

**ANALISIS PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* DALAM  
MENINGKATKAN DRAMATIK PADA FILM HOROR *FOUND  
FOOTAGE* BERJUDUL “*BLAIR WITCH*”**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program  
Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Evi Sabeilla Pangesti

NIM: 1410082132

**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 PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* DALAM MENINGKATKAN DRAMATIK PADA FILM HOROR *FOUND FOOTAGE* BERJUDUL “*BLAIR WITCH*”**

diajukan oleh **Evi Sabeilla Pangesti**, NIM 1410082132, 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 **8 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.**  
NIDN 0012095811

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli

  
**Pius Rino Pungkiawan, M.Sn.**

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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Irawandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evi Sabeilla Pangesti  
NIM : 1410082132  
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan *Handheld Camera* Dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor *Found Footage* Berjudul "*Blair Witch*"

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 : 11 Mei 2021

Yang Menyatakan,



**Evi Sabeilla Pangesti**  
1410082132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evi Sabeilla Pangesti

NIM : 1410082132

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 Penggunaan *Handheld Camera* Dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor *Found Footage* Berjudul "*Blair Witch*"** 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 : 11 Mei 2021  
Yang Menyatakan,



Evi Sabeilla Pangesti  
1410082132

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Untuk Mama dan Bapa tercinta*

*Untuk Adik-Adik tersayang*

*Untuk Teman-Teman terkasih*

*Untuk yang sedang berjuang,  
meskipun lelah dan ingin menyerah,  
tapi tetap melanjutkan perjuangannya.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 di Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

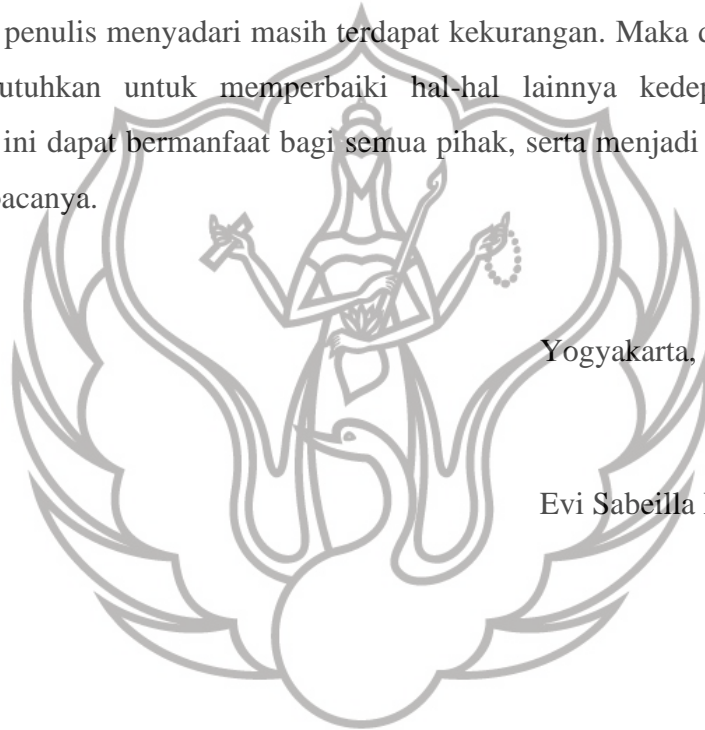
1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
2. Dr. Erdial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
3. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., Ph.D. selaku Pembantu Dekan II Fakultas Seni Media Rekam.
4. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III Fakultas Seni Media Rekam.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Prodi Film dan Televisi dan dosen pembimbing II sekaligus dosen penguji II yang sudah memberikan saran dan perbaikan selama masa pengerjaan skripsi.
7. Deddy Setyawan, M.Sn. selaku dosen wali yang telah membimbing dalam perjalanan akademik penulis.
8. Drs. Alexandri Luthfi R., M.S. selaku dosen pembimbing I dan dosen penguji I yang selalu sabar dalam mendampingi proses pengerjaan skripsi penulis.
9. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn. selaku dosen penguji Ahli yang telah banyak memberikan saran dan masukan selama masa perbaikan skripsi.
10. Suratman dan Nur Wijayanti selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materil.
11. Shalsa Billah Nurrahman, S.Pd., Hafiz Jabar Nurrahman, Farah Adhiba Nurrahman dan Haikal Jabar Nurrahman selaku adik-adik penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan terhadap penulis.

