

**PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA
FOUND FOOTAGE DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“BHAGAWANTA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Rokhmatullah Julyanto

NIM: 1610797032

**PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA *FOUND FOOTAGE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “BHAGAWANTA

diajukan oleh **Rokhmatullah Julyanto**, NIM 1610797032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



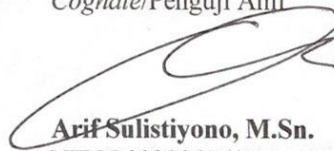
Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIDN 0013037405

Pembimbing II/Anggota Penguji



I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0009028804

Cognate/Penguji Ahli



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rokhmatullah Julyanto

NIM : 1610797032

Judul Skripsi : PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA
FOUND FOOTAGE DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“BHAGAWANTA”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30, Juni 2023
Yang Menyatakan,

Rokhmatullah Julyanto
NIM. 1610797032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rokhmatullah Julyanto

NIM : 1610797032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul "PENEKANAN EMOSI TOKOH MENGGUNAKAN GAYA *FOUND FOOTAGE* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "BHAGAWANTA" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30 Juni, 2023
Yang Menyatakan,

Rokhmatullah Julyanto
NIM. 1610797032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teruntuk mama, papa, dan ketiga kakak,
yang selalu mendukung saat saya mengambil segala keputusan,*



*teruntuk Raju, Julyan, Ju, Rokhmatullah Julyanto,
terima kasih banyak, ya.*

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam atas berkat dan karunia-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penekanan Emosi Tokoh Dengan Found Footage Dalam Penyutradaraan Film Fiksi 'Bhagawanta'". Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam program Sarjana (S1) Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis, sebagai sutradara film, dengan rendah hati ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas dukungan moral dan materi yang telah diberikan dalam perwujudan skripsi ini kepada:

1. Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
2. Lilik Kustanto, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi sekaligus Dosen Pembimbing I
3. Latief Rakhman Hakim, M. Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi
4. I Wayan Nain Febri, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
6. Kedua orangtua, Papa Bambang Ismulyanto dan Mama Sutartik, Kakak Richa Jayanti, Kakak Randy Sinatriya, serta Kakak Rembulan Rayi Trilita
7. Roni Romadan selaku tim kolektif produksi film "Bhagawanta"
8. Tri Yuli Kurniawan selaku *role model*.
9. Retno Okta Martia yang telah memberikan dukungan secara lahir dan batin.
10. Segenap kru yang telah membantu dalam menyelesaikan produksi film "Bhagawanta"
11. Teman-teman seperjuangan yang telah berproses selama 14 semester
12. Teman-teman Televisi dan Film angkatan 2016 yang bersama-sama mengawali perkuliahan di ISI Yogyakarta
13. Teman-teman FSMR angkatan 2016 ISI Yogyakarta
14. Dosen dan karyawan Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Karya seni ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan perfilman di Indonesia, terutama dalam konteks pembuatan film *indie*. Penulis dengan tulus menerima kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan dan

kemajuan di masa depan. Akhir kata, penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penyusunan penulisan ini.

Yogyakarta, 30 Juni 2023

Penulis,

Rokhmatullah Julyanto

NIM. 1610797032



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Ide Penciptaan Karya | 4 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 5 |
| D. Tinjauan Karya..... | 6 |
| BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS | 10 |
| A. Objek Penciptaan | 10 |
| B. Analisis Objek Penciptaan | 12 |
| BAB III LANDASAN TEORI..... | 24 |
| A. Film | 24 |
| B. Penyutradaraan | 25 |
| C. Emosi..... | 32 |
| D. Sinematografi | 34 |
| E. Suara..... | 35 |
| F. <i>Editing</i> | 35 |
| G. <i>Found Footage</i> | 36 |
| BAB IV KONSEP KARYA..... | 38 |
| A. Konsep Penciptaan | 38 |
| B. Desain Produksi | 52 |
| BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA | 69 |
| A. Tahapan Pewujudan Karya | 69 |
| B. Pembahasan Karya | 112 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 129 |
| A. Kesimpulan | 129 |
| B. Saran..... | 131 |
| DAFTAR REFERENSI | 134 |
| LAMPIRAN..... | 135 |

