

**ANALISIS UNSUR ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATISASI
FILM “POCONG: *THE ORIGIN*”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi dan Film



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

2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

ANALISIS UNSUR ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATISASI FILM “POCONG: THE ORIGIN”

diajukan oleh **Rahmat Hermawan**, NIM 1310045432 Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....**14 Januari 2021**.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608

Pembimbing II/Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Cognate/Penguji Ahli



Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi



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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, M.Sn
NIP 19740313 200012 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Hermawan

NIM : 1310045432

Judul Skripsi : “ANALISIS UNSUR *ARTISTIK* SEBAGAI PENDUKUNG
DRAMATISASI FILM “POCONG: THE ORIGIN””

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi 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 : 29 November 2020
Yang Menyatakan,



Rahmat Hermawan

NIM 1310045432

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Hermawan

NIM : 1310045432

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 “ANALISIS UNSUR ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG *DRAMATISASI* FILM “POCONG: THE ORIGIN”” 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.

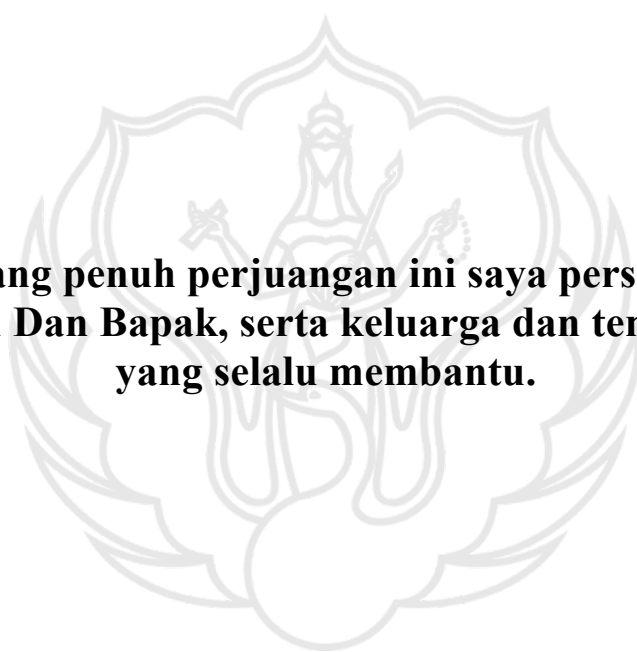
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 November 2020

Yang Menyatakan
**METERAI
TEMPEL**
TGL. 20
32304AHF744635536
6000
ENAM RIBU RUPIAH



Rahmat Hermawan

NIM 1310045432

HALAMAN PERSEMBAHAN

**Skripsi yang penuh perjuangan ini saya persembahkan
untuk Ibu Dan Bapak, serta keluarga dan teman-teman
yang selalu membantu.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam dipanjatkan kepada Rasulullah SAW. Alhamdulillah dengan kesabaran serta kerja keras penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Unsur Artistik Sebagai Pendukung Dramatisasi Film “Pocong: *The Origin*” tepat pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Sarjana Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

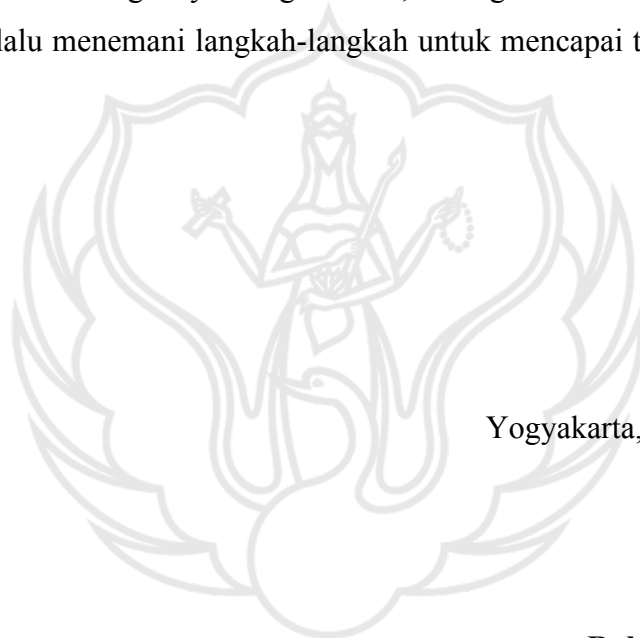
Penulis juga tak lupa mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu kesempurnaan skripsi ini, adapun ucapan terimakasih ini penulis haturkan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi
4. Raden Roro Ari Prasetyowati, SH., LL.M. selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Suparwoto. M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
6. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Dra. Siti Maemunah M.Si. selaku dosen wali.
9. Teman-teman TA seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu
10. Teman-teman pengkajian angkatan 2013 yang tidak bisa disebutkan satu persatu
11. Teman dan sahabat seperjuangan, yang selalu membantu, berbagi cerita, motivasi, semangat dan do'a

