

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

Rokhmatullah Julyanto

Lilik Kustanto

I Wayan Nain Febri

Program Studi Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis km. 6,5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

No Hp.: 083847429548, E-mail: rokmatullahjulyanto@gmail.com

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 *diegetic* 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

ABSTRACT

Horror films are one of the most popular film genres among Indonesian audiences. According to data from the Central Statistics Agency, approximately 49.3 million viewers watched horror films in theaters in 2019. In horror films, the approach of using jump-cut techniques is often employed to enhance dramatization. However, found footage takes a different approach by using long takes and building dramatization through camera movements and character positioning. In the context of found footage, stock footage can be considered its counterpart as found footage refers to discovered recordings, while stock footage refers to pre-prepared footage. Found footage is a type of film that is created using documentary-like or amateur recording techniques.

The application of the found footage style is the main concept to emphasize the emotions of the characters. Found footage was chosen because it has a narrative style that is suitable for the background of the story, which revolves around a YouTube channel team wanting to create horror content but experiencing a terror that causes them to disappear one by one. It also supports the

emphasis on the emotions felt by the characters through the use of handheld cameras and techniques such as zoom in, zoom out, panning, and follow, accompanied by camera shaking.

The direction of the fictional film "Bhagawanta" utilizes the found footage narrative style to emphasize the emotions felt by the characters. Emotions such as happiness, sadness, anxiety, and fear experienced by the characters can be conveyed to the audience because they are reinforced by the diegetic camera techniques applied in the film. Gibran, as the camera operator of the team, records all the events experienced by Gading, Clarissa, Kiki, and Ilham, and also displays the emotions felt through the resulting footage.

Keywords: film, directing, emotional

Pendahuluan

Salah satu sub-genre dalam film horor dikenal sebagai *found footage*. *Found footage* merupakan jenis film yang dibuat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar mirip dengan dokumenter atau rekaman amatir. Film-film dengan teknik ini sering menggunakan kamera genggam atau kamera tersembunyi untuk menciptakan kesan bahwa penonton sedang menyaksikan peristiwa yang sebenarnya terjadi. Dalam film horor, seringkali digunakan teknik dekupase-dekupase *shot* untuk meningkatkan unsur dramatisnya. Namun, pendekatan yang berbeda diterapkan pada *found footage*, di mana penggunaannya lebih mengandalkan pengambilan satu gambar long take, sementara dramatisasinya dibangun melalui pergerakan kamera dan pengadeganan, termasuk dialog, gestur, dan ekspresi emosi yang dialami oleh tokoh. Dalam konteks *found footage*, *stock footage* dapat dianggap sebagai kontrasnya. Hal ini disebabkan karena, berdasarkan terjemahan dan makna masing-masing, *found footage* mengacu

pada rekaman yang ditemukan, sedangkan *stock footage* mengacu pada rekaman yang telah disiapkan sebelumnya.

Penceritaan film ini menggunakan gaya *found footage* yang tepat berdasarkan latar belakang tim kanal *youtube* dalam cerita. Gambar-gambar dalam film diambil oleh salah satu tokoh sebagai kameramen tim tersebut. Gaya *found footage* juga berfungsi untuk menyoroti bagaimana karakter Gibran merekam semua kejadian yang dialami oleh mereka. Gaya ini juga memperkuat emosi yang dirasakan oleh tokoh yang direkam oleh Gibran, seperti getaran kamera yang menunjukkan ketegangan atau guncangan saat berlari karena ketakutan. Metode ini dipilih sesuai konsep sutradara.

Found footage merupakan suatu jenis *sub-genre* dalam industri film yang menggunakan gaya sinematografi yang menggambarkan rekaman atau *footage* seolah-olah ditemukan secara acak oleh karakter dalam cerita. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan kesan autentisitas dan keterlibatan emosional yang lebih mendalam bagi penonton.

