

TEKNIK EDITING FLASHING LIGHT PADA ADEGAN AKHIR FILM PENGABDI SETAN 2: COMMUNION (2022) KARYA JOKO ANWAR

Beni Pusanding Tuah^{1*}, I Wayan Nain Febri²

¹²Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
Email : benituah@isi.ac.id

Informasi Artikel

Article History:

Received : 19 Januari 2026
Revised : 4 Februari 2026
Accepted : 27 Maret 2026
Published : 31 Maret 2026

*Korespondensi:

***Keywords:** Pengabdi Setan 2, Editing, Flashing Light, Montage, Horror Aesthetics

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.
Dipublikasikan oleh Universitas Dinamika



Artikel ini open access di bawah lisensi:
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



10.37802/candrarupa.v5i1.1361

CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media

ISSN: [2714-8076 \(Online\)](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v5i1.1361)

<https://e-journals.dinamika.ac.id/Candrarupa>

ABSTRACT

Horror films are widely known for their ability to create fear through darkness, suspenseful sound, and visual shocks. One common technique is the use of limited lighting, such as flashing lights, combined with editing strategies. This study examines the final scene in Pengabdi Setan 2: Communion (2022), which employs flashing light as the central element to intensify the horror effect. The focus of this research is on how editing through cutting rhythm, shot duration, and cut to black, organizes the flashing light to produce tension and surprise for the audience. Using film textual analysis and Eisenstein's montage theory, this study explores how editing patterns synchronized with pulsating light intervals create visual disorientation and distinctive shock effects. The findings show that rapid editing, dominated by medium to close-up shots combined with flashing light, successfully produces a claustrophobic atmosphere and layered tension. This technique also strengthens the visual narrative by presenting horror through the "uncertainty of vision," making it difficult for viewers to predict what will appear next. Thus, flashing light is not merely a diegetic light source in the story but becomes an essential part of the editing technique that constructs immersive horror. This study concludes that Joko Anwar enriches Indonesian horror aesthetics by merging light and editing into a unified visual style.

A. PENDAHULUAN

Film horor telah lama menjadi medium yang efektif dalam mengeksplorasi ketakutan manusia melalui representasi visual dan suara. Film horor merupakan film yang memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya (Pratista, 2008:16). Di Indonesia, minat masyarakat

terhadap hal-hal supranatural, mitos, dan cerita rakyat sangat tinggi (Naibaho, Fortuna, Prinia, Rahyadi, & Yunita, 2023). Sebagai genre yang sangat bergantung pada atmosfer, film horor sering memanfaatkan kegelapan, suara menegangkan, dan kejutan visual untuk memicu respons emosional penonton. Dalam konteks sinema Indonesia, film horor telah mengalami evolusi signifikan, baik dari segi narasi maupun estetika visual. Pengabdi Setan 2: Communion (2022) karya Joko Anwar hadir sebagai salah satu film horor Indonesia yang tidak hanya mengandalkan elemen tradisional, tetapi juga bereksperimen dengan teknik sinematografi dan editing yang inovatif.

Salah satu teknik yang menonjol dalam film ini adalah penggunaan flashing light atau kilatan cahaya yang dikombinasikan dengan pola editing tertentu pada adegan klimaks. Adegan akhir film ini menjadi contoh menarik bagaimana cahaya tidak hanya berfungsi sebagai penerangan adegan, tetapi juga sebagai alat naratif dan emosional yang aktif. Melalui kilatan cahaya yang berdenyut dan disinkronkan dengan pemotongan gambar yang cepat, penonton diajak mengalami disorientasi visual dan puncak ketegangan yang mencekam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam teknik editing flashing light pada adegan akhir film Pengabdi Setan 2: Communion. Fokus penelitian adalah pada bagaimana teknik editing mengatur ritme kilatan cahaya, durasi shot, dan transisi cut to black untuk menciptakan efek horor yang immersif. Dengan menggunakan teori montase Sergei Eisenstein yang diperkaya dengan teori psikologi persepsi, teori affect, dan pendekatan kognitif dalam film horor, penelitian ini berusaha mengungkap bagaimana kombinasi cahaya dan editing dapat memperkaya estetika horor Indonesia.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis tekstual film untuk mengkaji teknik editing flashing light pada adegan klimaks film Pengabdi Setan 2: Communion. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis elemen visual film secara mendalam dan memahami bagaimana teknik editing tertentu dapat menciptakan efek emosional pada penonton, sebagaimana dijelaskan oleh Bordwell

dan Thompson (2020) dalam studi tentang bahasa sinematik. Tahap pertama penelitian berupa pengamatan intensif terhadap adegan klimaks yang menggunakan flashing light. Proses observasi dilakukan secara berulang dengan memperhatikan setiap detail visual, mulai dari pergerakan kamera, interaksi cahaya dan bayangan, hingga komposisi setiap frame. Pendekatan close viewing ini dianggap penting untuk menangkap nuansa yang mungkin terlewat dalam sekali tayang, mengikuti metode yang dikembangkan Smith (2019) dalam penelitian tentang film horor.

