

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk bercerita melalui serangkaian gambar dan cerita yang berbentuk visual dan suara. Cerita film tidak jarang berasal dari pengalaman pribadi atau pun kejadian nyata yang diangkat ke dalam layar lebar. Karena pada dasarnya film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat baik itu dari gaya bicara maupun mimik wajah dan gerak tubuhnya.

Secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yakni film fiksi, dokumenter dan eksperimental. Jenis film tersebut memiliki kekuatan masing-masing dalam hal cara menceritakan cerita. Film dokumenter menyajikan cerita yang bersifat fakta atau nyata. Film eksperimental menyajikan film dengan konsep abstrak karena gagasan film berdasarkan ide, emosi atau pengalaman si pembuat film secara subjektif. Film fiksi menyajikan imajinasi pembuat film sehingga cerita yang dibuat adalah rekaan. Film fiksi berada di antara kedua jenis film tersebut. Ada sebuah genre film yang menggabungkan antara cerita rekaan yang dikemas seperti cerita yang seolah nyata, yakni film fiksi dengan pendekatan film dokumenter yang disebut sebagai genre *found footage*.

Himawan (2017:29) mengungkapkan dalam bukunya bahwa *Found footage* merupakan genre unik yang dapat melintasi banyak genre sehingga secara estetik, genre ini hanya teknik dari pembuatan filmnya saja. Karena itu,

genre *found footage* dapat dikombinasikan dengan genre apapun sesuai dengan visi dan misi sutradara dalam mengemas sebuah film, salah satunya adalah horor karena teknik ini dapat memberikan pengalaman menonton dan kesan yang kuat ketika menonton film.

Film dengan genre *found footage* yang dikombinasikan dengan genre horor diantaranya *The Blair Witch Project*, *Paranormal Activity*, *REC*, *V/H/S*, *The Gallows*, *The Visit* dan lain-lain. Misalnya, pada film *The Blair Witch Project*, pembuat film menghadirkan cerita dari tiga pemuda yang melakukan kegiatan *hiking* ke Black Hills di daerah Maryland untuk membuat video dokumenter mengenai legenda Blair Witch. Film ini dikemas dari potongan – potongan video dokumentasi kegiatan perjalanan tokoh dalam film yang seolah ditemukan. Pada awal filmnya tertulis teks, “*In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary. A year later their footage was found.*”, tujuannya agar memberi kesan bahwa rekaman video tersebut sungguh-sungguh terjadi sehingga penonton percaya bahwa cerita film bukan imajinasi si pembuat film.

Di Indonesia, *Keramat* adalah satu – satunya film bergenre *found footage* pada masa pembuatannya hingga saat ini. Film *Keramat* yang disutradarai Monty Tiwa rilis pada tahun 2009. Pada *website* ensiklopedia bebas terdata ada 21 film horor Indonesia yang rilis pada tahun 2009. Berdasarkan pencarian pada masing-masing film pada situs penyimpanan informasi seputar film yang bernama IMDb (*Internet Movie Database*), film *Keramat* merupakan film dengan *rating* tertinggi yaitu 6,8/10 dengan pemberi *rating* sebanyak 641 akun

(orang). Berbeda jauh dengan film horor lainnya yang mendapat *rating* cukup tinggi tetapi dengan pemberi *rating* tidak sampai 100 akun (orang).

Tabel 1.

Daftar Film Indonesia tahun 2009

DAFTAR FILM HOROR INDONESIA SELAMA TAHUN 2009		
Judul Film	Rating (IMDb)	Tanggal Rilis
Hantu Jamu Gendong	3.6/10	22 Januari
Kuntilanak Beranak	4.6/10	12 Februari
Hantu Biang Kerok	3.3/10	19 Februari
Sumpah (ini) Pocong	4.1/10	26 Februari
<i>The Real Pocong</i>	5.8/10	5 Maret
Terowongan Rumah Sakit	6.2/10	12 Maret
Kuntilanak Kamar Mayat	5.2/10	19 Maret
Mati Suri	5.6/10	8 April
Pocong Setan Jompo	3.0/10	16 April
Anak Setan	5.5/10	29 April
Darah Janda Kolong Wewe	2.8/10	30 April
Pocong Kamar Sebelah	4.2/10	28 Mei
Susuk Pocong	2.8/10	14 Juni
Dikejar Setan	-	25 Juni
Hantu Rumah Ampora	4.6/10	9 Juli
Kutukan Suster Ngesot	4.0/10	23 Juli
Paku Kuntilanak	4.9/10	23 Juli
Darah Perawan Bulan Madu	5.5/10	30 Juli
Pocong Jalan Blora	3.7/10	27 Agustus
Keramat	6.8/10	3 September
Jeritan Kuntilanak	4.8/10	5 November
Hantu Binal Jembatan Semanggi	-	19 November
Suster Keramas	3.8/10	31 Desember

