



**PENGGUNAAN *HANDHELD* KAMERA DALAM MENDUKUNG
UNSUR DRAMATIK *SUSPENSE* PADA FILM HOROR *KERAMAT***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Oleh

**Risha Nanda Nur
NIM 180110401051**

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2022



**PENGGUNAAN *HANDHELD* KAMERA DALAM
MENDUKUNG UNSUR DRAMATIK *SUSPENSE* PADA FILM
*HOROR KERAMAT***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Oleh

**Risha Nanda Nur
NIM 180110401051**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2022



**PENGGUNAAN *HANDHELD* KAMERA DALAM
MENDUKUNG UNSUR DRAMATIK *SUSPENSE* PADA FILM
*HOROR KERAMAT***

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan
studi di Program Studi Televisi dan Film

Oleh

Risha Nanda Nur
NIM 180110401051

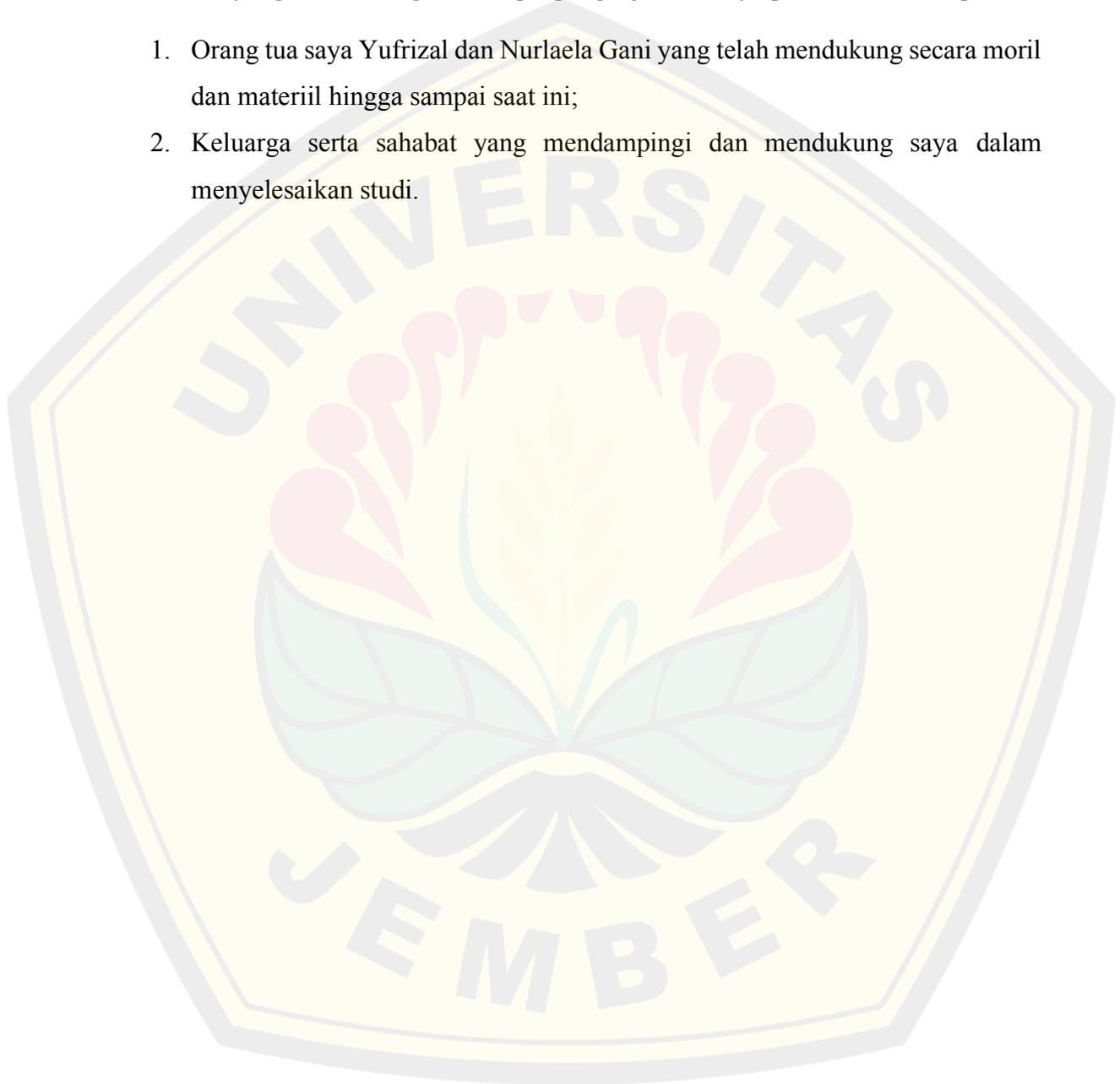
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER

2022

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi pengkajian dapat disusun dengan baik. Semoga skripsi pengkajian ini bermanfaat di masa yang akan datang dan skripsi pengkajian ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Yufrizal dan Nurlaela Gani yang telah mendukung secara moril dan materiil hingga sampai saat ini;
2. Keluarga serta sahabat yang mendampingi dan mendukung saya dalam menyelesaikan studi.



MOTTO

“Meski kenyataan berbeda dengan apa yang dibayangkan, meski dihalangi, mari menghadapinya dengan bahagia, sebab yang terpenting bukan jalan yang dipilih, tapi keberanian saat memilihnya.

Maka jadilah diri sendiri dan gapailah secara perlahan.”

(Dish//)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risha Nanda Nur

NIM : 180110401051

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penggunaan *Handheld* Kamera dalam Mendukung Unsur Dramatik *Suspense* Pada Film Horor *Keramat*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidaklah benar.

Jember, 05 Desember 2022

Risha Nanda Nur
NIM 180110401051

SKRIPSI PENGKAJIAN

**PENGGUNAAN *HANDHELD* KAMERA DALAM
MENDUKUNG UNSUR DRAMATIK *SUSPENSE* PADA FILM
*HOROR KERAMAT***

Oleh

Risha Nanda Nur
NIM 180110401051

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penggunaan *Handheld* Kamera dalam Mendukung Unsur Dramatik *Suspense* Pada Film Horor *Keramat*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Kamis, 15 Desember 2022

Tempat : Ruang Ujian 4, Lt. 2 Gedung Ki Hajar Dewantara

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198612092018031001

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198103022010121004

Penguji 1,

Penguji 2,

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198411122015041001

Dr. Bambang Aris Kartika, M.A.
NIP. 197504212008121002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt.,
NIP. 196211081989021001

RINGKASAN

Penggunaan *Handheld* Kamera dalam Mendukung Unsur Dramatik *Suspense* Pada Film Horor *Keramat*; Risha Nanda Nur, 180110401051; 2022; 48 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Dalam satu genre film biasanya terdapat satu unsur dramatik yang dominan. Unsur dramatik tersebut tentunya harus sampai kepada penonton agar film dapat dikatakan berhasil. Unsur sinematik ada sebagai pendukung tersampainya unsur dramatik pada film. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan *handheld* kamera dalam mendukung unsur dramatik *suspense* pada film horor *Keramat*; yang menggunakan unsur sinematik yang dominan yakni *handheld* dengan konsep film *found footage*.

Keramat merupakan sebuah film dengan genre horor yang menggunakan pengambilan gambar gaya *found footage* yang terinspirasi dari kisah nyata yaitu gempa Bantul yang menimpa para kru film. Film ini rilis pada tahun 2009 melalui rumah produksi Starvision dan diproduksi oleh Chand Parwez Servia. Pemilihan objek ini dikarenakan film *Keramat* menggunakan teknik *handheld* hampir pada keseluruhan film dengan sudut pandang orang pertama, sehingga sudut pandang penonton menjadi terbatas. Hanya terdapat tiga adegan saja yang menggunakan teknik yang berbeda yakni teknik *still camera*. Konteks terbatas pada penelitian ini adalah penonton hanya dapat terpaku pada gambar yang diarahkan kamera dari sudut pandang orang pertama, sehingga menciptakan ketidaktahuan terhadap apa yang akan terjadi di dalam film dan memungkinkan unsur dramatis film ikut terpengaruh.

Penelitian ini menggunakan teori dramatik oleh Biran dan teori sinematografi oleh Brown sebagai teori utama, sedangkan teori *suspense* oleh Smuts dan Carroll sebagai pendukung adanya dominasi unsur *suspense* dalam film horor *Keramat*. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif dengan teknik penulisan deskriptif. Data yang digunakan dalam film ini menggunakan dua data yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membuktikan teori dramatik *suspense* yang ada dengan menggunakan enam sampel adegan. Peneliti fokus pada pergerakan kamera *handheld* untuk membuktikan pengaruhnya terhadap unsur *suspense*. Peneliti menemukan jika pergerakan kamera *handheld* mampu mendukung unsur *suspense* yang dimunculkan. *Handheld* memberikan sudut pandang subjektif sehingga penonton lebih merasakan emosi-emosi yang dikeluarkan tokoh si pemegang kamera. Kesan subjektif yang diciptakan dari pergerakan kamera *handheld* terasa nyata, lalu menarik penonton masuk ke dalam cerita dan merasakan lebih ketegangan yang diciptakan. Gambar yang memberikan ilusi nyata juga membuat penonton yakin bahwa adegan tersebut benar-benar terjadi dan meningkatkan ketegangan yang dirasakan penonton. Pengaruh pergerakan kamera *handheld* didukung dengan unsur sinematografi lainnya seperti *type of shot*, durasi *shot* dan *angle*. Peneliti menemukan pola yang digunakan dalam film melalui enam sampel adegan yang peneliti teliti. Pola tersebut berdasarkan penerapan unsur sinematografi yang terdapat dalam teknik *handheld*.

SUMMARY

The Use of Handheld Camera in Supporting The Dramatic Element Of Suspense in Keramat Horror Film; Risha Nanda Nur, 180110401051; 2022; 48 pages; Television and Film Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Jember University.

In one film genre there is usually one dominant dramatic element. These dramatic elements must delivered well to the audience so the film can be said success. The cinematic element exists as a support for conveying the dramatic element in the film. Based on these explanations, this study aims to find out and describe how the use of handheld cameras supports the dramatic elements of suspense in the Keramat horror movie, which uses the dominant cinematic element, namely the handheld with the concept of found footage film.

Keramat is a film with a horror genre that uses found footage style shooting inspired by the true story of the Bantul earthquake that hit the film crew. This film was released in 2009 through the Starvision production house and was produced by Chand Parwez Servia. The choice of this object is because the film Keramat uses the handheld technique for almost the entire film with a first-person perspective so that the viewer's point of view is limited. This film only uses different camera technique in three scenes. The technique called still camera. The limited context of this research is that the audience can only be glued to the image directed by the camera from the firstperson perspective, thereby creating ignorance of what will happen in the film and allowing the dramatic elements of the film to be affected.

This research uses Biran's dramatic theory and Brown's cinematographic theory as the main theories, while Smuts and Carroll's suspense theory as supporters of the domination of suspense elements in the horror film Keramat. The type of research used is a type of qualitative research with descriptive writing techniques. The data used in this film uses two data, namely primary data and secondary data. Data collecting techniques were carried out using the observation

method and library research. Analysis of the data used in this study through data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The researcher proves the existing dramatic theory of suspense by getting six sample scenes. Researchers focused on handheld camera movement to prove its effect on the suspense element. The researcher found that the movement of the handheld camera is able to support the suspense element that appears. Because handhelds provide a subjective point of view so that the viewer can feel the emotions expressed by the character who has holding the camera. The subjective impression created by the movement of the handheld camera feels real and then draws the audience into the story and feels more of the tension created. The frame that give the illusion of reality also make the audience believe that the scene is really happening and increase the tension felt by the audience. The influence of handheld camera movement is supported by other cinematographic elements such as the type of shot, shot duration and angle. The researcher found the pattern used in the film through the six sample scenes that the researcher studied. This pattern is based on the application of cinematographic elements contained in the handheld technique.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan *Handheld* Kamera dalam Mendukung Unsur Dramatik *Suspense* Pada Film Horor *Keramat*”. Skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Strata Satu (S1) pada program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Pernyataan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang telah membantu lancarnya penelitian ini;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. Dosen pembimbing akademik yang telah membimbing peneliti selama menjadi mahasiswa;
5. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn. Dosen pembimbing utama, dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, serta perhatiannya dalam proses penulisan skripsi ini sehingga selesai;
6. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. Dosen penguji utama, dan Dr. Bambang Aris Kartika, M.A. yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan pengetahuannya sehingga skripsi ini menjadi lebih baik;
7. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah memberi wawasan kepada peneliti dalam proses belajar selama menjadi mahasiswa;
8. Orang tua saya Nurlaela Gani dan Yufrizal serta seluruh keluarga tersayang yang telah memberi dorongan dan doanya serta dukungan moral, materi, dan semua curahan kasih sayang yang tidak akan pernah putus;

9. Teman-teman (Abdul Rohim, Stephanie Saragih, Septia Rista, Ifcha Nur Cahyono, Dina Yulinda, dan Salsabila Nada) yang selalu mendukung serta menjadi semangat selama kuliah dan pengerjaan skripsi;
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Televisi dan Film angkatan 2018 (Tasik Project) yang menjadi bagian dari cerita semasa kuliah hingga kelulusan.