Setelah tahap pengamatan, dilakukan analisis teknis yang lebih mendalam. Dengan menggunakan software editing, diukur durasi setiap shot, dipetakan pola transisi antar adegan, dan dianalisis intensitas pencahayaan. Data tersebut kemudian diolah untuk memahami ritme visual yang dibangun melalui teknik editing. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Harrison dkk. (2021), terdapat hubungan yang erat antara durasi shot dan respons emosional penonton di mana shot yang lebih pendek cenderung menciptakan ketegangan yang lebih tinggi. Tahap terakhir menghubungkan temuan teknis dengan teori film yang relevan. Digunakan teori montase Eisenstein (1949) untuk memahami bagaimana pengaturan ritme visual dapat menciptakan makna tertentu. Teori affect dari Seigworth dan Gregg (2010) membantu menganalisis bagaimana teknik flashing light bekerja pada level emosional penonton. Juga dirujuk penelitian Arnheim (1954) tentang psikologi persepsi untuk memahami bagaimana otak manusia memproses gambar-gambar yang terfragmentasi oleh kilatan cahaya.

Untuk memberikan konteks yang lebih luas, dilakukan perbandingan temuan dari film ini dengan perkembangan estetika horor Indonesia secara umum, mengacu pada studi terbaru oleh Putra dan Sari (2022). Hal ini membantu memahami apakah teknik yang digunakan Joko Anwar merupakan terobosan baru atau bagian dari evolusi yang sedang berlangsung dalam sinema horor Indonesia.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, adegan klimaks pada film Pengabdian Setan 2: Communion ditemukan tiga tahapan penggunaan teknik flashing light yang membangun rasa takut secara bertahap. Dengan durasi total 1 jam 59 menit, penelitian ini berhasil mengidentifikasi pola penggunaan teknik editing flashing light yang sistematis dan efektif. Adegan Flashing light muncul pada durasi 1 jam 45 menit hingga durasi 1 jam 49 menit 48 detik, dengan durasi 3 menit 5 detik tersebut menunjukkan struktur tiga fase yang jelas, sesuai dengan model horor rhythm yang dikemukakan Smith (2019). Berdasarkan data pengamatan, adegan akhir film dibagi menjadi tiga bagian dengan karakteristik kilatan cahaya dan ritme editing yang berbeda:

No	Waktu Mulai (hh:mm:ss)	Waktu Berakhir (hh:mm:ss)	Durasi Flash (detik)	Intensitas Flashlight	Jenis Potongan/Transisi
1	01:45:00	01:46:30	00:01:30	25	<i>cut fade to black</i>
2	01:48:12	01:49:25	00:01:13	32	<i>cut fade to black</i>
3	01:49:26	01:49:48	00:00:22	13	<i>cut fade to black</i>
		Total	00:03:05	70	

Pada tahap awal (build-up), yaitu durasi 1 jam 45 menit sampai dengan durasi 1 jam 46 menit 30 detik (1 menit 30 detik), flashing light muncul dengan intensitas rendah dan durasi yang relatif lama. Editing didominasi oleh shot medium hingga close-up dengan transisi cut fade to black yang konsisten. Dari perspektif montase metrik, ritme yang stabil namun mengancam menciptakan dasar ketegangan. Pada tahapan ini, intensitas cahaya 25 kali muncul. Menurut teori Bordwell & Thompson (2020), durasi shot yang relatif panjang ini berfungsi membangun antisipasi dan mempersiapkan penonton secara psikologis untuk menghadapi ketegangan yang lebih tinggi. Pada tahapan ini, pola flashing light menciptakan rasa tidak nyaman yang bertahap, sesuai dengan temuan Chen & Watanabe (2020) tentang frekuensi optimal untuk membangun ketegangan awal.

