampak emosional mereka terhadap filmnya. Ritme cerita pada film dibentuk dengan ritme editing melalui timing, pacing dan trajectory phrasing, menurut Karen Pearlman tiga unsur tersebut merupakan alat bantu bagi editor dalam membentuk ritme editing pada film (Pearlman, 2009: 43). Emosi yang ingin dibangun dapat diraih dengan cara memperhatikan shot-shot yang akan dirangkai. Kecepatan ritme yang diberikan pada shots, scenes, dan sequences dapat membantu mengontrol pengalaman penonton untuk tetap terlibat pada filmnya.

Pacing adalah sebuah teknik yang memperhatikan cepat atau lambatnya suatu adegan. Tujuan pacing adalah menjaga perhatian penonton untuk selalu ikut terlibat lebih dalam dengan cerita dalam filmnya. Pacing dapat menyebabkan sebuah film terasa cepat ataupun lambat karena jumlah frekuensi cutting point dan pergerakan karakter dan kamera secara menyeluruh. Kecepatan pacing pada scene dapat menciptakan emosi yang berbeda-beda sesuai dengan emosi apa yang ingin dibangun pada suatu shot, scene dan sequence. Pacing pada film memiliki dua bentuk yaitu pacing cepat dan pacing lambat, kedua pacing ini membentuk dampak emosional yang berbeda. Pacing cepat dapat menggambarkan rasa urgensi, kecemasan dan kekacauan. Pacing lambat dapat menciptakan kesan ketenangan, kesedihan dan menekankan emosional yang ingin dibangun pada suatu scene.

Film *Joker* menjadi salah satu fenomena besar dalam industri perfilman Hollywood. Pro dan kontra tergantung dari perspektif dan sudut pandang masing-masing dari orang yang sudah menonton filmnya. Fenomena ini terlihat dari bagaimana film *Joker* meraih banyak nominasi dan memenangkan beberapa piala Academy Award. Penghargaan nominasi film *Joker* sebagai film terbaik pada tahun 2020 dan juga actor terbaik yang didapatkan langsung oleh pemeran *Joker* yaitu Joaquin Phoenix. Editor dari film *Joker* yaitu Jeff Groth juga mendapatkan nominasi sebagai “Best Editing” pada BAFTA Award (British Academy Film Awards). Hal tersebut terlihat dari hasil penyajian penyuntingan gambar yang baik dalam memvisualisasikan cerita dan karakter *Joker* dari awal hingga konflik dengan menerapkan pacing yang dinamis dan emosional.

Pada penelitian ini penulis mencari tahu bagaimana peran pacing dalam membangun emosi pada film *Joker*, sehingga penulis dapat mengetahui teknik, makna dan juga alasan dari penggunaan konsep pacing pada filmnya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pustaka untuk mencari referensi yang berhubungan dengan masalah penelitian. Berikut beberapa tinjauan pustaka antara lain:

Pertama 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). Jurnal ini membahas tentang salah satu instrumen pacing yaitu rate of cutting secara deskriptif yang menjelaskan tentang sample yang menggunakan rate of cutting dengan pendekatan mixed method. Perbedaan yang mendasar antara jurnal ini dengan peneliti adalah pengaplikasian sample dan tujuan dari rate of cutting. Jurnal tersebut membahas bagaimana rate of cutting dapat mempengaruhi tempo dari cerita di dalam filmnya sedangkan peneliti akan membahas bagaimana pacing dapat mempengaruhi emosi pada filmnya. Perbedaan lain juga terlihat dari bagaimana penyajian data sample. Peneliti menyajikan data sample pada setiap plot point dalam film *Joker* dengan menggunakan konsep

three art structure. Pembahasan yang relevan pada jurnal ini menjadi sebuah referensi dan acuan dalam penelitian ini.