12. Teman-teman Jurusan Televisi angkatan 2013 yang selalu berbagi dalam kebersamaan dan menyemangati dalam melaksanakan tugas akhir.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata penulis menyampaikan terima kasih.

Penulis menyadari masih ada banyak kesalahan dan kekurangan dalam hal menyusun penelitian ini maka dari itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk memperbaiki hal-hal lainnya kedepannya. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi semua pihak serta menjadi bahan pemikiran bagi pembaca. Semua pihak yang telah memberikan dukungannya dengan tulus, semoga Allah SWT memberikan berkah yang selalu menemani langkah-langkah untuk mencapai tujuan yang lebih baik.



Yogyakarta, November 2020

Rahmat Hermawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan penelitian	3
D. Manfaat penelitian.....	3
E. Tinjauan Pustaka.....	3
F. Metode penelitian	5
1. Objek Penelitian.....	5
2. Teknik Pengambilan Data.....	7
3. Analisis Data.....	8
4. Skema penelitian.....	9
BAB II. OBJEK PENELITIAN	
A. Identitas Objek.....	10
B. Sinopsis Film ”Pocong: <i>The Origin</i> ”.....	11
C. Cerita Film “Pocong: <i>The Origin</i> ”.....	11
D. <i>Cast</i> dan Peran Dalam Film.....	18
E. Sutradara.....	25

BAB III. LANDASAN TEORI

A. Film.....	27
B. Film Horor.....	28
C. Unsur Dramatisasi Pada film.....	29
D. Tata Artistik.....	31
1. <i>Setting</i>	31
2. Properti.....	33
3. Warna.....	33
4. <i>Gaya Vintage</i>	39

BAB IV. PEMBAHASAN

A. Analisis Film “ <i>Pocong: The Origin</i> ”	41
B. Anaisis <i>Setting</i> , Properti, Dan Warna Mengandung Dramatisasi Pada Film “ <i>Pocong: The origin</i> ”	75

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran.....	82
---------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.01 Poster Film “Pocong: <i>The Origin</i> ”.....	6
Gambar 2.01 Pocong <i>the origin</i> (screenshot YouTube <i>StarvisionPlus</i>).....	10
Gambar 2.02 Pemeran Sasthi.....	18
Gambar 2.03 Pemeran Yama.....	19
Gambar 2.04 Pemeran Jayanthi.....	20
Gambar 2.05 Pemeran Ananta.....	21
Gambar 2.06 Pemeran Ki Endang.....	22
Gambar 2.07 Pemeran Adhi Petugas Lapas.....	23
Gambar 2.08 Pemeran Rudi Seorang Kepala Lapas.....	23
Gambar 2.09 Pemeran Doddy.....	24
Gambar 2.10 Pemeran Mumun Istri Pak Lurah.....	25
Gambar 2.11 Sutradara Film “Pocong: <i>The Origin</i> ”.....	26
Gambar 4.01 <i>Screenshot Setting</i> sell penjara.....	44
Gambar 4.02 <i>Screenshot Setting</i> sell penjara.....	41
Gambar 4.03 <i>Screenshot Setting</i> sell penjara.....	42
Gambar 4.04 <i>Screenshot Setting</i> sell penjara.....	42
Gambar 4.05 <i>Screenshot Setting</i> lapangan penjara.....	44
Gambar 4.06 <i>Screenshot Setting</i> lapangan penjara.....	44
Gambar 4.07 <i>Screenshot Setting</i> lapangan penjara.....	45
Gambar 4.08 <i>Screenshot Setting cafe</i>	48
Gambar 4.09 <i>Screenshot Setting cafe</i>	49
Gambar 4.10 <i>Screenshot Setting cafe</i>	49
Gambar 4.11 <i>Screenshot Setting</i> kamar jenazah.....	51
Gambar 4.12 <i>Screenshot Setting</i> kamar jenazah.....	52
Gambar 4.13 <i>Screenshot Setting</i> lorong penjara.....	53
Gambar 4.14 <i>Screenshot Setting</i> lorong penjara.....	54
Gambar 4.15 <i>Screenshot Setting</i> depan pintu penjara.....	55
Gambar 4.16 <i>Screenshot Setting</i> depan pintu penjara.....	56
Gambar 4.17 <i>Screenshot Setting</i> ruang pusaka.....	57

