



**ASPEK FRAMING DAN DURASI *SHOT* DALAM MEMBANGUN  
REALITAS VISUAL PADA  
FILM HOROR *THE BLAIR WITCH PROJECT***

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Oleh

**Dwi Aranda Welly Prayogi**

**120110401076**

**PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2018**



**ASPEK FRAMING DAN DURASI *SHOT* DALAM  
MEMBANGUN REALITAS VISUAL PADA  
FILM HOROR *THE BLAIR WITCH PROJECT***

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

Oleh

**Dwi Aranda Welly Prayogi**

**120110401076**

**PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

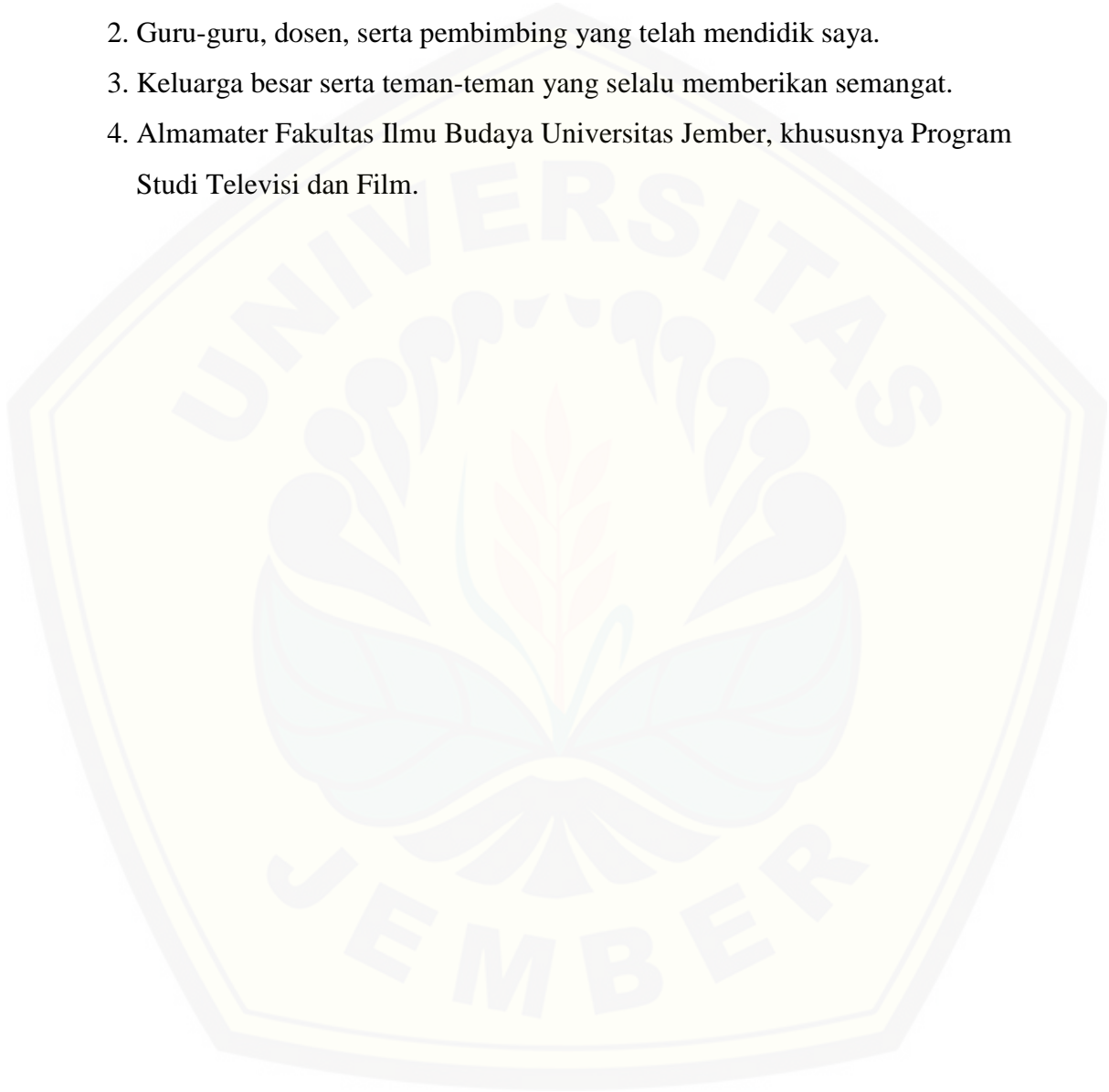
**UNIVERSITAS JEMBER**

**2018**

## PERSEMBAHAN

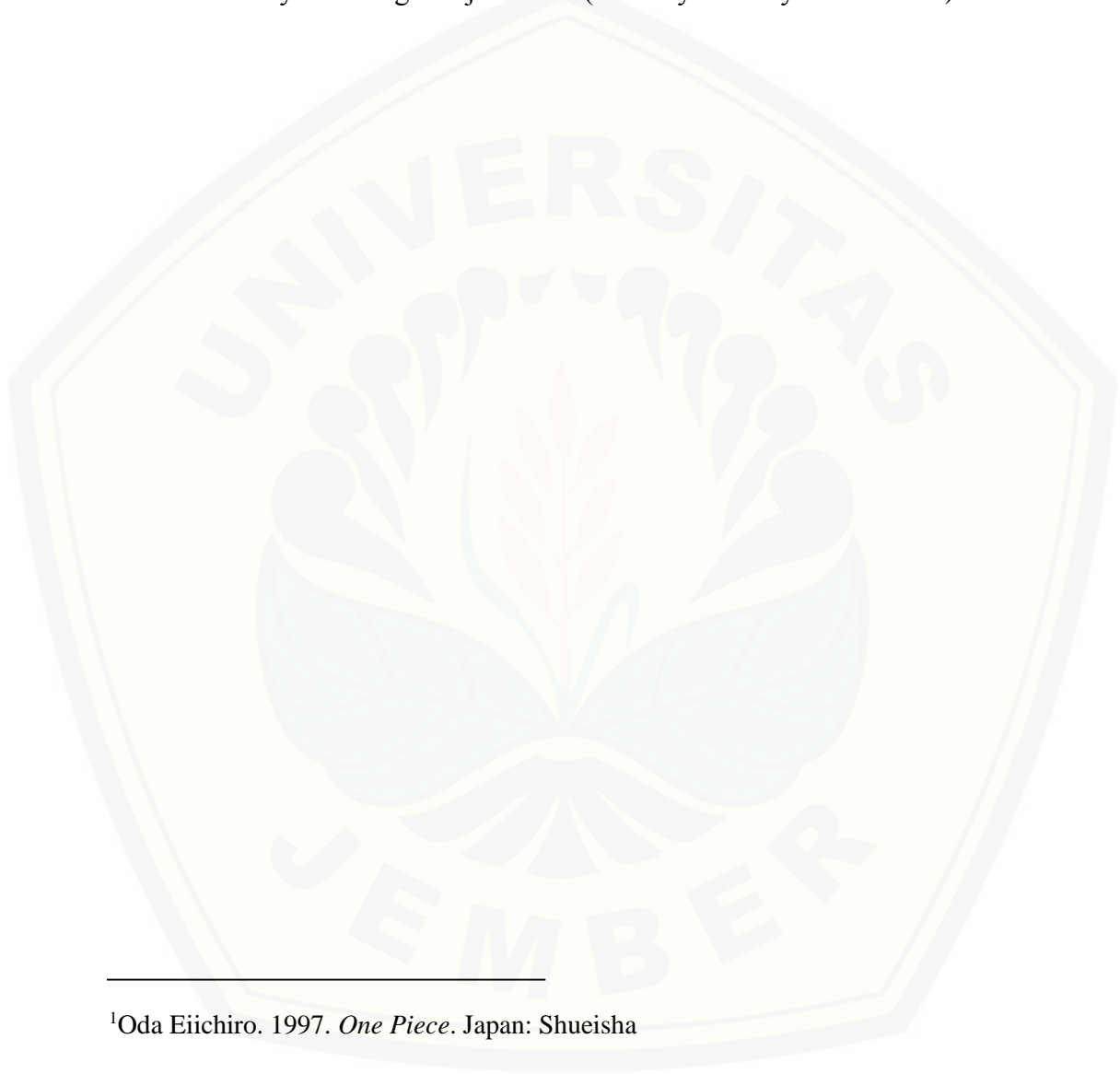
Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Umarsono dan Sri Andayani.
2. Guru-guru, dosen, serta pembimbing yang telah mendidik saya.
3. Keluarga besar serta teman-teman yang selalu memberikan semangat.
4. Almamater Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, khususnya Program Studi Televisi dan Film.