Semoga karya tulis ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, 05 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
SUMMARY	x
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1. Bagi Peneliti.....	5
1.4.2. Bagi Pembaca.....	6
1.4.3. Bagi Akademisi.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1. Film horor <i>mockumentary</i>	10
2.2.2. Sinematografi.....	11
2.2.3. <i>Handheld</i>	12
2.2.4. Unsur Dramatik.....	14

2.2.5. <i>Suspense</i>	14
2.3 Kerangka Pemikiran	17
BAB 3. METODE PENELITIAN	18
3.1 Jenis Penelitian	18
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.3 Jenis dan Sumber Data	19
3.3.1. Data Primer	19
3.3.2. Data Sekunder	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
3.4.1. Observasi	21
3.4.2. Studi Pustaka	21
3.5 Penyajian dan Analisis Data	22
3.5.1. Reduksi Data	22
3.5.2. Sajian Data	22
3.5.3. Penarikan Kesimpulan	24
BAB 4. PEMBAHASAN	25
4.1 Gambaran Umum Film	25
4.1.1. Sinopsis Film <i>Keramat</i>	27
4.2 Pengaruh Teknik Kamera <i>Handheld</i> dalam Mendukung Unsur Dramatik <i>Suspense</i>	28
4.2.1. Adegan <i>Suspense</i> 1	29
4.2.2. Adegan <i>Suspense</i> 2	32
4.2.3. Adegan <i>Suspense</i> 3	35
4.2.4. Adegan <i>Suspense</i> 4	36
4.2.5. Adegan <i>Suspense</i> 5	38
4.2.6. Adegan <i>Suspense</i> 6	41
BAB 5. PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Contoh penyajian data.....	23
Tabel 4.1 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 1.....	29
Tabel 4.2 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 2.....	32
Tabel 4.3 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 3.....	35
Tabel 4.4 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 4.....	36
Tabel 4.5 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 5.....	38
Tabel 4.6 Deskripsi adegan <i>suspense</i> 6.....	41

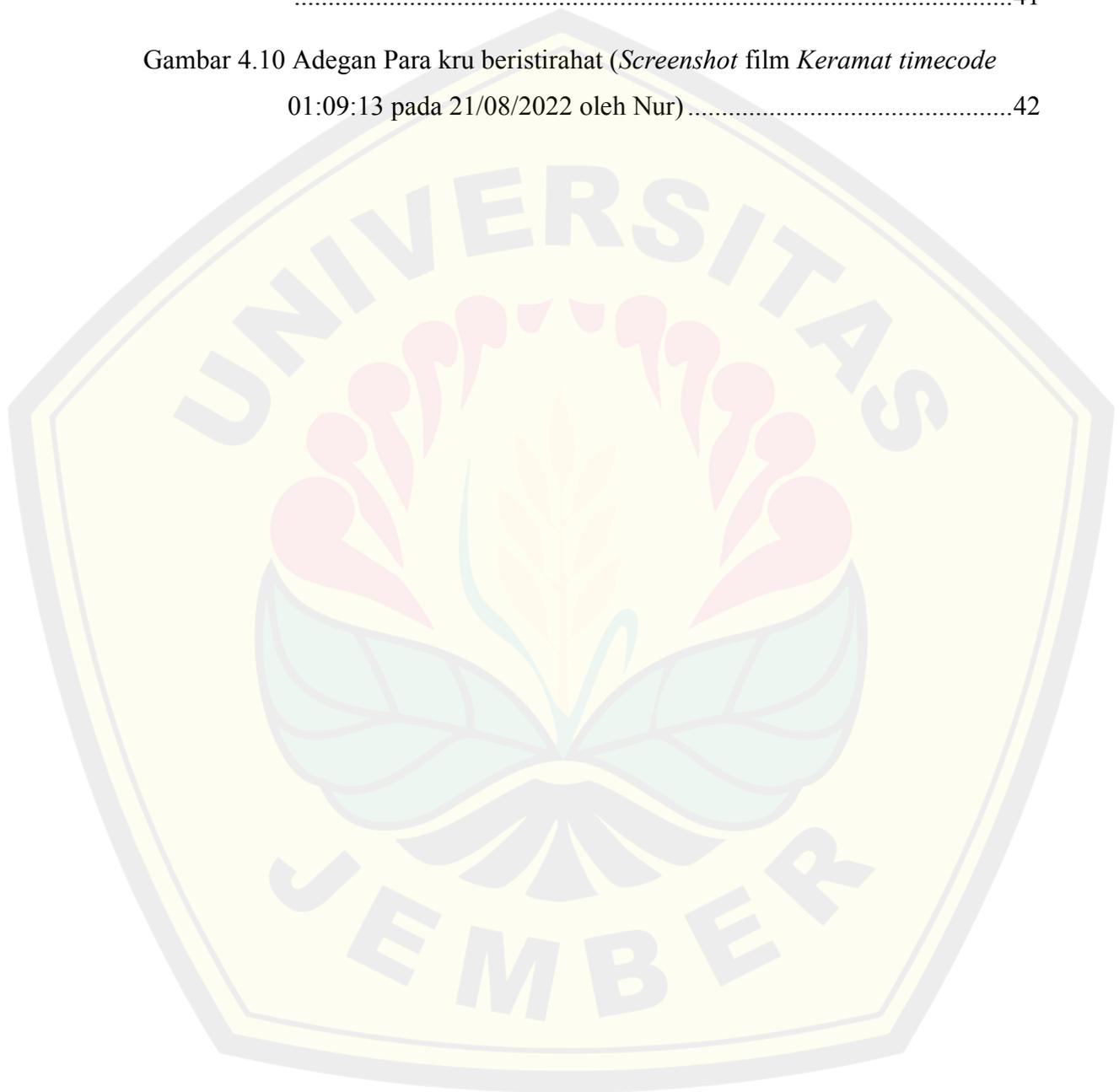
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Peringkat perolehan jumlah penonton tahun 2007-2022. (filmindonesia.or.id)	3
Gambar 1.2 Peringkat perolehan jumlah penonton tahun 2009 (filmindonesia.or.id)	4
Gambar 2.1 Skema penelitian (Dokumen Risha Nanda Nur)	17
Gambar 3.1 Poster film <i>Keramat</i> (Wikipedia.com)	20
Gambar 3.2 Adegan Sadha dan Cungkring memeriksa keadaan sekitar (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:10:29 pada 12/05/2022 oleh Nur)	23
Gambar 4.1 Adegan Para Kru melihat pertunjukkan wayang di tengah hutan (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:46:05 pada 30/05/2022 oleh Nur)	26
Gambar 4.2 Adegan Migi mengeluh (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:09:04 pada 26/07/2022 oleh Nur)	30
Gambar 4.3 Adegan Sadha dan Cungkring memeriksa area penginapan (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:09:46 pada 26/07/2022 oleh Nur)	30
Gambar 4.4 Adegan Sadha dan Cungkring bercakap (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:12:26 pada 26/07/2022 oleh Nur)	31
Gambar 4.5 Adegan Diaz bertanya pada seseorang (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:19:05 pada 26/07/2022 oleh Nur)	34
Gambar 4.6 Adegan Para Kru Kebingungan (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:43:45 dan 00:43:52 pada 26/07/2022 oleh Nur)	36
Gambar 4.7 Adegan Para Kru Menyusuri Jalur Melati (<i>Screenshot</i> film <i>Keramat</i> <i>timecode</i> 00:47:48 pada 26/07/2022 oleh Nur)	38

Gambar 4.8 Adegan para kru berhenti di tengah pemakaman (*Screenshot film Keramat timecode 00:58:19 pada 21/08/2022 oleh Nur*).....39

Gambar 4.9 Adegan Cungkring memeriksa keadaan sekitar (*Screenshot film Keramat timecode 00:59:43 dan 01:01:15 pada 21/08/2022 oleh Nur*)41

Gambar 4.10 Adegan Para kru beristirahat (*Screenshot film Keramat timecode 01:09:13 pada 21/08/2022 oleh Nur*)42



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan seni bercerita melalui media audiovisual yang umumnya ditayangkan menggunakan layar lebar. Akses untuk menonton film kini semakin banyak seperti melalui televisi ataupun platform daring lainnya yang mudah diakses menggunakan gadget. Menurut Hafied, (2008:136) film merupakan karya seni yang lahir dari kreatifitas yang menuntut kebebasan dalam berkreasi. Film juga dapat diartikan sebagai suatu genre seni bercerita yang berbasis audiovisual, atau cerita yang dituturkan kepada penonton melalui gambar yang bergerak (Zoebazary, 2010:104).

Menurut Pratista (2008:23) film terdiri atas dua unsur pembangun yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Kedua unsur pembangun film tersebut harus saling berkesinambungan dan melengkapi satu sama lain agar makna film dapat tersampaikan dengan baik.

Unsur naratif membahas materi cerita dalam film yang membutuhkan plot untuk mengendalikan alur cerita. Plot membutuhkan dramatisasi yang mampu membuat penonton merasakan sedih, takut, senang, dan sebagainya. Menurut Biran (2006:95) dramatisasi merupakan sesuatu yang membuat sesuatu lebih dramatik. Ada beberapa unsur dramatik yang disebutkan, diantaranya konflik, *suspense*, takut, ngeri, seram, *surprise*, senang, susah, dan sedih. Unsur-unsur dramatik tersebut dapat muncul di setiap genre film, akan tetapi biasanya dalam satu genre film terdapat beberapa unsur dramatik yang muncul secara dominan. Contohnya seperti pada film dengan genre horor. Biasanya film dengan genre horor memiliki unsur dramatik *suspense* yang lebih dominan (Lutters, 2006:37), sebab penonton akan dibuat menanti-nanti untuk menunggu apa yang akan terjadi berikutnya.

Unsur sinematik merupakan aspek teknis pada pembuatan film, meliputi *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Bordwell dan Thompson, 2020:111). Masing-masing aspek tersebut masih terbagi lagi menjadi beberapa teknik, salah satunya teknik *handheld*. *Handheld* termasuk ke dalam aspek sinematografi yang merupakan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan tangan sebagai tumpuan. Penggunaan *handheld* biasanya difungsikan untuk menghasilkan gambar yang dinamis dan tampak kasar. Visual seperti itu cocok dengan gaya pendekatan dokumenter karena memiliki kesan dekat yang tidak bisa ditiru dengan teknik pengambilan gambar lain (Brown, 2012:106). *Handheld* memberikan kesan bahwa gambar yang diambil benar-benar terjadi, sehingga pengambilan gambar ini cocok untuk film dengan pendekatan sinematik gaya *found footage*.

Berdasarkan analisis dari 500 *footage film* oleh Found Footage Critic, diketahui bahwa film *found footage* memiliki kombinasi dari satu atau lebih pendekatan sinematik seperti gaya sudut pandang orang pertama (sudut pandang), *mockumentary* (*pseudo-documentary style*), gaya cuplikan berita dan gaya rekaman pengawasan. Pengambilan gambar *found footage* dirancang untuk memberikan nuansa nyata dari peristiwa yang direkam secara langsung tanpa persiapan. *Found footage* harus terlihat realistis, meskipun tanpa *lighting*, *make up*, dan kru kamera yang memotong biaya anggaran karena anggaran yang terbatas (Hollywood.com, 2014). Biasanya film dengan pendekatan seperti ini memiliki *budget* yang bisa dikatakan lebih rendah dari film pada umumnya.

Di Indonesia terdapat sutradara yang memproduksi film dengan pendekatan *found footage* ke dalam filmnya. Terinspirasi dari kisah nyata mengenai gempa yang terjadi di Bantul dan menimpa sejumlah kru film. Film *Keramat* karya Monty Tiwa mampu menyita perhatian karena pendekatan filmnya yang sebagian besar menggunakan sudut pandang orang pertama dan kebanyakan menggunakan teknik *handheld* untuk pengambilan gambarnya. Film *Keramat* merupakan salah satu film yang meraih banyak pujian, karena unsur *mockumentary* dalam film *Keramat* dengan menggunakan teknik kamera *handheld* membuat situasi dalam film ini terasa nyata (Puspa, 2022). Film *Keramat* bercerita mengenai sekelompok kru film

dari Jakarta yang datang ke Yogyakarta untuk melakukan *recce* namun berakhir buruk dengan kejadian- kejadian mistis yang dialami oleh para kruanya.

Penelitian ini digunakan untuk membuktikan apakah film dengan pengambilan gambar yang sederhana mampu memberikan kesan dramatik yang baik, sebab film *Keramat* tidak begitu populer jika dibandingkan dengan film horor lainnya. Contohnya seperti film *KKN di Desa Penari* (2022) yang memiliki lebih dari enam juta penonton atau film *Pengabdian Setan* (2017) yang memiliki lebih dari empat juta penonton. Bahkan di tahun tayang yang sama yakni pada tahun 2009, film *Keramat* juga tidak memperoleh banyak penonton.