Gambar 4.18 <i>Screenshot Setting</i> ruang pusaka.....	58
Gambar 4.19 <i>Screenshot Setting</i> kamar mandi.....	59
Gambar 4.20 <i>Screenshot Setting</i> warung.....	60
Gambar 4.21 <i>Screenshot Setting</i> warung.....	60
Gambar 4.22 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	62
Gambar 4.23 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	62
Gambar 4.24 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	64
Gambar 4.25 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	64
Gambar 4.26 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	65
Gambar 4.27 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	66
Gambar 4.28 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	67
Gambar 4.29 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	67
Gambar 4.30 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	69
Gambar 4.31 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	70
Gambar 4.32 <i>Screenshot Setting</i> hutan.....	70
Gambar 4.33 <i>Screenshot Setting</i> pom bensin.....	71
Gambar 4.34 <i>Screenshot Setting</i> ruang mushola.....	72
Gambar 4.35 <i>Screenshot Setting</i> kamar guru Ananta.....	73
Gambar 4.36 <i>Screenshot Setting</i> ruang tamu.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kemunculan Dramatisasi pada <i>Setting</i>	73
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1- Kelengkapan Form Administrasi

Lampiran 2- Poster Tugas Akhir, dan Seminar Digiring Daring

Lampiran 3- Daftar Hadir Seminar Online Digiring Daring



ABSTRAK

Film “Pocong: *The Origin*”. Merupakan film bergenre horor yang ditulis kembali dari naskah film tahun 2006. Bercerita tentang seorang narapidana bernama Ananta yang dihukum mati oleh negara dan harus dikuburkan di tanah kelahirannya. Film ini berbeda dari film lain karena menghadirkan cerita dengan gaya *road movie*. Gaya yang digunakan jarang digunakan pada film horor pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *setting*, properti, dan warna yang dapat mendukung dramatisasi pada film “Pocong: *The Origin*”.

Metode Penelitian deskriptif kualitatif, berobjek kajian berupa film Pocong: *The Origin*. Pengumpulan data dengan menggunakan sampling bertujuan (*Purposive Sampling*), di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa unsur artistik pada film “Pocong: *The Origin*” mampu mendukung dramatisasi. Fakta-fakta objektif dapat ditemukan pada berbagai adegan dalam setiap *scene*, melalui penggunaan *setting* yang dikombinasikan dengan warna-warna dominan mampu memberikan efek dramatisasi pada penonton.

Kata Kunci : Artistik, Dramatisasi, Film Pocong: *The Origin*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia perfilman terus berkembang sebagai salah satu karya seni dalam kehidupan modern. Film diartikan sebagai suatu *genre* seni bercerita berbasis *audio-visual*, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar (Zoebazary 2008, 1). Perkembangan perfilman Indonesia menghadirkan beberapa *genre* film populer di layar bioskop dan banyak menyedot minat penonton untuk datang. Namun *genre-genre* populer seperti film komedi, *action*, fantasi, drama, serta film romantis tidak mempengaruhi minat penonton terhadap topik-topik yang berbau horor yang telah hadir sejak lama di Indonesia. Cerita film horor biasanya melibatkan mitos, kematian, penyakit mental hingga legenda suatu daerah dan menghadirkan sosok makhluk gaib untuk menjadi sumber ketakutan.

Film yang mampu menghipnotis perhatian penonton tentu tidak lepas dari unsur *visual*. Dalam karya film unsur *visual* merupakan perpaduan elemen sinematik dan artistik. Karya film yang baik mampu menciptakan *look* dan *mood* serta mengolah emosi penonton bukan hanya dibentuk melalui segi cerita saja, Penggunaan warna dalam *editing*, pencahayaan hingga penataan artistik mampu membuat penonton terpukau ketika melihat paduan warna yang indah seiring film diputar. Film dengan menggunakan warna-warna mencolok secara visual tentu memiliki keistimewaan, keunggulan dan daya tarik tersendiri, karena warna lebih mampu mengarahkan perhatian dan sudut pandang terhadap hal-hal yang bersifat mendominasi dalam sebuah film (Nugroho 2015, 42).

