

**ARTIKEL JURNAL**

**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**

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

Oleh  
Evi sabeilla Pangesti  
1410082132

Program Studi Film dan Televisi  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Yogyakarta, Indonesia  
e.sabeilla.p@gmail.com

**ABSTRAK**

Film horor *found footage* berjudul *Blair Witch* merupakan sekuel ke tiga dari film *The Blair Witch Project*. Di sutradarai oleh Adam Wingard, rilis pada tahun 2016. Selain memiliki hubungan secara tidak langsung dengan sejarah dikenalnya *genre found footage*, film ini juga berusaha mengulang kembali kesuksesan dari film terdahulu. Cerita dan penataan dramatik yang baik mendapat respon positif dari penontonya dan membawa film ini mendapat nominasi sekuel terbaik di ajang festival film bergengsi khusus horor, *Ihorror Awards*. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui penggunaan kamera *handheld* yang dominan khas horor *found footage*, dalam meningkatkan dramatik takut, seram, ngeri, *suspense* dan *surprise*.

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

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

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

## PENDAHULUAN

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.

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*. 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.

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*.

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.

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*.

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*?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. 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 mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia (Moleong edisi revisi: 2014, 6). Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat diketahui bahwasannya 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.

Penelitian ini akan meneliti bagaimana peran penggunaan *handheld* dalam meningkatkan dramatik pada scene yang mengandung unsur dramatik takut, ngeri, seram, *suspense* dan *surprise*. Berikut merupakan metode analisis yang akan digunakan.

Teknik pengambilan data tahap ini merupakan langkah awal untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Mengumpulkan data-data terkait, termasuk objek berupa film dan beberapa literasi. Dengan memfokuskan terhadap unsur dramatik yang menggunakan kamera *handheld* di dalamnya. Berikut tahapan-tahapan untuk mengumpulkan data.

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data mengenai objek penelitian berupa film berjudul *Blair*

*Witch* dan ulasan-ulasan mengenai profil dari objek maupun ulasan berupa artikel, atau jurnal.

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.

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.

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 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

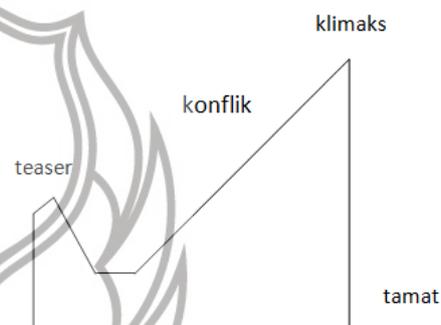
diawali dengan mengamati objek penelitian secara menyeluruh dengan seksama. Setelah pengamatan dilakukan akan dilihat seperti apa konstruksi dramatik pada film *Blair Witch* secara menyeluruh, dan dilakukan identifikasi adegan atau *scene* mengandung unsur dramatik (Biran), mencatatnya secara sistematis 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.

## PEMBAHASAN

Setelah mengamati objek penelitian adalah film *Blair Witch* (2016). Durasi total film 1 jam 29 menit (89 menit). Dari durasi total yang menjadi populasi penelitian adalah 1 jam 22 menit 9 detik, karena merupakan durasi keseluruhan cerita dari film. Untuk dapat menentukan unit analisis akan diamati secara seksama. *Scene* mana yang mengandung unsur dramatik tujuan utama dari film horor dan menggunakan *handheld* secara menyeluruh pada *scene*.

Diketahui dari pengamatan secara seksama film *Blair Witch* menggunakan struktur dramatik Elizabeth Lutters (2). Adapun penjabaran struktur dramatik film ini secara ringkas sebagai berikut: Film *Blair Witch* memiliki 13 *sequence* secara keseluruhan. Adegan film diawali dengan teaser cuplikan video yang diunggah oleh akun darknet666 di chanel youtubanya. Kemudian pengenalan cerita yang mendasari perjalanan untuk mencari tahu tentang misteri hilangnya Heather di Black Hill. Konflik pertama kali muncul pada menit ke 5 cerita dimulai, menit

ke 10 dalam cerita, menit ke 15, menit ke 17, menit ke 19, menit ke 30, menit ke 32, menit ke 38, pada menit ke 40 mulai muncul unsur dramatik lain yaitu ngeri, dari menit ini juga nilai dramatik mulai naik perlahan dan meningkat terus, klimaks terjadi pada 5 menit sebelum cerita berakhir. Cerita ditutup dengan adegan puncak klimaks dengan ending terbuka.