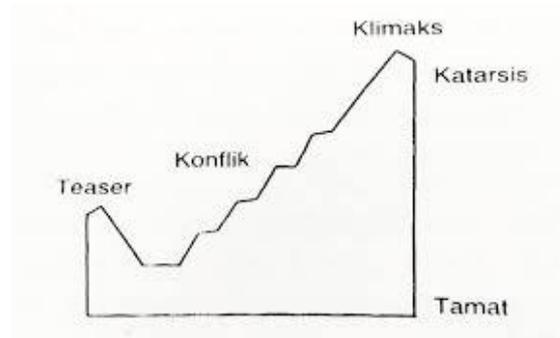


Dalam *sub-genre* ini, seringkali digunakan kamera *handheld* yang menghasilkan gambar yang goyah dan terlihat tidak terencana. Film-film dalam *sub-genre found footage* biasanya berfokus pada tema horor, misteri, atau supranatural, dan seringkali menampilkan peristiwa-peristiwa yang menakutkan atau mengganggu.

Found footage digunakan untuk menciptakan karya seni baru yang memiliki perasaan realisme dan autentisitas. Teknik ini dapat membuat penonton merasa seperti sedang menyaksikan kejadian yang sebenarnya terjadi. Selain itu, *found footage* juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan politik atau sosial, atau mengungkap kebenaran di balik peristiwa kontroversial. Menurut Kevin Heffernan, *found footage* dapat digunakan untuk "menjelajahi keterbatasan memori kolektif, menunjukkan bahwa kita tidak selalu dapat mengandalkan arsip untuk merekam dan memperjuangkan kebenaran." (Heffernan, 2017)

Konsep

Struktur naratif dalam skenario film "Bhagawanta" berpola menggunakan naratif linier dan penerapan grafik cerita Elizabeth Lutters.



Gambar 1 Grafik Elizabeth Lutters

Grafik cerita tersebut dikenalkan oleh Elizabeth Lutters. Memberikan gebrakan di awal cerita yaitu ketika Gading mendapatkan donasi, lalu reda dalam beberapa saat untuk pengenalan tokoh-tokoh yang berada dalam tim tersebut, namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik seperti yang dialami Clarissa dan apa yang terjadi di kamar tidur rumah tour guide, lalu datar sedikit saat mereka makan di warung, mencapai puncak konflik dimulai dari Ilham kesurupan hingga klimaks saat Gibran mengakui bahwa dia menyukai Clarissa namun Clarissa menolak. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit ketika Karim dan Gibran berada di tempat "praktik" lalu mengucapkan mantra sehingga uang berterbangan di ruangan tersebut, kemudian tamat.

Menurut Bordwell dan Thompson (2008), sinematografi terbagi menjadi tiga unsur, yaitu kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. *Framing* merupakan hubungan antara kamera dengan objek yang akan diambil, diantaranya yaitu

batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera. Aspek *framing* yang dipergunakan mencakup *aspect ratio*, *offscreen* dan *onscreen*, *camera angle*, *type of shot*, *camera movement* dan komposisi. Sinematografi memiliki prinsip nuansa sinematik disebut 5C diantaranya, *camera angle*, *continuity*, *close up*, *composition*, dan *cutting*. Kamera dan film memiliki beberapa teknik yang dapat dilakukan pada kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, dan kecepatan gerak gambar. Hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera dapat disebut sebagai *framing*. Sementara durasi gambar melingkupi lamanya sebuah objek yang diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2008:89).

