

# UNSUR SINEMATIK DALAM MEMBENTUK GENRE FOUND FOOTAGE PADA FILM KERAMAT KARYA MONTY TIWA

Volume 6 | Nomor 2  
Oktober 2023

Muhammad Ariq Muzakki, Adri Yandi, Choiru Pradhono  
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Padang Panjang  
Jl. Bahder Johan, Padangpanjang 27118  
email: ariq610@gmail.com

## Abstract

*This study aims to reveal and determine the role of cinematic elements contained in found footage genre films. The formation of the found footage genre contained in the film, seen from the aspects of mise en scene (setting, lighting, makeup and costumes as well as players and movements), cinematography, sound and editing. The research method used is a qualitative research method with a descriptive approach. The object of research chosen was the Sacred (2009) by director Monty Tiwa. Data in the study were obtained from observation, literature studies and documentation about films. The theory used in analyzing cinematic elements is the theory of cinematic elements by Himawan Pratista based on the theory of found footage by Alexandra Heller and Nicholas. The results of this study showed that 22 scenes were selected as objects identifying cinematic elements in forming the found footage genre. In this film, cinematic elements play an important role in supporting the packaging of found footage horror genre films so that they can build audience confidence in reality and suspense through mise en scene, cinematography, sound and editing. Acting players and subjective cameras with long-duration handheld camera techniques on films, giving greater influence to the realistic impression of found footage genre films.*

## Keywords

*Cinematic Elements, Genre Found Footage, Sacred Film.*

## Pendahuluan

Cerita film tidak jarang berasal dari pengalaman pribadi atau pun kejadian nyata yang diangkat ke dalam layar lebar. Karena pada dasarnya film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat baik itu dari gaya bicara maupun mimik wajah dan gerak tubuhnya. Secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yakni film fiksi, dokumenter dan ekperimental. Film fiksi menyajikan imajinasi pembuat film sehingga cerita yang dibuat adalah rekaan. Ada sebuah genre film yang menggabungkan antara cerita rekaan yang dikemas seperti cerita yang seolah nyata, yakni film fiksi dengan pendekatan film dokumenter yang disebut sebagai genre *found footage*.

Himawan (2017:29) mengungkapkan dalam bukunya bahwa *Found footage* merupakan genre unik yang dapat melintasi banyak genre sehingga secara estetik, genre ini hanya teknik dari pembuatan filmnya saja. Karena itu, genre *found footage* dapat dikombinasikan dengan genre apapun sesuai dengan visi dan misi sutradara dalam mengemas sebuah film, salah satunya adalah horor karena teknik ini dapat memberikan pengalaman menonton dan kesan yang kuat ketika menonton film.

Di Indonesia, *Keramat* adalah satu-satunya film bergenre *found footage* pada masa pembuatannya hingga saat ini. Film *Keramat* yang disutradarai Monty Tiwa rilis pada tahun 2009 menceritakan rentetan kejadian mistis yang dialami oleh kru film selama membuat film di Jogja dengan durasi 1 jam 23 detik. Perpaduan genre horor dengan teknik pengemasan *found footage* layaknya dokumenter ini mampu menciptakan realitas melalui sudut pandang tokoh sepanjang film. Rekaman amatir atau video dokumentasi yang terekam bisa menjadi data dan bukti nyata sebuah peristiwa pernah terjadi. Melalui unsur sinematik, terkhusus teknik sinematografi yang berbeda dan penceritaan yang unik, film *Keramat* ini berani menampilkan sesuatu yang baru bagi film horor Indonesia. Terlepas dari cerita yang belum pasti keasliannya, pengemasan film seakan ‘rekaman yang ditemukan’ membuat peneliti tertarik mengenai bagaimana unsur sinematik membentuk film bergenre *found footage* yang berjudul *Keramat* karya Monty Tiwa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mengidentifikasi bagaimana karakteristik dibangun melalui unsur sinematik untuk membentuk film

*Keramat* bergenre *found footage*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca khususnya mengenai unsur sinematik membentuk film bergenre *found footage* pada film *Keramat*. Serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang unsur sinematik pada film *Keramat*. Selain itu, mampu memberikan kontribusi pengetahuan dan pengalaman bagi para sineas pada perfilman terutama mengenai unsur sinematik dalam membangun karakteristik genre *found footage*.

Beberapa penelitian tentang *found footage* namun dari sudut pandang dan objek yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Thibburrhany Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017 berjudul “Peran Teknik Sinematografi Dalam Mengemas Pesan Mistik Pada Film *Keramat*”. Penelitiannya membahas hubungan teknik sinematografi dalam film dengan meninjau unsur-unsur mistik di Jawa yang tersaji pada film bergenre *found footage*.