DAFTAR TABEL

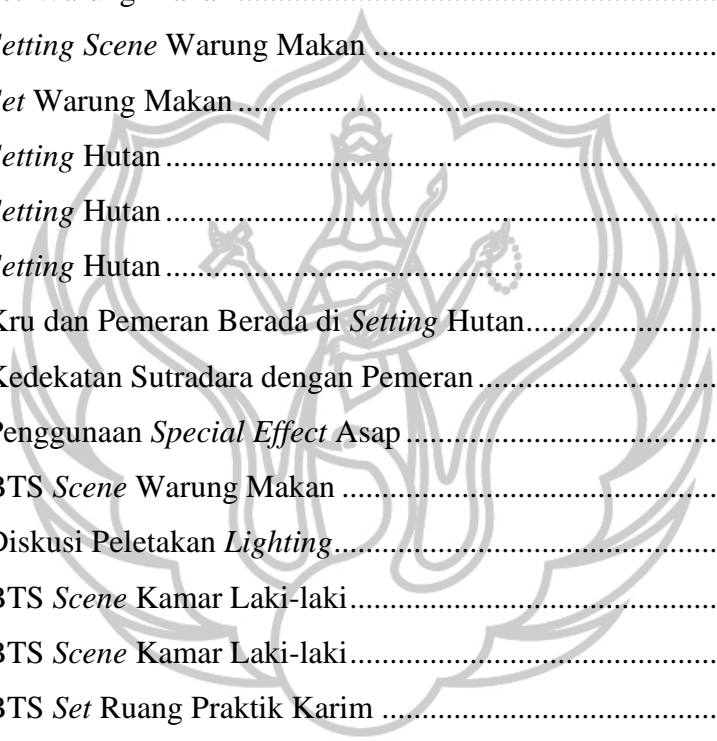
| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Kerabat Kerja | 58 |
| Tabel 4.2 <i>Shooting Schedule Day 1</i> | 60 |
| Tabel 4.3 <i>Shooting Schedule Day 2</i> | 66 |
| Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> | 68 |
| Tabel 5.1 Kerabat Kerja | 78 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Poster film Keramat | 4 |
| Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> film Keramat (2009) | 6 |
| Gambar 1.3 Poster film V/H/S/2 | 7 |
| Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> film V/H/S/2 | 7 |
| Gambar 1.5 Poster film Keramat 2 Caruban Larang..... | 8 |
| | |
| Gambar 2.1 Referensi Chicco Kurniawan | 14 |
| Gambar 2.2 Referensi Dyland Maximus Zidane..... | 15 |
| Gambar 2.3 Referensi Shania Gracia | 16 |
| Gambar 2.4 Referensi Gritte Agatha..... | 17 |
| Gambar 2.5 Referensi Dicky Difie..... | 18 |
| Gambar 2.6 Referensi Fedi Nuril | 19 |
| Gambar 2.7 Referensi Rudy Salam..... | 20 |
| Gambar 2.8 Grafik Elizabeth Lutters | 22 |
| | |
| Gambar 5.1 Pemeran Gading | 79 |
| Gambar 5.2 Pemeran Clarissa | 80 |
| Gambar 5.3 Pemeran Kiki..... | 81 |
| Gambar 5.4 Pemeran Ilham..... | 82 |
| Gambar 5.5 Pemeran Gibran..... | 83 |
| Gambar 5.6 Pemeran Pak Untung..... | 84 |
| Gambar 5.7 Pemeran Karim..... | 85 |
| Gambar 5.8 Pemeran Ibu Warung..... | 86 |
| Gambar 5.9 Pemeran Perempuan Berbaju Putih..... | 87 |
| Gambar 5.10 Kru dan Pemeran Sedang <i>Reading</i> | 88 |
| Gambar 5.11 <i>Set</i> Kantor/Studio Gading..... | 90 |
| Gambar 5.12 <i>Set</i> Kantor/Studio Gading..... | 90 |
| Gambar 5.13 <i>Setting Scene</i> Kantor/Studio Gading | 91 |
| Gambar 5.14 <i>Set</i> Kereta Api | 91 |
| Gambar 5.15 <i>Setting</i> Stasiun Rogojampi | 92 |
| Gambar 5.16 <i>Setting Scene</i> Stasiun Rogojampi..... | 93 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 5.17 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Siang Hari..... | 93 |
| Gambar 5.18 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Siang Hari..... | 94 |
| Gambar 5.19 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Malam Hari..... | 94 |
| Gambar 5.20 <i>Setting</i> Mobil Pak Untung Malam Hari..... | 94 |
| Gambar 5.21 <i>Set</i> Rumah Karim | 95 |
| Gambar 5.22 <i>Set</i> Rumah Karim | 95 |
| Gambar 5.23 <i>Set</i> Scene Rumah Karim..... | 96 |
| Gambar 5.24 <i>Set</i> Kamar Laki-laki | 96 |
| Gambar 5.25 <i>Set</i> Kamar Laki-laki | 97 |
| Gambar 5.26 <i>Set</i> Kamar Perempuan | 97 |
| Gambar 5.27 <i>Set</i> Warung Makan | 98 |
| Gambar 5.28 <i>Setting Scene</i> Warung Makan | 98 |
| Gambar 5.29 <i>Set</i> Warung Makan | 99 |
| Gambar 5.30 <i>Setting</i> Hutan | 99 |
| Gambar 5.31 <i>Setting</i> Hutan | 100 |
| Gambar 5.32 <i>Setting</i> Hutan | 100 |
| Gambar 5.33 Kru dan Pemeran Berada di <i>Setting</i> Hutan..... | 101 |
| Gambar 5.34 Kedekatan Sutradara dengan Pemeran | 102 |
| Gambar 5.35 Penggunaan <i>Special Effect</i> Asap | 103 |
| Gambar 5.36 BTS <i>Scene</i> Warung Makan | 104 |
| Gambar 5.37 Diskusi Peletakan <i>Lighting</i> | 104 |
| Gambar 5.38 BTS <i>Scene</i> Kamar Laki-laki..... | 105 |
| Gambar 5.39 BTS <i>Scene</i> Kamar Laki-laki..... | 105 |
| Gambar 5.40 BTS <i>Set</i> Ruang Praktik Karim | 106 |
| Gambar 5.41 BTS <i>Set</i> Hutan Siang Hari..... | 107 |
| Gambar 5.42 Kru <i>Make Up</i> dan Pemeran | 107 |
| Gambar 5.43 Pemeran Melihat <i>Preview</i> | 107 |
| Gambar 5.44 BTS <i>Scene</i> 21 | 108 |
| Gambar 5.45 BTS <i>Scene</i> 19 | 109 |
| Gambar 5.46 Kru dan Pemeran Melihat <i>Preview</i> | 109 |
| Gambar 5.47 Foto <i>Wrap</i> Seluruh Kru, Pemeran, dan Penjaga Hutan..... | 110 |
| Gambar 5.48 <i>Screenshot Scene</i> 8 | 114 |
| Gambar 5.49 <i>Screenshot Scene</i> 10 | 115 |