Selanjutnya yang kedua Skripsi Fitro Dizianto, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul Penerapan Ritme Editing Dalam Membangun Struktur Dramatik Film Pendek "Lila". Skripsi karya ini membahas tentang penggunaan konsep ritme editing. Pembahasan yang diangkat relevan dengan apa yang ingin diteliti dan skripsi ini menjadi sebuah referensi dan acuan bagi peneliti. Perbedaan skripsi ini dengan peneliti adalah terletak pada konsep yang terfokuskan. Skripsi ini membahas ritme editing secara luas sedangkan peneliti lebih mengfokuskan kepada salah satu atribut dari pembentukan ritme tersebut yaitu pacing yang dilihat melalui rate of cutting, rate of movement dan rate of overall change.

Ketiga adalah Skripsi dari Ryandikka Cahyana mahasiswa dari Institut Seni Surakarta yang berjudul Pacing Lambat Dalam Editing Film Jendela Sebagai Penguat Unsur Dramatik, Skripsi ini membahas tentang penggunaan pacing lambat pada film "Jendela" yang memiliki tujuan sebagai penguat unsur dramatik.

Skripsi ini membahas tentang pacing lambat dengan menggunakan ketiga teknik dari pacing yaitu Rate of change, Rate of cutting, Rate of overall change sehingga skripsi ini juga akan menjadi referensi yang membantu peneliti. Perbedaan skripsi ini dengan yang akan peneliti teliti adalah cara penyajian hasil datanya karena skripsi ini menyajikan data pacing lambat tanpa menggunakan konsep three art structure seperti yang peneliti lakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif untuk memahami makna, interpretasi, dan konteks dari fenomena yang diteliti. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data dan analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018: 213). Pada penelitian ini penulis akan memanfaatkan metode penelitian kualitatif

deskriptif ini dalam membedah dan memperoleh data pacing dalam membangun emosi pada film Joker. Data Primer yang digunakan pada penelitian ini berupa filmnya langsung yang sudah tersedia di platform streaming Apple TV, Film Joker memiliki durasi selama 2 jam 2 menit. Data sekunder berupa dokumentasi foto, video atau tulisan dari filmnya dapat berupa behind the scene secara spesifik pada tahap post production dengan tema yang relevan dengan penelitian ini. Melihat pembahasan dari para ahli yang membahas film Joker sesuai dengan tema penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2018: 455). Dalam penelitian ini diperlukan kemampuan memilih data, menyusun data dan alat pengumpulan data yang relevan, karena hal itu dapat mempengaruhi penelitian secara keseluruhan. Selain itu objektivitas hasil penelitian akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah secara baik dan terperinci. Penulis menggunakan teknik pengumpulan dan penyajian data melalui konsep three art structure untuk melihat dan menyajikan data setiap bagian dari plot point dalam filmnya. Cara yang digunakan untuk memperoleh data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Pertama, Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk memahami objek secara mendalam dengan cara mengamati dan juga memperhatikan dengan teliti serta mencatat hal-hal yang berhubungan dengan subjek dari penelitian. Bentuk observasi yang dilakukan oleh peneliti berbentuk observasi nonpartisipan. Peneliti menjadi pengamat secara independent dalam mengkaji dan memperoleh data dari objek secara langsung yaitu berupa film Joker. Proses penelitian ini dalam mengumpulkan data dari hasil observasi dengan menonton film berulang-ulang dengan cermat dan perhatian penuh. Mencatat adegan-adegan yang teridentifikasi melalui konsep three art structure dan melihat bagaimana pacing membangun emosi di setiap plot point pada filmnya.

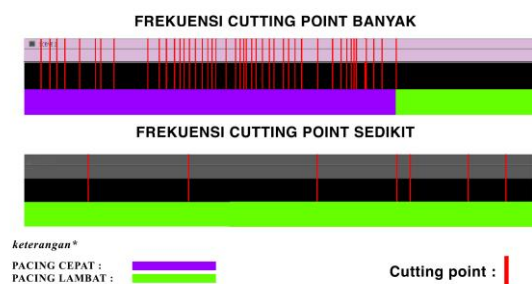
Kedua, Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari beberapa sumber seperti buku, skripsi, jurnal dan lainnya yang dapat menjadi referensi dalam penelitian. Studi pustaka berkaitan dengan kajian secara teori melalui referensi-referensi terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2018: 291).