15 Film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2007-2022 berdasarkan tahun edar film			
#	Judul	Tahun	Penonton
1	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! part 1	2016	6.858.616
2	Dilan 1990	2018	6.315.664
3	KKN Desa Penari	2022	6.277.019
4	Dilan 1991	2019	5.253.411
5	Laskar Pelangi	2008	4.719.453
6	Habibie & Ainun	2012	4.601.249
7	Pengabdian Setan	2017	4.206.103
8	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 2	2017	4.083.190
9	Ayat-ayat Cinta	2008	3.676.210
10	Ada Apa Dengan Cinta 2	2016	3.665.509
11	Suzzanna: Bemapas dalam Kubur	2018	3.346.185
12	Milea: Suara dari Dilan	2020	3.157.817
13	My Stupid Boss	2016	3.052.657
14	Ayat Ayat Cinta 2	2017	2.840.159
15	Danur: I Can See Ghosts	2017	2.736.391

Gambar 1.1. Peringkat perolehan jumlah penonton tahun 2007-2022.
(Sumber: filmindonesia.or.id)

15 Film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2009 berdasarkan tahun edar film		
#	Judul	Penonton
1	Ketika Cinta Bertasbih	2.105.192
2	Sang Pemimpi	2.005.660
3	Ketika Cinta Bertasbih 2	1.494.739
4	Garuda Di Dadaku	1.371.131
5	Get Married 2	1.199.161
6	Air Terjun Pengantin	1.060.058
7	Setan Budeg	871.062
8	Suster Keramas	840.880
9	Perempuan Berkalung Sorban	793.277
10	The Tarix Jabrix 2	581.610
11	Paku Kuntilanak	578.858
12	Preman In Love	578.279
13	Virgin 2: Bukan Film Porno	548.077
14	Hantu Jamu Gendong	523.141
15	Perjaka Terakhir	510.297

Gambar 1.2. Peringkat perolehan jumlah penonton tahun 2009.
(Sumber: filmindonesia.or.id)

Film *Keramat* memberikan konsep baru di industri perfilman Indonesia pada masanya yakni pada tahun 2009-2011 yang lebih banyak menghadirkan film bertema horor dengan kombinasi komedi dan konten sensual (Mediarta, 2018). Film *Keramat* hadir sebagai film fiksi panjang dengan genre horor yang memberikan sajian visual yang berbeda dengan film horor pada umumnya, karena mengadopsi gaya pengambilan gambar *found footage* dengan pendekatan sinematik sudut pandang orang pertama atau *mockumentary (pseduo-documentary style)*. *Found footage* film memiliki budget yang lebih terjangkau dan tampak seperti pengambilan gambar independen dan amatir (Reyes, 2016:150), sehingga film dengan jenis pengambilan gambar seperti ini dapat dijadikan contoh untuk para penggiat film amatir.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti meneliti bagaimana teknik kamera *handheld* membangun unsur *suspense* pada film *Keramat* yang memiliki genre horor *found footage*, sebab belum banyak kajian mengenai genre ini. Pemilihan objek ini dikarenakan film *Keramat* menggunakan teknik *handheld* hampir pada keseluruhan film dengan sudut pandang orang pertama sehingga sudut pandang penonton menjadi terbatas. Konteks terbatas pada penelitian ini adalah penonton

hanya dapat terpaku pada gambar yang diarahkan kamera dari sudut pandang orang pertama, sehingga menciptakan ketidaktahuan terhadap apa yang akan terjadi di dalam film dan memungkinkan unsur dramatis film ikut terpengaruh. Pemilihan objek ini juga bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian, bagaimana unsur sinematografi mendukung unsur dramatik *suspense* agar dapat sampai dengan baik kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Film *Keramat* merupakan film bergenre horor *found footage* yang menggunakan pengambilan gambar dengan sudut pandang orang pertama atau *mockumentary* (*pseudo-documentary style*) yang mana sepanjang film didominasi dengan teknik pengambilan gambar *handheld*. Pengambilan gambar tersebut merupakan konsep baru yang berbeda dibandingkan dengan film horor lain pada masanya, meskipun begitu film *Keramat* tidak menjadi populer di kalangan penonton di Indonesia. Berdasarkan uraian berikut, muncul pertanyaan penelitian bagaimana pengaruh teknik kamera *handheld* yang digunakan pada film *Keramat* mampu mendukung unsur dramatik *suspense*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan teknik kamera *handheld* dalam membangun unsur *suspense* dalam film *Keramat*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti dalam bidang sinematografi serta fungsinya dalam mendukung unsur dramatik dalam film serta menerapkan pengetahuan peneliti yang di dapat selama kuliah.

1.4.2. Bagi Pembaca

Menambah wawasan dan pemahaman terhadap bidang sinematografi serta fungsinya dalam mendukung unsur dramatik film, selain itu peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menciptakan karya-karya berikutnya.

1.4.3. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya yang menggunakan topik serupa.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Bab ini bertujuan untuk meninjau referensi melalui penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Contohnya pada skripsi-skripsi yang ditulis oleh beberapa peneliti yang mengangkat topik serupa. Tinjauan ini dilakukan selain untuk menjadi referensi pada studi pustaka, namun juga untuk membuktikan orisinalitas penelitian yang peneliti lakukan. Ada beberapa penelitian yang peneliti cantumkan.

Pertama penelitian oleh Safira Siti Masyitah, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul *Peran Kamera Subjektif dalam Membangun Kesan Realis Pada Film Keramat*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran kamera subjektif dalam membangun kesan realis pada film *Keramat*. Penelitian ini menggunakan teori *angle* kamera subjektif Joseph V. Mascelli. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan kamera subjektif mampu berperan sebagai mata penonton dan memberikan kesan seolah kejadian yang ada dalam film *Keramat* nyata dirasakan langsung oleh penonton, selain itu penggunaan kamera subjektif yang berpindah-pindah juga membuat kesan penonton mengikuti sensasi yang dirasakan oleh para pemain dalam film. *Angle* yang berbeda-beda di setiap pengambilan gambar, memberikan kesan realis karena gambar yang dihasilkan dinamis mengikuti pergerakan pemain. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Masyitah ialah menggunakan objek material yang sama yakni film *Keramat*, namun memiliki objek formal yang berbeda. Peneliti meneliti peran *handheld* kamera dalam mendukung unsur dramatik *suspense*, sedangkan Masyitah meneliti peran kamera subjektif dalam membangun kesan realis.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Affandi Wicahyono, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember tahun 2019 judul skripsi *Unsur Sinematografi Pendukung Plot Tiwst dalam Film Animasi Coco* yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh unsur sinematografi dalam

mendukung *plot twist* cerita. Penelitian ini menggunakan teori *twist (surprise)* dan sinematografi yang meliputi *framing (angle camera, camera movement, type of shot)*. Teori *twist* digunakan untuk mereduksi data adegan yang memiliki *twist* dalam film *Coco* dan teknik sinematografi digunakan untuk membaca *framing* pada adegan *twist* dalam film animasi *Coco*. Metode penelitian yang dipilih oleh Wicahyono menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat enam adegan yang mengandung *plot twist* dengan tujuh unsur *plot twist* yaitu *anagnorisis, unreliable narrator, flashback, false protagonist, deus ex machine, peripeteia, chekhov's gun*. Enam adegan yang mengandung *plot twist* tersebut menolak antisipasi penonton terhadap film *Coco*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan Wicahyono adalah objek formal yang digunakan karena penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menemukan pengaruh unsur sinematografi dalam mendukung unsur dramatik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah objek material yang diambil. Genre pada objek yang berbeda tentunya juga akan memberikan hasil yang berbeda, sehingga masing-masing objek akan terlihat karakteristiknya bagaimana unsur sinematik dalam mendukung masing-masing unsur naratif pada film.

Penelitian lainnya terkait pengaruh unsur sinematografi dilakukan oleh Erika Kurnia Arini, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember pada tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul *Unsur Sinematografi Terhadap Peningkatan Suspense dalam Film Buried* bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh unsur sinematografi dalam mendukung peningkatan *suspense*. Penelitian ini menggunakan teori *suspense* dalam genre film *thriller* dan sinematografi yang meliputi *framing (angle camera, camera movement, type of shot)* yang digunakan untuk membaca *framing* pada adegan menegangkan dalam film *Buried*. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan ditulis dengan cara deskriptif analisis. Penelitian ini menemukan tujuh adegan yang mengandung unsur *suspense* pada film *Buried*, namun pengaruh sinematografi yang digunakan tidak melalui pola pada *type of shot* dan pergerakan kamera, melainkan melalui *angle* dan durasi *shot*. Persamaan penelitian dengan penelitian

yang dilakukan peneliti yaitu objek formal yang meneliti pengaruh unsur sinematografi dalam meningkatkan unsur dramatik *suspense*, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah utamanya dari objek materialnya yang mempunyai genre yang berbeda sehingga dari genre tersebut juga berpengaruh terhadap unsur film yang dimiliki oleh masing-masing objek material. Selain itu peneliti hanya fokus kepada pengambilan gambar *handheld* bergenre *found footage* yang mewakili sudut pandang orang pertama.

Penelitian terakhir yang peneliti cantumkan yaitu skripsi oleh Rita Qomariah, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember pada tahun 2020 dengan judul *Analisis Aspek Framing dan Durasi Shot Terhadap Peningkatan Suspense Pada Film Rec 1 Tahun 2007* yang bertujuan untuk mendeskripsikan aspek *framing* dan durasi *shot* dalam mendukung peningkatan *suspense* pada film *Rec 1*. Penelitian ini menggunakan teori *suspense* dalam genre film *thriller* dan sinematografi yang meliputi *framing* (*angle camera, camera movement, type of shot*) yang digunakan untuk membaca *framing* pada adegan menegangkan dalam film *Rec 1*. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan ditulis dengan cara deskriptif analisis. Penelitian ini menemukan delapan adegan yang mengandung unsur *suspense* pada film *Rec 1* yang memiliki pola penggunaan aspek *framing* dan durasi *shot* sehingga ditemukan beberapa teknik yang digunakan secara dominan dalam film yang mendukung peningkatan *suspense*. Persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu objek formal yang meneliti pengaruh unsur sinematografi dalam meningkatkan unsur dramatik *suspense*, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah utamanya dari objek materialnya yang mempunyai genre yang berbeda sehingga dari genre tersebut juga berpengaruh terhadap unsur film yang dimiliki oleh masing-masing objek material. Selain itu peneliti hanya fokus kepada pengambilan gambar dengan teknik *handheld*.

2.2. Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan teori sinematografi dan teori dramatik. Teori sinematografi yang digunakan fokus pada teknik *handheld* yang mendominasi dalam pengambilan gambar pada film *Keramat* sebagai salah satu karakteristik film dengan gaya pendekatan *found footage*, sementara teori dramatik digunakan untuk mereduksi data adegan yang menjadi pengukur unsur *suspense* pada film *Keramat*.

2.2.1. Film horor *mockumentary*

Film merupakan seni bercerita melalui media audiovisual. Film terbagi menjadi beberapa genre berdasarkan konten yang digunakan, salah satunya film horor. Film horor merupakan genre film yang bertujuan untuk memberikan rasa takut kepada penontonnya. Film horor terbagi menjadi beberapa variasi sub-genre, antara lain *gothic horror*, *supernatural horror*, *monster movies*, *psychological horror*, *splatter films*, *slasher films*, *body horror*, *comedy horror*, dan *postmodern horror* (Kuhn dan Westwell, 2012:211). Film horor cenderung terkait dengan fenomena supranatural, monster, perubahan tubuh, pelanggaran, ketakutan, kematian, dan sebagainya (Kuhn dan Westwell, 2012:212). Film *Keramat* sebagai film horor memasukkan fenomena-fenomena tersebut muncul di dalamnya, selain itu jika membahas definisi dari kata “*supranatural*” erat kaitannya dengan sesuatu yang tak terlihat, kekuatan jahat, hantu dan iblis (Cornett, 2020), sehingga dapat dikatakan film *Keramat* termasuk ke dalam kategori film horor.

Film fiksi berbeda dengan jenis film lainnya seperti dokumenter dan eksperimental, film fiksi dapat digabungkan dengan jenis kelompok film lainnya sehingga menjadi genre baru. Pratista (2008:9) mengatakan bahwa film fiksi dapat digabungkan dengan dokumenter, dan menghasilkan film fiksi bergaya dokumenter (*mockumentary*). Film fiksi juga dapat digabungkan dengan eksperimental yang menghasilkan film fiksi bergaya eksperimen yang tampak absurd atau abstrak.

Mockumentary secara bahasa berasal dari kata *mock* yang berarti cemooh dan *documentary* yang berarti dokumenter, sehingga dapat dikatakan bahwa *mockumentary* adalah film dokumenter palsu. *Mockumentary* merupakan film fiksi yang mempresentasikan gaya dokumenter dalam penyajiannya. Film tersebut

dibuat semeyakinkan mungkin dan tampak seperti nyata bahwa film tersebut benar-benar terjadi. *Mockumentary* menggabungkan unsur naratif film fiksi dan unsur sinematik dokumenter, yang bertujuan untuk memberikan visual realistik yang mudah dipercaya (Permana, 2020:2766). Penerapan gaya pengambilan *found footage* biasanya digunakan untuk mendukung visual nyata pada film genre *mockumentary*, sebab seperti halnya *mockumentary* tujuan dari film semacam itu seringkali untuk merusak citra yang diproduksi dan disebarluaskan oleh perusahaan media untuk menciptakan komentar sosial atau budaya (Miller, 2012:45). *Found footage* merupakan teknik yang mempresentasikan gambar dalam bentuk potongan rekaman video. Teknik ini membuat seolah gambar tampak mentah atau tidak diedit lagi, untuk mempertahankan kesan realistiknya. *Found footage* memiliki ciri khas efek *shaky camera* dan pengambilan gambar yang dilakukan langsung oleh sang aktor (Veralda, 2022).

Mockumentary merupakan film fiksi yang mengadopsi gaya dokumenter, sehingga elemen-elemen yang diterapkan sama seperti pada film dokumenter. Elemen-elemen film dokumenter menurut Miller (2012:121) yakni; (1) *cinéma vérité* atau *handheld* yang dilakukan dengan sengaja dan tanpa menghentikan perekaman; (2) *non-actor casting* yang tidak dikenal penonton sehingga penonton percaya pada keaslian cerita yang disajikan; (3) kurangnya suara atau musik nondiegetic yang bersumber dari eksternal cerita seperti *scoring*; (4) penerapan akting yang natural sehari-hari bergaya etnografis.

2.2.2. Sinematografi

Berdasarkan asal katanya sinematografi dapat diartikan sebagai menulis dengan gerakan. Istilah ini mencakup proses pengambilan ide, kata-kata, tindakan, nada, dan lainnya yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Teknik sinematik merupakan metode yang digunakan untuk memaknai konten film yakni dialog dan aksi ke dalam bentuk visual (Brown, 2012:02). Bentuk visual yang dihasilkan tidak hanya perlu tampak menarik, namun juga harus bisa memberikan makna yang berkaitan dengan cerita. Unsur sinematografi memiliki tiga aspek yaitu pergerakan kamera, durasi *shot*, dan *framing* (Bordwell dan Thompson, 2020:159).