| | |
|---|-----|
| Gambar 5.50 <i>Screenshot Scene</i> 16 | 116 |
| Gambar 5.51 <i>Screenshot Scene</i> 18A | 117 |
| Gambar 5.52 <i>Screenshot Scene</i> 18A | 117 |
| Gambar 5.53 <i>Screenshot Scene</i> 19B | 118 |
| Gambar 5.54 <i>Screenshot Scene</i> 19B | 119 |
| Gambar 5.56 <i>Screenshot Scene</i> 19C | 119 |
| Gambar 5.55 <i>Screenshot Scene</i> 19C | 119 |
| Gambar 5.57 <i>Screenshot Scene</i> 19E..... | 120 |
| Gambar 5.58 <i>Screenshot Scene</i> 19E..... | 121 |
| Gambar 5.59 <i>Screenshot Scene</i> 19F..... | 121 |
| Gambar 5.60 <i>Screenshot Scene</i> 21 | 123 |
| Gambar 5.61 Penerapan Teknik <i>Long Take</i> | 123 |
| Gambar 5.62 Teknis Kamera Jatuh..... | 124 |
| Gambar 5.63 Teknis Kamera Jatuh..... | 124 |
| Gambar 5.64 Teknis Kamera <i>Still</i> | 125 |
| Gambar 5.65 <i>Screenshot Set</i> Kantor/Studio Gading..... | 126 |
| Gambar 5.66 <i>Screenshot Set</i> Rumah Karim..... | 127 |
| Gambar 5.67 <i>Screenshot Set</i> Warung Makan | 127 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 (Form I – VII)
- Lampiran 2 (Naskah Bhagawanta)
- Lampiran 3 (Poster Film)
- Lampiran 4 (Dokumentasi Produksi)
- Lampiran 5 (Transkrip Nilai)
- Lampiran 6 (Kartu Rencana Studi)
- Lampiran 7 (Kartu Tanda Mahasiswa)
- Lampiran 8 (Keterangan dan Dokumentasi *Screening*)
- Lampiran 9 (Poster Film)