Film yang berjudul Pocong: *The Origin* merupakan cerita tahun 2006 yang diangkat kembali oleh Monty Tiwa karena sebelumnya gagal dirilis karena tidak lulus sensor. Monty Tiwa menulis ulang cerita dan mengubah beberapa jalan cerita dari naskah sebelumnya namun tetap menggunakan unsur pocong sebagai ikon penting. Film ini menceritakan perjalanan seorang anak yang sedang mengantarkan jenazah ayahnya yang ditemani oleh seorang sipir penjara.

Sosok Surya Saputra yang menjadi pocong dari awal sudah menjadi pusat perhatian. *Setting* yang digunakan pada film ini adalah mobil jenazah, dipadukan dengan gaya *road movie* di mana sangat jarang ditemukan pada film horor umumnya.

Elemen sinematik dan artistik menjadi hal penting dalam menciptakan *atmosfer* pada cerita “pocong: *The Origin*”. Dalam membangun suasana cerita sebenarnya merujuk kepada fungsi dekorasi pada kehidupan nyata. Secara sadar, sutradara dan departemen artistik mengolah *setting* dan warna dengan tujuan tertentu seperti untuk menunjukkan karakter tokoh, kurun waktu tertentu, memperkuat plot, hingga membangun suasana cerita.

Penelitian ini menganalisis unsur tata artistik dalam mendukung dramatisasi dan hanya membatasi pada analisis penggunaan dramatisasi pilihan yang dominan di pergunakan dalam setiap *scene* melalui dua unsur elemen artistik dari empat elemen artistik yang diketahui secara umum. Serta penerapan warna dalam elemen artistik tentu bukan tanpa alasan di setiap *scene* sehingga perlu dianalisis terkait warna. Tata artistik dalam sebuah produksi film merupakan elemen penting karena tata artistik merupakan perwujudan dari *visualisasi* naskah sehingga tata artistik perlu dikaji dalam sebuah penelitian karena keberadaanya merupakan salah satu elemen yang mampu mendeskripsikan waktu, tempat, dan suasana pada film.

Menurut beberapa *refrensi*, belum ada yang melakukan penelitian tentang tata artistik pada film “pocong: *The Origin*”. Hingga dapat dikatakan bahwa penelitian yang akan dilakukan bersifat *original*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka di temukan rumusan masalah dalam tulisan ini yaitu :

1. Bagaimana *setting*, properti, dan warna yang digunakan pada Film “Pocong: *The Origin*”
2. Bagaimana *setting*, properti, dan warna mendukung dramatisasi pada Film “Pocong: *The Origin*”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui *setting*, properti, dan warna yang digunakan pada Film “Pocong: *The Origin*”.
2. Menemukan *setting*, properti, dan warna dalam mendukung adegan dramatisasi pada film “Pocong: *The Origin*”.

D. Manfaat Penelitian

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Akademis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan serta bahan referensi bagi mahasiswa Televisi Dan Film Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam melakukan penelitian khususnya mengenai unsur artistik pada sebuah film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pembuat film agar lebih memperhatikan unsur artistik dalam membentuk suasana atau kesan yang ditimbulkan bagi penonton melalui *setting*, properti, dan warna pada film layar lebar.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian dari Ayu Intan Ariesty Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “Analisis Unsur artistik sebagai pendukung dramatisasi dengan menegangkan pada film “Pengabdi Setan”. Penelitian tersebut mengambil objek dan topik yang berbeda namun sama-sama mengambil objek dari segi tata artistik. Penelitian dari Ayu Intan Ariesty membedah mengenai *setting*, *property*, serta warna yang akan mendukung dramatisasi adegan menegangkan pada film “Pengabdi Setan”. Dengan menggunakan dua teori yaitu teori unsur artistik dan teori mengenai dramatisasi sebuah ketegangan.

Penelitian dari Adin Fahmi Zulfa Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul ”*Camera Movement, Camera Angel, dan Shot Size, dalam membangun Jump Scare film “The Conjuring II”*. Penelitian ini sama-sama mengambil film horor dan menggunakan *Jump scare* pada penelitiannya namun berbeda objek film dan topik. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pola *Camera Movement, Camera Angel, dan Shot Size* dalam membangun *Jump Scare* film Horor tersebut. Ketiga jenis *camera* pada *Jump scare* di uraikan sedemikian rupa dan dianalisis satu persatu agar mengerti maksud dan jenis menemukan pola *Camera Movement, Camera Angel, dan Shot Size* yang di gunakan.