**MOTO**

“Tidak peduli seberat apapun atau tidak mungkin untuk dicapai, kau tidak boleh menyerah dengan tujuanmu”. (Monkey D Luffy – One Piece)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Oda Eiichiro. 1997. *One Piece*. Japan: Shueisha

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Aranda Welly Prayogi

NIM : 120110401076

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Aspek Framing dan Durasi *Shot* Dalam Membangun Realitas Visual Pada Film Horor *The Blair Witch Project*” 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 Desember 2018

Yang menyatakan,

Dwi Aranda Welly Prayogi

NIM 120110401076

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

**ASPEK FRAMING DAN DURASI *SHOT* DALAM  
MEMBANGUN REALITAS VISUAL PADA  
FILM HOROR *THE BLAIR WITCH PROJECT***

Oleh

Dwi Aranda Welly Prayogi

120110401076

Pembimbing:

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

Dosen Pembimbing Anggota : Soekma Yeni Astuti, S.Sn, M.Sn

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul "Aspek Framing dan Durasi *Shot* Dalam Membangun Realitas Visual Pada Film Horor *The Blair Witch Project*" telah diuji dan disahkan pada :

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua

Anggota I

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

Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn  
NIP 198502032014041002

Anggota II

Anggota III

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

Soekma Yeni Astuti, S.Sn, M.Sn  
NIP 198011282014042001

Mengesahkan  
Dekan

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M. Hum.  
NIP 196805161992011001

## RINGKASAN

**Aspek Framing dan Durasi Shot Dalam Membangun Realitas Visual Pada Film Horor *The Blair Witch Project***; Dwi Aranda Welly Prayogi; 120110401076; 2018; 70 halaman; Program Studi Televisi dan Film; Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

*The Blair Witch Project* adalah film bergenre horor yang dirilis pada tahun 1999 sebagai objek penelitian. Peneliti tertarik untuk menganalisis karena film *The Blair Witch Project* dianggap berjasa dalam mengusung konsep film yang dibuat seolah-olah tidak ada naskah dan tidak difilmkan atau tidak diedit oleh profesional, tetapi direkam oleh beberapa orang di tempat kejadian, atau bisa disebut juga film bertipe “rekaman temuan” (*found footage*). *Setting* serta visual pada film *The Blair Witch Project* terkesan dibuat senyata mungkin meskipun film *The Blair Witch Project* sebenarnya adalah film fiksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana posisi framing dan durasi *shot* dapat membangun realitas visual pada film *The Blair Witch Project*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif untuk mendapatkan data yang sesuai dan layak untuk menjadi acuan dalam menjawab rumusan masalah.

Film *The Blair Witch Project* dibuat tanpa menggunakan *special effect*, dan tidak sama dengan film horor lainnya, dalam film *The Blair Witch Project* tidak ada satupun penampakan akan makhluk halus meskipun film *The Blair Witch Project* bercerita tentang mitos seorang penyihir. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengkaji film *The Blair Witch Project* khususnya dalam membangun realitas visual dengan berfokus pada aspek framing dan durasi *shot* yang digunakan pada film tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek framing (*type of shot, camera movement, camera angle*) dan durasi *shot* pada film *The Blair Witch Project* mampu membangun sebuah realitas visual cerita legenda penyihir Blair yang sebenarnya adalah seorang karakter rekaan dan sengaja diciptakan oleh sang penulis cerita dan sutradara dari film *The Blair Witch Project*. Kesan nyata dalam



adegan yang terdapat pada film tersebut diwujudkan dengan digunakannya teknik *handheld camera* dalam pengambilan rekaman kejadian. Peneliti juga menemukan salah satu ciri lain dari penggunaan teknik *handheld camera* yaitu teknik kamera subyektif, dalam hal ini, kamera bergerak dan bersuara mewakili aktor yang sedang memegang kamera. Peneliti juga menyimpulkan bahwa penggunaan teknik *handheld camera* dalam menimbulkan kesan nyata dalam sebuah adegan juga didukung oleh unsur sinematografi yaitu framing dan durasi gambar/*shot*.

Peneliti membahas aspek framing yang meliputi *type of shot*, *camera movement* dan sudut kamera atau *camera angle*, peneliti menemukan bahwa ada tiga sudut kamera yang digunakan dalam film *The Blair Witch Project*, ketiga sudut kamera tersebut adalah *eye level*, *low angle*, dan *high angle*, peneliti juga menemukan bahwa terdapat tujuh tipe *shot* yang dapat ditemukan pada film tersebut yaitu *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close-up*, serta *extreme long close-up*. Film ini juga menggunakan teknik *long take* atau pengambilan gambar yang durasinya sama dengan durasi sesungguhnya. Aspek inilah yang menjadi salah satu dari aspek-aspek dalam membangun sebuah realitas visual dalam sebuah film selain *setting* lokasi serta ketiadaan aktor profesional yang memerankan tokoh-tokoh di dalam film tersebut.

## SUMMARY

***Framing Aspect and Shot Duration in Building the Visual Reality of The Blair Witch Horror Film***; Dwi Aranda Welly Prayogi; 120110401076; 2018; 70 pages; Television and Film Study Program; Faculty of Humanities, Jember University.

*The Blair Witch Project is a horror genre film released in 1999 as the object of research. The researcher was interested in analyzing it because The Blair Witch Project was considered instrumental in carrying out the concept of a film that was made as if there was no script and was not filmed or edited by professionals. In fact, it was recorded by some people at the scene. In other words, it can be called "found footage" films. The setting and visuals in The Blair Witch Project film seem to be as real as possible even though it is actually fictional. The purpose of this study was to find out how the framing position and duration of the shot can build visual reality in The Blair Witch Project. The type of research used was descriptive qualitative research to obtain appropriate and convenient data to be a reference for answering the problem statement.*

*The Blair Witch Project film was made without using special effects and was not the same as other horror films. In the film, there were no apparitions of spirits even though it tells the story of a mythical witch. This made the researchers interested in studying The Blair Witch Project specifically in building visual reality by focusing on the framing aspect and the duration of the shot used in the film. The results of this study indicated that the framing position (type of shot, camera movement, camera angle) and shot duration in The Blair Witch Project were able to build a visual reality of the story of the legend of the witch Blair who was actually a fictional character and deliberately created by the story writer and director of The Blair Witch Project film. The real impression in the scene contained in the film was realized by the use of handheld camera techniques in recording events. The researcher also found another characteristic of using handheld camera techniques that were subjective camera technique, in this case, the camera moves and sounds representing the actor who is holding the camera.*

*The researcher also concluded that the use of handheld camera techniques in creating a real impression in a scene was also supported by cinematographic elements, namely framing and the duration of the shot.*

*Researchers discuss framing elements which included the type of shot, camera movement, and camera angle. The researcher found that there were three camera angles used in *The Blair Witch Project* film. The three camera angles were eye level, low angle, and high angle. The researcher also found that there were seven types of shots that could be found in the film, namely extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot, medium close-up, close-up, and extreme long close-up. The film also used the long take technique or taking pictures whose duration is the same as the actual duration. This aspect is one of the aspects in building a visual reality in a film other than the setting or scene of a crime and the absence of a professional actor who plays the characters in the film.*

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul “Posisi *Framing* dan Durasi *Shot* Dalam Membangun Realitas Visual Pada Film *The Blair Witch Project*”. Skripsi pengkajian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi pengkajian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Moch. Hasan, M.Sc., PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater yang menjadi tempat penulis menuntut ilmu;
5. Fajar Aji, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik;
6. Soekma Yeni Astuti, S.Sn. M.Sn., selaku dosen pembimbing I dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi pengkajian dari awal hingga selesai;
7. Fajar Aji, S.Sn, M.Sn., selaku dosen penguji I dan Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku dosen penguji II, yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi pengkajian ini lebih baik;
8. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
9. Kedua orang tua tercinta, Umarsono dan Sri Andayani beserta seluruh sanak saudara yang telah mendoakan, memberikan dukungan serta mencurahkan kasih sayang selama ini;

10. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film khususnya angkatan 2012 serta seluruh teman-teman yang selalu mendukung, memberi semangat dan selalu menemani disaat suka maupun duka;
11. Keluarga besar UKM Dewan Kesenian Kampus yang telah memberi banyak ilmu berorganisasi, berkesenian dan berkarya diluar mata kuliah;
12. Teman seperantauan Yudhistira Adi Wicaksono dan Ronny Tejamukti yang selalu memberikan tempat untuk bermalam selama mengerjakan tugas akhir;
13. Seluruh teman, sahabat, kerabat saya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berupaya menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

|  | HALAMAN  |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL .....                                    | i        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                              | ii       |
| HALAMAN MOTO .....                                     | iii      |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                                | iv       |
| HALAMAN PEMBIMBING .....                               | v        |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                | vi       |
| RINGKASAN .....  | vii      |
| <i>SUMMARY</i> .....                                   | ix       |
| PRAKATA .....  | xi       |
| DAFTAR ISI.....  | xiii     |
| DAFTAR GAMBAR.....                                     | xiiiiv   |
| DAFTAR TABEL .....                                     | xvii     |
| <b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....                        | <b>1</b> |
| <b>1.1 Latar Belakang</b> .....                        | <b>1</b> |
| <b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....                       | <b>4</b> |
| <b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....                     | <b>5</b> |
| <b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....                    | <b>5</b> |
| <b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                   | <b>6</b> |
| <b>2.1 Penelitian Terdahulu</b> .....                  | <b>6</b> |
| <b>2.2 Kerangka Teori</b> .....                        | <b>8</b> |
| 2.2.1 <i>Film</i> .....                                | 8        |
| 2.2.2 <i>Sinematografi</i> .....                       | 9        |
| 2.2.3 <i>Framing</i> .....                             | 9        |
| 2.2.4 <i>Camera Angle</i> .....                        | 10       |
| 2.2.5 <i>Pergerakan Kamera</i> .....                   | 11       |
| 2.2.6 <i>Durasi Gambar</i> .....                       | 13       |
| 2.2.7 <i>Realisme</i> .....                            | 14       |
| 2.2.8 <i>Konsep Film The Blair Witch Project</i> ..... | 15       |

|  |    |
|--|----|
| 2.3 Kerangka Berfikir .....  | 17 |
| <b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....  | 18 |
| 3.1 Jenis Penelitian.....  | 18 |
| 3.2 Tempat dan Waktu 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 .....  | 20 |
| 3.4.2 Studi Pustaka .....  | 21 |
| 3.4.3 Dokumentasi .....  | 21 |
| 3.5 Penyajian dan Analisis Data .....  | 22 |
| <b>BAB 4. PEMBAHASAN</b> .....   | 24 |
| 4.1 Gambaran Umum Film Horor <i>The Blair Witch Project</i> .....                              | 24 |
| 4.2 Aspek Framing dan Durasi <i>Shot</i> dalam Film Horor <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 25 |
| 4.2.1 Sudut Kamera ( <i>Camera Angle</i> ).....  | 26 |
| 4.2.2 Tipe <i>Shot</i> ( <i>Type of Shot</i> ) .....   | 37 |
| 4.2.3 Pergerakan Kamera ( <i>Camera Movement</i> ).....  | 51 |
| 4.3 Realitas Visual pada Film Horor <i>The Blair Witch Project</i> .....                       | 57 |
| <b>BAB 5. PENUTUP</b> .....  | 66 |
| 5.1 Kesimpulan .....   | 66 |
| 5.2 Saran.....   | 68 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....  | 69 |

**DAFTAR GAMBAR**

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....   | 17 |
| Gambar 4.1 <i>Eye Level</i> pada adegan awal 00.01.00-00.01.20<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....        | 26 |
| Gambar 4.2 <i>Eye Level</i> pada adegan pertengahan 00.34.50-00.36.20<br>film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 27 |
| Gambar 4.3 <i>Eye Level</i> pada adegan terakhir 01.13.50-01.16.20<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 28 |
| Gambar 4.4 <i>low angle</i> pada durasi 00.37.33-00.37.54<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....             | 29 |
| Gambar 4.5 <i>low angle</i> pada durasi waktu 00.42.48-00.43.02<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....       | 30 |
| Gambar 4.6 <i>low angle</i> pada durasi 01.10.23-01.12.24<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....             | 32 |
| Gambar 4.7 <i>high angle</i> pada durasi 00.14.54-00.15.00<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....            | 34 |
| Gambar 4.8 <i>high angle</i> pada durasi 00.19.06-00.19.14<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....            | 35 |
| Gambar 4.9 <i>extreme long shot</i> pada durasi 00.13.44-00.13.55<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 37 |
| Gambar 4.10 <i>extreme long shot</i> pada durasi 00.27.35-00.28.04<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 37 |
| Gambar 4.11 <i>long shot</i> pada durasi 00.21.28-00.21.55<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....            | 39 |
| Gambar 4.12 <i>long shot</i> pada durasi 00.22.16-00.22.31<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....            | 39 |
| Gambar 4.13 <i>medium long shot</i> pada durasi 00.38.37-00.39.26<br>film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 41 |



|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.14 <i>medium long shot</i> pada durasi 00.39.49-00.40.06           |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 41 |
| Gambar 4.15 <i>medium shot</i> pada durasi 00.40.47-00.41.05                |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 43 |
| Gambar 4.16 <i>medium shot</i> pada durasi 00.41.09-00.41.27                |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 43 |
| Gambar 4.17 <i>medium close up</i> pada durasi 00.37.33-00.37.54            |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 44 |
| Gambar 4.18 <i>medium close up</i> pada durasi 00.52.08-00.52.26            |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 45 |
| Gambar 4.19 <i>close up</i> pada durasi 00.50.27-00.50.45                   |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 46 |
| Gambar 4.20 <i>close up</i> pada durasi 00.50.53-00.51.31                   |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 47 |
| Gambar 4.21 <i>extreme close up</i> pada durasi 00.03.41-00.03.56           |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 48 |
| Gambar 4.22 <i>extreme close up</i> pada durasi 01.10.14-01.12.29           |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 48 |
| Gambar 4.23 pergerakan kamera <i>pan</i> pada durasi 00.01.10-00.01.16      |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 51 |
| Gambar 4.24 pergerakan kamera <i>pan</i> pada durasi 00.31.14-00.31.19      |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 52 |
| Gambar 4.25 pergerakan kamera <i>tilt</i> pada durasi 01.14.10-01.14.14     |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 53 |
| Gambar 4.26 pergerakan kamera <i>tracking</i> pada durasi 00.13.58-00.14.00 |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 54 |
| Gambar 4.27 pergerakan kamera <i>tracking</i> pada durasi 00.14.31-00.14.39 |    |
| film <i>The Blair Witch Project</i> .....                                   | 55 |

**DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4.1 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 26 |
| Tabel 4.2 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 27 |
| Tabel 4.3 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 28 |
| Tabel 4.4 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 29 |
| Tabel 4.5 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 30 |
| Tabel 4.6 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 32 |
| Tabel 4.7 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 34 |
| Tabel 4.8 <i>camera angle</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 35 |
| Tabel 4.9 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....     | 37 |
| Tabel 4.10 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 39 |
| Tabel 4.11 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 41 |
| Tabel 4.12 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 43 |
| Tabel 4.13 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 45 |
| Tabel 4.14 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 47 |
| Tabel 4.15 <i>type of shot</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> .....    | 49 |
| Tabel 4.16 <i>camera movement</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 51 |
| Tabel 4.17 <i>camera movement</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 52 |
| Tabel 4.18 <i>camera movement</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 53 |
| Tabel 4.19 <i>camera movement</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 54 |
| Tabel 4.20 <i>camera movement</i> dalam film <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 55 |
| Tabel 4.21 Adegan 1 .....   | 58 |
| Tabel 4.22 Adegan 2 .....   | 59 |

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Tabel 4.23 Adegan 3 ..... | 61 |
| Tabel 4.24 Adegan 4 ..... | 62 |
| Tabel 4.25 Adegan 5 ..... | 63 |





## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris “*Cinematography*”, yang berasal dari bahasa Latin kinema yang berarti gambar. Sinematografi adalah ilmu terapan dan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (Suharijadi 2005:1). Menurut Bordwell dan Thompson, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni, kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera. Aspek framing yang digunakan meliputi *aspec ratio*, *offscreen* dan *onscreen*, *camera angle*, *type of shot*, *camera movement* dan komposisi (Bordwell dan Thompson, 2008:162). Secara umum film juga dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik, kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita pada film, sedangkan unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur naratif dan unsur sinematik sangat penting, pada saat akan membuat film, kedua unsur film tersebut harus saling berkesinambungan, sehingga maksud dan tujuan dari cerita film dapat dimengerti oleh penonton.

Sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip 5C, yaitu: *camera angle*, *continuity*, *close up*, *composition*, dan *cutting*. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, framing, serta durasi gambar (Mascelli, 1987:1). Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, dan kecepatan gerak gambar. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar

mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2008:89).

Film juga dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya, film dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian jenis film didasarkan pada cara bertuturnya yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sedangkan film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki unsur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara film fiksi berada persis di tengah-tengah dua kutub tersebut (Pratista, 2008:4).

Film fiksi mulai mengadopsi gaya sinematografi yang digunakan dalam film dokumenter, salah satunya ialah gaya film yang mengangkat konsep realisme (nyata) untuk meningkatkan realisme cerita dalam film fiksi. Maksud dari realisme yang akan diteliti adalah membuat sebuah adegan dengan sinematografi, seakan-akan apa yang dialami oleh pemeran dalam film tersebut adalah hal nyata. Konsep realisme sebenarnya telah populer sejak era pasca perang dunia kedua melalui gerakan sinema neorealisme (Pratista, 2008:6). Menurut Andre Bazin, Kehadiran neorealisme dianggap mendapat pengaruh dari gerakan verismo (realisme) dalam bidang sastra dan film-film *poetic realism*, seperti film Toni (1935) karya Jean Renoir dan film 1860 (1934) yang disutradarai Alessandro Blasetti.