Sumber: Wikipedia & IMDb

Film *Keramat* secara naratif menceritakan rentetan kejadian mistis yang dialami oleh kru film selama membuat film di Jogja. Film ini berlatarkan Yogyakarta pada tahun 2006 sekaligus mengingatkan penonton pada bencana gempa yang terjadi di Yogyakarta pada tahun tersebut. Di tengah maraknya film bergenre horor di Indonesia, film *Keramat* menghadirkan cerita dan pengemasan yang berbeda dari film horor lokal yang mayoritas membawa bumbu seksualitas.

Selain menghasilkan efek tertentu di benak penontonnya, film *Keramat* mendapat penghargaan dengan diundang untuk pemutaran di Belanda pada acara 4th CinemAsia Film Festival Netherlands dan B-Movie, Underground & Trash (BUT) Film Festival pada tahun 2010. Informasi tersebut dapat dilihat pada laman klikstarvision.com yang mendata seluruh film yang diproduksi oleh Starvision. Namun, dokumentasi yang menunjukkan pemutaran film *Keramat* dalam festival tahun 2010 tersebut tidak ditemukan di internet maupun akun media sosial seperti Facebook dan Instagram penyelenggara festival.



Gambar 1
Penghargaan Film *Keramat*
Sumber: Screenshot oleh Ariq, 2023

Pada *screen capture* yang diambil tanggal 4 Mei 2023 dari situs IMDb, film *Keramat* berada pada urutan ke-129 sebagai salah satu film dari 520 judul film bergenre *found footage* yang terdata di IMDb.



Gambar 2
Film *Keramat* di IMDb
Sumber: Screenshot oleh Ariq, 2023

Film ini menarik untuk diteliti sebab film *Keramat* ini merupakan film Indonesia pertama yang bergenre *found footage* horor. Perpaduan genre horor dengan teknik pengemasan *found footage* layaknya dokumenter ini mampu menciptakan realitas melalui sudut pandang tokoh sepanjang film. Rekaman amatir atau video dokumentasi yang terekam bisa menjadi data dan bukti nyata sebuah peristiwa pernah terjadi. Kerap sekali penonton dibuat bingung antara harus percaya atau tidak jika sebuah film dikemas dari sebuah video dokumentasi karena batasan antara realitas dan fiksi yang terasa samar.

Kesan realitas adalah tantangan yang harus dilalui tim produksi untuk memvisualkan cerita yang telah dikembangkan agar membuat penonton percaya bahwa cerita tersebut nyata. Unsur sinematik merupakan aspek teknis

dalam pembuatan sebuah film (Pratista, 2017:24). Aspek ini lebih fokus pada pengemasan film dan penataan dari segala sesuatu yang akan divisualisasi oleh kamera.

Umumnya, kita sebagai penonton hanya melihat bagaimana latar tempat berganti pada sebuah film. Kota menjadi desa, *outdoor* menjadi *indoor*, ataupun menyadari bahwa sebuah *set* dilakukan di sebuah studio. Penataan cahaya menambah kesan seram ataupun tenang. Kostum pemeran dan *akting* yang luar biasa membuat penonton simpati dengan apa yang terjadi pada para pemeran. Selain itu juga dapat dilihat dari pengambilan gambar itu sendiri apakah berhasil menciptakan membantu penonton merasakan apa yang ingin disampaikan pembuat film melalui pendekatan dari teknik pengambilan gambar. Begitu juga dengan suara yang mempengaruhi suasana lewat getaran frekuensi dan kombinasi antara efek suara dengan musik ataupun *ambience*. Semua hal tersebut termasuk ke dalam 4 (empat) unsur sinematik yakni *mise en scene*, sinematografi, *editing* dan suara.