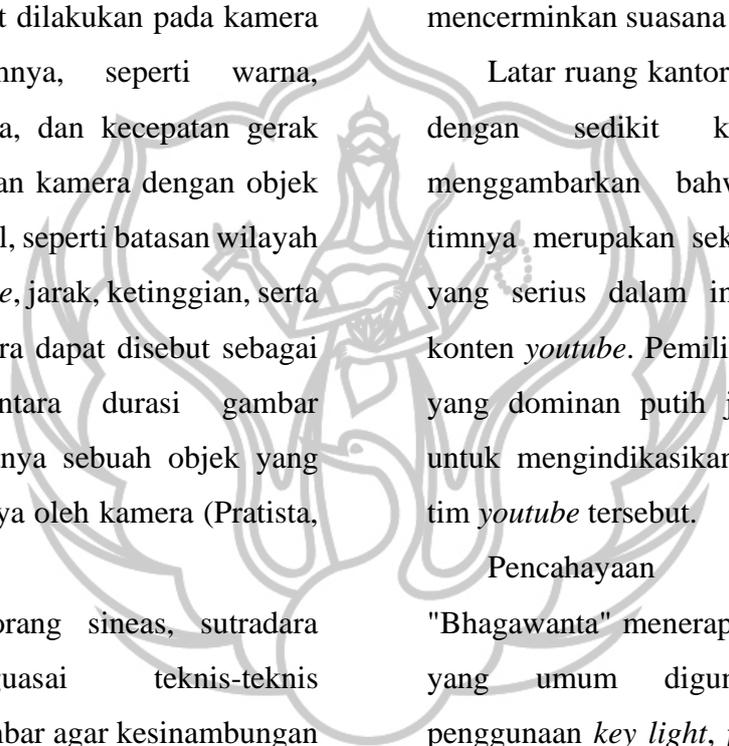
Sebagai seorang sineas, sutradara harus menguasai teknis-teknis pengambilan gambar agar kesinambungan antara naratif dan gambar yang akan disajikan kepada penonton terjadi. Menguasai berbagai jenis kamera, tonalitas, kecerahan dan ketajaman gambar, warna, dan sebagainya merupakan keharusan seorang sutradara, agar gambar-gambar yang sudah disepakati dengan penata gambar (*Director of Photography*) mempunyai pesan yang sesuai dengan naratif dan pada

akhirnya penonton dapat menikmati sekaligus memahami suguhan naratif dalam *mise-en-scène*.

Kesan yang diusung dalam set artistik film ini adalah menciptakan nuansa tahun 2015. Perwujudannya terlihat secara signifikan melalui pengaturan set kantor/studio Gading, rumah Karim, dan Warung Makan. Namun, set lokasi Stasiun Rogojampi tidak sepenuhnya mencerminkan suasana tahun 2015.

Latar ruang kantor Gading dirancang dengan sedikit kepadatan untuk menggambarkan bahwa Gading dan timnya merupakan sekelompok individu yang serius dalam industri pembuatan konten *youtube*. Pemilihan warna tembok yang dominan putih juga dimaksudkan untuk mengindikasikan tingkat ekonomi tim *youtube* tersebut.

Pencahayaan dalam film "Bhagawanta" menerapkan teknik cahaya yang umum digunakan, termasuk penggunaan *key light*, *fill light*, dan *back light*. Salah satu penekanan yang diberikan oleh tata cahaya adalah penggunaan teknik *low key lighting*. Teknik *low key lighting* terlihat dalam adegan-adegan yang berlokasi di hutan dan mobil Pak Untung pada malam hari. Selain itu, penambahan *fill light* untuk set hutan juga diterapkan untuk menambah *ambient* hutan. Penerapan teknik ini berhasil menciptakan suasana yang semakin cemas, takut, sedih,



dan panik, karena pengaturan kecerahan dan kegelapan cahaya dalam pengambilan gambar dapat memengaruhi persepsi tokoh, suasana, dan emosi yang tercipta dalam sebuah film.