Penelitian dari Ardiyansyah, tahun 2018 Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan minat utama pengkajian, yang berjudul “Analisis Fungsi Kostum Terhadap Penggambaran Karakter Tokoh Pada Film Guru Bangsa: Tjokroaminoto”. Skripsi tersebut meneliti tentang penggambaran tokoh guru besar bangsa Tjokroaminoto yang digambarkan melalui kostum yang digunakan oleh beliau. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif deskriptif dengan melihat fungsi kostum terhadap penggambaran karakter tokoh pada film guru bangsa: Tjokroaminoto dengan hasil temuan penelitian dideskripsikan dengan menggunakan kalimat yang rinci disertai gambar.

Penelitian dari Mufliha Hidayati Aluwan Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul ”Analisis pembangunan Dramatik Melalui *Mise-En-Scene* Pada Film “Dibalik 98” Penelitian ini sama-sama menggunakan unsur membangun dramatisasi pada penelitiannya namun berbeda objek film dan Topik. Penelitian ini menyimpulkan film “Di Balik 98” memiliki struktur dramatik, yakni suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian yang memuat unsur plot. Struktur dramatik menurut Aristoteles dibagi menjadi empat: *Protasis, Epitasio, Catastasis dan Catastrophe*. Pada plot film “Di Balik 98” memiliki dari awal dan akhir penceritaan yang menjawab keseluruhan cerita dengan mengubah pandangan penonton terhadap tokoh utama, urutan cerita awal dan akhir penceritaan yang menjawab keseluruhan cerita

membuktikan bahwa pembangunan dramatik mempunyai *mise-en-scene* (*Setting*, Kostum dan *Make up*, *Lighting* dan Pemain serta pergerakan atau *acting*).

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu yang memperbincangkan tentang metode ilmiah dalam menggali pengetahuan. Penelitian ini menggunakan penelitian secara deskriptif kualitatif, yaitu metode atau tata cara menguraikan pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta yang terjadi pada waktu sekarang. Masalah tersebut dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan tanpa menggunakan angka atau dengan kata lain data atau bukan dalam bentuk angka, melainkan data berbentuk seperti kata-kata, kalimat, atau gambar-gambar. Data ini dapat berupa gejala, peristiwa, pendapat, karya, artefak, dan lain sebagainya (Sarwono and Lubis 2007, 139).

Metode penelitian kualitatif memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu. Data yang terkumpul diklasifikasikan atau dikelompok-kelompokkan menurut jenis, sifat, atau kondisinya. Setelah datanya lengkap, kemudian dibuat kesimpulan (Arikunto 2010, 6).

Film dibedah dari keseluruhan *scene* kemudian melihat *scene* yang mengandung dramatisasi adegan menegangkan, dari *scene* yang mengandung dramatisasi tersebut, kemudian dianalisis penggunaan *setting*, properti dan warna yang dapat memunculkan dramatisasi sehingga nantinya data akan diolah dan dianalisis berdasarkan teori yang ada. Sehingga dapat diperoleh hasil penelitian dan dapat ditarik kesimpulan.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian berupa sebuah film genre horor berjudul “Pocong: *The Origin*”, film ini di produksi oleh *Star Vision*.

Berikut adalah detail film “Pocong: *The Origin*”:

- | | |
|------------------|-----------------|
| a) Sutradara | : Monty Tiwa |
| b) Tanggal Rilis | : 18 April 2019 |

- c) *Genre* : *Horor*
d) Penulis : Monty Tiwa, Eric Tiwa
e) Produser : Chand Parwez
f) Pengarah Artistik : Tepan Kobain, Angga Prasetyo
g) Durasi : 92 Menit



Gambar 1.01 Poster Film “Pocong: *The Origin*”

Sumber: <https://pancaronafilm.blogspot.com/2019/04/sinopsis-pocong-the-origin-2019.html?m=1> (diakses pada 30 september 2020)

Objek Penelitian yang diambil adalah film yang *genre* horor berjudul “Pocong: *The Origin*” . Film tersebut diproduksi oleh *Star Vision* dan disutradarai oleh Monty Tiwa. Pada film “Pocong: *The Origin*” akan dilakukan analisis *setting* apa saja yang digunakan dan nantinya akan melihat seluruh *scene* yang mendukung dramatisasi dalam film.