12. Mas Leo yang banyak membantu dalam memfasilitasi selama proses skripsi ini.
13. Drupi, Windy, Nafis, Tyas, Louis, Fafan selaku teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan terhadap penulis.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini. Pada prosesnya penulis menyadari masih terdapat kekurangan. Maka dari itu kritik dan saran dibutuhkan untuk memperbaiki hal-hal lainnya kedepannya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, serta menjadi bahan pemikiran bagi pembacanya.

Yogyakarta, 29 Juni 2021

Evi Sabeilla Pangesti



## DAFTAR ISI

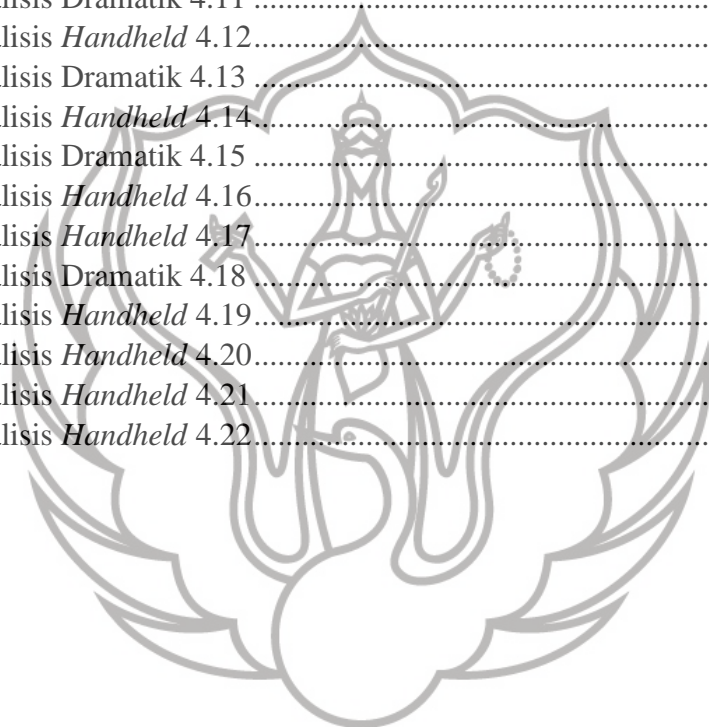
HALAMAN JUDUL .....	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
ABSTRAK .....	x
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Metode Penelitian.....	7
1. Objek Penelitian.....	8
2. Teknik Pengambilan Data.....	8
3. Analisis Data.....	9
4. Skema Penelitian.....	10
OBJEK PENELITIAN .....	12
A. Film Berjudul “ <i>Blair Witch</i> ” .....	12
B. Format Film.....	15
C. Cerita Film.....	15
D. Tim Produksi .....	17
E. Peran dan Pemeran .....	18
F. Penghargaan .....	20



LANDASAN TEORI.....	22
A. Horor .....	22
B. Found Footage.....	22
C. Sinematografi .....	24
1. Sinematografi.....	24
2. Handheld .....	25
3. Pergerakan Kamera.....	27
4. Shot Size .....	30
5. Sudut atau Angle Kamera .....	32
D. Dramatika .....	35
1. Dramatik .....	35
2. Unsur Dramatik.....	35
3. Struktur Dramatik .....	39
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Pembahasan.....	42
1. Takut.....	43
2. Ngeri .....	50
3. Seram .....	61
4. Suspense.....	64
5. Kompleks .....	72
C. Hasil Penelitian .....	89
PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN.....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel Analisis Dramatik 4.1 .....	44
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.2.....	45
Tabel Analisis Dramatik 4.3 .....	47
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.4.....	48
Tabel Analisis Dramatik 4.5 .....	51
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.6.....	52
Tabel Analisis Dramatik 4.7 .....	53
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.8.....	54
Tabel Analisis Dramatik 4.9 .....	55
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.10.....	58
Tabel Analisis Dramatik 4.11 .....	61
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.12.....	62
Tabel Analisis Dramatik 4.13 .....	64
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.14.....	67
Tabel Analisis Dramatik 4.15 .....	72
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.16.....	74
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.17.....	77
Tabel Analisis Dramatik 4.18 .....	78
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.19.....	83
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.20.....	84
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.21.....	86
Tabel Analisis <i>Handheld</i> 4.22.....	88