Ketiga, Dokumentasi Penulis memaparkan data dari pada proses penelitian berupa captured shot dari proses editing pada film Joker. Dokumentasi ini untuk mendapatkan gambaran dan juga informasi tambahan untuk di teliti oleh penulis. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data. Analisis data menurut (Sugiyono, 2018: 335) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam analisis pacing dilakukan melalui scene-scene yang terdapat pada setiap plot point pada ketiga act yaitu Act 1 Set-up, Act 2 Confrontation dan Act 3 Resoulution. Peneliti menemukan sampel dengan melakukan breakdown script screenplay film Joker untuk mendapat data scene pada keseluruhan film. Data tersebut dikelompokkan melalui konsep three act structure. Hasil dari analisa ini memberikan kesimpulan bagaimana pengaruh pacing dalam membangun emosi yang terdapat pada setiap plot point pada filmnya. Hasil analisis yang didapatkan dan disajikan dalam penelitian ini menggunakan metode formal dan informal. Metode formal dapat berupa statistika dalam bentuk grafik, bagan, ataupun gambar sedangkan metode informal adalah sebuah metode mengdeskripsikan pernyataan tanpa terlalu banyak mengandalkan formalisme matematis atau alat-alat formal lainnya. Metode informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, sedangkan penyajian formal adalah perumusan dengan tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto, 2015: 241). Metode informal cenderung lebih mendalam dalam mengeksplorasi makna, konteks penggunaan, dan variasi bahasa dalam situasi sehari-hari. Penyajian hasil data analisis di dalam penelitian ini menggunakan metode formal dengan

menggunakan captured shot pada filmnya. Metode informal dengan menambahkan deskripsi pada captured shot tersebut.

HASIL DAN ANALISIS

Hasil penelitian yang penulis temukan bahwa film Joker memiliki pola pacing yang kontras. Pola pacing yang kontras terbentuk dengan menggabungkan pacing lambat dengan pacing cepat. Pacing kontras terbentuk melalui rate of cutting, rate of movement, rate of overall change.

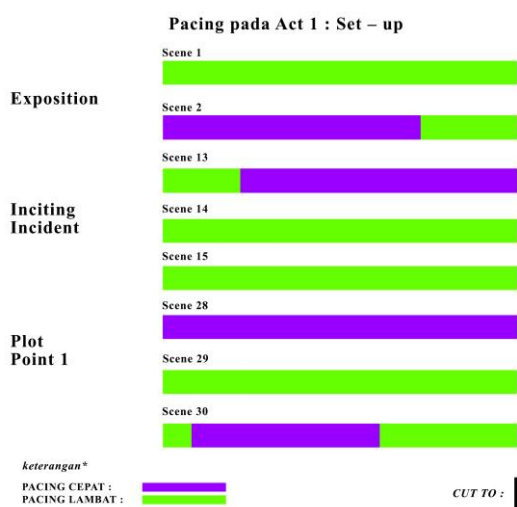


Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point yang banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat shot berdurasi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement dengan pergerakan kamera dan karakter yang cepat membentuk pacing menjadi cepat. Pacing cepat berperan penting dalam membangun intensitas ketegangan, atmosfir yang mencekam dan surprise dalam film Joker. Pacing lambat terbentuk dengan sedikitnya frekuensi cutting point melalui rate of cutting. Pacing lambat juga dapat terbentuk dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat melalui rate of movement. Pacing lambat memiliki peran penting dalam membangun dan memperkuat emosi, curiosity, dialog intens dan suspense dalam film Joker. Pacing lambat dapat memberikan waktu lebih kepada penonton untuk dapat terlibat lebih dalam pada cerita sehingga emosi pun dapat dibangun. Secara rate of overall change keseluruhan film Joker memiliki pacing lambat. Hal tersebut mendukung dalam membangun struktur dramatis dalam filmnya. Penggunaan rangkaian shot yang berdurasi lama untuk menekankan bobot emosional pada scene. Rangkaian shot yang berdurasi pendek untuk meningkatkan intensitas ketegangan pada sebuah scene.