Ketiga aspek tersebut juga terbagi menjadi beberapa jenis. Contohnya pergerakan kamera yang meliputi *pan*, *tilt*, *handheld*, *move in/move out*, *zoom*, dan *punch in* (Brown, 2012: 212-214). Pergerakan kamera *handheld* menjadi fokus dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, selain pergerakan kamera teknis lain seperti durasi *shot* dan *framing* juga terdapat di dalam pengambilan gambar. Durasi *shot* berfungsi untuk menghitung kalkulasi waktu dari setiap pengambilan gambar agar bisa menyesuaikan dengan adegan. Durasi *shot* tidak harus sama dengan durasi peristiwa sebenarnya, sebab dalam kondisi tertentu durasi dapat dibuat lebih lambat atau lebih cepat tergantung motivasinya, sedangkan *framing* merupakan bagaimana objek ditempatkan dalam sebuah gambar. Terdapat empat aspek di dalam *framing* yaitu bentuk dan dimensi *frame*, ruang *offscreen* dan *onscreen*, sudut dan kemiringan, lalu tinggi dan jarak terhadap objek (Pratista, 2017:100). Peneliti menggunakan aspek *framing* yang meliputi *type of shot* dan *camera angle* sebab dalam produksi film dengan pergerakan kamera yang bebas aspek *framing* seperti *type of shot*, kemiringan serta ketinggian akan ikut berpengaruh dan berubah-ubah (Pratista, 2017:100).

2.2.3. *Handheld*

Handheld termasuk ke dalam salah satu teknik pergerakan kamera yang paling mendasar selain *pan* dan *tilt* (Brown, 2012:211). *Handheld* merupakan teknik pergerakan kamera dengan menggunakan tangan sebagai tumpuan operasinya. Pergerakan kamera dapat dikatakan menggunakan teknik *handheld* adalah ketika operator kamera menjinjing kamera menggunakan tangannya atau ditahan menggunakan bahu, dan dalam kondisi tertentu yang membutuhkan gambar lebih rendah dapat dibantu menggunakan lutut atau kaki sebagai tumpuan (Brown, 2012:216). Tumpuan pada *handheld* digunakan untuk membuat gambar lebih stabil dan mengurangi beban pada operator kamera agar bisa mengambil gambar dalam waktu yang lama. Posisi pengambilan gambar yang dilakukan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan.

Pada tahun-tahun awal, *handheld* menggunakan perangkat genggam seperti ponsel atau kamera tanpa alat bantu apapun, namun seiring berjalannya waktu

keluar teknologi yang dapat membantu memaksimalkan pengambilan gambar dengan teknik ini. Teknik *handheld* memberikan visual yang dinamis dan terkesan kasar, sehingga teknik ini cocok untuk pengambilan gambar dengan gaya dokumenter karena memberikan kesan bahwa gambar ini benar-benar terjadi (Brown, 2012:216). Pada beberapa film, *handheld* seringkali digunakan sebagai *point of view* sebab gambarnya yang tidak statis sesuai jika ditempatkan sebagai cara pandang subjek terhadap objek yang disorot. Cara kerja *handheld* membawa efek dinamis pada sebuah adegan menggunakan pergerakan kamera sehingga memberikan kesan nyata dan ketegangan pada setiap *shot* (Rea dan David, 2010:175). *Handheld* juga dapat digunakan untuk mereplikasi kejadian nyata, kerusuhan, konflik bersenjata, dan bencana alam (Bowen dan Thompson, 2013: 68). Kesan kasar yang ditimbulkan dari guncangan akibat pergerakan kamera *handheld* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan agar dapat memberikan kesan realitas dan dramatik menyesuaikan alur cerita atau pergerakan objek yang disorot.

Teknik *handheld* seharusnya tidak hanya digunakan karena perangkat kamera yang tidak memadai, melainkan menyesuaikan cerita yang membutuhkan dukungan dari gambar dinamis yang dihasilkan oleh teknik pergerakan kamera ini (Bowen dan Thompson, 2013: 68). Seperti contohnya pada film *Keramat*, film ini diambil menggunakan kamera Panasonic P2 yang saat itu merupakan teknologi termutakhir di tahunnya (Vega, 2019). Pemilihan kamera tersebut sesuai dengan kebutuhan dan mendukung cerita yang berlatar belakang hasil rekaman *behind the scene*. *Camcorder* ini cocok digunakan untuk pengambilan gambar dengan gaya sudut pandang orang pertama seperti yang diterapkan pada film *Keramat*, karena kamera tersebut ringan dan ideal untuk kondisi yang keras atau buruk. Fitur lainnya seperti kapasitas penyimpanan, kualitas suara, lensa, dan bentuk, cocok untuk perekaman gambar *longtake* dengan teknik *handheld* dan tanpa aspek sinematografi lain yang memadai. Penggunaan *camcorder* pada film ini menunjukkan bahwa film direkam dengan teknik *handheld* menggunakan tumpuan tangan tanpa perangkat pendukung lainnya. Film *Keramat* yang peneliti jadikan sebagai objek menggunakan teknik *handheld* hampir pada keseluruhan film, kecuali pada tiga adegan yaitu (1) ketika Migi sakit di dalam kamar; (2) kemunculan pocong di hutan, dan (3) *shot* terakhir

saat terjadi gempa. Pada ketiga adegan itu kamera diletakkan di atas tanah. Penggunaan *handheld* pada film *Keramat* juga sebagai media bercerita bahwa film tersebut memiliki konsep sebagai rekaman *behind the scene* yang sengaja direkam untuk mengabadikan fenomena *realtime* yang terjadi di dalam film tersebut.

2.2.4. Unsur Dramatik

Biran (2006:2-3) dalam bukunya menjelaskan bahwa cerita yang digunakan untuk film haruslah cerita dramatik, artinya cerita tersebut harus mengandung unsur dramatik. Dramatik merupakan unsur yang memberikan nilai dramatik pada sebuah cerita atau pada pemikiran penerimanya baik berupa tegang, takut, sedih, dan sebagainya. Unsur dramatik muncul karena adanya dramatisasi yang terjadi akibat terjadinya *action* baik secara visual, pikiran, maupun perasaan (Biran, 2006:90). *Action* terjadi karena adanya motivasi yang muncul akibat terjadinya gangguan. Gangguan yang muncul dapat disebabkan oleh apapun, bisa oleh hal yang baik atau tidak baik (Biran, 2006:92). Karakter akan memunculkan motif untuk menghilangkan gangguan dengan melakukan *action* sehingga tujuan dari *action* tersebut tercapai. Dramatisasi berperan dalam proses terjadinya *action* agar situasi berada dalam situasi dramatik. Unsur dramatik dapat dibesar atau kecilkan, seperti diantaranya konflik, *suspense*, takut, ngeri, seram, *surprise*, senang, susah, dan sedih (Biran, 2006:95-104). Peneliti hanya membahas lebih lanjut mengenai unsur *suspense*, karena fokus penelitian hanya pada unsur *suspense*.

2.2.5. *Suspense*

Lutters (2004:101) menyatakan bahwa *suspense* merupakan ketegangan, namun bukan hanya berarti mengenai sesuatu yang menakutkan tetapi seperti kepada penantian terhadap sesuatu yang akan terjadi. Ketegangan ini terjadi ketika penonton melihat hambatan yang dialami oleh tokoh. Unsur *suspense* kurang dominan pada film dengan genre drama, namun akan banyak terjadi pada film dengan genre aksi, misteri, atau juga horor. Penonton akan banyak dibuat menanti-nanti untuk menunggu apa yang akan datang berikutnya, misalnya pada film

Keramat yang memiliki genre horor yang diburu dengan kejadian demi kejadian menyeramkan selama film berlangsung.

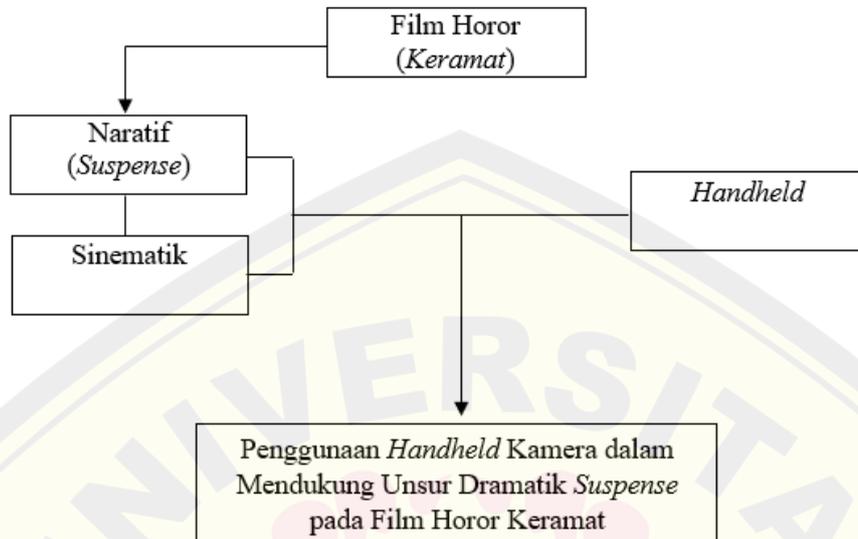
Suspense bisa terjadi karena penonton dibuat ragu dengan hambatan yang dialami karakter, setelah penonton berhasil menempatkan dirinya sebagai karakter dalam film. Keraguan tersebut akan muncul jika karakter dan hambatannya seimbang (Biran, 2006:98). Dramatisasi *suspense* dapat dibesar atau dikecilkan dengan cara membesar atau mengecilkan risiko yang diterima karakter ketika menemui hambatan, sebab ketika menonton penonton akan menyiapkan energi untuk menerima sebuah cerita. Penonton akan menyiapkan energi yang kecil pada plot yang ringan seperti film anak-anak, sedangkan untuk film yang mengharuskan penonton berpikir seperti film misteri atau film dengan adegan yang menyeramkan seperti film horor, penonton tanpa disadari akan mempersiapkan energi yang lebih besar untuk itu. Semakin besar risiko yang diterima karakter, maka semakin besar juga energi yang penonton terima sehingga film sukses menaikkan dramatisasi *suspense*.

Terdapat pendapat lain yang mengenai bagaimana *suspense* dapat terjadi. Smuts (2008:283) menyebutkan bahwa *suspense* muncul akibat adanya hasrat dan frustrasi dari suatu peristiwa, teori ini disebut dengan *The Desire-Frustration Theory of Suspense*. Rasa tegang muncul dalam situasi yang mengakibatkan adanya faktor yang menggagalkan seseorang untuk memuaskan hasratnya. Faktor tersebut dapat disebut dengan ketidakpastian. Ketidakpastian merupakan hal yang membuat seseorang tidak tahu apakah hasratnya akan terpenuhi atau tidak. Smuts (2008:285) juga mengatakan bahwa *suspense* sangat efektif jika terlibat dengan hal fiksi. Berbeda jika terlibat dengan realita, seseorang dapat berusaha melakukan sesuatu untuk memenuhi hasratnya. Tidak seperti jika berhadapan dengan hal fiksi karena seseorang tidak berdaya meskipun ingin melakukan sesuatu terhadap apa yang terjadi dalam hal fiksi yang ada di hadapannya, sehingga *suspense* muncul akibat rasa frustrasi karena tidak mampu memuaskan keinginan dan menghadapi ketidaktahuan mengenai apa yang akan terjadi.

Pendapat lain mengenai *suspense* dikemukakan oleh Carroll dalam teori *Paradox of Suspense*, Carrol (2001:254) menyatakan bahwa ketidakpastian merupakan kondisi penting yang diperlukan untuk memunculkan unsur *suspense*. Unsur *suspense* hadir sebagai reaksi emosional terhadap tindakan yang sedang berlangsung dengan mengarahkan momen kepada situasi yang tidak pasti. Ketika situasi kembali, unsur *suspense* menghilang dan berganti untuk merespon emosi lainnya seperti senang atau kecewa. Misteri berbeda dengan *suspense*, sebab misteri memiliki banyak kemungkinan, sedangkan *suspense* hanya memiliki dua kemungkinan jawaban yang berlawanan, yakni ya atau tidak (Carroll, 2001:258). Contohnya ketika tokoh menghadapi bahaya, kemungkinan jawabannya hanya ada dua yaitu tokoh akan celaka atau selamat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *suspense* dapat tercipta dengan adanya ketidakpastian yang dirasakan yang membuat seseorang merasa resah. Jika perasaan resah tersebut semakin besar, maka cerita dapat dikatakan berhasil memasukkan unsur *suspense*. Unsur *suspense* dalam penelitian ini digunakan sebagai peninjau keberhasilan film *Keramat* sebagai film dengan genre horor, sebab genre horor merupakan genre yang biasanya memiliki unsur *suspense* yang lebih banyak dari film dengan genre lainnya. Film horor berkaitan dengan misteri mengenai roh halus atau makhluk menakutkan (Lutters, 2004:37). Genre horor harus memiliki lebih banyak unsur *suspense*, karena karakter akan dihadapkan dengan hal-hal yang menyeramkan baik secara visual atau ceritasehingga penonton akan merasakan emosi takut dan tegang. Pendapat ahli digunakan untuk meninjau film *Keramat* agar diketahui apakah film ini menggunakan pembangunan unsur *suspense* dalam penerapannya.

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1. Skema penelitian
(Sumber: Dokumen Risha Nanda Nur)

Penelitian diawali dengan mengamati film *Keramat*, kemudian penelitian dilanjutkan dengan menelaah berdasarkan unsur pembentuknya yaitu unsur sinematik dan unsur naratif. Kedua unsur pembentuk tersebut direduksi berdasarkan keterkaitannya dengan teknik *handheld*. Data yang telah direduksi kemudian dianalisis dan dideskripsikan hingga menghasilkan kesimpulan bagaimana penggunaan *handheld* mendukung unsur dramatik *suspense*.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah nyata cara peneliti melakukan penelitiannya secara rinci, langkah demi langkah dari awal hingga akhir penelitian. Di tahap ini peneliti harus memaparkan setiap tahap dengan menyampaikan penjelasan dan memberikan contoh terkait data yang dimiliki (Ilham, 2019:127).