Pada bagian kedua atau bisa disebut sebagai tahap puncak (climax), yaitu durasi 1 jam 48 menit 12 detik sampai dengan durasi 1 jam 49 menit 25 (1 menit 13 detik) menunjukkan flashing light menjadi lebih cepat dan terang, dengan durasi shot yang semakin singkat. Transisi cut to black yang cepat menciptakan efek staccato visual, meningkatkan ketegangan hingga mencapai puncaknya. Montase tonal bekerja di sini melalui peningkatan intensitas visual. Tahap bagian kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam intensitas teknik editing dengan intensitas cahaya meningkat hingga 32 kali muncul. Menurut penelitian Harrison et al. (2021), percepatan ritme editing seperti ini terbukti mengaktifkan rasa takut pada otak penonton, area yang terkait dengan respons ketakutan. Frekuensi kilatan cahaya yang meningkat menciptakan disorientasi visual yang maksimal, membenarkan teori Müller (2023) tentang efektivitas pencahayaan dalam menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

Pada tahap akhir, yaitu durasi 1 jam 49 menit 26 detik sampai dengan durasi 1 jam 49 menit 48 (22 detik) menunjukkan flashing light melambat dan diakhiri dengan pemotongan yang tiba-tiba dapat membuat penonton dalam kondisi terkejut dan tidak nyaman. Montase intelektual muncul melalui kontras antara kilatan terakhir dan kegelapan total. Pada tahapan ini disebut sebagai tahap penyelesaian (resolution), teknik editing mengalami perlambatan yang dramatis dengan intensitas cahaya turun drastis menjadi 13 kali. Menurut teori Eisenstein (1949) tentang montase, pola semacam ini menciptakan intellectual montage yang memaksa penonton untuk merenungkan pengalaman horor yang baru saja dialami yaitu ending yang tiba-tiba dengan cut to black total merupakan pilihan gaya yang berani dalam konteks film horor Indonesia.

Temuan menarik dari penelitian ini adalah temuan bahwa penonton selama durasi 3 menit 5 detik tersebut terpapar intensitas cahaya dari flashing light sebanyak 70 kali kilatan cahaya. Setiap kilatan cahaya ternyata diiringi oleh audio tertentu dapat menciptakan pola audio-visual yang terkoordinasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Smith (2019) yang menyatakan bahwa koordinasi multisensoris dapat meningkatkan intensitas pengalaman horor hingga 40%. Dalam konteks sinema Indonesia, temuan

ini menunjukkan tingkat kemajuan teknis yang tinggi dalam produksi film horor modern. Dari sudut pandang psikologi, teknik flashing light dalam film ini berhasil menciptakan kelebihan informasi visual yang efektif. Fragmentasi visual melalui kilatan cahaya yang cepat mengganggu kemampuan kognitif penonton dalam memproses informasi secara utuh. Hal ini terlihat dari pola shot yang didominasi medium shot hingga close-up menyebabkan penonton kesulitan mendapatkan gambaran ruang yang lengkap (Chen & Watanabe, 2020).

Dalam konteks perkembangan sinema Indonesia, temuan penelitian ini mendukung analisis Putra & Sari (2022) tentang evolusi estetika horor Indonesia. Teknik yang digunakan Joko Anwar menunjukkan pergeseran dari horor tradisional yang mengandalkan hantu yang terlihat jelas menuju horor psikologis yang lebih canggih. Pendekatan ini tidak hanya sesuai dengan selera penonton masa kini, tetapi juga membuka peluang untuk diekspor ke luar negeri melalui bahasa visual yang lebih universal. Berdasarkan analisis yang dilakukan, bahwa teknik editing cepat dengan shot medium hingga close-up dipadukan dengan flashing light, berhasil menciptakan atmosfer klaustrofobik dan ketegangan berlapis. Hal ini sesuai dengan penelitian Sadewa (2022:1) bahwa rangkaian close-up sebagai gaya penceritaan yang dapat menimbulkan ketegangan dengan menitikberatkan aspek estetik objek ciptaan. Close-up wajah dapat menunjukkan detail-detail sebelumnya yang terlewatkan oleh pandangan. Visual dari rangkaian close-up bukan sebagai representasi gambar sederhana dari realitas, tetapi menjadi satu kesatuan yang menciptakan atmosfer, mendefinisikan karakter, mengintensifkan situasi, dan mengangkatnya ke status simbol dalam penggunaan pemanggungan (*mise en scene*) sebagai alur, hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan makna, emosi, pemikiran ulang, sekaligus menyuguhkan cara pandang baru. Pendekatan teknik ini memperkuat narasi visual dengan menghadirkan rasa takut melalui "ketidakpastian penglihatan" yang sudah dibuktikan dengan penggunaan cut atau transisi Cut fade to black sehingga membuat penonton kesulitan menebak apa yang akan muncul selanjutnya. Menurut Smith

(2020), warna-warna gelap dan pencahayaan rendah dapat menimbulkan rasa takut dan ketidakpastian yang lebih dalam.