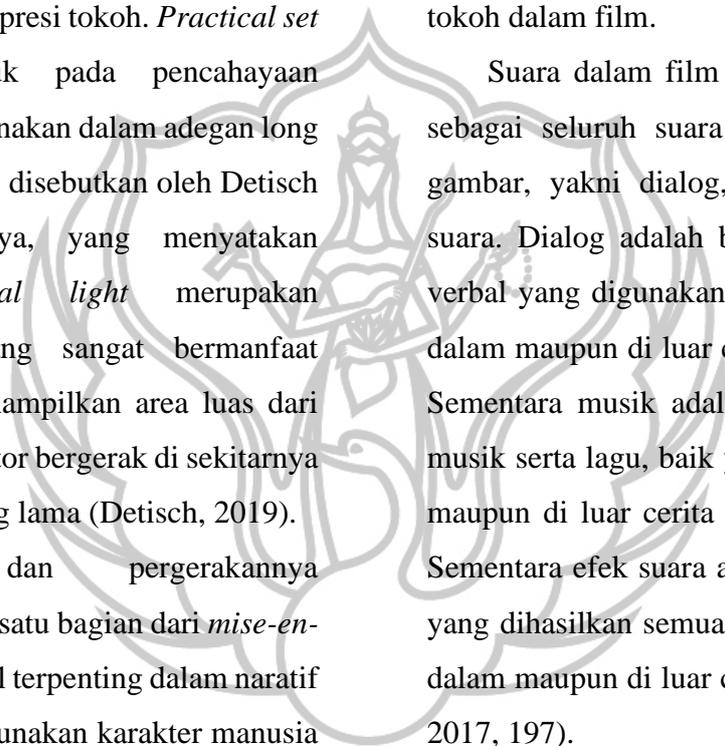
Penerapan beberapa *practical set lighting* juga mendukung teknik tersebut, mampu menciptakan efek *side light* yang menyoroti dengan tegas wajah tokoh, sehingga meningkatkan dramatisasi ketika menampilkan ekspresi tokoh. *Practical set lighting* merujuk pada pencahayaan praktis yang digunakan dalam adegan long take, seperti yang disebutkan oleh Detisch dalam sumbernya, yang menyatakan bahwa *practical light* merupakan pencahayaan yang sangat bermanfaat ketika perlu menampilkan area luas dari set atau ketika aktor bergerak di sekitarnya dalam waktu yang lama (Detisch, 2019).

Pemain dan pergerakannya merupakan salah satu bagian dari *mise-en-scène* dan juga hal terpenting dalam naratif film yang menggunakan karakter manusia dalam proses perealisasiannya serta pemilihan karakter mengacu pada tiga dimensi tokoh penceritaan. Pemilihan tokoh dalam film “Bhagawanta” menggunakan metode *casting by ability* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kemampuan beradaptasinya menjadi tokoh berdasarkan tiga dimensinya dan *casting to type* yaitu pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik calon pemain

untuk karakter. Pemilihan pemeran tokoh dalam film “Bhagawanta” dilakukan secara tertutup yang berarti sutradara melakukan pencarian untuk mendapat calon pemain yang sesuai dengan karakter tokoh secara tiga dimensi. Sedangkan pergerakan dalam film “Bhagawanta” lebih mengutamakan ekspresi wajah dan gestur tubuh yang dapat memberikan petunjuk tentang perasaan dan emosi tokoh dalam film.

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam, maupun di luar cerita film (musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Pratista 2017, 197).

Pada film “Bhagawanta”, penerapan yang digunakan adalah *diegetic sound* untuk membangun suasana dan penyampaian kausalitas emosi naratif dalam sebuah film tersampaikan karena adanya unsur suara tersebut. *Diegetic sound* adalah suara dialog, efek suara, serta suara musik atau lagu yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. *Diegetic sound* juga bisa dipengaruhi oleh



pembatasan *frame*. Suara di luar dan di dalam *frame* sangat berbeda karakteristiknya dan bisa dimanfaatkan oleh sineas sesuai tuntutan cerita (Pratista 2017, 208-209)

Editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya (Pratista 2017, 169). Dalam proses produksi film di lapangan, sutradara sudah harus mempertimbangkan jarak, sudut, ketinggian, durasi dan pergerakan kamera ketika pengambilan gambar agar saat proses penyuntingan gambar tidak terjadi kebingungan bahkan kekacauan kontinuitas gambar dalam segi jarak, sudut, dan sebagainya, sehingga penonton tidak merasa ada kejanggalan dari setiap gambar yang disajikan oleh seorang sineas.