Gambar Tangga Dramatik Lutters (2)  
Sumber: Lutters (2010:55)

Setelah diketahui bagaimana struktur dramatik keseluruhan cerita digambarkan, dapat identifikasi *scene* yang mengandung unsur-unsur dramatik tujuan utama dari film horor dan menggunakan pergerakan kamera *handheld* di dalamnya, teridentifikasi ada 9 *scene* yang mengandung unsur dramatik tujuan utama genre horor dan menggunakan *handheld* di dalamnya. Adapun rincian *scene* mengandung unsur dramatik takut, ngeri, seram,

*suspense* dan *surprise* terdapat pada *scene* dalam durasi 44: 40 – 44: 55, *Scene* 45:13 – 45: 58, *Scene* 39:01 – 40:34, *Scene* 57:33 - 59:21, *Scene* 53:41- 56:29, *Scene* 1:09:52 - 1:10:36, *Scene* 1:07:03 – 1:09:49, *Scene* 42:56 – 44:33, dan *Scene* pada durasi 1:17:20 - 1:22:10.

*Scene-scene* ini akan dijabarkan secara rinci untuk melihat titik-titik dramatisnya. Pada titik dramatis yang terlihat akan dijabarkan seperti apa penggunaan kamera *handheld* untuk memvisualkan dramatis itu sehingga dapat diambil kesimpulan apakah penggunaan kamera *handheld* dapat meningkatkan dramatis dalam *action* itu.

Penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Analisis dimulai dengan menentukan dan mengamati *scene-scene* yang mengandung unsur dramatis dan menggunakan *handheld* dari tujuan utama pada genre horor. Untuk mengetahui *scene* tersebut mengandung unsur dramatis takut, ngeri, seram, *suspense* dan *surprise* diperlukan untuk memahami bagaimana unsur dramatis terbangun,

apa yang bisa menimbulkan situasi dramatis itu. Menurut Biran (2006, 99-100) unsur dramatis takut akan muncul ketika resiko dari sebuah hambatan yang menghalangi tokoh berubah menjadi keadaan yang berbahaya bagi tokoh. Saat resiko berubah menjadi ancaman bahaya saat itulah perasaan takut muncul. Besar kecilnya dampak ketakutan yang dirasakan penonton tergantung pada besar kecilnya bahaya yang sedang dihadapi oleh tokoh. Semakin bahaya mengancam semakin besar rasa takut yang timbul (Biran: 2006, 99-100).

Unsur dramatis ngeri sebetulnya juga merupakan rasa takut, hanya saja sifatnya yang lebih khusus. Tidak selamanya perasaan ngeri muncul akibat adanya bahaya yang mengancam kematian. Perasaan ngeri muncul jika melihat sesuatu yang membahayakan dan membuat risih untuk menyaksikannya. Biran (2006: 101) mencontohkan adegan kaki yang terpejal terkena ranjau darat.

Seperti halnya unsur dramatis takut, menurut Biran (2006: 102) unsur dramatis seram juga merupakan perasaan takut, ketakutan yang lebih spesifik kepada hal-hal berbau

supranatural atau alam gaib. Kesereman lebih bersifat psikis. Perasaan seram juga dapat menimbulkan dampak dramatik. Bisa mendirikan bulu roma, menimbulkan suasana yang mencekam, membuat adegan menarik. Bahan-bahan untuk membuat dampak dramatik seram dapat diperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita-cerita tentang hal-hal gaib yang berkaitan dengan budaya semua etnik, yang melahirkan cerita-cerita legenda atau mitologi.

Suspense merupakan adegan yang mengundang rasa was-was, menanti resiko apa yang harus dihadapi tokoh sebagai hambatan. *Suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang akan terjadi, atau harap-harap cemas. (Biran, 2006: 98). Penonton digiring supaya merasa berdebar-debar menanti resiko apa yang akan dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya.