Jurnal oleh Evi Sabeilla Pangesti Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta berjudul “Analisis Penggunaan *Handheld Camera* dalam Meningkatkan Dramatik pada Film Horor *Found Footage* Berjudul *Blair Witch*” tahun 2021. Pada penelitiannya, ia mengungkapkan bahwa penggunaan teknik pengambilan gambar secara *handheld* dapat menambahkan kesan realistis dan faktual karena pergerakannya dapat mewakili pergerakan dari tokoh dibantu dengan adegan yang memotivasi pergerakan tersebut.

Skripsi yang disusun oleh Husnil Fajri Prodi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2023 berjudul “*Mise En Scene* sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film *Penyalin Cahaya*”. Penelitian ini menggunakan melakukan metode analisis yang sama yaitu kualitatif yang bersifat deskriptif dalam mengungkap tiap aspek *mise es scene* seperti latar, kostum dan tata rias, serta pencahayaan dapat mendukung dramatik sehingga berkesan kepada penonton.

Jurnal penelitian oleh Dipa Utomo, mahasiswa Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta berjudul “Analisis Penggunaan *Mise En Scene* dalam Membangun Realisme dalam Film *Siti*” tahun 2018. Penelitian ini mengungkapkan bahwa indikator dari terbangunnya realitas adalah latar yang sesungguhnya, kostum dan tata rias yang natural, serta pencahayaan natural dan akting yang terkesan realis.

---

## Metode Penelitian

---

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif karena mengumpulkan data yang berupa gambar dan kata-kata yang kemudian akan dideskripsikan agar mudah dipahami orang lain. Penelitian ini difokuskan pada unsur sinematik yang muncul pada adegan yang kuat menjadi karakteristik genre *found footage* pada film *Keramat* karya Monty Tiwa berdurasi 83 menit sebagai objek penelitian.

Data pada penelitian berasal dari data primer yang dikumpulkan dengan meneliti film *Keramat* dan mengaitkan dengan penelitian terdahulu. Data dikumpulkan dengan cara observasi dengan mengamati dan mencatat adegan yang diinginkan oleh penulis hingga mendapatkan adegan yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik genre *found footage* melalui unsur sinematik. Kemudian studi pustaka dan dokumentasi dengan mengumpul data-data dalam bentuk video, artikel, tulisan, maupun dokumen lainnya yang dapat berkaitan dengan penelitian ini, salah satunya video *behind the scene*.

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk gambar atau *screenshot* yang kemudian akan dideskripsikan dengan rumusan ungkapan dan kalimat mengenai berbagai unsur sinematik yang digunakan untuk membentuk film *Keramat* yang bergenre *found footage* dari adegan-adegan yang dihadirkan.

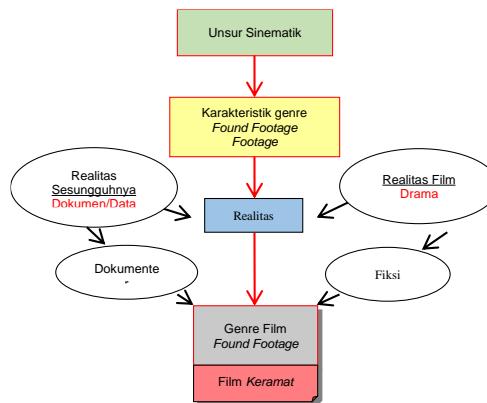
---

## Pembahasan

---

Proses pengidentifikasian film dilakukan dengan menghitung dan mendata *scene* film *Keramat* untuk mempermudah penulis menganalisis dan mendeskripsikan setiap unsur sinematik. Selanjutnya, unsur sinematik yang terdapat pada *scene* dianalisis dari setiap aspeknya yang diduga menjadi karakteristik *found footage* beserta penjelasannya. Setiap ciri dari *found footage* dilihat berdasarkan realitas yang sesungguhnya. Dikatakan realitas sesungguhnya karena berisi data/dokumen yang bersifat nyata dan lebih mengarah ke genre dokumenter. Selain itu, realitas pada film juga didukung dengan unsur fiksi dengan adanya drama, namun tetap pada batas agar cerita film masih terkesan nyata. Realitas yang dibangun menjadi kekuatan dari film *Keramat* bergenre *found footage*. Dari analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bagaimana unsur sinematik membentuk *found footage* yang menjadi kemasannya dari film *Keramat*.