**ANALISIS PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* DALAM  
MENINGKATKAN DRAMATIK PADA FILM HOROR *FOUND  
FOOTAGE* BERJUDUL “*BLAIR WITCH*”**

**ABSTRAK**

Film horor *found footage* berjudul *Blair Witch* menggunakan teknik kamera *handheld* secara dominan khas subgenre *found footage*. Film ini merupakan sekuel ke tiga dari film yang fenomenal dan dicatat sebagai film yang mempopulerkan genre *found footage*. Film ini berusaha untuk mengulangi kesuksesan dari film terdahulu dengan meniru beberapa strategi dari film sebelumnya termasuk menggunakan alur yang serupa. Mendapat respon positif dari penonton karena cerita dan penataan dramatik yang baik juga membawa film ini mendapat nominasi sekuel terbaik di ajang festival film bergengsi khusus horor, *Ihorror Awards*. Bagaimana dramatik dibangun lengkap dengan alur serupa dan menggunakan teknik kamera *handheld* yang mendominasi dapat membangun dan meningkatkan nilai dramatik pada unsur dramatik yang dibangun guna memenuhi tujuan utama dari film horor, yaitu menyebar rasa takut, kejutan dan teror mendalam bagi penontonnya.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang akan menjelaskan dan memaparkan data terkait objek penelitian. Memberikan gambaran tentang fenomena pada objek secara deskriptif. Penelitian ini akan menampilkan beberapa gambar dan penjelasannya dengan mengacu pada teori-teori yang relevan pada objek.

Hasil penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara penggunaan kamera *handheld* dengan nilai dramatik suatu adegan mengandung unsur-unsur dramatik Biran, *suspense*, takut, ngeri, seram dan *surprise*. Dengan hal tersebut dapat diketahui bahwasanya penggunaan kamera *handheld* dipadukan dengan pergerakan kamera dan lensa, ukuran dan sudut dari *shot* (*angle* kamera) yang tepat mampu memberikan visual mengandung nilai dramatik pada adegan, sehingga *mood* dan *feel* tersampaikan dengan baik.

**Kata kunci :** Film Horor *Found Footage*, *Handheld Camera*, Dramatik, Unsur-Unsur Dramatik.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan sebuah karya seni berbentuk audio dan visual, digunakan sebagai media komunikasi dengan berbagai fungsi seperti: informatif, edukasi, dan persuasif. Seiring waktu berjalan film banyak mengalami perubahan mengikuti perkembangan teknologi. Dari bentuk celuloid hingga menjadi bentuk digital, dari film bisu hingga menjadi film (audio visual) seperti sekarang ini. Pada perkembangan dunia perfilman terdapat klasifikasi dari film berdasarkan kesamaan karakter filmnya, baik dari segi latar, tema, suasana, atau bahkan dari teknik pengambilan gambar, dan bisa juga unsur lainnya. Untuk mempermudah klasifikasi film lahirlah istilah *genre*. Fungsi *genre* adalah memudahkan klasifikasi sebuah film sesuai dengan spesifikasinya (Pratista 2008, 10). Adapun macam-macam *genre* menurut Himawan Pratista antara lain: aksi, petualangan, drama, komedi, *western*, *thriller*, noir, horor, dan lain-lain.