Film Joker memiliki total 86 scene melalui script analisis breakdown scene-by-scene dengan durasi film selama 121 menit 49 detik. Untuk memperlihatkan peran pacing dalam membangun emosi pada film Joker, penulis menggunakan konsep Three Art Structure yang terdiri dari Act 1: Set-up yang terdapat pada 30 menit pertama untuk memperkenalkan Arthur dan dunianya. Act 2: Confrontation di mulai pada menit ke 35 setelah tragedi kereta bawah tanah hingga menit 90 ketika Arthur membunuh ibunya. Act 3: Resolution menjadi konflik puncak tertinggi yang di mulai setelah tragedi Arthur membunuh rekan kerjanya Randal hingga dia hadir pada acara TV Franklin Show. Penulis mendeskripsikan pacing pada setiap plot point yang terdapat pada film Joker yang terdiri dari Act 1 yang memiliki plot exposition, inciting incident dan plot point 1. Act 2 memiliki plot rising action, midpoint dan plot point 2. Act 3 memiliki plot pre-climax dan climax. Hal tersebut bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana perubahan emosi di setiap Act pada filmnya. Detail pacing pada ketiga act sebagai berikut :

1. Act 1: Set-up

Act 1 pada film Joker berfungsi sebagai pondasi awal cerita. Act ini terdapat pada 30 menit pertama dalam film, dimulai dari memperkenalkan karakter Arthur fleck dan dunianya sampai pada plot inciting incident yang menjadi pemicu konflik pertama pada keseluruhan film.



Pada Act 1: Set-up pacing terbentuk melalui rate of cutting, rate of movement. Act 1 memiliki pacing kontras yang terdapat di setiap plot point. Act 1 menggabungkan pacing cepat dan

lambat dalam membangun dan memperkuat emosi pada babak ini. Babak exposition terdiri dari scene 1 dan 2. Babak inciting incident terdiri dari scene 13, 14 dan 15 dan babak plot point 1 terdiri dari scene 28, 29 dan 30. Detail pacing yang terdapat pada Act 1 sebagai berikut:

a. Pacing pada babak Exposition

Babak exposition terdapat pada 10 menit pertama di awal film. Babak ini memperlihatkan latar belakang Arthur fleck sebagai karakter utama. Sequence ini mengeksplorasi tentang kehidupan Arthur, lingkungannya dan juga masalah kesehatan mental yang dimilikinya.

Pacing pada babak exposition memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat.

Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point yang banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat dibentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan. Hal tersebut terdapat pada scene 2 memperlihatkan adegan Arthur yang diganggu oleh sekumpulan remaja.

Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point yang sedikit. Frekuensi cutting point sedikit membuat durasi shot menjadi panjang.

Pacing lambat juga dapat dibentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat membangun dan memperkuat emosi. Hal tersebut terdapat pada scene 1 memperlihatkan Arthur yang sedang merias wajahnya menyerupai badut. Scene 2 shot terakhir memperlihatkan Arthur terbaring kesakitan.

b. Pacing pada babak Inciting incident

Inciting incident merupakan bagian cerita yang penting untuk memulai konflik. Plot yang terdapat pada babak inciting incident dalam film Joker merupakan titik dimana Arthur dipaksa untuk keluar dari batas zona nyamannya. Plot Inciting incident berfungsi sebagai pendorong karakter dalam membangun konflik cerita.

Pacing pada babak Inciting incident memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan. Hal tersebut terdapat pada pertengahan shot scene 13 memperlihatkan Randal memberikan sebuah pistol kepada Arthur.

Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point sedikit membuat variasi shot menjadi pendek. Pacing lambat juga dapat dibentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat membangun dan memperkuat emosi. Hal tersebut terdapat pada awal shot scene 13 memperlihatkan Arthur yang sedang memperbaiki sepatunya yang rusak. Scene 14 memperlihatkan Arthur dituduh mencuri signboard oleh bossnya. Scene 15 memperlihatkan Arthur meluapkan emosinya.

c. Pacing pada babak Plot point 1

Plot point 1 merupakan plot yang mewakili keputusan karakter utama untuk terlibat dalam tindakan apa pun yang diciptakan oleh inciting incident sebelumnya. Babak ini menjadi sequence konflik puncak sekaligus plot akhir yang terdapat pada Act 1. Plot point 1 dan menjadi jembatan untuk membawa cerita kepada babak selanjutnya. Pada film Joker plot point 1 terdapat pada menit ke 28 yang terdiri dari scene 28, 29 dan 30.