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan di atas dapat terlihat ketertarikan penulis terhadap objek karena latar belakang dari objek yang merupakan satu-satunya film dengan genre *found footage* di Indonesia. Ketertarikan untuk mengkaji film *Keramat* dikarenakan belum banyaknya kajian mengenai genre film ini.

Melalui unsur sinematik, terkhusus teknik sinematografi yang berbeda dan penceritaan yang unik, film *Keramat* ini berani menampilkan sesuatu yang baru bagi film horor Indonesia. Jika dibandingkan dengan film pada

umumnya, *treatment* dalam membuat film ini juga berbeda seperti yang dapat dilihat dalam video *behind the scene* dari pembuatan film ini pada akun YouTube *Moviestapictures*. Hal tersebut berkaitan dengan teknik yang dibangun dan diperlukan untuk membentuk genre *found footage* yang ideal dengan karakteristiknya. Hal tersebut berhubungan dengan cara pengemasan film yakni dari unsur sinematik yang mengemas film. Terlepas dari cerita yang belum pasti keasliannya, pengemasan film seakan ‘rekaman yang ditemukan’ membuat peneliti tertarik mengenai bagaimana unsur sinematik membentuk film bergenre *found footage* yang berjudul *Keramat* karya Monty Tiwa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini adalah bagaimana peran dari unsur sinematik dalam membentuk film bergenre *found footage* pada film *Keramat*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a) Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini untuk mengetahui dan menginformasikan kepada pembaca bagaimana membuat film bergenre *found footage*, karena film dengan teknik ini memiliki proses syuting yang berbeda dengan film kebanyakan.

b) Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui serta mengidentifikasi bagaimana karakteristik dibangun melalui unsur sinematik untuk membentuk film *Keramat* bergenre *found footage*.

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca khususnya mengenai unsur sinematik membentuk film bergenre *found footage* pada film *Keramat*. Serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang unsur sinematik pada film *Keramat*.

b) Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan pengalaman bagi para sineas mengenai unsur sinematik dalam membangun karakter demi karakter sehingga dapat dijadikan ciri film bergenre *found footage*.

D. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka perlu dilakukan untuk menghindari adanya kesamaan dalam penelitian. Beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian ini antara lain

1. “Peran Teknik Sinematografi Dalam Mengemas Pesan Mistik Pada Film *Keramat*”, Thibburuhany, 2017.

Persamaan dengan penelitian yang hendak diteliti adalah menganalisis peran dan pengaruh penggunaan teknik sinematografi pada film horor subgenre *found footage*. Perbedaannya terdapat pada variabel yang digunakan, yaitu objek penelitian serta hubungan teknik dengan meninjau jalan cerita yang mengungkapkan mistik di Yogyakarta, sedangkan dalam penelitian yang hendak diteliti adalah hendak mengetahui bagaimana unsur sinematik yang digunakan pada film *Keramat* dapat membentuk karakter – karakter yang diperlukan untuk menjadikan film bergenre horor *found footage*.

2. “Analisis Penggunaan *Handheld Camera* dalam Meningkatkan Dramatik pada Film Horor *Found Footage* Berjudul *Blair Witch*”, Evi Sabeilla Pangesti, 2021.

Persamaan dengan penelitian yang hendak diteliti adalah genre dari objek yang diteliti, yakni *found footage*. Perbedaannya terdapat pada variabel yang digunakan, pada jurnal ini menganalisis film *Blair Witch* yang bergenre *found footage* dari penggunaan kamera *handheld* dalam membangun dramatik, sedangkan peneliti membahas lebih luas mengenai

unsur sinematik untuk melihat karakter – karakter yang dapat diidentifikasi untuk membentuk film bergenre *found footage* dari film *Keramat*.

3. “*Mise En Scene* sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film *Penyalin Cahaya*”, Husnil Fajri, Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2023.

Pada penelitian ini diungkapkan bahwa perpaduan dari tiap aspek *mise es scene* seperti latar, kostum dan tata rias, serta pencahayaan dapat mendukung dramatik sehingga berkesan kepada penonton. Persamaan dari penelitian ini terletak pada salah satu unsur sinematik yakni *mise en scene* yang dibahas. Penulis juga melakukan metode analisis yang sama yaitu kualitatif yang bersifat deskriptif.

Perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel dan tujuan dilakukannya analisis. Skripsi ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana *mise en scene* mendukung dramatik, sedangkan penelitian ini untuk mengidentifikasi karakter yang dibutuhkan untuk membentuk film bergenre *found footage* beserta kesan apa yang dirasakan kepada penonton.

4. “Analisis Penggunaan *Mise En Scene* dalam Membangun Realisme dalam Film *Siti*”, Dipa Utomo, 2018.

Pada penelitian ini diungkapkan bahwa indikator dari terbangunnya realitas adalah latar yang sesungguhnya, kostum dan tata rias yang natural, serta pencahayaan natural dan akting yang terkesan realis. Persamaan dari penelitian ini terletak pada salah satu variabel yakni genre *found footage* yang juga fokus pada kesan realitas yang dibangun terhadap penonton.

Perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel dan pembahasan yang lebih menyeluruh pada film, dan teori yang lebih kuat dalam menekankan gaya realisme film. Skripsi ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana *mise en scene* membangun realisme, sedangkan penelitian ini untuk mengidentifikasi karakteristik yang dibutuhkan untuk membentuk film bergenre *found footage* dengan unsur sinematik dan sedikit menyinggung realitas.

E. Landasan Teori

1. *Found Footage*

Pratista (2017:58) mengungkapkan bahwa *Found footage* bukanlah genre yang didasarkan jenis dan tipe cerita, melainkan karakter estetikanya (teknis), walaupun secara naratif juga memiliki ciri yang khas. Subgenre horor ini berkembang pada era 1980-an dengan pendekatan yang lebih realistis berupa rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi, dan bentuknya berupa dokumentasi yang mengikuti tokoh-tokohnya sepanjang film.

Pratista menjelaskan secara sederhana mengapa subgenre ini paling sering bersilangan dengan horor walaupun gaya pengemasannya seperti dokumenter, yaitu terletak pada teknik kamera *handheld* yang mampu mencapai ketegangan karena sudut pandang kamera adalah sudut pandang mata penonton. Gaya dokumentasi yang memberikan kesan nyata inilah yang membuat rasa takut penonton meningkat.

Alexandra Heller dan Nicholas (2014:4) dalam bukunya *Found Footage Horror Films (Fear and the Appereance of Reality)* mengatakan bahwa :

Found footage horror seeks (not always successfully) to create a space where spectators can enjoy having their boundaries pushed, where our confidence that we know where the lines between fact and fiction lie are directly challenged. "The found- footage genre reaches its apex of success," said John Kenneth Muir, "when it transports you so successfully into another life or world that you start to get a little panicky yourself. Like you are actually there ... and unsafe.

Genre *found footage* tidak selalu berhasil untuk menciptakan ruang yang membatasi antara fiksi dan kenyataan yang berperan besar untuk meyakinkan penonton bahwa "video yang ditemukan" itu benar adanya sehingga membuat penonton merasa tidak nyaman. Kalimat yang menarik dituliskan pada website foundfootagecritic.com yaitu "A key selling point that impacts the realism of a found footage film is convincing the viewer that the film can actually be found footage". Yang artinya adalah titik penjualan utama yang memengaruhi realisme dari rekaman *found footage* adalah meyakinkan penonton bahwa film tersebut memang rekaman yang ditemukan.

Disisi lain karena banyaknya perdebatan antara gaya mokumenter dan *found footage*, Heller dan Nicholas (2014:16) menyimpulkan pendapat dari beberapa peneliti bahwasannya genre *found footage* sudah mengalami perkembangan yang cukup jauh sehingga sudah dilihat, dibincang dan disepakati dari para peneliti film bahwa genre *found footage* ini bukan

tentang gabungan antara horor dan mokumenter, melainkan kategori dari film horor yang memiliki ciri-cirinya sendiri sehingga mudah diidentifikasi.

2. Unsur Sinematik

a) *Mise En Scene*

Mise En Scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Kata *Mise En Scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti “*putting in the scene*” (Pratista, 2017:97). Dapat dikatakan pula bahwa hampir setengah dari kekuatan sebuah film ada dalam aspek *mise en scene*. *Mise en scene* terdiri dari empat unsur yaitu *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan serta pemain.