Penyuntingan gambar dalam film “Bhagawanta” menggunakan konsep penekanan aspek ritme yang diatur berdasarkan peristiwa yang dialami para tokoh, mulai dari awal cerita yang menggunakan ritme lambat, hingga saat konflik menggunakan ritme cepat. Dibantu oleh sinematografi *handheld*, proses penyuntingan gambar di set hutan akan menggunakan *cut to* dan *invisible cut*

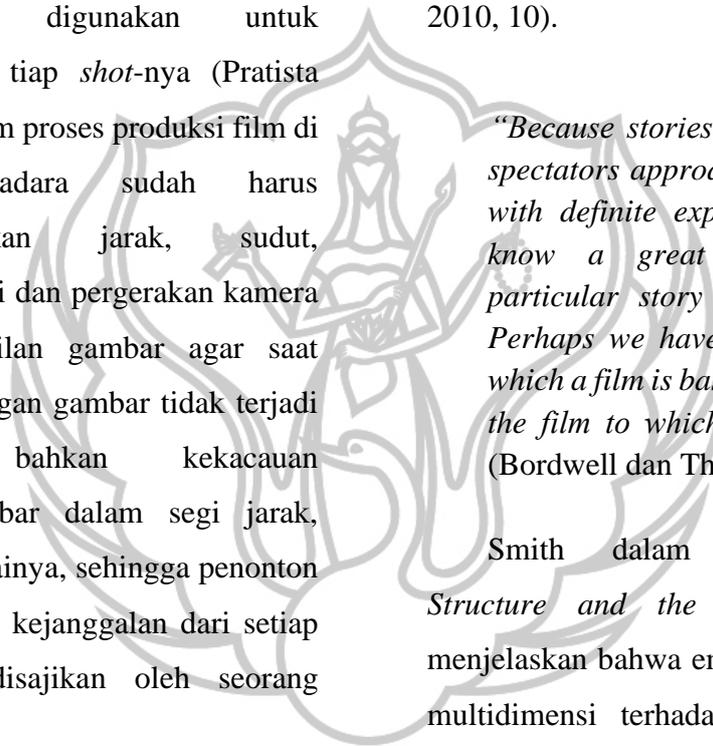
untuk mencapai naratif yang diinginkan.

Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008, 33). Pertimbangan suatu naratif adalah pertimbangan bagaimana penonton dapat menangkap maksud dari sebuah film itu sendiri (Edgar-Hunt, Marland dan Rawle 2010, 10).

“Because stories are all around us, spectators approach a narrative film with definite expectations. We may know a great deal about the particular story the film will tell. Perhaps we have read the book on which a film is based, or we have seen the film to which this is a sequel.” (Bordwell dan Thompson 2008, 74).

Smith dalam bukunya "*Film Structure and the Emotion System*" menjelaskan bahwa emosi adalah respons multidimensi terhadap berbagai sistem pemicu. Emosi dapat dibedakan dari refleks karena kemampuannya untuk memicu respons yang beragam. Selain itu, sistem emosi juga melibatkan beberapa subsistem, termasuk saraf dan otot wajah, vokalisasi, postur tubuh dan otot rangka, sistem saraf otonom, kognisi sadar, dan sistem saraf pusat yang tidak sadar.