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengamatan/observasi. Menurut Arikunto (2010, 199-200), observasi dalam pengertian psikologi disebut juga dengan pengamatan secara langsung. Meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra, penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan.

Pengambilan data untuk menunjang penelitian akan dilakukan melalui pengamatan/observasi pada film yang dilakukan dengan mengamati video. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dalam menganalisis *setting*, properti, dan warna dalam Film "Pocong: *The Origin*". Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mendukung proses penarikan kesimpulan adalah sebagai berikut :

a) Pustaka

Dengan memanfaatkan buku-buku yang berhubungan dengan tata artistik berupa *setting*, properti, dan warna dalam film serta beberapa sumber diperoleh dari situs situs pada internet yang merujuk pada *refrensi* tentang tata artistik

b) Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mengamati data yang sudah di dokumentasi melalui media yang berhubungan dengan perekaman gambar (Sugiyono 2009, 329). Penelitian mengambil dokumentasi dalam persiapan analisis objek penelitian yang berupa Film "Pocong: *The Origin*". Film diperoleh dengan mengunduh melalui salah satu situs pengunduh film resmi yakni dengan aplikasi iFlix. Film "Pocong: *The Origin*" sendiri tidak dibuat dalam bentuk kepingan DVD Sehingga hanya dapat diperoleh melalui situs pengunduh dengan aplikasi iFlix.

c) Pengamatan/observasi

Observasi Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang

diselidiki. Hasil dari rekaman objek penelitian akan diamati. Proses Analisis Data dimulai dengan mengumpulkan dan mencatat data pengamatan.

Lexy J. Moleong mengklasifikasikan pengamatan menjadi dua yaitu, pengamatan melalui cara berperan serta dan yang tidak berperan serta (Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012, hal.176). Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang tidak berperan serta. Pada pengamatan tanpa peran serta, pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan. Observasi tidak berperan serta dianggap tepat karena peneliti tidak ikut serta dalam proses pembuatan film Pocong: *The Origin*. Film tersebut sebagai karya sinema dalam bentuk DVD atau Video rekaman yang menjadi objek penelitian di dalamnya. Alat yang digunakan untuk mendukung observasi meliputi laptop dengan bantuan perangkat lunak *Windows Media Player*, dan catatan sebagai panduan untuk membuat poin-poin yang diamati.

d) Sampel penelitian

Dalam penelitian ini populasi ditetapkan secara keseluruhan dengan pengambilan sampel yang telah ditentukan akan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

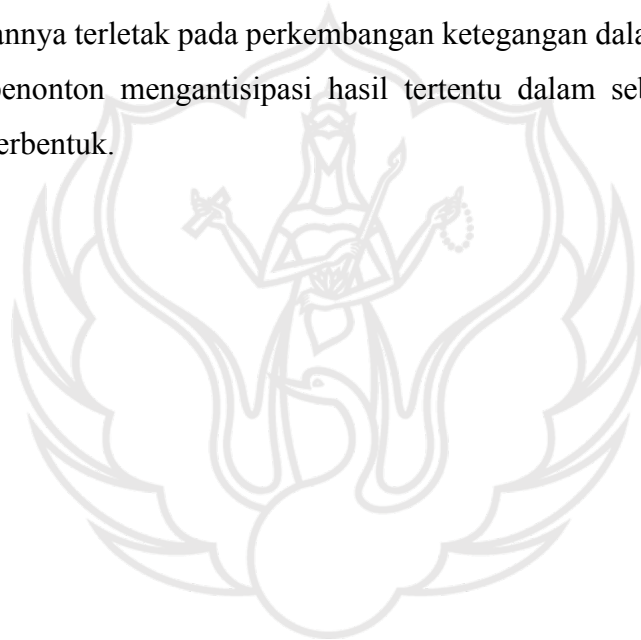
Dalam penelitian ini populasi diambil dari keseluruhan *scene*, dengan menentukan sendiri *scene-scene* yang memuat *setting*, properti, dan warna yang memuat unsur-unsur Dramatisasi yang terlihat dari film Pocong: *The Origin*.