1) *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya (Pratista, 2017:98).

Setting ini berguna untuk membentuk sebuah emosi karakter, emosional, ekonomi budaya serta mampu menggambarkan makna sosial. Pembuatan *setting* ini dapat dilakukan dengan beberapa cara tergantung dimana sineas akan melakukan pengambilan adegan. Dapat dilakukan di lokasi nyata atau *shot on location*, dan dapat dilakukan dengan menggunakan studio baik *indoor* maupun *outdoor*, bahkan ada pula sineas yang menggunakan pemanipulasian dengan menggunakan teknologi digital seperti CGI.

2) Pencahayaan

Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil dari manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda dan dimensi ruang (Pratista, 2017:109). Pencahayaan dapat diatur dalam bentuk intensitas, kualitas dan juga arah pengambilan gambar yang nanti akan menunjukkan waktu, bentuk, jarak, maupun suasana. Untuk membuat cahaya yang bagus, tentunya harus ada persiapan dan tahapan sebelum memulai pengambilan gambar. Penataan cahaya ini dilakukan oleh seorang penata cahaya.

3) Kostum dan Tata Rias

Pratista (2017:104) menyebutkan dalam bukunya bahwa dalam *mise en scene*, kostum dan tata rias berfungsi untuk mempertegas sebuah naratif. Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain beserta seluruh aksesorisnya. Penggunaan kostum juga akan membuat adanya perbedaan dalam setiap pemainnya. Kostum dan tata rias juga akan memberikan gambaran pada sebuah situasi dan juga keadaan yang dilalui oleh pemain.

4) Pemain dan Pergerakannya

Aktor yang berbakat ialah aktor yang mampu mendalami karakter dengan tepat sehingga mampu berakting dengan bagus. Dibutuhkan latihan dan pendalaman karakter pada setiap tokohnya. Selain itu, para pembuat film juga harus mengontrol akting pemain beserta pergerakannya. Pergerakan pemain selalu dibatasi oleh *framing* pada

aspek sinematografi dan tak lepas pula dari pengolahan transisi gambar pada aspek *editing*. Pratista (2017:116) mengungkapkan bahwa salah satu penentu utama keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain (akting).

b) Sinematografi

Blain Brown (2016:2) dalam *Cinematography : Image Making For Cinematographers and Directors* mendisripsikan teknik sinematografi sebagai :

“It is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual terms. As we will use the term here, cinematic technique is the entire range of methods and techniques that we use to add layers of meaning and subtext to the “content” of the film – the dialog and action.”

Teknik sinematografi mencakupi metode dan teknik yang digunakan untuk memperkuat makna dan mentransformasikannya sebagai konten dalam film. Dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan diperhitungkan bagaimana mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film.

Blain Brown menjelaskan bahwa peran tekniksinematografi adalah mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya, serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan. Dengan kata lain, melalui penggunaan maksud motivasi dan maksud *shot* dalam teknik sinematografi tertentu, maka akan dihasilkan kesan pesan yang tertentu

pula.

1) Pergerakan Kamera

David K. Irving dan Peter W. Rea (2006:167) dalam *Producing and Directing the Short Film and Video* mengungkapkan mengenai pergerakan kamera,

“When choosing a cinematographic style for your piece, you should consider whether the camera will be static or moving, and why. Like lighting, camera movement should be motivated. There needs to be a rational from a story perspective.”

Pada kutipan diatas, mereka menegaskan bahwa ketika akan memilih gaya sinematografi untuk sebuah karya, kita harus mempertimbangkan apakah kamera akan statis atau bergerak, dan mengapa. Karena pergerakan kamera dapat memunculkan dramatik aksi dari suatu cerita. Dengan menempatkan camera movement secara tepat akan memberikan arti lebih pada adegan tersebut. Blain Brown (2016:303) dalam bukunya mengungkapkan bahwa :

“There are many ways to find a motivation for a camera move, and they can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, or any other emotional overlay.”