Penelitian ini telah memaparkan hasil penelitian berupa data dari unsur sinematik yang diidentifikasi menjadi karakteristik yang membentuk genre *found footage* dari film *Keramat*. Analisis unsur sinematik dalam membentuk genre *found footage* menemukan perbedaan dari pengemasan setiap aspek yang digunakan. Perbedaan pengemasan dengan film pada umumnya sesuai dengan ungkapan Pratista (2017) bahwa *found footage* bukanlah genre yang didasarkan jenis dan tipe cerita, melainkan karakter teknis pembuatannya.



Tabel 1.  
Hasil Identifikasi Unsur Sinematik

Sc	Deskripsi Scene	Unsur Sinematik	Indikator
2	Miea dan kru film <i>Menari diatas Angin</i> sedang melakukan <i>briefing</i> di ruang <i>meeting</i> sebelum berangkat menuju stasiun.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	-Aking realistik - <i>Cam. Operator as talent</i> -Kamera <i>handheld</i> -Kamera subjektif - <i>Diegetic sound</i>
3	Di stasiun, Miea, Poppy, Migi dan kru lain sedang menunggu di ruang tunggu stasiun.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	- <i>Real set</i> - <i>Cahaya natural</i> -Aking realistik - <i>Handheld move</i> - <i>Zoom, pan</i> - <i>Long take</i> - <i>Diegetic sound</i>
4	Miea dan kru tampak sedang menaiki eskalator stasiun, Diaz, Poppy, Migi dan Dhimas tampak tersenyum dan melambai ke kamera.	- <i>Mise En Scene</i> -Suara	- <i>Real set</i> - <i>Cahaya natural</i> -Aking realistik - <i>Natural costum &amp; make up</i> -Kamera Subjektif - <i>Diegetic sound</i>
6	Migi ditemani Poppy tampak sedang menunggu di Diaz keluar dari toilet kereta.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	-Aking realistik - <i>Cam. Operator as talent</i> - <i>Real set</i> - <i>Diegetic sound</i>
8	Di peron kereta api, Poppy bercerita kearah kamera tentang apa yang sedang mereka alami sehingga keluar dari gerbong kereta.	- <i>Mise En Scene</i> -Suara	- <i>Real set</i> -Kamera Subjektif - <i>Cahaya natural</i> - <i>Diegetic sound</i>
12	Di mobil, Cungkring, Poppy, Diaz dan Migi sedang bercerita mengenai seisi kota di Jogja hingga	- <i>Mise En Scene</i>	- <i>Real set</i> - <i>Cam. Operator as talent</i>