Unsur *surprise* merupakan unsur yang muncul jika terjadi unsur duga di dalamnya unsur duga dari penonton ada yang sudah otomatis ada dan ada

yang harus dibangun dahulu. Besar kecilnya nilai kejutan tergantung pada keyakinan penonton tentang sesuatu bagaimana seharusnya terjadi (Biran, 2006: 104).

Setelah mengetahui poin-poin yang dapat membentuk unsur dramatik akan dilakukan penjabaran action pada scene tersebut hingga menemukan titik action puncak dramatik seperti berikut:

No.	Durasi	Scene 57:33 - 59:21	
		Deskripsi Action	Analisis Dramatik Action
1	57:33 - 57:36	Ashley berteriak memanggil Lisa dan James.	Pada titik 1-5 merupakan pengenalan dan
2	57:37 - 58:05	Ashley memasang lampu kepala dengan nafas terengah-engah sembari berjalan.	penggawat an dari situasi dan kondisi yang sedang dialami oleh

3	58:06 – 58:31	Ashley terjatuh dan merintih kesakitan tetapi tetap melanjutkan berjalan. Ashley berhenti dan duduk di batang kayu sembari memanggil-manggil Peter.	Ashley. Kakinya terluka dan ia terpecar dari James dan Lisa. Pada titik ini juga diperlihatkan hal yang memicu efek ngeri pada scene ini, yaitu kaki			hewan lunak yang bergerak-gerak dari dalam betisnya.	
				58:48 – 58:56	5	Ashley memeriksa luka di betisnya sembari merintih kesakitan. Terlihat cairan memancar keluar dari luka di betisnya.	
4	58:32 – 58:47	Ashley dengan perlahan menyingkap celana jeans-nya di bagian betis. Terlihat darahnya mengalir dari luka. Terdengar seperti suara	Ashley yang terluka. Hal yang menjadi pemicu kengerian adalah luka Ashley yang tidak biasa.				
				58:57 – 59:10	6	Ashley kesakitan menarik sesuatu dari dalam betisnya. Didapatinya benda asing seperti tulang daun	Titik 5-6 merupakan titik puncak dramatik ngeri. Karena pada action ini diperlihatkan hal yang

		kering, berlumur darah dan terlihat mengerikan .	menyebabkan an kengerian itu ada, yaitu luka dari Ashley yang tidak wajar dan terlihat mengerikan.			menutup jeans di betisnya.	an dari dramatik ngeri pada <i>scene</i> . Pada titik ini nilai dramatik masih tinggi, namun segera menurun setelah action berakhir.
7	59:11 – 59:14	Ashley dengan segera melempar benda tersebut sembari menahan rasa sakitnya. Pandangan gelap dan hanya terdengar suara tangisan Ashley yang sedang kesakitan.		<p>Tabel Analisis Dramatik</p> <p>Setelah ditemukan titik dramatik puncak kengerian, akan dijabarkan bagaimana kengerian tersebut divisualkan sebagai berikut:</p>			
				<p>Durasi 58:57 - 59:14</p> <p>Shot adegan</p>			
8	59:15 – 59:21	Ashley dengan pelan kembali	Pada action ini merupakan penyelesaian				



*Size: close up*

*Sudut: high level*

*Pergerakan kamera: tilt up*

*Analisis Handheld*

Untuk memperlihatkan kengerian pada action ini penggunaan *handheld* sebagai sudut pandang tokoh Ashley. Bidikan gambar di ambil dalam satu waktu (*long take*) untuk memberikan efek kengerian dari luka Ashley yang mengeluarkan cairan dan benda terlihat seperti tulang daun kering. Gambar bidikan terlihat bergoyang dengan perlahan, memberikan kesan kedekatan dengan tokoh Ashley karena merefleksikan pergerakan Ashley yang pelan-pelan karena kesakitan. Kemudian ketika menarik benda asing itu pergerakan *handheld* dan *tilt up* kamera menjadi cepat menunjukan

kesan nyata pada rasa kesakitan dari tokoh Ashley.