Tidak hanya definisi tentang film yang berkembang karena mengikuti perkembangan teknologi. *Genre* dalam film pun mengalami perkembangan, sehingga melahirkan *genre-genre* baru. Salah satu *genre* baru yang sempat fenomenal karena ciri khasnya yaitu *found footage*. *Genre found footage* termasuk dalam *genre* film sekunder, karena biasanya dikombinasikan dengan *genre* primer seperti horor, petualangan, fantasi, atau fiksi ilmiah. Dengan ciri khas pengemasan cerita seperti dokumenter. *Genre found footage* sedikit sulit jika dikombinasikan dengan *genre* premier seperti drama, musikal atau *genre* lain yang kurang sesuai jika dipadukan dengan *found footage*. Sulit bukan berarti tidak mungkin untuk dipadukan dengan *genre* induk lainnya. Namun sejauh ini film-film *found footage* lebih sering dikombinasikan dengan *genre* horor.

Tiap *genre* film memiliki daya tariknya masing-masing seperti halnya film horor. Film *genre* horor menyuguhkan tayangan pemicu adrenalin penontonnya sebagai daya tarik tersendiri. Adrenalin penonton akan berpacu

akibat bercampur aduk emosinya, seperti munculnya perasaan was-was, takut, tegang, terkejut dan penasaran saat menonton film horor. Adapun pengemasan film fiksi layaknya film dokumenter sebagai daya tarik dari *genre found footage*. Jika dikombinasikan dengan *genre* horor akan menambah dramatik karena penonton akan dibuat merasakan seolah dibawa ke dalam kisah nyata secara langsung lewat sudut pandang para tokoh. Hal ini merupakan faktor yang memengaruhi penonton film menyukainya, terkhusus pecinta film horor. Hal tersebut menjadikan film horor *found footage* memiliki tempat tersendiri bagi para penontonnya.

Film *found footage* sering disebut juga film dokumenter palsu (*pseudo documentary*). Film *found footage* merupakan film fiksi yang dikemas seperti halnya film dokumenter. Biasanya film *found footage* menggunakan teknik kamera *handheld* yang dominan dan dipadukan sedikit rekaman dari kamera yang diposisikan sebagai kamera pengawas. Penggunaan kamera *handheld* untuk merekam *footage* dan adegan dalam film merupakan bagian dari cerita pada film itu sendiri, dan pengoperasian kamera disetting seolah para aktor mengoperasikan kameranya sendiri. Hal ini menjadikan film horor *found footage* terlihat seperti film dokumenter.

*Found footage* sendiri dipelopori oleh film berjudul *Cannibal Holocaust*. Namun film ini tidak banyak diketahui publik pada masanya, karena film ini tidak dipublikasikan secara luas. Lain halnya dengan film berjudul *The Blair Witch Project*, yang dipublikasikan secara luas dan isu yang berkembang saat film ditayangkan secara luas turut menyertainya. Banyak penonton mengira film tersebut merupakan hasil dokumentasi tokoh dalam cerita karena penggunaan *diegetic handheld camera*. Ditambah oleh bantuan strategi marketing, dengan menyertakan laporan tentang tokoh yang masuk ke dalam laporan orang hilang, dan ternyata palsu belaka. Film horor *found footage* menjadi populer dan fenomenal setelah film berjudul *The Blair Witch Project* dipublikasikan, dan setelahnya banyak muncul dan berkembangnya film *genre found footage*. Sekarang film *found footage* tercatat sebagai sebuah

*genre*. Dan *The Blair Witch Project* dicatat sebagai film yang mempopulerkan *genre* ini.

Film horor *found footage* dinilai semakin mampu menarik peminat dengan jumlah fantasis meski *budget* produksi lebih sedikit dari film jenis lain, sehingga banyak diantaranya yang dibuat film sekuel maupun serial, seperti film berjudul *Ghost Encountres*, *Paranormal Activity*, dan lain-lain. Melihat prospek yang baik film berjudul *The Blair Witch Project* juga membuat sekuelnya, hingga memiliki tiga sekuel. Sekuel ketiga berjudul *Blair Witch*. Seperti yang tertera pada *website* IMDB, Film berjudul *The Blair Witch Project* mampu menembus hingga \$248,639,099 pada tahun 1999. Sedangkan film *Blair Witch* mampu menjual tiket hingga \$45,173,154 pada tahun 2016.