Salah satu fokus sutradara adalah pendalaman tokoh karakter, sutradara



melakukan diskusi pemaparan naskah dengan pemain serta menanyakan pendapat mereka masing-masing tokoh yang akan mereka perankan secara personal demi ketercapaian pendalaman tokoh tersebut. Emosi pemain dibangun secara bertahap saat latihan pendalaman karakter agar mendapatkan ekspresi, intonasi, dan bahasa tubuh yang sesuai dengan tiga dimensi tokoh masing-masing. Sutradara menerapkan perlakuan khusus kepada pemeran utama dengan cara proses pendalaman emosi akan dilakukan lebih terperinci. Selain itu, pemain akan diajak oleh sutradara untuk membayangkan jika skenario film “Bhagawanta” nyata dan terjadi langsung kepada pemain. Setelah itu sutradara akan mengolah kembali ke dalam karakter seluruh tokoh yang kemudian diperdalam lagi sehingga emosi, intonasi, dan bahasa tubuh yang dilakukan oleh pemeran tampak lebih natural serta memiliki kedekatan emosi kepada penonton.

Penyampaian cerita film ini diolah seakan-akan seperti kejadian nyata yang menimpa tim *youtube channel* yang terdiri dari Gading, Gibran, Clarissa, Kiki, dan Ilham dengan menggunakan *sub-genre found footage* dari kamera yang dipegang oleh Gibran. Selain kamera yang dipegang oleh Gibran, ada sumber dari *diegetic camera* lain yaitu *screen record* laptop yang menunjukkan mereka sedang *live*

streaming, dan kamera *GoPro* yang dipasang di sudut kamar. Dalam aspek teknis film, *sub-genre found footage* mengedepankan pengambilan gambar *long take* dan sebagian besar *handheld* untuk menciptakan perubahan emosi serta mengurangi penggalan-penggalan gambar untuk kepentingan manipulasi filmis.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan kamera *handheld* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap emosi tokoh dalam sebuah film. Kamera *handheld* menghasilkan gerakan yang lebih organik dan tidak terlalu terstruktur, menciptakan rasa keterlibatan yang lebih dekat dengan adegan dan karakter yang ditampilkan. Ini dapat menciptakan kecemasan, ketegangan, atau ketidakstabilan yang dirasakan oleh penonton, sejalan dengan emosi tokoh.

Dalam keseluruhan adegan, tidak semua penekanan emosi tokoh dapat berhasil diimplementasikan secara maksimal. Terdapat beberapa *scene* yang memerlukan penyesuaian pada tahap pascaproduksi, baik dalam aspek visual maupun audio. Namun, terdapat juga beberapa *scene* di mana penekanan emosi tokoh berhasil diimplementasikan dengan baik dalam film ini.



Gambar 2 Screenshot Scene 10

Scene 10 dimulai dengan Gading menanyakan kondisi Clarissa. Ketika Clarissa memberikan jawaban, emosi yang dirasakannya perlahan berubah menjadi sedih dan akhirnya menangis. Sementara itu, Karim tiba-tiba muncul dengan ekspresi datar dan memberitahu mereka bahwa mereka tidak boleh pulang. Gading, Kiki, dan Ilham menunjukkan ekspresi kekhawatiran terhadap Clarissa. Adegan ini menggambarkan perbedaan dan perubahan emosi yang dialami oleh masing-masing tokoh secara visual.



Gambar 3 Screenshot Scene 16

Kali ini, penekanan emosi tokoh diimplementasikan pada saat Ibu Warung mengalami perubahan emosi sesaat setelah Kiki memberitahunya tentang rencana eksplorasi Alas Purwo malam

itu. Pada scene 16 ini, perubahan emosi yang dialami oleh Ibu Warung secara mencolok terlihat, dan untuk memperkuat penekanan emosi tersebut, dilakukan penambahan efek *zoom in* pada tahap pascaproduksi.



Gambar 4 Screenshot Scene 18A



Gambar 5 Screenshot Scene 18A

Pertengkaran antara Gading dan Kiki pada scene 18A merupakan salah satu adegan yang menunjukkan variasi ritme. Saat mereka sedang berargumen, ritme adegan tersebut meningkat menjadi cepat, sementara ketika Clarissa menyampaikan pendapatnya, ritme adegan secara spontan melambat sedikit. Emosi yang ditekankan pada Gading dan Kiki adalah kemarahan, sementara Clarissa merasa sedih, dan Ilham bingung. Emosi-emosi yang dirasakan oleh masing-masing tokoh lebih diperkuat melalui variasi *shot size* dan

penggunaan teknik *handheld*.