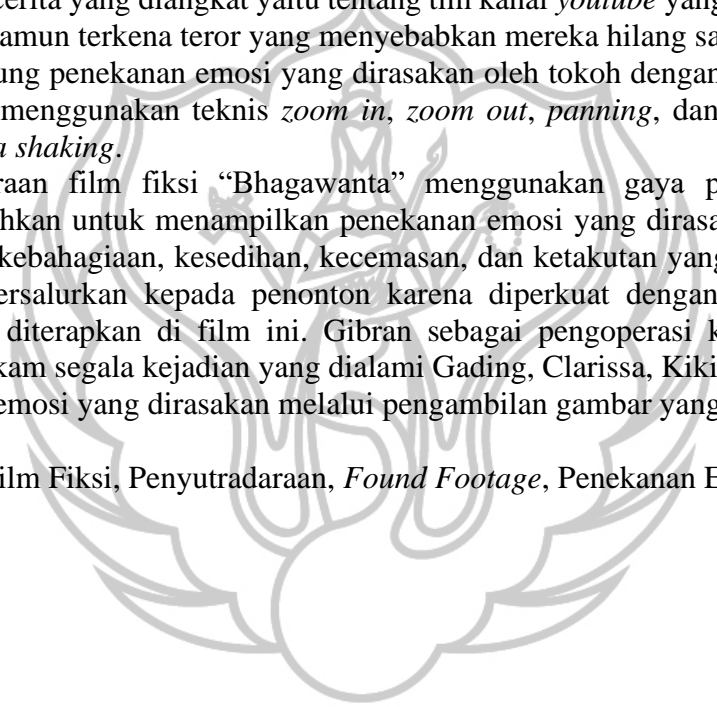
ABSTRAK

Film horor merupakan salah satu genre film yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, pada tahun 2019, tercatat sekitar 49,3 juta penonton yang menonton film horor di bioskop. Dalam film horor, pendekatan teknik dekupase-dekupase *shot* sering digunakan untuk meningkatkan dramatisasi. Namun, *found footage* menggunakan pendekatan yang berbeda dengan pengambilan satu gambar *long take* dan membangun dramatisasi melalui pergerakan kamera dan pengadeganan tokoh. Dalam konteks *found footage*, *stock footage* dapat dianggap sebagai lawannya karena *found footage* mengacu pada rekaman yang ditemukan, sedangkan *stock footage* mengacu pada rekaman yang sudah disiapkan sebelumnya. *Found footage* merupakan film yang dibuat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar layaknya dokumenter atau rekaman amatir.

Penerapan gaya *found footage* merupakan konsep utama untuk menekankan emosi tokoh. *Found footage* dipilih karena memiliki gaya penuturan yang sesuai dengan latar belakang dari cerita yang diangkat yaitu tentang tim kanal *youtube* yang ingin membuat konten horor namun terkena teror yang menyebabkan mereka hilang satu-persatu, serta dapat mendukung penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh dengan konsep kamera *handheld* dan menggunakan teknis *zoom in*, *zoom out*, *panning*, dan *follow*, disertai dengan *camera shaking*.