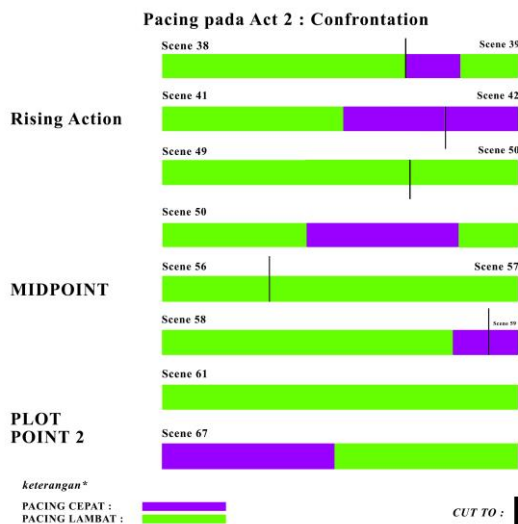
Plot point 1 memiliki pacing kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan cutting point yang banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pergerakan kamera dan karakter yang cepat juga dapat membuat pacing menjadi cepat terbentuk melalui rate of movement. Pacing cepat pada plot point 1 meningkatkan intensitas ketegangan dan memperkuat suspense. Hal tersebut terdapat

pada scene 28 memperlihatkan Arthur yang menjatuhkan pistolnya. Scene 30 memperlihatkan Arthur yang diserang dan dikroyok dalam kereta bawah tanah.

Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan cutting point sedikit. Frekuensi cutting point yang sedikit membuat durasi shot menjadi panjang. Pergerakan kamera dan karakter yang lambat juga dapat membuat pacing menjadi lambat yang terbentuk melalui rate of movement. Pacing lambat berperan dalam membangun suspense dan memperkuat emosi dengan memperlambat tempo cerita. Hal tersebut terdapat pada Scene 29 memperlihatkan ekspresi Arthur setelah dipecat. Akhir shot pada scene 30 memperlihatkan Arthur menari setelah membunuh tiga pria di kereta bawah tanah.

2. Act 2: Confrontation

Act 2 pada film Joker merupakan bagian inti yang terdapat pada pertengahan filmnya. Act 2 mengeksplorasi lebih dalam kompleksitas karakter Arthur. Konflik cerita dan plot akan bertambah lebih banyak. Act 2 ini memperlihatkan Arthur mengalami masalah yang bertubi-tubi dan mulai secara terang-terangan berhadapan langsung dengan masalah tersebut. Plot Act 2 di mulai dari rising action yaitu plot cerita yang memperkenalkan lebih banyak konflik dan masalah yang akan di hadapi Arthur. Plot midpoint memperlihatkan sebuah peristiwa penting dimana Arthur tidak bisa lagi menahan perubahan pada dirinya dan membawanya menjadi Joker. Act 2 di tutup dengan plot point 2 yang memperlihatkan beberapa aksi brutal Arthur setelah menerima dirinya secara utuh sebagai Joker. Plot point 2 menjadi jembatan untuk membawa Arthur ke babak selanjutnya.



Act 2: Confrontation pada babak rising action terdiri dari scene 38, 39, 41, 42, 49 dan 50. Babak midpoint terdiri dari scene 55, 56, 57, 58 dan 59. Babak plot point 2 terdiri dari scene 61 dan 67. Detail pacing pada Act 2 sebagai berikut:

a. Pacing pada babak Rising action

Babak Rising action pada film *Joker* berfungsi sebagai plot untuk memperkenalkan lebih banyak masalah-masalah yang jauh lebih besar muncul pada Arthur. Hal tersebut mengarahkan Arthur menuju babak midpoint yang terdapat pada pertengahan cerita. Pacing pada babak Rising action memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan. Hal tersebut terdapat pada akhir shot scene 41 memperlihatkan Arthur melarikan diri setelah mencekik leher Alfred. Scene 42 memperlihatkan ibu Arthur yang terkena stroke. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point sedikit membuat durasi shot menjadi panjang. Pacing lambat juga dapat dibentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat membangun emosi dan curiosity. Hal