Gambar 6 Screenshot Scene 19B



Gambar 7 Screenshot Scene 19B

Serangkaian adegan pada *scene 19*, yang meliputi A, B, C, D, E, dan F, merupakan puncak konflik dalam film ini. Pada *scene 19B*, terjadi peristiwa di mana Ilham tiba-tiba menghilang dan muncul dengan mengejutkan Gading, Kiki, Clarissa, Gibran, dan Karim. Ilham menunjukkan emosi bahagia karena berhasil membuat mereka terkejut, namun Karim langsung merespons dengan kemarahan setelah mengetahui kejadian tersebut. Ketika Kiki mencoba menenangkan Karim yang marah pada Ilham, Kiki menoleh ke arah Clarissa, dan perubahan emosi Kiki yang menunjukkan ketakutan juga menjadi salah satu aspek penekanan emosi tokoh. Selain itu, ketika Gibran menyorot pandangannya ke arah Clarissa yang

bingung, secara perlahan mengalami perubahan menjadi takut, dan saat menoleh ke belakang dan melihat sosok perempuan berbaju putih, Clarissa langsung berteriak dan berlari. Penggunaan teknik pengambilan gambar seperti *paning*, *zoom in*, *zoom out*, dan variasi ukuran *frame (shot size)* membantu memvisualisasikan penekanan emosi yang dirasakan oleh para karakter tersebut.



Gambar 8 Screenshot Scene 19E



Gambar 9 Screenshot Scene 19E

Scene 19E merupakan momen di mana Gibran meninggalkan Kiki setelah secara tidak sengaja menginjak inhaler miliknya. Saat Gibran berjalan di depan Kiki, mereka berdua mendengar suara instrumen gamelan Jawa yang membuat Kiki menjadi panik. Ketika Gibran berbalik badan dan berteriak pada Kiki untuk menenangkannya, tangan

perempuan berbaju putih tiba-tiba memegang pundak Kiki. Perubahan emosi Kiki dari ketenangan menjadi ketakutan menjadi penekanan emosi dalam adegan ini. Karena Kiki panik dan berteriak, ia berlari dan tidak sengaja menabrak Gibran, menyebabkan kamera jatuh dan inhaler Kiki ikut terjatuh. Setelah Kiki dan Gibran kembali, Gibran mengambil kamera, namun Kiki mulai mengalami sesak napas dan membutuhkan inhaler-nya. Sayangnya, Gibran tidak sengaja menginjak inhaler tersebut karena panik dan kebingungan. Hal ini membuat Gibran ingin meninggalkan Kiki. Ekspresi wajah Kiki yang disorot Gibran menampilkan perpaduan amarah, ketakutan, dan kekecewaan, dan penekanan emosi tersebut diperkuat oleh tindakan perlahan Gibran menjauhi Kiki.



Gambar 10 Screenshot Scene 21

Scene 21 merupakan bagian akhir dari konflik dalam film ini dan juga berfungsi sebagai resolusi yang dihadapi oleh Gibran. Gibran mengajak Clarissa untuk berlari dan meninggalkan Gading yang sedang diserang oleh perempuan

berbaju putih. Clarissa duduk dan menangis, menyalahkan Gibran karena tidak membantu Gading. Pada saat itu, Clarissa merasakan emosi yang meliputi kemarahan, kesedihan, dan tangisan. Setelah Gibran menjelaskan alasan mengapa dia mengajak Clarissa untuk lari, spontanitas ekspresi Clarissa berubah menjadi kemarahan dan dia menyuruh Gibran menjauh. Penggunaan teknik kamera *handheld*, yang mencakup pergerakan bergoyang, dipadukan dengan perubahan emosi yang dialami oleh Clarissa, memperkuat tekanan emosi yang dirasakan oleh tokoh. Kamera yang bergoyang juga menunjukkan emosi yang dialami oleh Gibran, seperti kepanikan dan kebingungan ketika harus mengungkapkan alasan tersebut.