Penyutradaraan film fiksi “Bhagawanta” menggunakan gaya penuturan *found footage* dibutuhkan untuk menampilkan penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh. Emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, kecemasan, dan ketakutan yang dirasakan oleh tokoh dapat tersalurkan kepada penonton karena diperkuat dengan teknik kamera diegetik yang diterapkan di film ini. Gibran sebagai pengoperasi kamera dari tim tersebut, merekam segala kejadian yang dialami Gading, Clarissa, Kiki, dan Ilham juga menunjukkan emosi yang dirasakan melalui pengambilan gambar yang dihasilkan.

Kata kunci: Film Fiksi, Penyutradaraan, *Found Footage*, Penekanan Emosi Tokoh



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film horor merupakan salah satu *genre* film yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya jumlah penonton yang menyukai film horor ini membuat industri film horor di Indonesia semakin berkembang. Selain itu, film horor juga memiliki daya tarik yang kuat karena mampu menghadirkan sensasi ketakutan dan keseraman pada penontonnya.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tercatat bahwa jumlah penonton film horor di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, tercatat sekitar 49,3 juta penonton yang menonton film horor di bioskop. Hal ini menunjukkan bahwa film horor memang memiliki pasar yang besar di Indonesia.

Beberapa film horor Indonesia yang cukup populer di antaranya adalah "Kuntilanak", "Pengabdian Setan", "Danur", "Pengabdian Setan", "*The Doll*", dan "Suzzanna: Bernapas dalam Kubur". Film-film tersebut berhasil memikat perhatian masyarakat Indonesia dengan jalan ceritanya yang seram dan atmosfer yang menegangkan.

Salah satu *sub-genre* dalam film horor adalah *found footage*. *Found footage* merupakan film yang dibuat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar layaknya dokumenter atau rekaman amatir. Film-film dengan teknik ini biasanya menggunakan kamera genggam atau kamera tersembunyi untuk menghasilkan kesan seakan-akan penonton sedang menyaksikan peristiwa yang sebenarnya terjadi. Film horor sering kali memanfaatkan teknik *dekupase-dekupase shot* untuk meningkatkan unsur dramatisnya. Namun, pendekatan yang berbeda terjadi pada *found footage*, di mana penggunaannya lebih mengandalkan pengambilan satu gambar *long take*, sementara dramatikanya dibangun melalui pergerakan kamera dan pengadeganan, termasuk dialog, gestur, dan ekspresi emosi yang dialami oleh tokoh. Dalam kaitannya dengan *found footage*, kita dapat mengidentifikasi *stock footage* sebagai lawannya. Hal ini dikarenakan, berdasarkan terjemahan dan makna masing-masing, *found footage* merujuk pada

rekaman yang ditemukan, sementara *stock footage* merujuk pada rekaman yang telah disiapkan sebelumnya.

Istilah dari *found footage* digunakan untuk menunjukkan jenis film horor tertentu, *found footage* perlu dipahami sebagai teknik *framing* dan naratif yang menandai produk pada tingkat gaya, tetapi bukan tematik. Dengan menggunakan gaya *found footage* yang menggunakan sudut pandang kamera diegetik bertujuan untuk menekankan emosi seluruh tokoh yang sedang mengalami segala peristiwa dalam cerita ini – bukan hanya emosi tokoh yang ada di depan kamera, melainkan emosi tokoh pemegang kamera diegetik akan terasa dari gerakan-gerakan kamera yang dihasilkan – cerita ini akan menarik karena dengan penyesuaian latar belakang tokoh yaitu pembuat konten *youtube*, seluruh gambar adegan akan diambil dari apapun yang direkam oleh tokoh kameramen dari tim tersebut. Dalam *found footage* gambar yang ditampilkan biasanya dilihat dari karakter utama, atau beberapa karakter yang terlibat dan juga beberapa objek dalam *frame*. Penunjuk waktu sering ditunjukkan untuk menentukan alur tersebut maju atau mundur. Supaya terlihat realistis, penonton dibuat mengalami secara langsung emosi dan tensi yang tokoh alami. Getaran dari gerakan kamera dan juga aktivitas dan tindakan alami sehari-hari menjadi acuan dari film *found footage* ini.