Film berjudul *Blair witch* sendiri tidak jauh beda dengan film-film *found footage* lainnya yang mengandalkan *diegetic handheld camera*. Hanya saja film ini berusaha untuk mengulang kesuksesan film terdahulunya. Meski secara pendapatan tidak bisa dikatakan mampu mengulang kesuksesan, namun film ini cukup mendapat banyak perhatian karena meniru sedikit banyak strategi dari film terdahulu. Film ini juga banyak mendapat respon positif mengenai pengemasan cerita yang dianggap lebih baik dari film sebelumnya dengan memanfaatkan teknik kamera *handheld* khas *genre* horor *found footage*. Penggunaan *handheld* dalam film ini dapat menaikkan dramatik dan mengemas narasi film dengan kemampuan menampilkan suatu kondisi dan emosi tokoh dalam cerita. Dan mengarahkan identifikasi diri penonton dengan pergerakan kamera *handheld* yang difungsikan sebagai kamera *point of view* lebih dari satu tokoh dalam cerita secara bergantian dengan ciri khas pergerakan *handheld* yang dinamis.

Film *Blair Witch* memiliki unsur dramatik yang lengkap. Dalam sebuah film penggunaan unsur dramatik difungsikan untuk menjaga jalannya cerita agar tidak menjadi membosankan. Pencapaian narasi yang baik dalam sebuah film tergantung pada sinematik yang baik. Adapun unsur-unsur sinematik yang dapat membangun narasi yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Film *Blair Witch* dalam usahanya untuk mencapai narasi yang dibantu

dengan penggunaan kamera *handheld* yang begitu dominan. Hal ini yang mendukung film *Blair Witch* mendapat ulasan baik mengenai dramatikanya yang disusun dengan baik sehingga tidak membosankan seperti cerita film terdahulunya. Dengan memanfaatkan teknik kamera *handheld* khas *genre found footage* unsur-unsur dramatik pada film ini dapat dibangun dengan baik. Pergerakan leluasa dari penggunaan *handheld* menjadikan gambar yang dihasilkan terlihat begitu dinamis dan terkesan bergoyang. Hal ini membantu penggunaan *diegetic handheld camera* terkesan *real*, dan membuat penonton mengidentifikasi diri dengan lebih cepat.

Unsur-unsur dramatik yang lengkap seperti: konflik, *suspense*, takut, seram, ngeri, dan *surprise* (Biran, 2006: 95-106) membuat film *Blair Witch* dapat mencapai tujuan dari film *genre* horor untuk memberikan efek rasa takut, kejutan, dan teror mendalam bagi penontonya. Penataan dramatik film ini meski menggunakan alur yang serupa dengan film terdahulunya dapat memberikan informasi baru tentang objek yang diangkat ke dalam film, yaitu tentang legenda *Blair Witch* itu sendiri. Film ini juga mendapat respon positif karenanya oleh penonton. Dikatakan bahwa tanpa menonton film terdahulunya pun dapat mengetahui keseluruhan cerita dengan baik. Dramatik pada cerita juga dibangun dengan baik dengan memanfaatkan penggunaan teknik kamera *handheld* yang dominan. Hal ini mengantar film *Blair Witch* mendapat nominasi sebagai sekuel terbaik dalam salah satu ajang penghargaan bergengsi khusus film horor, yaitu *Ihorror Awards*.

Berdasarkan fenomena yang telah dijabarkan di atas dapat terlihat ketertarikan penulis terhadap objek karena latar belakang dari objek yang merupakan salah satu film dengan *genre* horor *found footage*. Ketertarikan untuk mengkaji film bergenre horor *found footage* dikarenakan belum banyaknya kajian mengenai genre ini. Pemilihan objeknya juga berkenaan tentang keterikatan objek secara tidak langsung dengan sejarah dari genre *found footage*. Selain hal tersebut film ini juga berusaha untuk mengulang kembali kesuksesan dari film terdahulu. Meski secara pendapatan film tidak mampu melakukannya. Secara pengemasan ceritanya, film ini mendapat