Ada banyak cara untuk mencari motivasi pada pergerakan kamera, dan itu dapat digunakan untuk menguatkan adegan dan menambahkan arti dari *shot* itu sendiri. Motivasi pada pergerakan kamera dapat menambahkan energi, kebahagiaan, ancaman, kesedihan dan emosi lainnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut,

kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis. Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seseorang karakter atau objek. Namun dalam film *Keramat* ini, pergerakan kamera mengikuti pergerakan objek sebagai sudut pandang kamera subjektif.

Pergerakan kamera, secara teknis sebenarnya memiliki jumlah variasi yang tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yakni :

– *Pan*

Pan merupakan singkatan dari panorama. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.

– *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera).

– *Tracking*

Tracking atau *dolly* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah.

Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Tracking* dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.

– *Handheld Camera*

Dalam buku *Memahami Film Edisi 2* yang ditulis Himawan Pratista (2017:158), teknik pengambilan gambar *handheld* dengan cara kamera dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu. *Handheld* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan berguncang untuk memberikan kesan nyata (*realitas*). Teknik *handheld*, umumnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada objek yang diambil. Teknik ini sangat fleksibel dengan banyak genre, namun paling sering dijumpai dalam genre aksi, horor dan dokudrama. Teknik ini juga berkombinasi efektif dengan teknik kamera subjektif pada genre *found footage*. Selain pengambilan gambar *handheld* memberikan kesan nyata, pengambilan gambar *handheld* dapat menambahkan suasana ketegangan. David dan Rea (2006:170) mengemukakan bahwa :

Handheld camera work brings a special dynamism to a scene. A slight movement in the camera, especially if the angle is from a character's point of view, adds both realism and tension to a shot.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa *handheld* bekerja dengan membawakan maksud dinamis pada sebuah adegan. Dengan

pergerakan kamera, terutama pada sudut pandang dari tokoh, sehingga menambahkan kesan nyata dan ketegangan setiap *shot*. Agar efek dramatik ketegangan diperoleh, sehingga perlu adanya pergerakan kamera yang dinamis atau mengguncang, sehingga dapat mempertinggi kesan realitas dengan mengikuti tokoh yang bergerak.

2) *Angle* Kamera Subjektif

Menurut Joseph V. Mascelli (2010:9) dalam bukunya mengemukakan, "*Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Atau dengan cara memandang dari sudut pandang pemain.*" Perekaman dengan tipe ini memposisikan penonton sebagai salah satu atau beberapa aktor dalam cerita film. Penonton seolah diajak berinteraksi langsung atau berpartisipasi dalam adegan seolah sedang berada dalam adegan tersebut. Kamera subjektif harus digunakan dengan bijak. Apakah dalam sebuah adegan perlu menggunakan kamera subjektif atau tidak. Hal itu harus diperhitungkan dengan melihat unsur naratif dari film tersebut.

Pratista (2017:157) mengungkapkan dalam *Memahami Film Edisi* 2, bahwa genre *found footage* bisa jadi adalah contoh paling ideal dari penggunaan teknik subjektif *angle* karena mata kamera adalah juga mata penonton. Unsur kejutan bisa dicapai maksimal karena penonton

hanya mendapatkan informasi, baik visual maupun audio dari sudut pandang kamera.

3) Durasi Gambar

– Durasi *Shot* dan Durasi Cerita

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Jika misalnya durasi sebuah *shot* adalah 10 detik maka durasi cerita umumnya juga 10 detik. Pada bahasan kecepatan gerak gambar kita juga telah mengetahui bahwa sineas mampu mengatur durasi lebih lama atau lebih lambat dari sesungguhnya. Dengan teknik *slow-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari durasi peristiwa sebenarnya. Sementara dengan menggunakan teknik *fast-motion*, sebuah peristiwa dapat lebih cepat dari durasi peristiwa sesungguhnya (Pratista, 2008:117). Durasi *shot* berpengaruh dalam menunjukkan waktu kepada penonton sehingga pembuat film umumnya menampilkan durasi *shot* sesuai dengan durasi pada adegan kenyataannya. Ada kecenderungan untuk mempertimbangkan durasi *shot* sebagai rekaman durasi nyata, contohnya seorang pelari melalui rintangan membutuhkan waktu 3 detik maka di dalam film durasi *shot* akan menampilkan waktu 3 detik juga (Bordwell dan Thompson, 2008:207).