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan dituliskan secara deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami kejadian mengenai fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan menyeluruh dengan cara mendeskripsikan kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang dialami menggunakan metode ilmiah (Moleong, 2021:6). Metode ini digunakan peneliti karena penelitian ini berupaya untuk membangun pandangan subjek terhadap objek penelitian yang disajikan secara deskriptif. Deskriptif yang dimaksud adalah untuk menjabarkan hasil penelitian yang diperoleh. Deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul dimasyarakat yang menjadi objek penelitian itu (Bungin, 2015:48). Data yang dihasilkan berupa naratif dan dokumen pribadi yang peneliti peroleh selama melakukan penelitian. Jenis penelitian ini penulis anggap cocok karena jenis penelitian ini menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari pemahaman yang berkonteks khusus. Misalnya untuk menelaah sebuah latar belakang mengenai motivasi, peranan, nilai, sikap, dan persepsi (Moleong, 2021:7). Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya peranan, nilai, persepsi sebuah subjek terhadap objek penelitian.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penyusunan proposal penelitian terhitung mulai bulan Maret 2022 hingga bulan April 2022. Proses berikutnya di mulai pada awal bulan April 2022 hingga pertengahan bulan Juni 2022 untuk melakukan pengajuan dan bimbingan terhadap penyusunan proposal

yang telah diterima. Pada bulan September 2022 peneliti melanjutkan penelitian dan penulisan bab 4 yang berisi hasil dan pembahasan dari penelitian, kemudian dilanjut bab 5 yang berisi kesimpulan dan saran. Tempat yang digunakan oleh peneliti pada proses penelitian tidak tertentu karena proses penelitian dapat dilakukan di mana saja.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Sumber data merupakan hal yang penting untuk penelitian karena mempengaruhi ketepatan memilih dan menemukan jenis sumber data yang akan menentukan kekayaan dan kedalaman data atau informasi yang diperoleh (Sutopo, 2006:56). Berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi dua, yaitu:

3.3.1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung memberikan informasi kepada peneliti (Sugiyono, 2018:456). Peneliti mengumpulkan data primer dari film *Keramat* karya Monty Tiwa yang dirilis tahun 2009 oleh rumah produksi Starvision Plus. Film ini dihadirkan untuk *screening* di B-Movie, Underground and Trash Film Festival 2010 Breda, The Netherlands - Show tanggal 12 hingga 13 September 2010 dan *screening* 20 Mei hingga 13 Juni 2010 di Amsterdam dalam rangka 4th CinemAsia Film Festival Neterlands 2010. Data dari film *Keramat* ini peneliti dapatkan melalui platform penayangan film *online* Netflix.



Gambar 3.1. Poster film *Keramat*
(Sumber: Wikipedia.com)

3.3.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diberikan kepada peneliti, misalnya melalui orang lain ataupun melalui dokumen (Sugiyono, 2018:456). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa jurnal ilmiah, opini, makalah dan berita yang berkaitan dengan data primer yakni film *Keramat* guna sebagai pelengkap informasi. Data sekunder dalam penelitian ini berfungsi untuk melengkapi data primer.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk membatasi ruang lingkup penelitian baik secara gagasan, teknik dan media, maupun faktor-faktor lingkungan yang bersangkutan (Rohidi, 2011:179). Perolehan data penelitian dalam pengkajian seni, terdapat metode yang lazim digunakan khususnya untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, perekaman, pengumpulan data dokumen, dan wawancara (Rohidi, 2011:180-208). Pengumpulan data harus berpedoman pada suatu metode yang disebut metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid (Ilham, 2019:129). Terdapat dua teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yakni:

3.4.1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan yang disertai pencatatan terhadap fenomena yang terjadi pada objek penelitian. Dalam penelitian seni, observasi mengungkap fenomena terkait kesenian berupa tingkah laku, perangkat yang digunakan dapat berupa teknik maupun media pada tempat penelitian yang dipilih (Rohidi, 2011:182). Teknik ini peneliti gunakan karena peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap data primer yakni objek seni berupa film, sehingga memungkinkan peneliti mendapat hasil pandangan yang peneliti lihat lewat subjek penelitian.

Peneliti melakukan observasi dari sumber data primer yakni film *Keramat* dengan cara menonton film tersebut secara berulang-ulang. Pengamatan pertama, peneliti menonton keseluruhan film untuk mengetahui alur film dari awal hingga akhir. Pengamatan kedua, peneliti mulai memilah adegan-adegan yang memiliki unsur dramatik *suspense* berdasarkan teori-teori yang peneliti gunakan. Pengamatan berikutnya peneliti mencatat hasil pengamatan berupa deskripsi adegan yang mengandung unsur dramatik *suspense*, tahap ini terus diulang hingga peneliti mendapatkan data yang valid. Peneliti juga mengumpulkan data dengan cara *screenshot* potongan adegan yang mewakili adegan keseluruhan pada film *Keramat* untuk memberikan gambaran mengenai adegan yang dibahas.

3.4.2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data sekunder dengan mengumpulkan sekaligus meninjau bahan serta referensi tertulis yang memiliki teori dasar dari masalah penelitian yang dilakukan. Peneliti menggunakan teknik ini untuk memperkuat hasil observasi dan mendapatkan referensi atau landasan dari teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sehingga hasil analisa menjadi lebih valid. Peneliti harus kritis dan teliti terhadap arsip dan dokumen tertulis yang dijadikan sebagai sumber data (Sutopo, 2006:81). Penelitian harus memiliki sumber data yang jelas dan konkret agar dapat dipertanggungjawabkan hasilnya.

Teknik observasi dilakukan setelah mendapatkan data primer, peneliti mencantumkan beberapa tulisan yang sudah peneliti peroleh dan tinjau dari buku, jurnal, literatur, artikel yang ada di internet ke dalam penelitian dengan mencantumkan sumber yang jelas. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan literatur melalui beberapa cara seperti pencarian kata kunci yang relevan, pencarian objek, pencarian tulisan ilmiah terkini, dan kutipan dalam sumber-sumber ilmiah. Kutipan tersebut tentunya berkaitan dengan sumber-sumber data yang peneliti gunakan. Analisa dimulai setelah itu dengan mengaitkan kedua sumber data.

3.5. Penyajian dan Analisis Data

Pada teknik analisis data peneliti melakukan beberapa cara yakni:

3.5.1. Reduksi Data

Reduksi adalah hasil analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan (Sutopo, 2006:114). Data yang direduksi peneliti adalah berkas film *Keramat* dengan mencatat adegan yang mengandung unsur *suspense*, selanjutnya peneliti mencatat aspek sinematografi yakni teknik kamera *handheld* yang dibutuhkan sesuai dengan adegan yang sudah direduksi. Data yang direduksi berupa *screenshot* dari adegan film yang mengandung unsur dramatik *suspense* lalu dijelaskan menggunakan deskripsi singkat isi adegan.

3.5.2. Sajian Data

Sajian data yaitu suatu rakitan kumpulan informasi deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (Sutopo, 2006:114). Peneliti menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk tabel yangurut mengikuti penomoran dan *timecode* pada salah satu adegan, kemudian peneliti menjabarkan adegan tersebut ke dalam sebuah tabel yang meliputi *timecode*, deskripsi singkat analisa adegan, *type of shot*, dan *angle* kamera. Contoh penyajian data dalam bentuk potongan gambar dan tabel:



Gambar. 3.2 Adegan Sadha dan Cungkring memeriksa keadaan sekitar
(Doc. Screenshot film *Keramat* timecode 00:10:29 pada 12/05/2022 oleh Nur)

Tabel 3.1 Contoh penyajian data

<i>Timecode</i>	<i>Analisis Dramatik Suspense</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:10:39-	Pada adegan ini unsur <i>suspense</i>	<i>Medium shot</i>	<i>Eye</i>
0:11:00	muncul secara perlahan sebab Sadha dan Cungkring harus masuk ke dalam situasi yang tidak pasti. Penonton digiring ikut bersama Sadha dan Cungkring mencari sesuatu yang bisa jadi menyeramkan.	<i>to Long shot</i>	<i>Angle</i>

Peneliti meneliti dan membuktikan pengaruh pengambilan gambar dengan menggunakan teknik kamera *handheld* pada unsur *suspense* menggunakan pendekatan sinematografi, teori, serta data yang telah di reduksi.

3.5.3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan setelah penelitian dilakukan secara keseluruhan. Penelitian harus melewati berbagai tahap sebelum menarik sebuah kesimpulan, seperti reduksi data, pengumpulan data, dan penyajian data lalu kemudian analisis diakhiri dengan pengambilan kesimpulan. Proses analisis tidak sekali jadi sampai mendapat verifikasi agar dapat dipertanggungjawabkan sehingga dapat disebut hasil dari penelitian yang digunakan untuk memahami makna, penjelasan, dan alur sebab-akibat.



BAB 4. PEMBAHASAN

Tahap pembahasan merupakan tahapan untuk melihat hasil penelitian dari analisis data yang telah direduksi dengan mendeskripsikan adegan pada film *Keramat* yang menggunakan pergerakan kamera *handheld* dan mengandung unsur dramatik *suspense*. Peneliti menganalisis adegan *suspense* yang telah direduksi berdasarkan teori yang disampaikan oleh Biran, Smuts, dan Carroll. Adegan *suspense* pada film *Keramat* yang telah direduksi kemudian dianalisis keterkaitannya dengan teknik sinematografi *handheld*.

4.1. Gambaran Umum Film

Film *Keramat* merupakan sebuah film dengan genre horor yang menggunakan pengambilan gambar gaya *found footage* yang terinspirasi dari kisah nyata yaitu gempa Bantul yang menimpa para kru film. Film ini rilis pada tahun 2009 melalui rumah produksi Starvision dan diproduksi oleh Chand Parwez Servia. Monty Tiwa sebagai sutradara film juga ikut berakting dalam film ini sebagai salah satu kru yang memegang kamera bernama Cungkring, yang juga pada filmnya bertugas untuk merekam fenomena yang terjadi sebagai kru *behind the scene* untuk film *Menari di Atas Angin* yang akan diperankan oleh Migi dan Diaz. Beberapa kru tersebut berangkat ke Yogyakarta untuk melaksanakan *recce*, hal-hal spiritual terjadi menimpa mereka sehingga mengacaukan agenda *recce*.

Aktor-aktor yang memerankan film ini menggunakan nama asli mereka sebagai karakter dalam film. Monty Tiwa mengaku dalam filmnya tidak memberikan skenario pasti kepada setiap pemain, melainkan sekitar 15 menit sebelum pengambilan gambar Monty Tiwa memberikan semacam *briefing* kepada pemain sehingga pemain harus berimprovisasi namun tetap pada garis besar cerita yang diarahkan sang sutradara (Sovia, 2009). Film ini menggunakan gaya *mockumentary* sehingga pengambilan gambar pun diambil dengan konsep kamera subjektif (Sarasvati, 2017). Film *Keramat* layaknya film *found footage* pada umumnya tidak menghabiskan terlalu banyak anggaran dalam pembuatannya seperti film *feature* kebanyakan terlebih pada film genre horor. Film dengan genre

horor dapat terbilang murah dibandingkan dengan film genre lain, namun biasanya film bergenre horor tetap menghabiskan anggaran sekitar 2,5 miliar rupiah, bahkan pada film horor yang bagus sekali anggaran yang dikeluarkan dapat mencapai dua kali lipatnya (Lingga, 2019). Alasan inilah yang membuat film horor banyak diproduksi di Indonesia. Di tengah-tengah banyaknya film horor yang banyak diproduksi Indonesia, film *Keramat* hadir memberikan sajian baru pada gaya pengambilan gambar yang digunakan. Film *Keramat* dengan menggunakan konsep pengambilan gambar *found footage*, anggaran yang dihabiskan untuk film ini hanya menghabiskan sekitar 200 juta rupiah, selain itu meskipun disebutkan film ini menjadi proyek eksperimental namun ternyata film ini sukses dan menjadi salah satu film horor Indonesia yang *remarkable* (Sarasvati, 2017). Film ini juga pernah diputar di beberapa festival film, seperti Cinemasia Film Festival 2010 dan B-Movie, Underground, and Trash Film Festival 2010. Film *Keramat* sebagai film horor memasukkan fenomena-fenomena supranatural yang termasuk kaetgori film horor. Dibuktikan dengan beberapa adegan yang ada di dalam film *Keramat*, contohnya dalam salah satu adegan, terdapat adegan pertunjukan wayang di hutan yang ternyata tidak ada sosok yang memainkannya. Pertunjukan wayang tersebut tampak seperti dimainkan oleh seseorang dari arah depan. Wayang terlihat bergerak dari belakang layar dan terdengar suara orang sedang berlakon namun ketika Poppy memeriksa bagian belakang layar, Poppy dikejutkan fakta bahwa tidak ada siapapun yang berada di belakang layar ataupun memainkan wayang yang sebelumnya bergerak bahkan suara dalang yang berlakon tetap terdengar.