Himawan Pratista dalam bukunya “Memahami Film”, film terbentuk atas dua unsur, naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan sebuah materi dari cerita yang akan diolah, dan unsur sinematik merupakan aspek teknis untuk mendukung naratif. Dua unsur ini tidak terpisahkan untuk terbentuknya sebuah film, khususnya pada film “Bhagawanta”. Penggunaan *sub-genre found footage* sebagai unsur sinematik akan mendukung sutradara untuk mengimplementasikan unsur naratifnya.

Dalam film Keramat komposisi gambar yang berisikan sekelompok kru film yang terlihat frustrasi, sedih, lelah, ada juga yang menangis serta berbicara langsung ke kamera – merupakan salah satu ciri khas gambar dari film tersebut (Monty Tiwa, 2009). *Scene* tersebut terkenal karena terlihat sangat nyata bagi beberapa penonton pada saat itu. Migi, Poppy, Sadha Miega, Dimas, Diaz adalah

nama tokoh di dalam film Keramat, dan uniknya nama-nama itu merupakan nama asli aktor maupun aktris tersebut. Sinematik film ini berbeda dari film horor yang lain dengan konsep seakan-akan *behind the scenes* – hampir keseluruhan film menggunakan *handheld*. Seperti yang tampil di layar, dan ucapan dialog-dialog para tokoh, mereka terlihat sangat natural bahkan bisa diperkirakan bahwa mereka tidak menggunakan naskah saat syuting. Selain itu, sikap mereka seperti tidak sedang berakting dalam film – rasa takut dan lelah mereka sangat nyata. Kru film tersebut berada di tengah hutan antah-berantah saat malam hari, hanya petunjuk bunga melati bertaburan di atas tanah yang harus mereka ikuti. Dilansir dari situs web yang ditulis oleh Adrian Jonathan Pasaribu, Rumah Film Rilis Daftar 33 Film Indonesia Terpenting – film Keramat merupakan salah satu dari 33 film terpenting di Indonesia pada periode tahun 2000 sampai 2009 (www.filmindonesia.or.id/article/rumah-film-rilis-daftar-33-film-indonesia-terpenting#.Yr8a7XZByUk, 31 Januari 2012).

Naskah dari “Bhagawanta” menceritakan tentang tim dari kanal *youtube* yang mendapatkan donasi sebesar 25 juta dari salah satu pelanggannya, pelanggan kanal tersebut menantang tim dari pengelola kanal untuk membuat konten *vlog* (*video blog*) tentang ekspedisi horor. Tim yang diketuai oleh Gading, dan juga anggota lain yaitu Gibran, Clarissa, Kiki, dan Ilham. Setelah mendapatkan donasi tersebut, Gading bersemangat dan tanpa berfikir panjang langsung merencanakan keberangkatan ke Alas Purwo. Sesampai di lokasi untuk konten *vlog* tantangan dari pelanggan kanal *youtube* mereka, Tim dipandu oleh salah satu *tour guide* yaitu Karim. Karim yang berprofesi sebagai *tour guide* dan juga teman kecil dari Gibran semasa Gibran belum pindah ke Jakarta dan bergabung dengan tim ini. Saat syuting *vlog* dimulai dan ekspedisi dilakukan di Alas Purwo, mereka mengalami teror yang membuat tim tersebut hilang satu-persatu.

Penceritaan film ini merupakan pilihan yang tepat untuk menggunakan gaya *found footage* berdasarkan latar belakang kegiatan tim kanal *youtube* dalam cerita. Gambar-gambar yang digunakan dalam film ini diambil oleh salah satu tokoh dalam perannya sebagai kameramen tim tersebut. Penerapan gaya *found*

footage juga memiliki fungsi khusus dalam cerita, yaitu menyoroti bagaimana karakter Gibran merekam semua kejadian yang dialami oleh mereka. Selain itu, dalam konsepnya, gaya ini juga dapat menguatkan emosi yang dirasakan oleh tokoh yang direkam oleh Gibran, seperti getaran kamera yang menunjukkan ketegangan atau guncangan yang kuat saat berlari karena ketakutan. Metode ini diadopsi untuk memenuhi konsep yang diinginkan oleh sutradara.