tersebut terdapat pada scene 38 memperlihatkan Arthur yang penasaran isi surat yang ditulis oleh ibunya. Scene 39 memperlihatkan Arthur yang sedang marah kepada ibunya. Awal shot pada scene 41 memperlihatkan Arthur yang mengunjungi rumah Thomas Wayne. Scene 49 memperlihatkan Arthur bertemu langsung dengan Thomas Wayne untuk mencari jawaban atas pertanyaannya. Scene 50 Arthur mengurungi dirinya di dalam kulkas setelah menerima jawaban dari Thomas Wayne.

b. Pacing pada babak Midpoint

Babak midpoint atau juga bisa disebut sebagai point no return terdapat pada pertengahan cerita. Plot midpoint membuat karakter tidak lagi dapat kembali pada sifat dan kepribadian sebelumnya dan Arthur sudah sepenuhnya menjadi Joker. Babak midpoint juga menjadi puncak emosi yang terdapat Act 2.

Pacing yang terdapat pada midpoint adalah pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing lambat dan cepat. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point yang sedikit membuat durasi shot menjadi panjang. Pacing lambat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat membangun emosi dan curiosity. Hal tersebut terdapat pada awal scene dan akhir scene 55 memperlihatkan Arthur yang penasaran tentang kebenaran dari jawaban Thomas Wayne. Arthur meminta berkas riwayat penyakit ibunya untuk mencari jawaban. Akhir Scene 55 memperlihatkan Arthur yang sudah membaca berkas riwayat penyakit ibunya. Scene 56 memperlihatkan Arthur pulang ke apartemennya. Scene 57 memperlihatkan Arthur berhalusinasi bertemu dengan Sophie di dalam lift. Awal scene 58 memperlihatkan Arthur memasuki apartemen Sophie secara diam-diam. Pacing cepat pada babak Midpoint terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan dan surprise.

Hal tersebut terdapat pada pertengahan scene 55 memperlihatkan adegan Arthur melarikan secara paksa berkas riwayat penyakit ibunya. Akhir scene 58 memperlihatkan surprise bahwa hubungan Arthur dan Sophie hanyalah sekadar halusinasi. Scene 59 memperlihatkan Arthur yang bergegas pergi dari apartemen Sophie.

c. Pacing pada babak Plot point 2

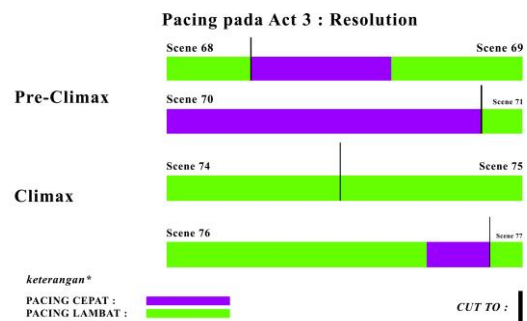
Babak Plot point 2 memperlihatkan Arthur yang sudah berubah sepenuhnya menjadi Joker. Arthur lebih percaya diri dalam melakukan apapun pada titik ini. Plot point 2 menjadi penutup pada act 2 dan menjadi jembatan untuk membawa karakter ke babak selanjutnya. Pacing yang terdapat pada babak plot point 2 adalah pacing kontras dengan menggabungkan antara pacing lambat dan cepat yang terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing pada babak Plot point 2 memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan dan suspense. Hal tersebut terdapat pada awal scene 67 memperlihatkan Arthur yang membunuh Randal. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point yang sedikit membuat durasi shot menjadi panjang.

Pacing lambat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat pada babak plot point 2 membangun intensitas ketegangan dan suspense. Hal tersebut terdapat pada scene 61 memperlihatkan Arthur membunuh ibunya di rumah sakit. Akhir scene 67 memperlihatkan Arthur yang sedang menakuti Gary setelah membunuh Randal.