respon positif dari penontonnya. Pengemasan cerita dalam film ini tidak terlepas pada penggunaan teknik *handheld* khas *found footage* yang dominan. Penggunaan teknik kamera *handheld* dalam film ini selain difungsikan sebagai *diegetic handheld camera* dari tokoh dalam cerita tapi juga disusupi penggunaan *handheld* kamera sebagai sudut pandang kamera objektif. Hal ini merupakan keadaan yang jarang ditemui di film-film *found footage* lainnya. Beberapa film *found footage* jika ingin menggunakan sudut pandang kamera objektif akan menggunakan gambar dari kamera yang diperkenalkan sebagai kamera pengawas. Dalam penelitian ini penulis akan mengkaji tentang bagaimana penggunaan kamera *handheld* difungsikan untuk meningkatkan dramatik pada film *Blair Witch*.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat diambil pokok rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana peran penggunaan teknik kamera *handheld* dalam meningkatkan dramatik pada unsur dramatik film horor berjudul *Blair Witch*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran penggunaan teknik kamera *handheld* dalam meningkatkan dramatik pada unsur dramatik film horor berjudul *Blair Witch*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tentang penelitian teknik pengambilan gambar berperan pada sebuah film dalam meningkatkan dramatik.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Adapun penelitian lain yang dapat digunakan untuk menunjang penelitian ini antara lain:



1. Karya tulis skripsi berjudul “*Peran Teknik Sinematografi Dalam Mengemas Pesan Mistik Pada Film Keramat*”, ditulis oleh Thibburruhany, seorang mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017. Pada penelitiannya dibahas tentang bagaimana peran teknik sinematografi pada film Keramat.

Film Keramat merupakan salah satu film *subgenre found footage*. Pada penelitiannya dibahas mengenai bagaimana hubungan teknik sinematografi dengan pesan dalam film dengan meninjau unsur-unsur mistik di Jawa yang tersaji pada film. Dalam penelitiannya ia menemukan bahwa peran teknik sinematografi dapat memperkuat pesan mistik di Yogyakarta.

Persamaan dengan penelitian yang hendak diteliti adalah menganalisis tentang peran dan pengaruh penggunaan teknik sinematografi pada film horor *subgenre found footage*. Perbedaannya terdapat pada variabel yang digunakan, yaitu objek penelitian serta hubungan teknik dengan meninjau jalan cerita yang mengungkapkan mistik di Yogyakarta, sedangkan dalam penelitian yang hendak diteliti adalah hendak mengetahui bagaimana penggunaan *handheld camera* yang biasa digunakan pada film *found footage* dalam meningkatkan dramatik pada unsur - unsur dramatik film berjudul “*Blair Witch*”

2. Karya tulis skripsi berjudul “*Analisis Pergerakan Kamera Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film Merantau*”, ditulis oleh Anjar Widyorosadi pada tahun 2012 dari fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dalam skripsi ini dipaparkan bahwa pergerakan kamera dan lensa sangat berpengaruh pada efek dramatik filmnya terutama saat adegan perkelahian.

Persamaan dengan penelitian yang hendak diteliti adalah analisis tentang salah satu penggunaan teknik sinematografi pada sebuah film dalam membangun dramatiknya. Perbedaannya adalah dalam penelitian sebelumnya lebih menekankan pada penggunaan pergerakan kamera untuk menunjang peningkatan efek dramatik adegan perkelahian pada film *Action*

berjudul “Merantau”. Sedangkan pada penelitian yang hendak diteliti ini lebih menekankan pada penggunaan teknik *handheld camera* untuk meningkatkan dramatik pada film horor *found footage* berjudul *Blair Witch*.

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong adalah:

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Deskriptif kualitatif dapat dipahami sebagai upaya menganalisa hubungan keterkaitan antara subyek dan obyek penelitian dengan menggunakan informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan berbagai metode ilmiah, kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa. (Moleong edisi revisi: 2014, 6)

Sedangkan menurut Sukmadinata pendekatan deskriptif adalah:

Definisi suatu bentuk penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. (Sukmadinata: 2006, 72)

Penggunaan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dikarenakan dalam penelitian ini antar variabel bersifat interaktif atau saling mempengaruhi (Sugiyono: 2015, 11). Penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini adalah dengan menyusun dan menganalisa data apa adanya dari hasil yang didapat di lapangan. Proses analisa data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dokumentasi, observasi,

pengamatan, dokumen pribadi, gambar atau foto dan sebagainya dengan mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya.