Tabel Analisis *Handheld*

### Hasil Penelitian

Berdasarkan pada penjabaran analisa dari 9 *scene* mengandung unsur dramatik dari tujuan utama film horor, yang menggunakan teknik *handheld* di dalamnya didapatkan hasil, bahwa penggunaan *handheld* pada titik puncak action dramatik dapat memvisualkan dramatiknya. Penggunaan teknik *handheld* dengan gerakan khasnya dapat memberikan kesan kedekatan penonton dengan tokoh, dengan hasil visual yang memiliki kesan realistis dari hasil dokumentasi langsung oleh tokoh.

Pergantian sudut pandang antar tokoh dalam satu action pun dapat diterima dan dipahami. Hal ini juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan nilai dramatik dari action, karena banyaknya informasi mengenai kondisi emosional antar tokoh melalui penggunaan pergerakan *handheld*. Hal ini terjadi pada adegan mengandung unsur dramatik *suspense*, *ngeri*, dan *surprise*. Efek dramatik

dapat bertambah melalui banyaknya informasi mengenai kondisi emosional antar tokoh dalam satu action. Seperti yang terdapat pada adegan Thalia yang jatuh tertekuk bersamaan dengan patahnya boneka kayu, pada menit ke 53:37. Kengerian dapat meningkat pada titik tertinggi kengerian dari perubahan sudut pandang tokoh Ashley dan James secara bergantian dalam satu action, meski di dominasi oleh sudut pandang dari James.

#### KESIMPULAN

Penggunaan *handheld* dengan sifatnya yang dinamis dan mudah untuk mengikuti pergerakan dari objek dapat menambah nilai dramatik dan kesan realis pada adegan. Penggunaan pergerakan *handheld* dapat menambahkan kesan realistis dan faktual karena pergerakannya dapat mewakili pergerakan dari tokoh dibantu dengan adegan yang memotivasi pergerakan tersebut. Seperti suara – suara menggeram muncul dari balik semak-semak, dan pergerakan gambar dengan cepat menuju sumber suara berasal. Hal ini memberi kesan reallistis dan faktual

akan respon dari tokoh melalui sudut pandangnya.

Penggunaan *shot size* digunakan secara efektif dalam cerita. Ada penggunaan perubahan ukuran shot melalui sudut pandang tokoh dalam satu action dapat memberikan kesan realis, karena dapat mewakili respon dari tokohnya dengan baik. Memberikan visual bagaimana tokoh merespon pada adegan yang memotivasi pergerakan kamera sebagai sudut pandang tokoh. Memberikan visual mengenai informasi dari situasi dalam adegan yang sedang berlangsung melalui sudut pandang tokoh.

Ketinggian *angle* kamera atau *level angle* kamera digunakan dalam beberapa adegan untuk menunjukkan keadaan tokoh ketika merasakan tekanan dari teror dan kejadian yang tidak diinginkan. Dalam adegan yang demikian terasa jika tokoh tidak dalam kondisi emosi yang stabil atau santai, melainkan sedang dalam kekhawatiran atau bentuk kewaspadaan oleh tokoh.

Ukuran *shot* dalam mempersempit bidikan pada subjek setahap demi setahap memberi kesan bahwa nilai dramatik dari suatu

adegan bertambah, karena fokus penonton lebih diarahkan pada objek atau action yang mengandung informasi tentang hal-hal mengandung nilai dramatik. Seperti penggunaan variasi *shot close up*, pada adegan James mencoba melihat ke bawah dipan untuk memastikan apakah Heather bersembunyi di sana. Fokus penonton digiring untuk terpusat pada satu titik melalui ukuran shot dan dengan bantuan efek pencahayaan yang menyorot pada satu titik, terdapat perubahan ukuran bidikan karena pergerakan *tracking* mendekat pada objek juga dapat menambah kesan realis dan faktual dari sudut pandang tokoh.

Penggunaan *handheld* kamera jika dipadukan dengan pergerakan kamera, ukuran gambar, level *angle* dan sudut pandang kamera yang sesuai dengan action dan pergerakan objek dapat memberikan kesan pendekatan dokumenter. Menambah kesan realis dan faktual yang dapat meningkatkan nilai dramatik dari suatu adegan karena mengandung informasi dari situasi dan kondisi tokoh dan lingkungan sekitar tokoh atau setting. Informasi yang terkandung dapat

berupa informasi pandangan emosional dari tokoh dan juga informasi hal-hal dalam adegan yang memiliki peran untuk memberikan nilai dramatik tertentu.