Gambar 4.1. Adegan Para Kru melihat pertunjukkan wayang di tengah hutan (Doc. Screenshot film *Keramat* timecode 00:46:05 pada 30/05/2022 oleh Nur)

4.1.1. Sinopsis Film *Keramat*

Film *Keramat* bercerita mengenai sebuah kelompok pembuat film independen yang ingin membuat film dengan judul *Menari di Atas Angin* yang dalam ceritanya akan diperankan oleh Diaz dan Migi. Cerita dimulai dengan wawancara Migi sebagai aktor dalam film *Menari di Atas Angin*, kemudian berlanjut ke adegan di mana kelompok produksi tersebut yang disutradarai oleh Miega sedang melakukan rapat untuk agenda *recce* mereka di Yogyakarta. *Behind the scene* awalnya dihadirkan dalam film ini untuk menjelaskan konsep mereka dalam melakukan pengambilan gambar. Adegan berikutnya memperlihatkan keberangkatan para kru dari stasiun Jatinegara menuju Yogyakarta. Poppy dan Cungkring sebagai bagian dari kru *behind the scene* melakukan liputan wawancara kepada setiap kru di dalam kereta, kemudian di tengah perjalanan dikabarkan bahwa kereta yang mereka tumpangi bermasalah sehingga harus menghentikan perjalanannya sementara.

Kru yang telah sampai di Yogyakarta para kru dijemput oleh kru lain yang telah sampai terlebih dahulu. Migi tampak sakit ketika keluar dari stasiun, akan tetapi para kru tidak terlalu menghiraukannya. Mobil yang ditumpangi kru *behind the scene* dan *talent* dikagetkan dengan kemunculan orang asing di perjalanan menuju rumah penginapan. Orang asing tersebut secara tiba-tiba menggedor kaca mobil dan menyebut nama Wongso berkali-kali. Migi berkata jika nama yang disebutkan itu adalah nama ayahnya.

Para kru berkenalan sebentar dengan pemilik penginapan begitu sampai dan kemudian memutuskan untuk beristirahat. Poppy memanggil Cungkring tak lama kemudian dan memberitahu jika Migi berkata dirinya mendengar suara tangisan perempuan. Poppy menyuruh Sadha dan Cungkring untuk memeriksa keadaan sekitar. Cungkring mendapati beberapa keanehan bersama Sadha, hingga akhirnya mereka dipergoki oleh pemilik penginapan yang menenangkan dan menyuruh mereka kembali.

Hari berikutnya Migi tampak tidak fokus saat melakukan *reading*, kejadian-kejadian aneh juga bermunculan mengganggu aktivitas para kru dan membuat perpecahan hingga akhirnya Migi jatuh sakit. Di malam hari, ketika para kru sedang berkumpul, Migi terdengar sedang bernyanyi lagu berbahasa Jawa. Para kru

menghampiri Migi, Dimas yang bisa berbahasa Jawa berbicara dengan Migi yang saat itu dirasuki oleh Nyi Pramudya Wardani. Para kru meminta tolong bantuan seorang paranormal keesokan harinya. Paranormal tersebut mengeluarkan sosok Nyi Pramudya Wardani dari tubuh Migi hingga Migi tidak sadarkan diri, namun tak lama Migi dikabarkan menghilang. Paranormal yang ada di sana berkata bahwa Migi sudah dibawa ke alam lain. Mereka segera menuju pantai yang dipercaya sebagai gerbang dua alam dan sesampainya di pantai, para kru menghilang satu persatu lalu terbangun di sebuah tanah lapang yang dikelilingi hutan dan candi. Para kru melihat Migi lalu mengejarnya namun kemudian kehilangan jejak Migi. Sadha menemukan bunga melati di tanah dan menyuruh para kru untuk mengikutinya masuk ke dalam hutan sesuai intruksi paranormal yang membantu mereka. Para kru menemukan banyak keanehan di dalam dan menerima teror yang terus-menerus memburu mereka dan membuat beberapa orang tidak selamat hingga akhirnya kru yang tersisa melihat Migi menari bersama beberapa penari. Sadha membawa Migi secara paksa lalu kabur bersama kru lainnya yang selamat. Ketika mereka kelelahan muncul seseorang yang mengaku sebagai penguasa hutan bersama ajuda-ajudannya dan memperingati mereka agar cepat pergi dari hutan tersebut sebelum matahari terbit. Para kru yang tersisa panik dan ingin segera pergi dari hutan, namun hanya Sadha, Poppy, dan Migi yang dapat keluar. Migi kemudian tersadar dan tak lama kemudian terjadi gempa sehingga Sadha, Poppy, dan Migi memutuskan pergi kembali untuk menyelamatkan diri.

4.2. Pengaruh Teknik Kamera *Handheld* dalam Mendukung Unsur Dramatik *Suspense*

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada film *Keramat* didominasi dengan teknik pergerakan kamera *handheld*, teknik ini berfungsi sebagai kamera subjektif yang menggunakan sudut pandang orang pertama dengan gaya pengambilan gambar *found footage*. Sudut pandang yang diambil dalam film merupakan sudut pandang dari kamera yang dioperasikan salah satu pemain yaitu Cungkring, yang berperan sebagai kru *behind the scene* bersama Poppy untuk merekam proses pembuatan film *Menari di Atas Langit*, akan tetapi ketika

melakukan kegiatan *recce* para kru mendapatkan kejadian-kejadian naas yang menimpa mereka.

Berdasarkan eksistensi *suspense* dalam kombinasi kemungkinan dari teori Biran, Smuts, dan Carroll peneliti menemukan 6 sampel adegan dari 17 adegan *suspense* pada film *Keramat*. Sampel adegan tersebut merupakan hasil dari reduksi data adegan-adegan *suspense* yang menggambarkan maksud dan kesesuaian cerita dari film *Keramat*. Berikut lampiran data adegan *suspense* beserta tabelnya.

4.2.1. Adegan *Suspense* 1

Tabel 4.1. Deskripsi adegan *suspense* 1

<i>Timecode</i>	Deskripsi Adegan	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:08:51-	Sadha dan Cungkring memeriksa	<i>Close Up to</i>	<i>Eye Angle</i>
0:12:32	keadaan sekitar setelah mendapat laporan dari Migi dan Poppy jika mereka mendengar suara tangisan.	<i>Long Shot</i>	<i>Tilt Dutch Angle</i>

Adegan diawali dengan keluhan Migi yang mendengar suara tangisan perempuan sehingga Poppy meminta Sadha dan Cungkring memeriksa keadaan sekitar untuk memastikan asal suara tersebut (lihat gambar 4.2). Cungkring yang awalnya keberatan akhirnya pergi bersama Sadha setelah mendapat paksaan dari Poppy. Pada adegan ini *suspense* muncul sebab Sadha dan Cungkring harus masuk ke dalam situasi yang tidak pasti. Penonton seolah ikut bersama Sadha dan Cungkring mencari sesuatu yang bisa jadi menyeramkan. Unsur *suspense* juga muncul karena adanya rasa frustrasi penonton ingin menghentikan Sadha yang terus berusaha mencari sumber suara yang terdengar semakin keras, rasa takut yang ditunjukkan Cungkring mempengaruhi penonton untuk merasakan emosi yang sama.



Gambar 4.2 Adegan Migi mengeluh
(Doc. *Screenshot* film *Keramat* timecode 00:09:04 pada 26/07/2022 oleh Nur)

Visual dibuka dengan pergerakan *handheld* oleh kamera yang digunakan Cungkring untuk merekam sekaligus menjadi sumber pencahayaan. *Type of shot* yang digunakan diawali dengan *close up* yang menunjukkan bahwa mereka berada dalam jarak yang berdekatan untuk berbicara perlahan karena dalam film waktu menunjukkan suasana pada malam hari. Adegan ini menggunakan *angle* kamera *eye level* karena gambar disesuaikan dengan pengambilan gambar *behind the scene* oleh Cungkring yang digunakan sebagai sudut pandang orang pertama. Cungkring memposisikan kameranya sejajar karena posisi objek yang disorot setara dengan dirinya. *Angle* beberapa kali berubah menjadi *tilt dutch angle* dalam adegan investigasi karena mengikuti pergerakan Cungkring ketika memperlihatkan suasana sekitar.



Gambar 4.3. Adegan Sadha dan Cungkring memeriksa area penginapan
(Doc. *Screenshot* film *Keramat* timecode 00:09:46 pada 26/07/2022 oleh Nur)

Cungkring dan Sadha pergi memeriksa keadaan di luar penginapan untuk mencari sumber suara setelah berbincang. *Type of shot* kamera perlahan berubah menjadi *medium shot* ketika Cungkring dan Sadha mulai pergi karena jarak Sadha dan Cungkring (sebagai pemegang kamera) menjauh (lihat gambar 4.3). Kamera membawa penonton masuk ke situasi yang sama dengan tokoh dalam film sehingga penonton merasa waspada atas apa yang akan terjadi berikutnya. Gambar yang dihasilkan merupakan interpretasi dari sudut pandang Cungkring sebagai pemegang kamera. Kamera dipegang dengan tangan dan setiap gerakannya tampak spontan tanpa direncanakan mengikuti pergerakan Cungkring. Kamera diarahkan sesuai keinginan Cungkring menggeser kamera untuk menelusuri latar disekitarnya dan juga menyorot Sadha. Pergerakan ini memberikan kesan gambar dokumenter nyata.

Adegan ini berlangsung selama lebih dari empat menit dan memberikan visual investigasi berdasarkan sudut pandang Cungkring yang menampilkan keadaan tata letak suasana di dalam dan di luar penginapan. Suara yang muncul dari ruang *off screen* juga memicu adegan *suspense* dalam adegan tersebut, ketika visual kamera dibawa dan memperlihatkan seluruh keadaan latar dalam film. Ketegangan penonton juga dihadirkan oleh keinginan untuk menghentikan Sadha yang ingin terus memeriksa keadaan bahkan ketika Cungkring sudah merasa takut dan ingin segera kembali. *Type of shot* kembali berubah menjadi *close up* dalam adegan ini karena jarak Cungkring dan Sadha kembali berdekatan (lihat gambar 4.4).



Gambar 4.4 Adegan Sadha dan Cungkring bercakap
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:12:26 pada 26/07/2022 oleh Nur)

Pergerakan *handheld* dalam adegan ini mendukung unsur *suspense* dengan memberikan visual yang realistis dan membuat penonton percaya bahwa adegan ini benar terjadi. Pengaruh *handheld* yang paling mencolok dalam adegan ini adalah ketika kamera dihadapkan bolak-balik menelusuri tempat kejadian saat melakukan investigasi. Gambar yang dihasilkan memberikan efek dinamis lebih cepat dibandingkan saat mereka berbincang di awal adegan, efek dinamis ini juga memberikan kesan dari pengaruh psikologis Cungkring yang sedang ketakutan.

Handheld digunakan sebagai pengambilan gambar dari sudut pandang Cungkring yang digambarkan oleh kamera. Pergerakan ini membuat kewaspadaan penonton meningkat karena tidak tahu kapan dan dimana sesuatu yang mengerikan muncul atau apa yang akan mereka hadapi. Kewaspadaan ini juga didukung dengan suara *off screen* yang muncul menghantui tanpa ada kejelasan dimana asal suara atau siapa pemilik suara tersebut.

4.2.2. Adegan *Suspense 2*

Tabel 4.2 Deskripsi adegan *suspense 2*

<i>Timecode</i>	<i>Deskripsi Adegan</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:18:36-	Mobil yang ditumpangi <i>talent</i> dan kru <i>behind the scene</i> berhenti untuk bertanya arah jalan pada seseorang yang sedang berdiri di pinggir jalan. Diaz turun untuk bertanya, namun orang tersebut hanya diam dan menunjuk dengan tangannya tanpa menoleh.	<i>Medium Close</i>	<i>Eye Level</i>
0:19:28	Cungkring dan kru lainnya yang merasa aneh menyuruh Diaz kembali lalu pergi meninggalkan orang tersebut yang terus dengan posisi menunjuk.	<i>Up to Long Shot</i>	<i>Tilt Dutch Angle</i>

Unsur *suspense* dibangun ketika Cungkring menyuruh Diaz untuk turun dari mobil dan bertanya kepada seseorang yang berdiri di pinggir jalan. Diaz masuk ke dalam situasi yang tidak pasti, sebab penonton tidak tahu apakah sosok yang dihampiri Diaz adalah manusia atau bukan. Terlebih ketika sosok tersebut berperilaku aneh ketika Diaz bertanya. Kecemasan para kru terhadap Diaz membuat penonton merasakan ketegangan karena penonton merasa bahwa situasi tersebut menyeramkan dan mungkin berbahaya bagi Diaz. Unsur *suspense* juga terjadi akibat munculnya emosi penonton ketika Diaz dengan keras kepalanya tetap bertahan untuk meladeni sosok aneh tersebut untuk waktu yang lama, bahkan ketika kru lain sudah memanggilnya dan ingin segera pergi. Emosi tersebut diakibatkan karena adanya hasrat dan frustrasi seperti teori yang disebutkan Smuts.

Visual menggunakan pergerakan kamera *zoom in* dan *zoom out* yang dipadukan dengan *handheld* kamera, sehingga gambar yang dihasilkan tidak begitu stabil meskipun kamera tidak bergerak mengikuti objek yang disorot, melainkan diam di tempat. *Type of shot* dalam adegan ini berawal dari *medium shot* dan berubah menjadi *long shot* karena jarak Diaz yang menjauh dari Cungkring sebagai pemegang kamera. Kamera melakukan *zoom in* untuk memperjelas gambar Diaz dan juga menjaga objek Diaz tampak jelas secara keseluruhan dalam gambar, sebab posisi kamera diletakkan jauh dengan objek Diaz. Gerakan *zoom in* mengikuti pergerakan Diaz sehingga gambar semakin membesar ketika Diaz menjauh. *Zoom in* digerakkan dengan kasar dan terkesan patah karena efek dari *handheld* yang tumpuannya tidak stabil sehingga gambar tampak kasar dan bergoyang. *Angle* yang digunakan dalam adegan ini juga menggunakan *eye level* yang menyesuaikan posisi sudut pandang Cungkring dengan kamera (lihat gambar 4.5). Cungkring melakukan *zoom out* ketika Diaz memutuskan kembali ke mobil. *Zoom out* digunakan untuk mempertahankan objek Diaz tampak jelas sama seperti halnya *zoom in*. *Zoom out* digerakkan secara cepat mengikuti tempo adegan yang tergesa-gesa, berbeda dengan *zoom in* yang digerakkan secara perlahan. *Angle* dalam adegan ini berubah menjadi *tilt dutch angle* karena Cungkring sebagai pemegang kamera buru-buru masuk tanpa berniat kembali merekam suasana.