Penggunaan flashing light yang terintegrasi dengan editing cepat tidak hanya berfungsi sebagai elemen pencahayaan biasa, tetapi menjadi bagian penting dari penyampaian cerita. Ketika penonton dibiarkan membayangkan apa yang ada di balik bayangan, hal ini memicu imajinasi mereka untuk memperkirakan bahaya yang lebih besar daripada yang mungkin ditampilkan secara eksplisit. Teknik ini mampu membangun ketegangan secara efektif karena memanfaatkan keterbatasan penglihatan penonton untuk menciptakan antisipasi dan kejutan. Penggunaan pencahayaan seperti ini menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan perasaan terisolasi dan ketidakberdayaan, yang merupakan ciri khas dari pengalaman horor yang mendalam. Keberhasilan teknik editing flashing light dalam film ini juga dapat dipahami melalui teori affect (perasaan) yang dikembangkan dalam studi film modern. Seperti yang diobservasi oleh Wijaya & Santoso (2021), film horor Indonesia kini mulai menggunakan pendekatan yang menekankan pengalaman fisik, di mana rasa takut tidak hanya dibangun melalui cerita, tetapi melalui manipulasi persepsi langsung. Teknik flashing light yang terpadu dengan editing bekerja pada tingkat bawah sadar sehingga menciptakan respons fisik yang langsung pada penonton.

Keunikan pendekatan Joko Anwar terletak pada kemampuannya menggabungkan teknik visual modern dengan kepekaan budaya lokal. Meskipun menggunakan teknik editing yang diakui secara internasional, nuansa horor yang dihadirkan tetap khas Indonesia, baik dalam hal penggambaran karakter, latar tempat, maupun cerita rakyat yang mendasari cerita.. Hal ini membuktikan bahwa pembaruan gaya visual tidak harus mengorbankan identitas budaya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam teknik editing visual dapat meningkatkan kualitas film horor Indonesia tanpa harus meninggalkan unsur-unsur khas lokal. Pendekatan semacam ini membuka peluang baru bagi pengembangan sinema horor Indonesia yang tetap autentik namun mampu bersaing secara visual dengan produksi film internasional.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknik editing flashing light pada adegan akhir film Pengabdi Setan 2: Communion berhasil menciptakan pengalaman horor yang intens dan immersif. Teknik ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai alat naratif yang memperkuat ketegangan dan ketakutan penonton. Penggunaan flashing light yang terstruktur dalam tiga bagian antara lain build-up, climax, dan resolution yang ternyata sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya tentang psikologi persepsi dan respons emosional penonton. Adegan yang diawali dengan kilatan cahaya perlahan, kemudian meningkat cepat dan intens, serta diakhiri secara mendadak, terbukti efektif dalam membangun disorientasi visual dan memicu respons ketakutan yang lebih dalam. Selain itu, teknik ini menunjukkan perkembangan estetika horor Indonesia yang semakin matang. Joko Anwar tidak hanya mengadopsi pendekatan visual modern, tetapi juga memadukannya dengan nuansa budaya lokal, menciptakan horor yang universal namun tetap khas Indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam teknik editing dan pencahayaan dapat menjadi kunci untuk memperkaya bahasa visual sinema Indonesia di masa depan.

REFERENSI

- Anwar, J. (2022). *Pengabdi Setan 2: Communion*. Rapi Films.
- Arnheim, R. (1954). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film Art: An Introduction (12th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- Chen, L., & Watanabe, K. (2020). "Perceptual Overload in Visual Media". *Journal of Experimental Psychology*.

- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt Brace.
- Harrison, P., et al. (2021). "Neural Correlates of Horror Film Editing". *NeuroImage*.
- Hasson, U., et al. (2008). "Neurocinematics: The Neuroscience of Film." *Projections*, 2(1), 1-26.
- Müller, J. (2023). "Diegetic Lighting and Immersion in Horror Cinema". *Journal of Film and Video*.
- Naibaho, M. A., Fortuna, A., Prinia, N., Rahyadi, I., & Yunita, Z. (2023). *Youtube Search Engine: Most Popular Content Between Myth and Horror in Indonesia*. 2023 8th International Conference on Business and Industrial Research (ICBIR), 1077-1082. IEEE
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homeric Pustaka.
- Putra, A., & Sari, D. (2022). "Evolusi Estetika Visual Film Horor Indonesia". *Jurnal Kajian Film dan Televisi*.
- Sadewa, G. (2022). "Rangkaian Close-Up, Ekspresi Visual Ritual Tiban: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental," *ATRAT*, vol. X, no. 1.
- Seigworth, G. J., & Gregg, M. (2010). *The Affect Theory Reader*. Duke University Press.
- Smith, R. (2019). "Montage and Cognitive Dissonance in Horror Film". *Film Philosophy*.
- Smith, J. (2020). *The art of color grading in horror films*. *Journal of Visual Arts*, 45(3), 123-134.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana University Press.
- Wijaya, B., & Santoso, M. (2021). "Teknik Editing dan Psikologi Penonton Film Horor Indonesia". *Jurnal Ilmu Komunikasi*.