Teknik pergerakan kamera yang sering digunakan dalam film-film yang telah disebutkan sebelumnya adalah teknik *handheld camera*. Gaya *handheld camera* juga sering disebut gaya kamera dokumenter. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik) (Pratista, 2008:112). Film-film yang sukses memakai teknik *handheld camera* seperti, *Bloody Sunday*, *Bourne Supremacy*, *Bourne Ultimatum*, selain untuk menyampaikan suatu pesan, teknik sinematografi juga berperan untuk menciptakan sebuah seni dalam pengambilan gambar agar penonton tidak bosan dalam menonton sebuah karya film. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering

digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana pada lokasi atau panorama (Pratista, 2008:108). *Handheld camera* juga sering digunakan dalam film-film bergenre horor yang menggunakan konsep realistis seperti *Paranormal Activity* dan *Quarantine*. Penggunaan teknik *handheld camera* pada film bergenre horor dinilai sangat tepat untuk meningkatkan kesan nyata dalam film tersebut.

*The Blair Witch Project* adalah film bergenre horor yang dirilis pada tahun 1999. Peneliti tertarik untuk menganalisis karena film *The Blair Witch Project* dianggap berjasa dalam mengusung konsep film yang dibuat seolah-olah tidak ada naskah dan tidak difilmkan atau tidak diedit oleh profesional, tetapi direkam oleh beberapa orang di tempat kejadian, atau bisa disebut juga film bertipe “rekaman temuan” (*found footage*). Meskipun bukan merupakan film yang pertama kali dibuat, namun film *The Blair Witch Project* adalah film horor bertipe “rekaman temuan” pertama yang ditonton banyak orang dan selalu diberi kredit untuk mempopulerkan film yang kemudian dikenal sebagai dokumenter palsu.

*Setting* lokasi pada film *The Blair Witch Project* terkesan dibuat senyata mungkin meskipun film *The Blair Witch Project* sebenarnya adalah film fiksi. Film *The Blair Witch Project* dibuat tanpa menggunakan *special effect*, dan tidak sama dengan film horor lainnya, dalam film *The Blair Witch Project* tidak ada satupun penampakan akan makhluk halus meskipun film *The Blair Witch Project* bercerita tentang mitos seorang penyihir. Film *The Blair Witch Project* yang konon dibuat dari gabungan rekaman video yang ditemukan di Black Hills Forest memiliki kisah tentang tiga mahasiswa perfilman yang sedang membuat film dokumenter legenda penyihir Blair. Selama merekam pengalaman pembuatan film dokumenter, tiga mahasiswa yang merupakan pemeran dalam film *The Blair Witch Project* akhirnya diteror oleh sosok yang tak terlihat. Film *The Blair Witch Project* hanya mengeluarkan biaya \$22.000 selama produksinya, namun menghasilkan \$240 juta di *box office*. Film *The Blair Witch Project* juga berhasil menakuti penonton lewat kampanye yang terus-menerus di internet yang sengaja didesain untuk meyakinkan masyarakat bahwa rekaman tersebut merupakan kejadian nyata (Mark Wilshin 2010:29).

Penelitian ini hanya berfokus pada aspek framing dan durasi *shot* yang digunakan pada film *The Blair Witch Project*, peneliti ingin mengungkapkan

bahwa aspek sinematografi dalam pembuatan film dapat menimbulkan kesan nyata (realistik). Peneliti membaca beberapa buku tentang sinematografi dan teori neorealis yang di rasa sangat relevan untuk membahas penelitian yang diteliti oleh peneliti, dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Aspek Framing dan Durasi *Shot* Dalam Membangun Realitas Visual Pada Film Horor *The Blair Witch Project*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Film horor *The Blair Witch Project* dapat dikatakan, diciptakan untuk membuat siapapun penontonnya menganggap film tersebut adalah film yang dibuat berdasarkan cerita dan hasil rekaman temuan yang nyata dalam bentuk film. Hal tersebut didukung dengan konsep film yang dibuat layaknya seperti film dokumenter. Peneliti tertarik untuk meneliti unsur sinematografi yang ada pada film *The Blair Witch Project*, hal tersebut dikarenakan pergerakan kamera, *type of shot*, durasi *shot* serta bentuk visual pada film *The Blair Witch Project* dibuat layaknya oleh pembuat film amatir, sehingga lebih menimbulkan kesan bahwa film *The Blair Witch Project* memang terlihat seperti rekaman temuan yang nyata. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana aspek framing dan durasi *shot* dalam membangun realitas visual pada film *The Blair Witch Project*?
2. Bagaimana realitas visual pada film *The Blair Witch Project*?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana aspek framing dan durasi *shot* dapat membangun realitas visual pada film horor *The Blair Witch Project*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah

1. Bagi Peneliti

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam kajian suatu film khususnya tentang aspek framing dan durasi *shot*, serta dapat digunakan sebagai referensi khususnya di bidang sinematografi.

2. Bagi Program Studi Televisi dan Film

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi untuk perkembangan ilmu pengetahuan Televisi dan Film khususnya di bidang sinematografi dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pembaca

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman untuk khalayak tentang membangun realitas visual dalam bidang sinematografi untuk memberikan informasi tentang ilmu pengetahuan Televisi dan Film.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk menghindari adanya kesamaan terhadap karya ilmiah atau penelitian yang sudah ada sebelumnya, baik dari judul, teori dan hal-hal lainnya. Penelitian terdahulu juga berguna bagi peneliti untuk melakukan mencari referensi dari penelitian terdahulu baik dari objek penelitian, teori dan metode penelitian yang nantinya akan berguna untuk penelitian skripsi ini. Dibawah ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang dipilih oleh peneliti sebagai referensi untuk penelitian skripsi ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Essa Karina Citra Dyah Anggraini (2016), mahasiswi Fakultas Sastra Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang yang berjudul “Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Pseudo-Dokumenter *Paranormal Activity*”. Tujuan dari penelitian dari Essa Karina adalah untuk mengetahui penerapan teknik sinematografi yang meliputi arah gambar, ukuran *shot*, dan pergerakan gambar pada film “*Paranormal Activity*”. Penelitian dari Essa Karina menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data primer pada penelitian dari Essa Karina adalah data visual dari film “*Paranormal Activity*”. Data sekunder dalam penelitian dari Essa Karina meliputi data tentang arah gambar, ukuran *shot*, serta pergerakan gambar. Teknik pengumpulan data pada penelitian dari Essa Karina adalah dengan cara mengumpulkan data visual pada film “*Paranormal Activity*” meliputi pengenalan, munculnya permasalahan, dan klimaks beserta pemecahan masalahnya.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian skripsi ini yaitu, bagian munculnya permasalahan dan klimaks beserta pemecahan masalah, teknik *rooming* tidak terlihat sesering pada bagian pengenalan dikarenakan situasi cerita yang tidak memungkinkan karakter cerita untuk memikirkan komposisi *rooming* saat proses pengambilan gambar. Teknik pergerakan gambar yang dipakai pada film *Paranormal Activity* adalah *tilt*, *pan*, dan *zoom* yang berhubungan dengan perubahan ukuran shot. Ada 7 tipe dari 8 tipe ukuran shot yang terlihat disepanjang film yaitu *big slose up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *knee*

*shot*, *full shot*, dan *longshot*. Penelitian dari Essa Karina menggunakan objek penelitian yang sama dengan objek penelitian yang akan dianalisis oleh penulis, yaitu salah satu film bergenre horor yang bertipe "*found footage*". Penelitian dari Essa Karina juga menggunakan metode analisis yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan data *visual* untuk menganalisis objek penelitian. Penggunaan teori yang sama yaitu menggunakan teori sinematografi untuk menganalisis objek film yang diteliti. Perbedaan penelitian dari Essa Karina adalah teori sinematografi yang digunakan. Teori yang digunakan Essa Karina Citra Dyah Anggraini (2016) berfokus untuk mengetahui penerapan teknik sinematografi yang meliputi arah gambar, ukuran *shot*, dan pergerakan gambar pada film "*Paranormal Activity*". Sementara penelitian yang dilakukan peneliti pada karya ilmiah ini berfokus kepada penerapan framing dan durasi *shot* dalam membangun realitas visual pada film horor *The Blair Witch Project*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Erika Kurnia Arini (2016), mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember yang berjudul "*Analisis Sinematografi Terhadap Peningkatan Suspense Dalam Film Buried*". Tujuan penelitian dari Erika Kurnia Arini adalah untuk mendeskripsikan unsur sinematografi dalam meningkatkan *suspense* pada film *Buried*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif untuk mendapatkan data yang sesuai dan layak untuk menjadi acuan dalam menjawab rumusan masalah. Penelitian dari Erika Kurnia Arini menggunakan kajian teori *suspense* dan sinematografi. Teori *suspense* digunakan untuk mengkaji adegan yang mengandung *suspense* dan sinematografi yaitu *angle camera*, *type of shot*, pergerakan kamera, durasi *shot* digunakan untuk menganalisis peningkatan *suspense* dalam adegan yang mengandung *suspense*.