3. Analisis Data

Tahap analisis data dimaksudkan untuk menganalisis data dari hasil catatan lapangan, atau dari sumber informasi yang diperoleh. Setelah data terkumpul maka dilakukan proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar (Kiryantono 2006,163).

Metode dan proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data yang dilakukan penulis adalah dengan

menganalisis unsur artistik dari film "Pocong: *The Origin*", lalu membedah seluruh *scene* pada film "Pocong: *The Origin*", kemudian melihat *scene* mana saja yang mendukung unsur dramatisasi melalui *setting* dan properti serta warna terkait dengan beberapa pokok pembahasan yang telah disebutkan di atas. Pembahasan yang pertama akan mendeskripsikan mengenai *setting*, properti, dan warna yang ada difilm "Pocong: *The Origin*", kemudian dipembahasannya mendeskripsikan penggunaan *setting*, properti, dan warna dalam mendukung unsur dramatisasi pada film "Pocong: *The Origin*". Sehingga teori yang digunakan yakni teori dramatisasi. Pengertian ketegangan menurut The Drama Teacher (2011), dijelaskan bahwa tensi kadang kala bisa digunakan sebagai istilah yang bisa dipergunakan sebagai konflik. Tetapi perbedaannya terletak pada perkembangan ketegangan dalam pertunjukkan. Sebagaimana penonton mengantisipasi hasil tertentu dalam sebuah alur, maka disitulah tensi terbentuk.



4. Skema Penelitian

Bentuk skema penelitian yang akan dilakukan:

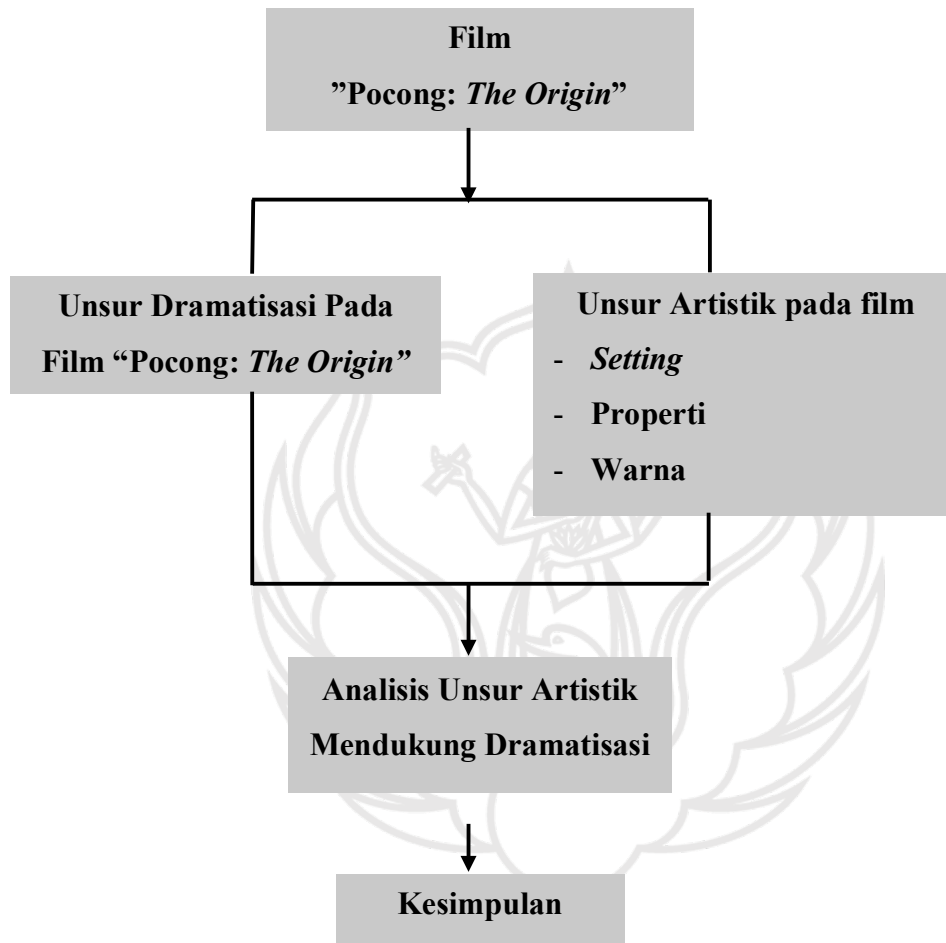


Diagram 1.1 Skema Penelitian