B. Ide Penciptaan Karya



Gambar 1.1 Poster film Keramat

Berawal dari membaca dan menganalisa plot, karakter, dan konflik yang ada di naskah film “Bhagawanta”, ide penciptaan karya film ini muncul. Kata “Bhagawanta” dalam bahasa Jawa umumnya memiliki arti yang sama dengan dalam bahasa Sanskerta, yaitu mengacu pada kebesaran dan kesucian yang bersifat ilahi. Namun, dalam konteks budaya Jawa, istilah ini lebih sering dikaitkan dengan kepercayaan animisme dan kebatinan. Dalam film ini, arti “Bhagawanta” hampir sama, hanya yang diambil hanya arti kebesaran saja, tidak dengan kesucian. Dengan menggunakan teknik *found footage* untuk penuturan ceritanya – teknik kamera *handheld*, *shaking movement*, dan kebanyakan *longtake* – sutradara bertujuan agar film “Bhagawanta” dapat memvisualisasikan tekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh saat berhadapan langsung dengan segala peristiwa yang terjadi. Pengemasan visual yang dirasakan cocok juga

digunakan dalam film ini adalah film *Keramat* (2009) yang disutradarai oleh Monty Tiwa.

Pada tahun 2009, internet belum bisa mudah diakses di Indonesia seperti sekarang sehingga saat *Keramat* (2009) rilis, banyak yang mengira kejadian yang ada di film tersebut nyata. Berawal dari ketertarikan menonton film yang disutradarai Monty Tiwa – dari penuturan cerita yang bisa dibilang beda dari kebanyakan film serta budaya yang diangkat, munculah ide penciptaan karya dengan penuturan yang sama tetapi dengan cerita yang berbeda.

Found footage merupakan gaya penceritaan yang tepat karena unsur naratif film ini bercerita tentang tim pembuat konten *vlog*, maka teknik kamera diegetik akan menjadi unsur sinematik yang menarik terkait dari sutradara yang ingin menjadikan hal tersebut sebagai pendukung penekanan emosi tokoh.

Salah satu faktor yang juga mendukung ide ini adalah ketidaktahuan kebanyakan masyarakat terhadap film *found footage* dan juga belum mengetahui jika *found footage* adalah *sub-genre* film. Masyarakat Indonesia sendiri masih merasa *found footage* menjadi salah satu penuturan cerita yang berbeda.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya film fiksi horor *sub-genre found footage*.
- b. Menerapkan penekanan emosi tokoh menggunakan gaya *found footage*.
- c. Mengedukasi penonton tentang *found footage* yang merupakan *sub-genre* film yang cukup menarik untuk merasakan pengalaman menonton yang berbeda dibandingkan film-film fiksi pada umumnya.

2. Manfaat

- a. Memberikan inovasi dalam penyampaian cerita menggunakan gaya *sub-genre found footage*.
- b. Dapat meningkatkan keterampilan sinematografi dalam pembuatan film *found footage*.

- c. Mengasah kemampuan visualisasi naskah film dengan gaya penceritaan *found footage*.

D. Tinjauan Karya

Sebelum pembuatan film “Bhagawanta” berlangsung, tentunya ada beberapa karya film yang dapat dijadikan untuk bahan tinjauan dalam proses produksi dan konsep yang digunakan. Beberapa film yang menjadi bahan tinjauan, sebagai berikut:

1. Keramat (2009)

Film “Keramat” merupakan salah satu film yang menggunakan *sub-*



Gambar 1.2 Screenshot film Keramat (2009)

genre found footage dan pembuatan filmnya di Indonesia. Monty Tiwa sebagai sutradara, pengoperasi kamera, sekaligus pemain dari film ini – memberikan penonton kemasan film yang berbeda dari kebanyakan film pada umumnya tentang cerita mistis di balik gempa yang terjadi di Jogja pada tahun 2004 melalui sudut pandang kru *behind the scenes*. Film ini juga menjadi salah satu dari daftar 33 film penting di Indonesia periode tahun 2000 sampai 2009. Penceritaan melalui kamera *behind the scenes* dari film ini sangat cocok untuk menjadi acuan karya terkait penekanan emosi yang disajikan di dalam situasi film “Keramat”.