Hasil penelitian dari Erika Kurnia Arini menunjukkan bahwa Sinematografi khususnya framing (*angle*, *type of shot*, pergerakan kamera) dan durasi *shot* pada tujuh adegan *suspense* dalam film *Buried* dapat meningkatkan *suspense* tetapi tidak memiliki pola yang pasti pada penggunaan *shot*-nya. Penelitian dari Erika Kurnia Arini memiliki metode analisis yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan

menggunakan data *visual* untuk menganalisis objek penelitian. Penggunaan teori yang sama teori sinematografi sebagai teori utama. Perbedaan antara penelitian yang diteliti oleh peneliti dan penelitian dari Erika Kurnia Arini adalah teori yang digunakan oleh Erika Kurnia Arini (2016) berfokus terhadap peningkatan *suspense* dalam film *Buried* yang lebih berfokus pada peningkatan *suspense* dan sinematografi seperti *angle camera*, *type of shot*, pergerakan kamera dan durasi *shot*. Sementara penelitian yang dilakukan penulis menggunakan aspek sinematografi yang berfokus pada pergerakan kamera, *type of shot*, durasi *shot* serta bentuk visual untuk membangun realitas visual dalam film horor “*The Blair Witch Project*”.

## 2.2 Kerangka Teori

Penelitian skripsi ini menggunakan beberapa aspek sinematografi yang meliputi *camera angle*, *camera movement*, *type of shot*, durasi *shot* serta teori neorealisme. Teknik sinematografi digunakan untuk membaca *camera angle*, *camera movement*, *type of shot* dan durasi *shot* pada adegan yang mendukung dalam membangun realitas cerita dalam film horor “*The Blair Witch Project*”. Sementara teori neorealisme digunakan untuk mereduksi data adegan yang memiliki unsur realisme dalam film horor “*The Blair Witch Project*”.

### 2.2.1 Film

Film merupakan media sejenis pita plastik berlapis zat peka cahaya, yang disebut *celluloid*. Pada bidang fotografi, film adalah media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. (Zoebazary, 2010:104). Film tidak hanya menampilkan gambar bergerak tetapi film memiliki beberapa jenis. Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu, dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian tiga jenis film didasarkan atas cara bertuturnya yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada dikutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara film fiksi berada persis ditengah-tengah dua kutub tersebut. (Pratista, 2008:4).

### 2.2.2 Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya, seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, dan lama pengambilan. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni, kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, dan kecepatan gambar gerak.

### 2.2.3 Framing

Framing adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista 2008:89). Menurut pratista (2008:104), adapun dimensi jarak kamera terhadap objek atau *type of shot* dapat dikelompokkan menjadi tujuh (dari jarak yang paling jauh), antara lain:

1. *Extreme Long Shot*

*Extreme long shot* merupakan jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik *Extreme Long Shot* umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

2. *Long Shot*

Pada jarak *long shot*, tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long Shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

3. *Medium Long Shot*

Pada jarak *medium long shot*, tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

4. *Medium Shot*

*Medium Shot* memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

5. *Medium Close-up*

Pada jarak *medium close up*, tubuh manusia diperlihatkan dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close-up*.

6. *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik *close up* mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gsetur yang mendetil. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.

7. *Extreme Close-up*

Teknik *extreme close up* mampu memperlihatkan lebih detail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, atau bagian dari sebuah obyek.

#### 2.2.4 Camera Angle

*Camera angle* / sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Menurut Mascelli (1987:54), secara umum sudut kamera dibagi menjadi tiga, yakni:

1. *High Angle*

*High angle* adalah segala macam *shot* yang diambil dengan mengarahkan kamera ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek kecil, maka *shot* tersebut sudah dalam *high angle*.

2. *Eye Level*

*Eye level* yaitu pengambilan gambar objek sejajar dengan lensa kamera. kamera diposisikan untuk mengamati objek, tindakan, atau peristiwa dari

ketinggian yang sama sebagai mana objek ada atau dimana aksi terjadi. *Eye level* dapat disebut juga sebagai *angle* yang netral.

3. *Low Angle*

*Low angle* adalah setiap shot kamera yang diarahkan ke atas untuk menangkap objek. *Low angle* harus digunakan kalau perlu untuk merangsang rasa kagum atau kehairanan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatik.

### 2.2.5 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama. Menurut Pratista, pergerakan kamera secara teknis sebenarnya memiliki jumlah variasi yang tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yakni:

1. *Pan*

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

2. *Tilt*

*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* umumnya digunakan untuk menunjukkan kedalaman dan ketinggian objek.

3. *Tracking*

*Tracking* atau *dolly* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Tracking* dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.

4. *Crane*

*Crane* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane* umumnya menghasilkan efek *high angle* dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi lansekap luas seperti kawasan kota, bangunan, dan area taman.

5. *Handheld*

*Handheld camera* merupakan pergerakan kamera yang digunakan dalam film *the blair witch project* yang diteliti kali ini. *Handheld camera* adalah pergerakan kamera yang kini tren dikalangan sineas karena pergerakan ini membangun kesan *real* (nyata) layaknya film dokumenter. Seperti layaknya sineas dokumenter, kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Gaya *handheld camera* memiliki ciri khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik). Teknik *handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan obyek yang diambil. Teknik *hanheld camera* juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subyektif.



### 2.2.6 Durasi Gambar

#### 1. Durasi *Shot* dan Durasi Cerita

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Jika misalnya durasi sebuah *shot* adalah 10 detik maka durasi cerita umumnya juga 10 detik. Pada bahasan kecepatan gerak gambar kita juga telah mengetahui bahwa sineas mampu mengatur durasi lebih lama atau lebih lambat dari sesungguhnya. Teknik *slow-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari durasi peristiwa sebenarnya. Sementara dengan menggunakan teknik *fast-motion*, sebuah peristiwa dapat lebih cepat dari durasi peristiwa sesungguhnya (Pratista 2008:117).

Durasi *shot* berpengaruh dalam menunjukkan waktu kepada penonton sehingga pembuat film umumnya menampilkan durasi *shot* sesuai dengan durasi pada adegan kenyataannya. Ada kecenderungan untuk mempertimbangkan durasi *shot* sebagai rekaman durasi nyata, contohnya seorang pelari melalui rintangan membutuhkan waktu 3 detik maka di dalam film durasi *shot* akan menampilkan waktu 3 detik juga (Bordwell dan Thompson, 2008:207). Durasi *shot* tidak perlu sama persis dengan durasi pada adegan kenyataannya, durasi *shot* dalam film *The Blair Witch Project* menggunakan beberapa *shot* panjang meskipun tidak memiliki durasi yang sama persis pada adegan kenyataannya.

#### 2. *Long Take*

Menurut Pratista (2008:117), setiap *shot* memiliki durasi yang beragam sesuai dengan tuntutan naratif, dan gaya sineas. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, bisa pula beberapa menit bahkan jam. Pada awal perkembangan sinema, satu *shot* umumnya berdurasi pendek, hanya sekitar beberapa detik saja. Perkembangan teknik editing menyebabkan durasi setiap *shot* semakin bertambah pendek. Seiring perkembangannya, beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata, teknik tersebut juga dikenal dengan istilah *long take*. Secara teknis sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari durasi *shot* rata-rata (9-10 detik) disebut *long take*.

Namun dalam praktiknya, beberapa sineas menggunakan teknik *long take* hingga beberapa menit. Teknik *long take* digunakan untuk menonjolkan suatu

adegan tertentu seperti adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting. Berdasarkan aspek sinematografi dan neorealis diatas, dapat dinyatakan bahwa film *The Blair Witch Project* adalah film yang mengusung konsep film layaknya sebuah film dokumenter amatir, pergerakan kamera dikendalikan oleh tokoh yang berperan dalam film tersebut dengan menggunakan teknik *handheld camera* dengan durasi *shot* rata-rata diatas 10 detik. Kesan realitas pada film *The Blair Witch Project* juga diperkuat dengan memperlihatkan tokoh-tokoh dalam film ini yang sedang merekam video untuk keperluan film *The Blair Witch Project*.