Gambar 4.5 Adegan Diaz bertanya pada seseorang
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:19:05 pada 26/07/2022 oleh Nur)

Pergerakan *handheld* dalam awal adegan ini bergerak tidak begitu ekstrim seperti adegan *suspense* lainnya, namun disisi lain memberikan efek hening yang menambahkan rasa cemas hingga menimbulkan ketegangan. Posisi Diaz yang menjauh membuat *type of shot* gambar Diaz menjadi *long shot*, kemudian kamera melakukan *zoom in* yang dipadukan dengan suara *off screen* khas suasana sepi pada malam hari membuat ilusi kesenggangan jarak antara penonton dengan tokoh yang berada dalam situasi tidak pasti, sehingga menimbulkan ketidakberdayaan. Pada adegan ini, durasi adegan juga memicu kenaikan *suspense* sebab tempo adegan yang lambat membuat tokoh masuk ke dalam situasi yang tidak pasti untuk waktu yang lama sehingga menimbulkan ketegangan pada penonton.

4.2.3. Adegan *suspense* 3

4.3. Deskripsi adegan *suspense* 3

<i>Timecode</i>	Deskripsi Adegan	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:42:54-	Para kru terbangun di dekat	<i>Medium Shot,</i>	<i>Eye Level</i>
0:45:34	bangunan candi di pinggir hutan.	<i>Long Shot,</i>	<i>Tilt Dutch</i>
	Setelah berdebat sedikit mereka	<i>Close Up,</i>	<i>Angle</i>
	melihat Migi dan berniat	<i>Medium</i>	
	mengikutinya.	<i>Close Up</i>	

Ketidakpastian yang dihadapi para kru begitu sampai di sebuah tempat yang asing menimbulkan unsur *suspense*. Para kru terdampar di sebuah tempat sepi dan tampak menyeramkan. Penonton berspekulasi bahwa tokoh masuk ke dimensi lain yang merupakan wilayah dari sesuatu yang menakutkan. Para kru kehilangan kekuatan dalam adegan ini sebab ketidaktahuan mereka mengenai apa yang terjadi atau apa yang akan terjadi. Ketegangan yang dialami tokoh juga mempengaruhi penonton. Konflik yang terjadi di antara mereka membuat penonton semakin cemas dan merasa emosi. *Suspense* juga timbul karena tempo adegan terbilang cukup lambat yakni sekitar dua menit tanpa ada pemecahan masalah selama waktu tersebut. Perdebatan para kru selama waktu tersebut menghambat tercapainya tujuan mereka untuk menemukan Migi, sehingga menimbulkan hasrat penonton untuk meleraikan dan membuat para kru fokus pada tujuannya.

Visual dalam adegan ini menggunakan *handheld* yang bergerak menyoroti tokoh satu-persatu untuk memberikan informasi kondisi para tokoh saat itu dan juga memfokuskan gambar kepada salah satu tokoh yang sedang berbicara. *Type of shot* yang digunakan awalnya menggunakan *medium shot*, akan tetapi karena para tokoh berpecah terkadang *type of shot* gambar berubah-ubah menjadi *long shot* dan juga *medium close up* karena tokoh mendekat atau menjauhi kamera. Ketika semakin dekat *shot* yang ditampilkan, kamera menunjukkan adegan para tokoh sedang melakukan percakapan satu sama lain, akan tetapi ketika *shot* menjauh, kamera mencoba untuk menunjukkan keadaan yang ada di sekitar (lihat gambar 4.6). Variasi *type of shot* juga diciptakan oleh *handheld* yang dipadukan dengan *zoom in* dan *zoom out*. *Angle* yang digunakan adalah *eye level* dan *tilt dutch angle* menyesuaikan dengan pengambilan gambar yang digunakan Cungskring untuk menangkap gambar yang sejajar dengan sudut pandang matanya. Penggunaan *tilt dutch angle* terjadi ketika Cungskring dan kru lain mengejar Migi. *Tilt dutch angle* digunakan karena kamera tidak lagi fokus merekam suasana dan bergerak seolah tidak terkontrol.

Pergerakan *handheld* yang digunakan dalam adegan ini cukup ekstrim sehingga efek goyangan yang dihasilkan kasar dan menimbulkan ketidaknyamanan pada penonton, sehingga membangun unsur *suspense*. Dramatisasi yang diciptakan oleh akting para aktor didukung dengan *handheld* kamera yang ekstrim. Tidak

hanya menghasilkan efek goyang akibat pergerakan *handheld*, kamera juga bergerak *zoom in* dan *zoom out* bergantian secara cepat dan memberikan efek *chaos* yang membangun ketegangan.



Gambar 4.6 Adegan Para Kru Kebingungan
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:43:45 dan 00:43:52 pada 26/07/2022 oleh Nur)

4.2.4. Adegan *Suspense* 4

Tabel 4.4 Deskripsi adegan *suspense* 4

<i>Timecode</i>	<i>Analisis Dramatik Suspense</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:47:37- 0:48:49	Di tengah perjalanan mengikuti jalur melati, Brama menemukan beberapa barang dan tergoda untuk mengikutinya. Para kru berusaha menghentikan Brama namun Brama keras kepala hingga akhirnya sesuatu menarik Brama masuk ke dalam semak-semak dan membuat para kru panik dan berlarian.	<i>Close Up</i>	<i>Eye Level,</i> <i>High Level,</i> <i>Tilt Dutch</i> <i>Angle</i>

Unsur *suspense* muncul ketika Brama yang sembrono mengambil barang-barang yang tampak sakral dan mencurigakan. Hasrat ingin menghentikan Brama yang membuat *suspense* timbul seperti teori *desire and frustration* oleh Smuts. *Suspense* juga timbul karena tidak adanya kepastian dari pemilik barang klenik dan tidak ada kepastian mengenai keamanannya. Ketegangan terus berangsur ketika

Brama tertarik oleh sesuatu hingga masuk ke dalam semak-semak. Adegan ini dikatakan *suspense* karena adegan menimbulkan situasi tidak pasti apakah Brama dan para kru akan selamat atau tidak.

Visual dibuka dengan pergerakan *handheld* oleh kamera yang digunakan Cungkring untuk merekam sekaligus menjadi sumber pencahayaan para kru untuk menyusuri hutan di kegelapan. Adegan ini menggunakan *type of shot close up* yang menunjukkan situasi di mana para kru dalam jarak yang berdekatan untuk menjaga satu sama lain ketika menyusuri hutan (lihat gambar 4.6). *Angle* yang digunakan seperti kebanyakan adegan menggunakan *eye level*, akan tetapi gambar sempit menunjukkan *high angle* ketika Cungkring menyorot jalur melati yang ada di atas tanah. Gambar juga menunjukkan berubah menjadi *tilt ducth angle* begitu mereka berlari. Penggunaan *angle* ini disesuaikan dengan objek yang disorot Cungkring sebagai sudut pandang kamera.

Pergerakan *handheld* yang dipadu dengan *shot* gambar yang sempit membuat sudut pandang kamera lebih terasa subjektif. Penonton merasakan pengalaman berada bersama dengan para kru sehingga emosi-emosi yang dikeluarkan tokoh ikut dirasakan oleh penonton, seperti perasaan tegang karena masuk ke dalam situasi yang tidak pasti. Penonton juga merasakan emosi pada tokoh yang melakukan perilaku yang aneh seperti Brama. Perasaan tegang tersebut dihasilkan karena adanya ketidaktahuan mengenai fenomena yang sedang terjadi sehingga rasa tegang muncul alih-alih ketakutan. *Handheld* dalam adegan ini memberikan efek *shaky* yang cukup besar. Konflik yang terjadi dipadu dengan kamera yang bergerak dinamis membuat perasaan menjadi tidak nyaman dan menimbulkan ketegangan. Penonton merasakan kecemasan yang dirasakan para tokoh sehingga penonton terus merasa waspada dan emosi ketika ada salah satu tokoh yang berperilaku aneh.



Gambar 4.7 Adegan Para Kru Menyusuri Jalur Melati
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:47:48 pada 26/07/2022 oleh Nur)

4.2.5. Adegan *Suspense* 5

Tabel 4.5 Deskripsi adegan *suspense* 5

<i>Timecode</i>	Deskripsi Adegan	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
0:57:35-	Cungkring, Dimas, dan Poppy	<i>Close Up</i>	<i>High Angle</i>
1:00:27	berlari hingga berhenti di sebuah pemakaman. Ketika kelelahan dan memilih untuk diam di pemakaman tersebut, Poppy ditemani Dimas pergi untuk buang air kecil meninggalkan Cungkring menunggu untuk waktu yang lama sendirian.	<i>Long shot</i>	<i>Tilt Dutch Angle</i>

Adegan ini berlanjut dari adegan di mana kru dikagetkan dengan kemunculan sosok yang aneh dan menyeramkan. Para kru berlari ke sembarang arah untuk menjauhi sosok itu sehingga mereka terbagi menjadi dua kelompok. Sudut pandang kamera dibawa ke kelompok Cungkring, Poppy, dan Dimas. Mereka berlari dan berhenti di sebuah pemakaman. Unsur *suspense* muncul ketika mereka pergi, karena situasi kembali tidak pasti. Keselamatan kru tidak terjamin terlebih ketika mereka berlari ke sembarang arah, penonton tidak tahu apa yang akan mereka temui. Unsur *suspense* juga muncul ketika mereka berhenti di sebuah

pemakaman yang notabene merupakan tempat yang menyeramkan. Ketika Poppy berkata ingin buang air kecil Cungkring diminta menunggu sendirian, muncul hasrat yang berharap agar ketiganya tetap Bersama. Penonton yang tidak dapat berbuat apapun mulai merasakan frustrasi dan merasakan emosi terhadap adegan tersebut, seperti yang disebutkan pada teori Smuts. *Suspense* terus berlanjut ketika Poppy dan Dimas pergi meninggalkan Cungkring sendirian menunggu di pemakaman, tanpa tahu apa yang akan menimpa Cungkring.



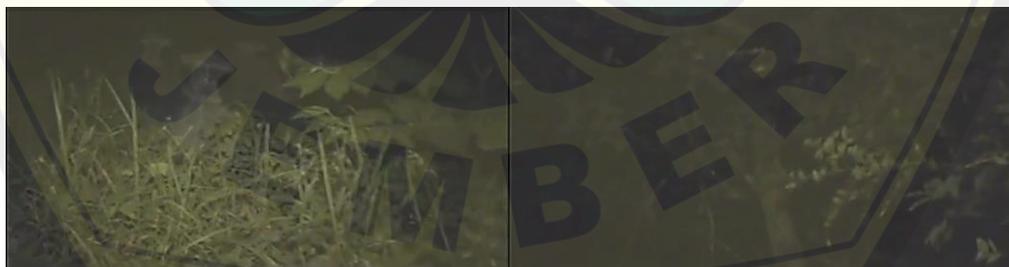
Gambar 4.8 Adegan para kru berhenti di tengah pemakaman
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:58:19 pada 21/08/2022 oleh Nur)

Visual dibuka dengan pergerakan *handheld* oleh kamera yang digunakan Cungkring untuk merekam sekaligus menjadi sumber pencahayaan. *Type of shot* yang digunakan adalah *close up* (lihat gambar 4.8) merekam para kru yang berada di dekatnya untuk memberikan informasi mengenai keadaan mereka. Kamera juga bergerak *zoom in* dan *zoom out* ketika mereka sadar sedang berada di pemakaman. Pergerakan tersebut dipadu dengan *handheld* untuk memperlihatkan kondisi di sekitar mereka. *Angle* yang digunakan menggunakan *high angle* karena kamera menunjukkan objek yang lebih rendah. Poppy dan Dimas *out frame* kemudian Cungkring mengarahkan kameranya ke segala arah untuk menunjukkan situasi yang ada di tempat dimana dirinya berada. *Angle* berubah menjadi *tilt dutch angle* (lihat gambar 4.9) yang dihasilkan dari pergerakan *handheld* kamera Cungkring. *Angle* yang digunakan juga menggunakan *high angle* (lihat gambar 4.9) yang

menyesuaikan posisi Cungkring yang berada di atas tanah yang lebih rendah dibanding gambar yang diambilnya.

Type of shot pada awal adegan tetap pada posisi *close up* mendukung kesan jarak yang dekat diantara kru dengan gambar yang diberikan sehingga posisi penonton dibawa seakan berada dengan posisi yang sama dengan Cungkring sebagai pemegang kamera. Aspek tersebut mendukung unsur *suspense* karena gambar yang mewakili *point of view* tokoh memberikan kesan nyata yang membuat unsur *suspense* semakin meningkat. *Angle* yang digunakan memberikan rasa tidak nyaman pada penonton dan mendukung ketegangan. *Handheld* yang digerakkan untuk menelusuri keadaan pemakaman mendukung unsur *suspense* sebab penonton tidak tahu dan menerka-nerka apa yang akan muncul di depan layar, karena posisi Cungkring yang berada di tempat menyeramkan dan muncul kemungkinan kamera akan menangkap gambar yang berisi sesuatu yang menyeramkan juga.

Adegan ini *handheld* memiliki dua variasi gerakan, yakni bergerak ekstrim dan perlahan. Kedua variasi ini menimbulkan unsur *suspense* dan juga memainkan emosi penonton dengan cara yang berbeda. Pertama penonton disajikan gambar yang *chaos* sehingga penonton serasa diburu dan membuat penonton merasa letih. Setelah mereka berhenti berlari, *suspense* muncul melalui keheningan yang dalam. Penonton dibuat merasa waspada di dalam kehampaan. Penonton seolah menunggu sesuatu yang mengerikan tiba namun di sisi lain penonton tidak mau dan takut sesuatu yang mengerikan muncul.