Simpulan

Dalam penciptaan film dengan gaya penuturan *found footage*, pendekatan psikologis terhadap pemeran menjadi metode utama dan penting untuk mencapai kecocokan antara sutradara dengan pemeran, antar pemeran, dan juga antara pemeran dengan kru. Terlebih jika pemeran mengalami kesulitan dalam beradaptasi, sutradara memiliki kewajiban untuk melakukan pendekatan yang kondusif guna memastikan kelancaran proses pengambilan gambar. Kemudahan dalam produksi dapat tercapai ketika pemeran sudah terbiasa dengan improvisasi dialog, gerakan, dan adegan, dengan tetap memperhatikan

petunjuk sutradara seperti dialog yang harus diucapkan, adegan penting yang harus dilakukan, dan sesuai dengan visi film. Selain itu, pemeran juga harus memahami cerita secara menyeluruh, bukan hanya menghafalnya.

Dalam film ini, interpretasi hasil pengamatan mengungkapkan adanya penekanan emosi pada tokoh yang muncul sebagai akibat dari tindakan ceroboh yang dilakukan oleh Gading, yang dengan nekat mengorbankan segalanya demi membuat konten *vlog* horor. Untuk memperkuat penekanan emosi tokoh secara visual, digunakan teknik *found footage*. Implementasi konsep ini menghasilkan beberapa aspek, di antaranya saat tokoh mengalami emosi seperti marah, sedih, atau takut, penekanan dilakukan melalui penggunaan teknik kamera *handheld*, yang meliputi *zoom in*, *zoom out*, dan *follow*. Dampak yang terlihat adalah pengalaman emosi tokoh terungkap dengan jelas melalui penerapan konsep tersebut. Selain tokoh yang berada di depan kamera, emosi yang dirasakan oleh tokoh yang menjadi operator kamera dalam cerita juga tercermin melalui pergerakan kamera, misalnya saat situasi cemas, gambar akan terlihat bergetar, atau ketika tokoh ketakutan dan berlari, gambar yang dihasilkan akan bergoyang-goyang dengan intensitas yang kuat.

Pendekatan yang digunakan oleh sutradara dalam menciptakan film "Bhagawanta" adalah *found footage*, yang membedakannya dari penggunaan teknik penangan kamera yang umumnya

digunakan. Dalam konteks ini, *found footage* dianggap sebagai cara yang digunakan untuk menekankan dan mewakili emosi tokoh.

Kepustakaan

- Heffernan, K. (2017). "A Bittersweet Archive: The Film-Image in Chris Marker's *La Jetée* and *Sans Soleil*". In: *Memory and the Moving Image: French Film in the Digital Era*. Bloomsbury Publishing, pp. 103-118.
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin. 2008. *Film Art Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin. 2001. *Film Art Introduction – 6th ed.* New York: McGraw-Hill Companies
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin, Jeff Smith. 2017. *Eleventh Edition Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Smith, Dr Greg M. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge: Cambridge University Press
- Strongman, Kenneth T. 2003. *The psychology of emotion: from everyday life to theory* (5th). Chicester, West Sussex, England: Wiley

Heller-Nicholas, Alexandra. 2014. *Found Footage Horror Films Fear and the Appearance of Reality*. North Carolina, USA:McFarland & Company

Taufikurrahman, Bakti et al. (2021). Tata Cahaya High Contrast Sebagai Pendukung Unsur Dramatis pada Film Horor “Derana Dara”. *Sense Journal of Film and Television Studies*, 4(1), 69-84

Muzaki, Khanif Irkham et al. (2021). *Dynamic Shot Untuk Memperkuat Realitas Pada Sinematografi Film Mockumentary “Booking Out”*. *Sense Journal of Film and Television Studies*, 3(2)