### 2.2.7 Realisme

Menurut Zoebazary (2010:210) realisme adalah gerakan seni yang didasarkan pada filsafat positivisme dan teori evolusi. Positivisme beranggapan bahwa tidak ada yang benar-benar nyata (*real*) kecuali jika didapatkan melalui pengamatan yang teliti. Sementara, teori evolusi menyatakan bahwa manusia tidak berbeda dengan binatang dalam proses adaptasinya dengan lingkungan, yang disebut dengan proses seleksi alam dan kebertahanan hidup ditentukan lewat pertarungan. Realisme dalam film bertujuan untuk menciptakan ilusi realitas, yang diwujudkan dalam bentuk pemanggungan yang menggambarkan situasi kehidupan manusia secara objektif tanpa distorsi didalamnya. Dalam karya film, kesan realis biasanya dicapai dengan *shot* panjang tanpa dipotong dan *deep focus*. Contoh: film Woody Allen berjudul *Husbands and Wives* (1992) dan film Bergman *Scenes from a Marriage* (1973).

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

penampilan (performance) dari aktor dan setting serta fotografinya. Pergerakan kamera, misalnya, menjadi sangat kunci. Film-film neorealisme kebanyakan diambil di luar ruangan dengan *post-synchronized* (pengambilan suara pasca-syuting, dubbing) sehingga memungkinkan kamera bergerak lebih dinamis dan hidup.

Menurut Sumardjo (1993:80), *setting* dan detail diusahakan sama persis dengan zaman cerita. Penataan panggung dan penonton dibuat layaknya seperti pada zaman cerita sehingga penonton seakan-akan merasa dibawa masuk ke dalam peristiwa panggung sebagai peserta bukan penonton. Penulis drama harus menggambarkan hidup seobjektif mungkin. Untuk itu diperlukan observasi terhadap masyarakat, objek dan cara menuangkannya secara objektif tanpa mengubah kebenarannya.

Menurut Matius Ali (2011:16), Realis adalah usaha melukiskan kehidupan nyata secara teliti dan detail. Menurut plato karya seni adalah tiruan dari kenyataan yang ada didunia ini (kecuali musik), jadi jauh dari kebenaran sejati. Itulah penyebab kenapa Matius Ali menyebut karya seni sebagai “tiruan dari” (*mimesis-memeseos*). Plato memiliki dua keberatan terhadap karya seni. Pertama, karya seni menirukan sesuatu didunia ini, yang sebenarnya sudah merupakan tiruan dari dunia idea. Jadi karya seni adalah ‘tiruan dari tiruan’, artinya tiruan dua tingkat (*two levels imitation*). Itulah sebabnya menurut Plato, “seni tidak baik untuk dijadikan sebagai sumber pengetahuan.” Keberatan kedua Plato terhadap seni terkait dengan pengaruh buruk seni terhadap masyarakat karena “hakikat seni bersifat emosional”.

#### 2.2.8 Konsep Film *The Blair Witch Project*

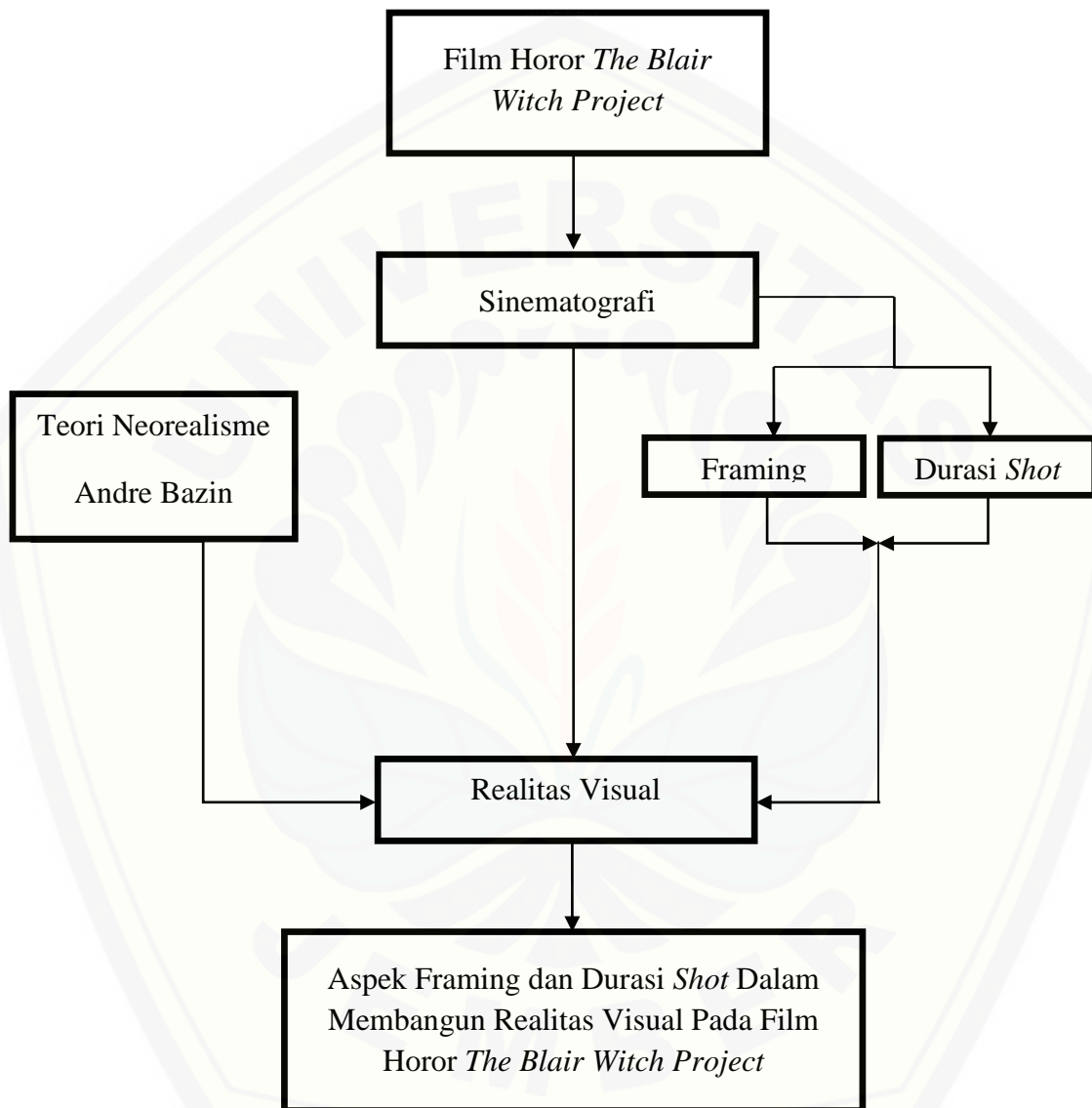
Film *The Blair Witch Project* adalah film yang dirilis pada tahun 1999, *The Blair Witch Project* adalah film horor tipe ‘rekaman temuan’ (*found footage*), yaitu film yang disajikan seolah-olah mempunyai naskah dan tidak difilmkan serta tidak diedit oleh profesional, tetapi direkam oleh orang-orang yang ada di tempat kejadiannya. Film *The Blair Witch Project* menggunakan teknik *handheld camera* dimana pergerakan serta rekaman video dari kamera dibuat oleh para

pemeran yang pada film tersebut, sehingga film *The Blair Witch Project* benar-benar terasa dibuat oleh sekelompok sineas amatir.

Film *The Blair Witch Project* juga menggunakan dua buah kamera untuk melakukan proses pengambilan gambar, satu kamera sudah mempunyai kemampuan untuk menangkap berbagai warna dan satu kamera lainnya hanya memiliki kemampuan untuk menangkap warna hitam putih saja. Film *The Blair Witch Project* berbeda dengan film horor lainnya, meskipun bergenre horor, namun pada film *The Blair Witch Project* sama sekali tidak ditunjukkan adanya penampakan makhluk halus dan ilustrasi musik yang mencekam seperti film horor pada umumnya. Untuk membuat film *The Blair Witch Project* terlihat benar-benar seperti nyata, sutradara film *The Blair Witch Project* sengaja membuat ketiga pemeran utama dalam film ini menggunakan nama asli, kemudian sebelum film *The Blair Witch Project* dibuat, Myrick dan Sanchez selaku penulis dan sutradara film *The Blair Witch Project* membuat situs web yang berisi mitos tentang *Blair Witch*. Situs web *The Blair Witch Project* juga berisi laporan berita yang dikarang, serta data-data tentang ketiga pemeran yang dinyatakan hilang pada film *The Blair Witch Project*, sehingga pada saat penonton menonton filmnya, mereka sudah percaya pada ceritanya dan membayangkan bahwa *The Blair Witch Project* bukanlah film, tapi kenyataan yang direkam dalam bentuk film dokumenter.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Penelitian skripsi ini menganalisis film horor *The Blair Witch Project* dengan menggunakan teori sinematografi untuk membangun realitas visual. Maka dapat dinyatakan dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

(Dokumen Dwi Aranda Welly Prayogi, 16 Januari 2018)

### BAB 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penentuan metode penelitian dalam sebuah penelitian adalah langkah yang sangat penting karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah penelitian (Hikmat 2011:35). Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, metode kualitatif menurut Chaedar Alwasilah dalam Hikmat (2011:37), memiliki kelebihan yaitu adanya fleksibilitas yang tinggi bagi peneliti ketika menentukan langkah-langkah penelitian. Berdasarkan sifat realitas, metode kualitatif mengandung persepsi subjektif bahwa realitas (komunikasi) bersifat ganda, rumit, semu, dinamis (mudah berubah), dikonstruksikan, dan holistik (Mulyana dalam Hikmat 2011:37). Penelitian skripsi ini ditulis secara deskriptif analisis. Deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang menjadi objek penelitian (Bungin, 2015:48).