Film “Bhagawanta” akan meninjau karya film ini mulai dari segi penekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh hingga teknik *found footage*

yang digunakan. Namun hal mendasar yang membedakan film “Keramat” dengan film “Bhagawanta” adalah dari segi ceritanya. Film “Bhagawanta” menggunakan sudut pandang kameraman (Gibran) dari sebuah kanal *youtube* yang dipimpin oleh Gading dan video yang direkam sebenarnya hanya untuk kepentingan konten kanal mereka, namun yang ditampilkan di film ini adalah video tanpa adanya penyuntingan.

2. V/H/S 2 (2013)



Gambar 1.4 Poster film V/H/S/2

Clinical Trials” yang merupakan salah satu segmen dari film V/H/S 2, bercerita tentang Herman Middleton yang melakukan implan okular untuk menggantikan mata kanan setelah cedera dalam



Gambar 1.3 Screenshot film V/H/S/2

kecelakaan mobil. Dokter memberi tahu Herman bahwa kamera akan merekam dan memantau semua yang dia lakukan untuk tujuan penelitian dan tidak ada cara untuk mematikan kamera tersebut. Herman juga diberitahu bahwa dia mungkin mengalami beberapa "gangguan" karena implan masih dalam tahap percobaan. “Gangguan” yang dimaksud oleh dokter adalah Herman akan melihat sosok yang seharusnya tidak bisa dilihat

oleh mata telanjang secara langsung. Penceritaan segmen ini sepenuhnya menggunakan kamera yang dipasang di mata sebelah kanan Herman. Maka dari itu, pada “*Phase I Clinical Trials*” dapat menjadi referensi untuk pembuatan film “Bhagawanta”.

Meninjau film V/H/S segmen “*Phase I Clinical Trials*”, konsep *found footage* akan sama seperti film “Bhagawanta”. Namun perbedaannya adalah film “Bhagawanta” menggunakan sinematografi *zoom in* dan *zoom out* untuk menekankan emosi yang dirasakan tokoh saat harus menghadapi peristiwa mistis.

3. Keramat 2: Caruban Larang (2022)



Gambar 1.5 Poster film Keramat 2 Caruban Larang

Keramat 2: Caruban Larang adalah film horor mokumenter Indonesia tahun 2022 yang disutradarai Monty Tiwa sebagai sekuel Keramat (2009). Film produksi Starvision Plus bersama Moviesta Pictures ini ditayangkan di bioskop Indonesia pada 24 November 2022. Film ini dibintangi oleh Umay Shahab, Lutesha, Ajil Ditto, Arla Ailani, Josephine Firmstone, Maura Gabrielle, dan Keanu Angelo.

Film ini menceritakan tentang sekumpulan anak muda dari Jakarta berangkat menuju Cirebon dengan berbagai tujuan yang berbeda. Arla (Arla Ailani), Jojo (Josephine Firmstone), dan Maura (Maura Gabrielle) ingin melakukan riset mengenai tugas akhir, yang dibantu oleh pembuat film dokumenter bernama Umay (Umay Shahab). Sedangkan Ajil (Ajil Ditto) dan Keanu (Keanu Angelo) adalah *youtuber* horor yang membuat konten untuk mempertahankan eksistensi. Perjalanan mereka menjadi liar dan tak terkendali setelah bertemu dengan Ute (Lutesha), seorang indigo yang mempunyai agenda rahasia.

Hampir keseluruhan konsep penciptaan karya film “Bhagawanta” sama seperti film ini terkait teknik *found footage* dan plot ceritanya. Perbedaannya ada pada penggunaan kamera – sebagian besar gambar yang diambil hanya melalui satu kamera yang dipegang oleh Gibran, berbeda dengan film “Keramat 2: Caruban Larang” yang menggunakan dua kamera sekaligus untuk menerapkan dekupase *shot*.