## 1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang hendak diteliti adalah film berjudul *Blair Witch*. Film bergenre horor dengan subgenre *found footage*. Film *Blair Witch* merupakan sebuah sekuel dari film berjudul *The Blair Witch Project*, film yang populer pada 20 tahun-nan silam. Film ini disutradarai oleh Adam Wingard.

Sama seperti kebanyakan film dengan subgenre *found footage* pada umumnya, penggunaan teknik kamera *handheld* sangat mendominasi film berjudul *Blair Witch* dan sedikit dikombinasi dengan penggunaan kamera berteknologi modern, yang kemudian menjadi pembeda dari film-film *found footage* sebelumnya.

Mengingat dalam sebuah film pastilah banyak menggunakan unsur-unsur dramatik untuk mengolah emosi penonton saat membangun narasi pada sebuah film. Penelitian ini hendak meneliti peran salah satu unsur teknik sinematografi yaitu teknik *handheld camera* dalam meningkatkan dramatik pada unsur-unsur dramatik pada film berjudul *Blair Witch*. Populasi yang diambil adalah keseluruhan dari filmnya, dengan pengambilan unit analisis pada scene mengandung unsur dramatik dan menggunakan teknik *handheld* pada film.

## 2. Teknik Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut yaitu:

- a) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu, mencari, mengambil dan atau mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian, baik dalam bentuk fisik maupun bentuk digital. Bisa berupa video, artikel, jurnal, maupun dokumen lainnya.

b) **Kepustakaan**

Kepustakaan (studi pustaka) merupakan metode pengumpulan data dengan memakai literatur atau buku-buku kepustakaan yang relevan atau dari jurnal, majalah-majalah dan surat kabar maupun melalui internet yang berhubungan dengan topik penelitian.

c) **Observasi**

Metode observasi yaitu, melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki dari perolehan data-data terkait dengan objek penelitian. Pengamatan pada data-data akan dilakukan dengan tinjauan literasi maupun teori-teori yang relevan dengan topik penulisan. Hasil dari rekaman film *Blair Witch* akan diamati, dicermati secara seksama dan mendetail, kemudian ditentukan mana-mana yang dibutuhkan dalam penelitian, dan dilakukan pendataan secara sistematis.