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan sinematografi yang akan diterapkan pada film horor *The Blair Witch Project* dengan durasi 81 menit. Pada konteks karya, iklan, film merupakan satu bentuk yang banyak menggunakan gambar/*visual*, kata, dan audio dapat memberikan banyak makna (persepsi), majemuk, dan variatif (Hikmat, 2011:107). Film horor *The Blair Witch Project* merupakan karya film yang menggunakan gambar/*visual*, kata, dan audio dengan durasi 81 menit sehingga penelitian skripsi ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif.

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan dilingkungan Universitas Jember meliputi Fakultas Ilmu Budaya, Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya, Perpustakaan Pusat, dan tempat tinggal peneliti. Kegiatan penelitian dimulai pada tanggal 3 Juli 2018 sampai Desember 2018. Berikut adalah jadwal penelitian yang dilakukan dari penyajian data hingga proses penarikan kesimpulan:

1. Proses pengumpulan data dimulai pada awal bulan Agustus 2018, proses pengumpulan data meliputi kegiatan observasi, studi pustaka dan dokumentasi.
2. Reduksi data dimulai pada awal bulan September 2018, proses reduksi data adalah bagian mencatat beberapa adegan yang mengandung unsur realis.
3. Proses penyajian data dimulai pada awal bulan Oktober hingga pertengahan bulan November 2018, konten yang disajikan pada penyajian data adalah beberapa adegan pada film *The Blair Witch Project* yang sebelumnya telah direduksi dalam bentuk tabel meliputi deskripsi adegan, *camera angle*, *type of shot*, pergerakan kamera dan durasi *shot*.
4. Penarikan kesimpulan dimulai pada awal bulan Desember 2018, bagian penarikan kesimpulan merupakan hasil dari sajian data meliputi penggunaan makna dan tujuan dari aspek framing dan durasi *shot* untuk membangun realitas visual pada film *The Blair Witch Project*.

### 3.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data sangat penting bagi peneliti karena ketepatan memilih dan menemukan jenis sumber data akan menentukan ketepatan dan kekayaan data atau kedalaman informasi yang diperoleh (Sutopo 2006:56). Sumber data dapat dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber pertama yang menghasilkan sebuah data dan sumber data sekunder adalah sumber data kedua setelah sumber data primer (Bungin, 2015:48)

Sumber data yang digunakan adalah data dari objek penelitian yaitu:

#### 3.3.1 Data primer

Penelitian skripsi ini, data primer menggunakan sebuah file film bergenre horor yang diunduh dari situs *youtube* dengan judul *The Blair Witch Project* karya Sutradara Danel Myrick dan Eduardo Sanchez dengan durasi 81 menit yang dirilis pada tahun 1999. Film yang diunduh pada 21 November 2017 oleh peneliti memiliki *frame width* 1280 dan *frame height* 928 dan mempunyai ukuran file 700MB dengan format MP4. Film *The Blair Witch Project* juga beberapa kali memenangkan penghargaan, terhitung film ini sudah 18 kali memenangkan penghargaan dan 23 kali mendapatkan nominasi

([http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref\\_=ttawd\\_awd\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref_=ttawd_awd_tt) diakses pada Januari 2018).

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap informasi berhubungan dengan kajian penelitian berupa data yang berasal dari studi pustaka berupa buku, jurnal maupun artikel ilmiah yang berkaitan dengan film, teknik sinematografi, dan neorealisme untuk mendukung penelitian ini. Peneliti menggunakan buku karya Himawan Pratista yang berjudul *Memahami Film* terbitan tahun 2008, lalu buku *The Five C's of Cinematography* karya Joseph V. Mascelli yang diterbitkan tahun 2010, buku *Metode Penelitian Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra* karya DR. Mahi M. Hikmat yang diterbitkan tahun 2011, dan buku *Metode Penelitian Kualitatif* karya H. B. Sutopo terbitan tahun 2006. Serta beberapa buku lainnya yang berkaitan dengan apa yang diteliti oleh peneliti.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam melakukan penelitian, tanpa upaya pengumpulan data berarti penelitian tidak dapat dilakukan (Hikmat 2011:71). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

### 3.4.1 Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Sutopo 2006:75). Teknik observasi dapat dilakukan dalam mengamati rekaman video, siaran televisi, atau mengamati benda yang terlibat dalam aktivitas dan juga gambar atau foto (Sutopo, 2006:76). Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menonton film *The Blair Witch Project* secara berulang-ulang hingga mendapatkan data yang valid. Hasil pengamatan yang dilakukan nantinya akan dicatat dan dilakukan analisis lanjutan dengan menggunakan teori yang dipilih untuk menemukan hasil yang peneliti inginkan. Adapun hasil observasi yang



nantinya didapat dalam penelitian skripsi ini adalah data tentang aspek framing dan durasi *shot* dalam film *The Blair Witch Project*.

#### 3.4.2 Studi Pustaka

Studi pustaka berguna untuk mendukung penelitian dengan membaca atau memahami buku, jurnal, literatur, ensiklopedia, artikel ilmiah, dan tulisan-tulisan ilmiah yang ada di internet yang mempunyai keterkaitan dengan film, teknik sinematografi, dan neorealisme untuk mendukung penelitian skripsi ini. Selanjutnya peneliti mencantumkan beberapa tulisan dari buku, jurnal, literatur, ensiklopedia, artikel ilmiah dan tulisan-tulisan ilmiah yang ada di internet ke dalam penelitian skripsi ini dengan sumber yang jelas.

#### 3.4.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang tersedia. Biasanya berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian (Hikmat 2011:83). Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dengan cara memfoto atau *screenshot* maupun menggunakan hasil rekaman data yang terkait dengan penelitian. Kegiatan memfoto atau *screenshot*, peneliti akan menggunakan pengambilan gambar dengan menekan tombol *printscreen* yang berguna untuk menangkap layar pada komputer yang akan menghasilkan gambar layaknya *screenshot* pada umumnya, kegiatan memfoto atau *screenshot* digunakan untuk mendapatkan hasil foto yang nantinya akan digunakan untuk penelitian. Kegiatan selanjutnya adalah menggunakan hasil rekaman data, peneliti melihat hasil rekaman data primer yaitu film *The Blair Witch Project* dan mencatat narasi yang sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 3.5 Penyajian dan Analisis Data

Terdapat tiga komponen utama dari metode penelitian kualitatif yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sutopo 2006:113). Berikut penjelasan dari ketiga komponen tersebut:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi adalah komponen pertama dalam 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 file film horor *The Blair Witch Project* dengan mencatat adegan yang mengandung unsur realis. Selanjutnya peneliti akan mencatat aspek sinematografi yang dibutuhkan sesuai dengan adegan yang sudah direduksi. Tujuan dari reduksi data yaitu untuk memfokuskan masalah terhadap peningkatan realitas visual pada film *The Blair Witch Project* untuk mempermudah penelitian. Selanjutnya peneliti akan melakukan proses dokumentasi dari film horor *The Blair Witch Project* dengan menggunakan *printscreen* adegan film sesuai dengan aspek framing dan durasi *shot* yang telah direduksi sebelumnya.

#### 2. Sajian Data

Komponen kedua yaitu sajian data. Sajian data yaitu suatu rakitan organisasi informasi deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (Sutopo 2006:114). Peneliti akan menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk tabel meliputi adegan, *camera angle*, *type of shot*, pergerakan kamera, dan durasi *shot*. Tahap berikutnya setelah penyajian data menggunakan tabel, peneliti menggunakan pendekatan sinematografi yang diterapkan dalam film horor *The Blair Witch Project* untuk membangun realitas visual pada framing (*camera angle*, *type of shot*, pergerakan kamera) dan durasi *shot* sesuai dengan aspek sinematografi dan data yang sudah direduksi.

3. Komponen ketiga yaitu penarikan kesimpulan serta verifikasi. Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan menyimpulkan hasil dari sajian data yaitu penggunaan makna dan tujuan dari aspek framing dan durasi *shot* yang dapat membangun realitas visual pada film horor *The Blair Witch Project*. Kesimpulan yang didapat perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar – benar bisa dipertanggung jawabkan (Sutopo, 2006:116). Oleh karena itu, peneliti melakukan verifikasi dengan cara meneliti kembali sajian data dengan tujuan pemantapan hasil kesimpulan.



menunjukkan detail-detail yang ada di luar ruma kosong tersebut. *Shot tracking* dan *tilt up* juga direkam menggunakan sudut kamera *eye level* dan *low angle*. Sementara, dimensi jarak kamera atau *type of shot* yang digunakan adalah *medium long shot*.