– *Long Take*

Menurut Pratista (2008:117), setiap *shot* memiliki durasi yang beragam sesuai dengan tuntutan naratif, gaya sineas, dan lainnya. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, bisa pula beberapa menit bahkan jam. Pada awal perkembangan sinema, satu *shot* umumnya berdurasi pendek, hanya sekitar beberapa detik saja. Perkembangan teknik *editing* menyebabkan durasi setiap *shot* semakin bertambah pendek. Dalam perkembangannya, beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata. Teknik ini disebut dengan *long take*. Secara teknis sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari durasi *shot* rata-rata (9-10 detik) disebut *long take*. Namun dalam prakteknya beberapa sineas menggunakan teknik *long take* hingga beberapa menit. Teknik *long take* digunakan untuk menonjolkan suatu adegan tertentu seperti adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting.

c) *Editing*

Definisi *editing* pada tahap pasca produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil (Pratista, 2017:169). Proses penyambungan gambar yang dilakukan oleh *editor* memiliki tugas yang sangat luas untuk menghubungkan *shot-shot* dalam film, baik dari bentuk *editing*, aspek *editing* hingga *editing* kontinu dan diskontinu. Pemilihan transisi biasanya sesuai tuntutan naratif dan estetika yang sutradara inginkan.

Bentuk yang paling umum dalam transisi adalah *cut*. *Cut* merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung (Pratista, 2017:170). Bentuk *editing* ini adalah yang paling umum digunakan dan cocok dengan film jenis apapun karena sifatnya yang fleksibel. Transisi ini dapat digunakan pada *editing* kontinu maupun diskontinu karena akan tetap adanya perpindahan *shot*.

d) Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran. Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara (Pratista, 2017:197). Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film.

Diegetic sound adalah suara dialog, efek suara, serta suara musik atau lagu yang berasal dari dunia cerita filmnya, unsur-unsur suara yang tampak maupun tidak tampak tetapi masih memiliki hubungan dengan cerita film bisa dibilang itu merupakan *diegetic sound*, akan tetapi *diegetic sound* juga bisa dipengaruhi oleh pembatasan *frame*. Suara di luar dan dalam *frame* sangat berbeda karakteristiknya dan bisa dimanfaatkan sebagai penunjuk jalannya cerita. Selain suara yang secara fisik tampak dalam *frame*, suara batin yang dipikirkan dan didengar oleh karakter juga merupakan *diegetic sound* (Pratista, 2017:208). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Dan efek suara adalah semua suara yang

dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film.

3. Realis

Konsep film realis (nyata) sebenarnya lebih banyak digunakan pada film dokumenter, dimana kunci utama film-film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa, film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata (Pratista 2008:5). Namun beberapa film fiksi akhir-akhir ini menggunakan teknik gaya dokementer, dimana beberapa film yang mengusung konsep ini dibuat sedemikian rupa agar terlihat *real* (nyata) meskipun bukan berdasarkan peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi. Beberapa film fiksi dengan konsep seperti ini bisa ditemukan dalam genre-genre film seperti horor serta genre film fiksi lainnya yang membutuhkan konsep realis (nyata).

Menurut Andre Bazin (1971:31-33), salah satu aspek neorealisme yang telah menantang estetika yang ada sebelumnya adalah struktur naratif. Struktur naratif neorealisme menghormati durasi sebenarnya dari sebuah peristiwa, tidak memotong-motongnya. Bagi neorealisme, realitas/kenyataan merupakan medium dan perangkat cerita. Kesetiaan pada kehidupan sehari-hari dengan karakter/aktor inilah yang bagi Bazin materi pokok dari estetika neorealisme. Bukan kebetulan bahwa teknik kamera film neorealis mengikuti kejadian di lokasi dan menampilkan subyek dengan sangat *real*. Neorealisme juga menggunakan *available light* karena lokasi

pengambilan gambar umumnya di luar ruangan (*real-life setting*). Dalam tulisan ini Bazin juga memberi ciri neorealisme dalam hal penampilan (*performance*) dari aktor dan *setting* serta fotografinya. Pergerakan kamera, misalnya, menjadi sangat kunci. Film-film neorealisme kebanyakan diambil di luar ruangan dengan *post-synchronized* (pengambilan suara pasca syuting, *dubbing*) sehingga memungkinkan kamera bergerak lebih dinamis dan hidup.

F. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif karena mengumpulkan data yang berupa gambar dan kata-kata yang kemudian akan dideskripsikan agar mudah dipahami orang lain. Sugiyono (2020:23) menyebutkan bahwa tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami dan mengeksplorasi fenomena utama dari objek yang diteliti, sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam dan menemukan sesuatu yang unik. Metode penelitian ini digunakan karena penelitian akan menganalisis bagaimana unsur sinematik membentuk film bergenre *found footage* pada film *Keramat* dengan menjabarkan hasil analisis ke dalam data berupa gambar, tabel, dan kata-kata yang deskriptif. Penelitian dilakukan dengan mengobservasi data pada film, menganalisis, memilah dan memperhatikan bagaimana unsur sinematik tersusun, dan selanjutnya menggabungkan data-data yang berkaitan sehingga didapatkan

kesimpulan bagaimana unsur sinematik membentuk film genre *found footage* dari film *Keramat*.

2. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini bersumber langsung dari data primer maupun data sekunder. Data primer penelitian adalah film *Keramat* yang disutradarai Monty Tiwa dengan durasi 83 menit. Film ini dapat diakses dan ditonton di layanan *streaming* berbasis langganan di aplikasi Netflix. Sedangkan data sekunder dengan membaca dan mengkaitkan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Sehingga dapat mendeskripsikan unsur sinematik dalam membentuk genre *found footage* pada film *Keramat*. Selain itu juga ada sumber lain seperti buku, *website*, artikel dan lain sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Mencari, mengumpulkan, dan mempelajari literatur berupa buku, makalah, penelitian, hingga artikel berbentuk fisik maupun digital yang berisi pembahasan maupun teori terkait dengan topik penelitian.

b. Observasi

Metode observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti. Dimulai dari mengamati dan mencatat adegan yang diinginkan oleh penulis hingga mendapatkan adegan yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik genre *found footage* melalui unsur sinematik. Film bergenre horor yang berjudul *Keramat* akan diamati dari aspek unsur-unsur sinematik yang membentuknya menjadi film dengan genre *found footage* yang akan dianalisis sesuai dengan ilmu pengetahuan, buku-buku, dan informasi yang mendukung untuk penelitian ini.

Tabel 2.
Tahap Observasi

No.	Tahap Observasi	Tujuan dari Observasi
1	I	Menonton dan mengamati film <i>Keramat</i> berdurasi 1 jam 23 menit sambil mencatat adegan – adegan yang peneliti inginkan.
2	II	Proses identifikasi unsur sinematik baik <i>mise en scene</i> , sinematografi, <i>editing</i> dan suara dari setiap <i>scene</i> yang sudah peneliti tentukan.
3	III	Mendapatkan hasil akhir pemilihan adegan yang memuat unsur sinematik yang diduga terdapat karakter dari genre <i>found footage</i> .
4	IV	Mendeskrepsi dan menjelaskan adegan yang memiliki karakter <i>found footage</i> .

c. Dokumentasi

Mencari, mengambil, dan mengumpulkan data-data dalam bentuk video, artikel, tulisan, maupun dokumen lainnya yang dapat berkaitan dengan penelitian ini, termasuk melakukan studi pustaka.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian pada film *Keramat* dilakukan dengan mengamati secara rinci penggunaan unsur sinematik sehingga film terlihat seperti “rekaman yang ditemukan” atau rekaman amatir yang ditemukan oleh orang lain. Setelah itu dilakukan pengamatan pada unsur sinematik dari keseluruhan film dengan menandai titik-titik unsur pembentuk pada adegan yang terdapat pada film, selanjutnya setiap adegan dianalisis sehingga akan ditemukan kesimpulan bagaimana unsur sinematik membentuk film genre *found footage* seperti pada film *Keramat* ini.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Pemaparan hasil penelitian yang peneliti gunakan adalah metode formal dan informal yaitu data yang disajikan dalam bentuk gambar atau *screenshot* yang kemudian akan dideskripsikan dengan rumusan ungkapan dan kalimat. Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk penjelasan mengenai berbagai unsur sinematik yang digunakan untuk membentuk film *Keramat* yang bergenre *found footage* dari adegan-adegan yang dihadirkan.