Gambar 4.9 adegan Cungkring memeriksa keadaan sekitar
(Doc. Screenshot film Keramat *timecode* 00:59:43 dan 01:01:15 pada 21/08/2022
oleh Nur)

4.2.6. Adegan *Suspense 6*Tabel 4.6 Deskripsi adegan *suspense 6*

<i>Timecode</i>	<i>Deskripsi Adegan</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Angle</i>
1:09:08-	Para kru beristirahat kemudian	<i>extreme close</i>	<i>eye level,</i>
1:15:47	muncul cahaya api yang mendekat dan tampak sosok yang mengaku sebagai penguasa hutan bersama para ajudannya, mereka memperingati agar kru segera pergi dari hutan. Para kru ingin segera pergi, namun Cungkring tetap merekam sosok ratu. Hingga akhirnya mereka pun pergi, namun di tengah perjalanan Sadha yang menggondong Migi kelelahan. Miega yang panik meninggalkan mereka dan pergi terlebih dahulu. Poppy membantu Sadha agar bisa berjalan. Mereka berusaha pergi namun dengan jalan perlahan. Di perjalanan mereka melihat Miega yang mengaku kakinya patah. Miega meminta tolong Cungkring, ketika Cungkring menolongnya Miega malah menggigit leher Cungkring. Sadha dan Poppy yang panik segera berlari meninggalkan mereka hingga akhirnya mereka berhasil keluar dari hutan.	<i>up</i> <i>long shot,</i> <i>medium shot</i>	<i>over shoulder</i> <i>angle,</i> <i>Tilt dutch</i> <i>angle</i>

Suspense muncul ketika sosok penjaga hutan datang dan memberikan pesan agar mereka segera pergi dari hutan sebelum matahari terbit. Tokoh digambarkan sedang dalam keadaan lelah dan lemah, namun sosok aneh malah muncul sehingga penonton merasa khawatir. Tokoh diberi batas waktu agar bisa selamat, sehingga tokoh harus berpacu dengan waktu. Dramatisasi yang tokoh timbulkan selama waktu tersebut memperlambat pergerakan mereka sehingga tokoh semakin jauh dalam mencapai tujuan, yaitu keluar dari hutan. Dramatisasi dan konflik menimbulkan emosi penonton yang kesal karena tokoh bergerak lambat padahal waktu agar bisa selamat sudah tidak lama.



Gambar 4.10 Adegan para kru beristirahat
(Doc. *Screenshot* film *Keramat* *timecode* 01:09:13 pada 21/08/2022 oleh Nur)

Visual dibuka dengan pergerakan *handheld* oleh kamera yang digunakan Cungkring untuk merekam keadaan para tokoh sekaligus menjadi sumber pencahayaan. *Type of shot* kamera pada awal adegan menggunakan *extreme close up* (lihat gambar 4.10), di mana kamera menunjukkan keadaan para tokoh secara dekat dan kembali memposisikan penonton agar masuk menjadi bagian dalam kelompok tokoh dalam film, sehingga penonton seolah ikut merasakan emosi yang tokoh rasakan dalam film. *Handheld* bergerak *zoom in* dan *zoom out* untuk membuat gambar yang disorot tampak jelas. Pergerakan tersebut membuat perubahan *type of shot* menjadi *long shot* atau *medium shot*. *Angle* yang digunakan fokus pada pengambilan *eye level* namun karena pergerakan kamera yang ekstrem, selain itu juga untuk menyesuaikan kebutuhan cerita, *angle* berubah menjadi *over shoulder* ketika Cungkring mengendap-endap merekam dari belakang Sadha yang

berbicara dengan sosok penjaga hutan. *Angle* yang digunakan berubah menjadi *tilt dutch angle* ketika berlari sebab kamera yang dipegang Cungkring tidak karuan karena mereka terus berlari dengan keadaan letih sehingga pergerakan kamera menjadi sangat tidak stabil.

Type of shot pada adegan ini memiliki banyak variasi, namun yang paling banyak digunakan adalah *extreme close up*. *Type of shot* ini memberikan visualisasi yang mengganggu karena gambar terasa tampak *over* dan membuat sudut pandang penonton semakin sempit. *Type of shot* tersebut menimbulkan rasa ketidaknyamanan namun mendukung unsur *suspense* karena memberikan kesan nyata sebab gambar tampak spontan tanpa direncanakan. *Handheld* mendukung unsur cerita dalam adegan ini dengan menunjukkan kondisi Cungkring yang kelelahan dan ketakutan, hal ini ditunjukkan dengan gambar yang tidak stabil dan bergoyang. Kondisi tersebut selain menunjukkan emosi Cungkring juga menunjukkan latar suasana dalam film yang berakibat memengaruhi ketegangan penonton. Suara-suara teriak dari para kru serta keluhan dan makian dari *off screen* juga mendukung unsur *suspense* sebab turut menimbulkan kepanikan kepada penonton.

BAB 5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pergerakan kamera *handheld* mampu mendukung unsur *suspense* yang dimunculkan. *Handheld* memberikan sudut pandang subjektif sehingga penonton lebih merasakan emosi-emosi yang dikeluarkan tokoh si pemegang kamera. Kesan subjektif yang diciptakan dari pergerakan kamera *handheld* terasa nyata, sehingga menarik penonton masuk ke dalam cerita dan merasakan lebih ketegangan yang diciptakan. Gambar yang memberikan ilusi nyata juga membuat penonton yakin bahwa adegan tersebut benar-benar terjadi dan meningkatkan ketegangan yang dirasakan penonton. Pengaruh pergerakan kamera *handheld* didukung dengan unsur sinematografi lainnya seperti *type of shot*, durasi *shot* dan *angle*.

Handheld mampu meningkatkan unsur dramatik utamanya *suspense* melalui pergerakan kamera yang dinamis. Pergerakan ini mampu menggambarkan situasi dan emosi tokoh melalui distorsi yang dimunculkan. *Suspense* terjadi ketika kondisi psikologis tokoh dalam keadaan gamang sehingga gambar yang dihasilkan lebih goyang dibandingkan saat adegan berada dalam unsur dramatik lainnya. *Keramat* juga menggunakan *type of shot* yang beragam karena konsep *mockumentary* yang digunakan membuat pengambilan gambar tampak bebas melakukan *zoom in* maupun *zoom out* selama pengambilan film. *Type of shot* yang banyak digunakan menggunakan pengambilan gambar dengan jarak yang dekat untuk memberikan kesan penonton lebih dekat lagi dengan film atau seolah berada di dalam film.

Angle yang digunakan banyak menggunakan *eye level* karena gambar menggunakan *point of view* yang dibawa oleh salah satu tokoh yakni Cungkring, sehingga gambar disesuaikan dengan sudut pandangnya. Perbedaan *angle* pada unsur dramatik lainnya dengan unsur dramatik *suspense* adalah pada kemunculan *tilt dutch angle* yang membuat gambar tampak miring tidak karuan dan memberikan kesan tidak nyaman pada penonton sehingga menaikkan menaikkan *suspense*. Durasi *shot* yang digunakan dalam film ini juga mengambil waktu yang cukup lama dalam satu pengambilan gambar. Konsep yang digunakan dalam film ini adalah *found footage* atau juga *mockumentary*, gambar disajikan *realtime* mengikuti satu

adegan dari awal hingga akhir tanpa adanya perpindahan gambar atau *shot*. Durasi yang cukup lama membuat unsur *suspense* meningkat karena penonton dibuat terus merasa waspada dalam kondisi tidak pasti hingga tenaga penonton terkuras sepanjang adegan.

Film *Keramat* dengan konsep *mockumentary* menggunakan teknik-teknik sinematografi seperti teknik *handheld* kamera untuk memberikan ilusi nyata agar penonton percaya bahwa film ini benar-benar terjadi. Selain secara visual, konsep *mockumentary* ini juga tercipta dari audio yang disajikan tanpa adanya musik latar, yang di mana mendukung unsur dramatik yang ada sebab kepercayaan penonton meningkat dengan gambar-gambar yang dihasilkan.

5.2. Saran

Penelitian ini berfokus pada pergerakan *handheld* yang merupakan pergerakan kamera paling mendominasi dalam keseluruhan film. Pada proses penelitian mengenai *suspense*, banyak hal yang bisa diteliti dari aspek lain seperti *editing*, *mise en scene*, maupun suara. Aspek-aspek tersebut memberikan ruang terbuka untuk penelitian berikutnya baik dengan objek penelitian yang sama maupun berbeda. *Keramat* juga dapat diteliti sebagai objek penelitian lain seperti psikoanalisis tokoh. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, Erika Kurnia. 2016. *Unsur Sinematografi Terhadap Peningkatan Suspense dalam Film Buried*. Jember: Universitas Jember.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Bowen, Christopher dan Thompson Roy. 2013. *Grammar of The Shot Third Edition*. United Kingdom: Focal Press.
- Bordwell David, DKK. 2020. *Film Art: An Introduction Twelfth Edition*. New York: Mc Graw-Hill Education.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice Second Edition*. USA: Focal Press.
- Bungin, Burhan. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Carroll, Noel. 2001. *Beyond Aesthetics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cornett, Brandon. 2020. *The Supernatural Horror Genre Explained: Books, Movies & More*. <https://www.cornettfiction.com/supernatural-horror-genre-explained/>. [Diakses pada 04 April 2022]
- Foundfootagecritic. 2017. *Found Footage Film Genre*. <https://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/>. [Diakses pada 20 Maret 2022]
- Hersey, Lee. 2010. *Time To Buy That P2? a Review of Panasonic's Camera Lineup*. <https://newenglandfilm.com/magazine/2010/03/time-to-buy-that-p2-a-review-of-panasonics-camera-lineup>. [Diakses pada 23 Mei 2022]
- Himawan, Pratista. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Hollywood.com. 2014. *Found Footage of 2012: Filmmakers Discuss the Genre's Highs and Lows*. <https://www.hollywood.com/movies/found-footage-of-2012-filmmakers-discuss-the-genre-s-highs-and-lows-57155075>. [Diakses pada 04 April 2022]
- Ilham, Mochamad. 2019. *Metode Penelitian Televisi dan Film*. Jember: UPT Percetakan & Penerbitan Universitas Jember.
- Kapanlagi.com. 2009. *KERAMAT: Kisah Horror Tanpa Skenario*. <https://www.kapanlagi.com/film/indonesia/keramat.html>. [Diakses pada 04 April 2022]

- Lingga, Murti Ali. 2019. *Berbiaya Murah, Film Horor Paling Banyak Diproduksi di Indonesia*.
<https://money.kompas.com/read/2019/04/07/140345826/berbiaya-murah-film-horor-paling-banyak-diproduksi-di-indonesia?page=all>. [Diakses pada 20 Juli 2022]
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia WidiaSarana Indonesia.
- Masyitha, Safira Siti. 2020. *Peran Kamera Subjektif dalam Membangun Kesan Realis Pada Film Keramat*. Jember: Universitas Jember.
- Mediarta, Agus. 2018. *Kaledioskop 2017: Mengukur Detak Jantung Bioskop Indonesia*. <http://filmindonesia.or.id/article/kaledioskop-2017-mengukur-detak-jantung-industri-film-indonesia#.Yos4hHZBzIV>. [Diakses pada 23 Mei 2022]
- Miller, J. C. 2012. *In Too Bold for the Box Office: The Mockumentary from Big Screen to Small*. United Kingdom: Scarecrow Press, Inch.
- Moleong, L. J. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pangesti, Evi Sabeilla. 2021. *Analisis Penggunaan Handheld Camera dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor Found Footage Berjudul Blair Witch*. Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Permana, M. H. R. dan Adi, A. R. 2020. *Production Design dalam Pembuatan Film Mockumentary Tentang Hypebeast*. e-Proceeding of Art & Design. 7(2). 2762-2769.
- Puspa, Dewi. 2022. *Horror Keramat yang Bak Kejadian Nyata*. https://www.kompasiana.com/dewi_puspa/61d8596606310e4bf8630a32/horror-keramat-yang-bak-kejadian-nyata. [Diakses pada 13 Mei 2022]
- Qomariah, Rita. 2020. *Analisis Aspek Framing dan Durasi Shot Terhadap Peningkatan Suspense Pada Film Rec 1 Tahun 2007*. Jember: Universitas Jember.
- Rea, Peter W dan David K. Irving. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video*. United States of America: Focal Press publications.
- Reyes, Xavier Aldana dan Blake, Linnie. 2016. *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and The Found Footage Phenomenon*. New York: I.B Taurus.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

- Sarasvati. 2017. *Menghadapi Teror Takut Lewat Film Horror*. <https://saravati.co.id/news/10/menghadapi-teror-takut-lewat-film-horor/>. [Diakses pada 04 April 2022]
- Smuts, Aaron. 2008. *The Desire-Frustration Theory of Suspense: The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 66(3):281-291.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jember.
- Vega, Vincent. 2019. *Wawancara: Keramat, Setelah 10 Tahun di Bioskop*. <https://www.catchplay.com/id/ed-says/article-3231-lqwygkj1>. [Diakses pada 02 Juni 2022]
- Veralda, Monica. 2022. *Mengenal Genre Mockumentary dan Teknik Found-Footage*. <https://subkultur.id/sinematelvisi/mengenal-genre-mockumentary-dan-found-footage/>. [Diakses pada 16 Desember 2022]
- Wicahyono, Affandi. 2019. *Unsur Sinematografi Sebagai Pendukung Plot Twist dalam Film Animasi Coco*. Jember: Universitas Jember.
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.