Pada *shot* yang ke dua, kamera yang berfungsi adalah kamera yang mampu menangkap berbagai macam warna. Kamera berwarna dioperasikan oleh Michael. *Shot* yang ke dua berdurasi selama 15 detik, sehingga juga dapat dikategorikan sebagai *long take/shot*. Pergerakan kamera pada *shot* ke dua juga begitu sangat dinamis sesuai dengan keinginan dari pemegang kamera itu sendiri. Pergerakan kamera dari *shot* ke dua dapat dikategorikan sebagai pergerakan kamera *tracking*. Sementara sudut kamera yang digunakan dalam merekam keadaan rumah kosong tersebut adalah *high angle*. Pada *shot* ke dua, Michael menggunakan *medium close-up* sebagai tipe *shot* untuk mengambil detail-detail yang ada di sekitar Michael.

## 5.1 Kesimpulan

Film *The Blair Witch Project* bercerita tentang kisah nyata tiga mahasiswa pembuat film bernama Heather Donahue, Michael C. Williams, dan Joshua Leonard, mereka bertiga melakukan pendakian di bukit *Black Hills* dekat *Burkittsville, Maryland* pada tahun 1994 untuk membuat film dokumenter tentang legenda Penyihir Blair (*Blair Witch*). Heater, Michael dan Joshua selaku pembuat film tersebut diceritakan menghilang dalam film *The Blair Witch Project*, namun semua perlengkapan mereka seperti kamera, perlengkapan suara beserta rekaman video yang mereka ambil ditemukan setahun kemudian.

Aspek framing dan durasi *shot* yang terdapat pada film *The Blair Witch Project* mampu membangun dan menampilkan realitas yang secara visual meskipun dalam bentuk sebuah film fiksi yang bergenre horror dengan menggunakan konsep film dokumenter. Unsur-unsur sinematografi yang membangun realitas visual tersebut adalah framing (*camera angle, type of shot*, dan pergerakan kamera) serta durasi *shot*. Aspek framing dan durasi *shot* mampu membangun sebuah realitas visual cerita legenda penyihir Blair yang sebenarnya adalah seorang karakter rekaan dan sengaja diciptakan oleh sang penulis cerita dan sutradara dari film *The Blair Witch Project*.

Pada bab IV, peneliti menyampaikan bahwa aspek framing dan durasi *shot* yang terdapat dalam film tersebut digunakan agar film *The Blair Witch Project* dapat disajikan seolah-olah terdapat rekaman film atau video yang ditemukan, sehingga adegan-adegan atau peristiwa dalam film tersebut terkesan riil atau nyata. Kesan nyata dalam adegan yang terdapat pada film tersebut diwujudkan dengan digunakannya teknik *handheld camera* dalam pengambilan rekaman kejadian. Ciri-ciri penggunaan teknik *handheld* adalah pergerakan kamera yang dinamis dan bergoyang, serta bergambar pucat juga peneliti temukan di dalam film tersebut, selain ciri-ciri di atas, peneliti juga menemukan salah satu ciri lain dari penggunaan teknik *handheld camera* yaitu teknik kamera subyektif, dalam hal ini, kamera bergerak dan bersuara mewakili aktor yang sedang memegang kamera.

Penggunaan *type of shot* yang dibahas pada bab IV mempunyai fungsinya masing-masing, penulis mempunyai kesimpulan jika penggunaan teknik *extreme long shot, long shot, medium long shot* bertujuan untuk lebih memperlihatkan suasana dari pembuatan film *The Blair Witch Project*, hal ini untuk membuat penonton merasa jika film ini memang dibuat di tempat yang benar-benar ada di dunia nyata seperti yang diungkapkan oleh Andre Bazin, film-film yang mengusung konsep neorealisme mempunyai ciri lokasi pengambilan gambar umumnya di luar ruangan (*real-life setting*). Penulis juga menyimpulkan jika penggunaan teknik *medium shot, medium close up, close up* dan *extreme close up* digunakan untuk lebih memperlihatkan emosi para pemain dalam film *The Blair Witch Project*, seperti saat adegan pertengkaran Joshua dan Michael ataupun disaat adegan permohonan maaf Heather di akhir film, Menurut Bazi, kualitas akting para pemain dalam neorealisme sangat luar biasa. Film-film neorealisme menggunakan orang-orang biasa (non-aktor) atau paling tidak gabungan antara aktor film profesional dan non-aktor (amalgam). Pergerakan kamera digunakan untuk mendukung teknik *type of shot*, pergerakan *Handheld Camera* sangat mendominasi pada film *The Blair Witch Project* karena bertujuan untuk memperlihatkan kepada penonton jika para pemain dalam film ini juga bertindak sebagai operator kamera dan tidak menggunakan kru film yang profesional.

Peneliti juga membahas tentang durasi *shot*, film *The Blair Witch Project* mempunyai beberapa adegan yang durasi *shot*nya diatas 10 detik. Menurut bazin, neorealisme menghormati durasi sebenarnya dari sebuah peristiwa dan tidak memotong-motongnya, hal ini dapat dilihat saat adegan pada awal film *The Blair Witch Project* ketika Heather sedang memperkenalkan dirinya didepan kamera dan memperlihatkan suasana yang ada dikamarnya serta ada beberapa adegan yang juga mempunyai durasi *shot* panjang.

Aspek framing dan durasi *shot* yang dianalisis dalam penelitian ini mampu membangun realitas visual, dan membuat penonton merasa film *The Blair Witch Project* memang dibuat berdasarkan kejadian yang benar-benar nyata meskipun sebenarnya film ini hanyalah sebuah karya fiktif belaka. Dilihat dari situs resminya, film *The Blair Witch Project* sukses mendapatkan keuntungan 250 juta dollar dan menelan biaya 500 ribu dollar untuk keseluruhan produksi serta

memenangkan 18 nominasi salah satunya adalah memenangkan nominasi *Best Movie* dan *Best Horror Movie* dalam acara Csapnivalo Awards tahun 2000 silam.

## 5.2 Saran

Fokus penelitian ini pada pembahasan framing (*camera angle, type of shot*, dan pergerakan kamera) dan durasi gambar atau *shot* dalam membangun realitas visual yang ada pada film. Ada beberapa aspek-aspek sinematografi yang belum terungkap pada penelitian film *The Blair Witch Project* seperti *mise-en-scene*, suara, maupun *editing*. Penelitian terhadap film tersebut masih dapat dilakukan dengan pendekatan tentang aspek-aspek sinematografi yang lainnya. Hasil dari penelitian penulis dapat dijadikan sebagai acuan atau dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Tidak menutup kemungkinan bagi peneliti dari keilmuan yang sama seperti televisi dan film untuk menggunakan teori-teori lainnya. Harapannya hasil penelitian terhadap film *The Blair Witch Project* atau terhadap film-film yang lainnya akan lebih bervariasi. Dengan demikian, penelitian karya ilmiah yang diteliti oleh peneliti dapat memberi manfaat dan inspirasi pada peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Essa Karina Citra Dyah. 2016. *Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Pseudo-Dokumenter Paranormal Activity*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ariansah M. 2014. *Gerakan Sinema Dunia Bentuk, Gaya dan Pengaruh*. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Arini, Erika Kurnia. 2016. *Analisis Sinematografi Terhadap Peningkatan Suspense Dalam Film Buried*. Skripsi. Jember: Universitas Negeri Jember.
- Bazin, Andre. 1971. *What is cinema? Vol. II*. University of California Press, 1971.
- Brodwell, David & Thompson, Kristin. 2008. *Film Art : An introduction Eight Edition*. New York : Mc Graw Hill.
- Bungin, Burhan M. 2015. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi : Format - Format Kuantitatif dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan pemasaran*. Cetakan Kedua. Jakarta : Kencana.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung : Remadja karya CV.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metodologi Penelitian. Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha ilmu.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Hu88ZnAgiYA> (diunduh pada November 2017).
- <http://www.blairwitch.com/project/main.html> (diakses pada Januari 2018).
- [http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref=ttawd\\_awd\\_tt](http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref=ttawd_awd_tt) (diakses pada Januari 2018).
- Joseph V. Mascelli, A.S.C. 1987. *Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Liliweri, Alo. 1991. *Memahami Peran Komunikasi dalam Masyarakat*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Matus A. 2011. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. Sanggar Luxor.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Puataka.



- Suharijadi, Didik. 2005. *Buku Ajar Sinematografi: Teori dan Tuntutan Praktik*. Jember : Fakultas Sastra UNEJ.
- Sumardjo, Jacob. 1993. *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Angkasa.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jember.
- Wilshin, Mark. 2010. *Sinema Dalam Sejarah: Horror*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