## SARAN

Kamera *handheld* merupakan salah satu teknik dalam sinematografi yang dapat digunakan dalam pembuatan sebuah film atau video. Kamera *handheld* pada dasarnya merupakan teknik dimana kekuatan kamera bertumpu pada operator tanpa penggunaan bantuan alat lain. Penggunaan *handheld* kamera dapat membangun kesan realita dengan pergerakannya yang dinamis dapat memperlihatkan sudut pandang tokoh dengan baik. Dengan mempertimbangkan kaidah – kaidah lain dalam sinematografi, khususnya pada aspek kamera dan *shot*. Sebelum menggunakan teknik kamera *handheld* perlu diperhatikan bagaimana adegan akan dibingkai. Dan motivasi apa yang mendasari dibingkainya sebuah adegan kedalam *shot*. Dengan begitu perlu untuk mempertimbangkan bagaimana pergerakan kamera, ukuran dan *angle* dari *shot* yang hendak

digunakan. Sehingga diharapkan mampu membangun dramatik dengan baik dan dapat dinikmati penonton, tersampaikan maksud baik *mood* dan *feel* kepada penonton.

Bagi penelitian lain yang akan menggunakan tulisan ini sebagai referensi diharapkan mampu membantu dalam memecahkan persoalan yang menjadi landasan penelitian dilakukan. Perlu untuk dipahami juga bahwasanya penelitian ini berfokus pada peran penggunaan kamera *handheld* dalam meningkatkan dramatik pada unsur-unsur dramatik pada sebuah film bergenre horor *found footage*, horor yang memuat kejadian tokoh nampak merekam adegan sendiri sebagai bentuk pengalaman pribadi dari tokoh dengan tujuan untuk diberitakan atau ditayangkan kepada orang lain atau *Vlogging*. Semoga dapat memperkaya penelitian yang sejenis, tentang kamera dengan subjek dan objeknya dibingkai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Drige, Henry and Lucy A. Liggett. Audio / Video Production Theory and Practice. Michigan : Pantice Hall. 1990
- Biran, Misbach Yusa. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: PustakaJaya. 2006
- Boggs, Joseph M. Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film) edisi Terjemahan Drs. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra. 1992
- Bordwell, David and Roy Thompson. Film Art (An Introduction) Eight Edition. New York: Mc Graw Hill. 2008
- Brown, Blain. Cinematography Theory And Practice (Image Making For Cinematographers And Directors), Second Edition. USA Oxford: Elsevier. 2012
- Canon, Rodney. On Making *Found Footage Film*. First Edition. Rodney Cannon. 2014
- Corrigan, Timothy and Patricia White. The Film Experience (An Introduction). USA: Bedford / St. Martin's. 2015

- Harymawan. Dramaturgi. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya. 1993
- Hariwijaya, Muhammad. Metodologi dan teknik penulisan skripsi, tesis dan disertasi". Yogyakarta: Elmatara. 2007
- Heller, Alexandra dan Nicholas. *Found Footage Horror Films (Fear And The Appearance Of Reality)*: North California: McFarland & Company, Inc, Publishers Jefferson. 2014
- Lutters, Ellizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario, Jakarta: Grasindo, 2004
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography* terjemahkan H.M.Y Biran, Jakarta : Yayasan, Citra. 2010
- Moleong, J. Alex. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010
- Nurgiantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2002
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008
- Suwasono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta. 2014
- Thompson, Roy and Chirshoper Bowen. *Grammar of The Shot*. British Oxford: Focal Press. 2009.
- Ward, Peter. *Digital Video Camework*. Oxford: Focal Press. 2000
- WEBSITE**
- <http://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre> (diakses pada 06 januari 2018)
- <https://rioaditomo.wordpress.com/201/01/24/trend-film-found-footage/> (diakses pada 06 januari 2018)
- <https://www.imdb.com/title/tt1540011/> (diakses pada 21 februari 2021)
- [google.com/amp/s/amp.tirto.id](https://google.com/amp/s/amp.tirto.id) (diakses pada 21 februari 2021)