3. Act 3: Resolution

Act 3 merupakan bagian akhir pada sebuah struktur umum pada cerita. Babak inilah cerita mencapai titik konflik tertinggi dan menurun

secara signifikan. Act 3 menjadi jawaban semua alur cerita dan pertanyaan, baik dengan keberhasilan karakter atau kegagalannya. Act 3 merupakan sequence yang memiliki intensitas emosi tertinggi dibandingkan dengan dua babak sebelumnya. Act 3 film Joker di mulai pada plot Pre-Climax. Plot ini memperlihatkan efek besar yang terjadi pada dunia Arthur setelah dia berubah sepenuhnya menjadi Joker. Plot selanjutnya adalah Climax yang menjadi titik emosi tertinggi. Hal tersebut sebagai aksi puncak Arthur dengan membunuh Murray pada saat live acara Franklin Show. Tujuan Arthur tercapai dan dia menjadi icon kriminal terkenal yaitu Joker.



Plot Pre-Climax terdiri dari scene 68, 69, 70 dan 71. Plot yang menjadi titik puncak emosi tertinggi terdapat pada babak Climax yang terdiri dari scene 74, 75, 76 dan 77. Detail pacing pada act 3 sebagai berikut:

a. Pacing pada babak Pre-Climax

Babak Pre-Climax film Joker berfungsi sebagai wadah untuk membawa Arthur menuju konflik puncak keseluruhan film. Plot pre-Climax memperlihatkan sequence yang membuat Arthur seolah-olah sudah mencapai tujuannya karena sudah berhadapan langsung dengan antagonis. Plot pre-climax bisa disebut sebagai climax yang palsu karena masih ada plot yang mengarahkan Arthur kepada konflik puncak yang sesungguhnya. Pacing pada babak pre-climax memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan dan

antusias. Hal tersebut terdapat pada awal bagian scene 69 memperlihatkan Arthur yang sedang menari ditangga dengan kostum lengkapnya sebagai Joker. Scene 70 memperlihatkan adegan kejar-kejaran Arthur dan detektif.

Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point sedikit membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing lambat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot.

Pacing lambat membangun dan memperkuat emosi. Hal tersebut terdapat pada scene 68 memperlihatkan Arthur yang keluar dari apartemennya dengan kostum Joker. Bagian akhir pada scene 69 memperlihatkan ekspresi Arthur yang menerima dirinya sebagai Joker. Scene 71 memperlihatkan ekspresi Arthur setelah berhasil melarikan diri dari pengejaran detektif.

b. Pacing pada babak Climax

Babak Climax merupakan bagian dari cerita yang mengalami intensitas emosi konflik tertinggi pada film Joker. Titik climax menandakan saat-saat terakhir dari konflik cerita, pada titik ini Arthur melakukan aksi terakhir dan mengakhiri konflik yang sudah dibangun pada setiap babak sebelumnya. Pacing

pada babak climax memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan pacing cepat dan lambat. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing cepat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point banyak. Frekuensi cutting point yang banyak membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing cepat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan cepat kamera dan karakter pada suatu shot. Pacing cepat membangun intensitas ketegangan dan suspense. Hal tersebut terdapat pada scene 76 memperlihatkan Arthur yang tampil dan membunuh Murray saat acara Franklin Show. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dan rate of movement. Pacing lambat terbentuk melalui rate of cutting dengan frekuensi cutting point sedikit. Frekuensi cutting point sedikit membuat durasi shot menjadi pendek. Pacing lambat juga dapat terbentuk melalui rate of movement. Terlihat dari pergerakan kamera dan karakter yang lambat pada suatu shot. Pacing lambat membangun dan memperkuat emosi. Hal tersebut terdapat pada scene 74 memperlihatkan Arthur sedang mendengar ocehan Murray dibelakang panggung. Scene 75 memperlihatkan respon ocehan Murray membuat Arthur menari dibelakang panggung. Scene 77 memperlihatkan berita terkini tentang kematian Murray.