3. **Analisis Data**

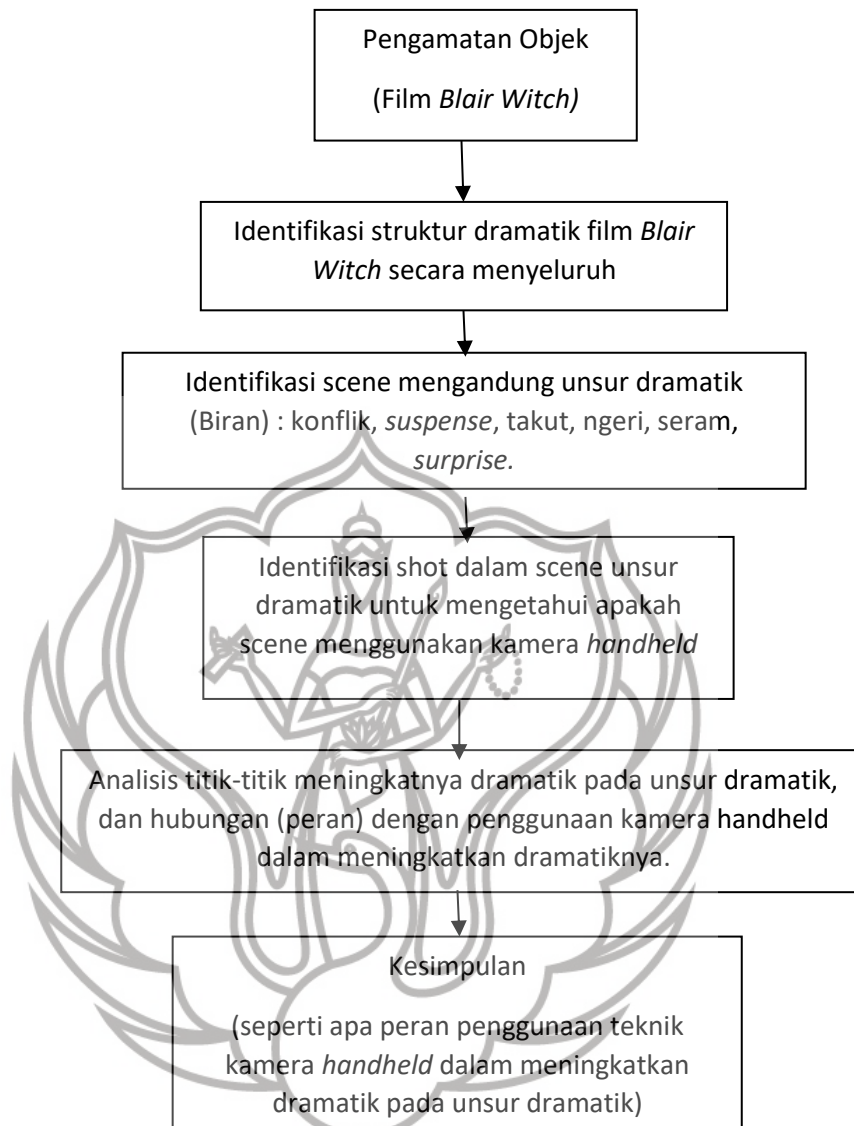
Teknik analisis data akan dilakukan jika semua data terkumpul dan informasi-informasi lainnya telah mencukupi untuk dilakukan proses analisis data. Dengan metode kualitatif yaitu dengan mengelola data, mensiteksiskan, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan dijelaskan secara deskriptif (Moleong, 2014: 248) Analisis data merupakan bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Pengertian analisis data secara umum adalah proses mencari, menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih bagian penting

untuk dipelajari, dan membuat kesimpulan yang mudah untuk dipahami orang lain. (Sugiyono: 2014, 244).

Teknik analisis data pada penelitian dengan metode kualitatif tidaklah memiliki acuan dan patokan yang mutlak, sehingga peneliti diharapkan dapat menemukan sendiri metode yang cocok dengan sifat penelitiannya (Sugiyono: 2014, 244). Sebelum melakukan proses analisis perlu untuk mengetahui populasi dan unit analisisnya. Proses analisis yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada penjelasan di atas diawali dengan mengamati objek penelitian secara menyeluruh dengan seksama. Setelah pengamatan dilakukan akan dilihat seperti apa konstruksi dramatik pada film *Blair Witch* secara menyeluruh, dan dilakukan identifikasi adegan atau *scene* mengandung unsur dramatik (Biran), mencatatnya secara sistematis dan mengkategorikannya. Setelah *scene* mengandung unsur dramatik (Biran) teridentifikasi akan cermati kembali untuk melihat apakah *scene* yang telah diidentifikasi menggunakan teknik kamera *handheld*. Jika sudah teridentifikasi akan dicermati lebih detail tentang bagaimana kamera *handheld* difungsikan dalam adegan mengandung nilai dramatik. Menjelaskan seperti apa dramatik dari *scene* mengandung unsur dramatik, dijabarkan titik meningkatnya dramatik dengan sistematis, menyertakan gambar dari hasil visual dalam film pada *scene* tersebut, ditarik kesimpulan atasnya tentang peran dari penggunaan *handheld* dalam meningkatkan dramatiknya.

#### 4. Skema Penelitian

Skema penelitian merupakan rancangan penelitian tentang langkah-langkah pada penelitian dalam menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mendukung penelitian dari menyimpangnya langkah-langkah dalam menganalisis data dan informasi terkait dengan tujuan penelitian dibuatlah skema sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Penelitian