SIMPULAN

Film Joker mengeksplorasi asal-usul Arthur Fleck menjadi penjahat ikonik yaitu Joker, menelusuri sisi kelamnya dan menyingkap tragedi yang membentuknya. Pacing adalah aspek mendasar dari editing film yang melibatkan cara editor untuk memperhatikan waktu dan durasi adegan untuk menjaga alur cerita. Hal ini seperti detak jantung dari sebuah film, memandu perjalanan emosional penonton dengan mengontrol ritme melalui pacing dengan memperhatikan setiap shot dan scene serta mengetahui kapan tempo cerita diperlambat pada suatu momen dan kapan tempo cerita harus dipercepat. Pacing yang baik adalah pacing tidak terlihat ketika penonton selalu terlibat dengan cerita dan tidak memperhatikan bagaimana pacing berjalan pada filmnya. Pacing yang tepat dapat mencegah kebosanan atau kebingungan. Film Joker memiliki pacing yang kontras dengan menggabungkan antara pacing lambat dan cepat,

dampak emosional yang dibangun melalui dua jenis pacing ini disesuaikan dengan emosi apa yang ingin dibangun pada suatu sequence dan scene pada film Joker. Pacing cepat dan lambat memberikan dampak emosional yang berbeda, pacing cepat pada film joker berperan dalam membangun dan meningkatkan intensitas ketegangan dan membentuk unsur surprise. Pacing lambat memiliki peran dalam memperkuat emosional pada shot yang memperlihatkan ekspresi dari karakter itu sendiri, pacing lambat juga turut membangun unsur curiosity dan suspense pada film joker, tempo cerita yang lambat dapat memberikan waktu kepada penonton untuk dapat terkoneksi secara cerita dan emosi pada filmnya. Penulis membedah pacing pada film joker dengan menggunakan konsep three act structure yang memiliki masing-masing plot point, act 1 terbagi kedalam tiga plot point yaitu exposition, inciting incident dan plot point 1, pada act 2 terbagi ke

dalam tiga plot point yaitu rising action, midpoint dan plot point 2 dan act 3 terdiri dari dua plot point yaitu pre-climax dan climax. Pacing pada film Joker dibangun melalui tiga unsur yaitu Rate of cutting, rate of movement dan rate of overall change, rate of cutting adalah sebuah teknik yang memperhatikan frekuensi cutting point pada sebuah scene, frekuensi cutting point yang tinggi akan membuat variasi shot menjadi pendek dan pacing menjadi cepat sedangkan frekuensi cutting point pada suatu scene sedikit, membuat variasi shot menjadi panjang dan pacing menjadi lambat. Pacing yang dibentuk melalui rate of movement memperhatikan cepat atau lambatnya pergerakan karakter dan kamera pada suatu shot yang memperlihatkan sedikit atau banyaknya peristiwa yang terjadi pada suatu shot, hal tersebut akan berpengaruh pada kecepatan pacing pada scene tersebut. Pacing yang dibentuk melalui Rate of overall change melihat secara keseluruhan pada suatu scene dengan memperhatikan rate of cutting dan rate of movement, durasi scene dan shot akan berpengaruh terhadap rate of overall change pada scene tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung:Pustaka Setia.
- Bowen J, Thompson, (2013). *Grammar of the edit*.Third Edition. Taylor Francis : Focal Press.
- Bowen J, Thompson, (2018). *Grammar of the edit*. Four Edition. Oxfordshire :Routledge.
- Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing*. Oxford: Elsevier.
- Dancyger, K, Rush Jeff. (2013). *Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula*. Burlington: Focal Press.
- Field, Syd. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York : Delta.
- Owens, J.Millerson. (2012), *Video Production Handbook*.5th Edition. Oxford: Focal Press.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. (edisi kedua). Yogyakarta: Montase Press.
- Pearlman, Karen. (2009). *Cutting Rhythms Shaping the film edit*. Burlington: Focal Press.
- Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd New Edition). Burlington : Focal Press.
- Sudaryanto, (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:**
- 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.
- Suardi. 2023. *Analisis Cutting Rhythm Dalam Tensi Dramatik Film KERAMAT* (2009) SUTRADARA MONTY TIWA. Insitut Seni Indonesia Padangpanjang.
- 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,13(13).

INTERNET:

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.

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

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.

https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI&ab_channel=WarnerBros.Entertainment