	orang asing membuat mereka kaget.	-Sinematografi -Suara	- <i>Keylight</i> - <i>Handheld move</i> - <i>Zoom, pan</i> - <i>Diegetic sound</i>
15	Di depan kamar Migi, Poppy mengajak Cungkring untuk merekam dan melihat sumber suara tangisan dari belakang <i>basecamp</i> bersama Sadha.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	- <i>Real set</i> - <i>Cam. Operator as talent</i> - <i>Keylight</i> - <i>Handheld move</i> - <i>Long take</i>
16	Di ruang tengah <i>basecamp</i> , para kru sedang mempersiapkan produksi dan melakukan <i>recce</i> . Miera marah kepada para pemain dan kru karena akting yang belum maksimal.	- <i>Mise En Scene</i> Sinematografi	-Akting realistik -Cahaya natural - <i>Handheld move</i> - <i>Long take</i> - <i>Zoom, pan</i>
17	Poppy dan kru lain sedang diperjalanan menuju candi.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi - <i>Editing</i>	- <i>Real set</i> -Akting realistik -Cahaya natural - <i>Handheld move</i> - <i>Zoom, pan</i> - <i>Diegetic sound</i> - <i>Cut to cut</i>
20	Pada waktu malam di jalan pulang dari candi, mobil Poppy, Diaz, Migi dan Cungkring tersesat dan mengalami hal yang menakutkan.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	- <i>Real set</i> - <i>Cam. Operator as talent</i> - <i>Keylight</i> -Akting realistik - <i>Handheld move</i> - <i>Diegetic sound</i>
26	Para kru berlari menuju kamar Migi dan mencoba mengangkat Migi yang mendadak berat tidak bisa diangkat.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	-Akting natural -Cahaya natural - <i>Handheld &amp; still</i> - <i>Long take</i> -Kamera Subjektif - <i>Diegetic sound</i>
28	Dhimas dan para kru melihat dan mengobrol dengan Migi yang sedang kesurupan.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi	-Akting realistik - <i>Zooming</i> Kamera Subjektif
29	Poppy menyuruh Cungkring untuk merekam keributan antara Miera dan Dhimas di halaman <i>basecamp</i> .	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	-Akting realistik - <i>Cam. Operator as talent</i> - <i>Long take</i> -Kamera Subjektif - <i>Diegetic sound</i>
33	Paranormal menyuruh para pemain untuk keluar dan meninggalkan Migi di kamarnya.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi	-Akting realistik -Kamera Subjektif - <i>Handheld move</i>
38	Poppy, Brahma dan kru lain sedang menunggu paranormal melakukan ritual di pantai. Mereka membeli makanan dan berbincang dengan penjual makanan	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	- <i>Real set</i> -Akting realistik -Cahaya natural - <i>Zoom, pan</i> - <i>Diegetic sound</i>
40	Para kru satu persatu menghilang dari pantai termasuk Cungkring dan terakhir merekam paranormal berjalan sebelum ia pindah ke dunia gaib.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi -Suara	- <i>Real set</i> -Akting realistik -Cahaya natural -Kamera Subjektif - <i>Handheld move</i> - <i>Zoom, pan</i> - <i>Diegetic sound</i>
42	Para kru mengejar Migi di sekitaran candi sebelum masuk ke hutan.	- <i>Mise En Scene</i> -Sinematografi Suara	- <i>Real set</i> -Akting realistik - <i>Natural costum &amp; make up</i>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cahaya natural</li> <li>-Cam. Operator as talent</li> <li>-Long take</li> <li>-Kamera Subjektif</li> <li>-Handheld move</li> <li>-Zoom, pan</li> <li>-Diegetic sound</li> </ul>
44	Para kru duduk kelelahan setelah berlari ketakutan ditengah hutan. Miega mulai marah dan menyalahkan Dimas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mise En Scene</li> <li>-Sinematografi</li> <li>-Suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Real set</li> <li>-Aking realistik</li> <li>-Natural costum &amp; make up</li> <li>-Keylight</li> <li>-Cam. Operator as talent</li> <li>-Handheld move</li> <li>-Zoom, Tilt</li> <li>-Diegetic sound</li> </ul>
50	Cungkring sendirian ditengah hutan dan dikagetkan dengan kemunculan pocong. Ia berlari hingga ia bertemu dengan Miega, Poppy dan Sadha.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mise En Scene</li> <li>-Sinematografi</li> <li>-Suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Real set</li> <li>-Aking realistik</li> <li>-Natural costum &amp; make up</li> <li>-Keylight</li> <li>-Cam. Operator as talent</li> <li>-Long take</li> <li>-Kamera Subjektif</li> <li>-Handheld move</li> <li>-Diegetic sound</li> </ul>
51	Poppy, Sadha, Miega dan Cungkring menemukan Migi yang sedang menari diantara penari di sebuah hutan yang ditata seperti pertunjukkan dengan adanya Gamelan disekitarnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mise En Scene</li> <li>-Sinematografi</li> <li>-Suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aking realistik</li> <li>-Natural costum &amp; make up</li> <li>-Keylight</li> <li>-Cam. Operator as talent</li> <li>-Long take</li> <li>-Diegetic sound</li> </ul>
54	Poppy, Sadha dan Migi yang berhasil selamat dan keluar dari hutan tampak lega dan beristirahat di lereng Merapi. Namun, gempa terjadi membuat mereka terburu-buru untuk pergi dan meninggalkan kamera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mise En Scene</li> <li>-Sinematografi</li> <li>-Suara</li> <li>-Editing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Real set</li> <li>-Aking realistik</li> <li>-Natural costum &amp; make up</li> <li>-Cahaya natural</li> <li>-Long take</li> <li>-Kamera Subjektif</li> <li>-Handheld &amp; still</li> <li>-Diegetic sound</li> <li>Visual effect</li> </ul>
Epilog	<i>Motion graphic</i> surat kabar yang menginformasikan gempa yang menyebabkan orang hilang dan ditemukannya kamera.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Suara</li> <li>-Editing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-<i>Motion graphic</i></li> <li>-Non-diegetic sound</li> </ul>

#### 4.1 *Mise En Scene* dalam Membentuk Genre *Found Footage*

##### a. *Setting*

Gambar *scene – scene* awal dari film memperlihatkan awal perjalanan para kru dari kota asal menuju Jogja. Pada beberapa *scene*, kita mengikuti aktivitas mereka yang berlatarkan tempat umum.



Gambar 1.  
*Scene 3, Para kru menunggu diruang tunggu stasiun*  
(Sumber : *Netflix*, Mei 2023)

Pada gambar 1 menunjukkan adegan yang berlatarkan stasiun. Stasiun sebagai tempat umum memberikan kesan realitas dimana properti yang digunakan sudah tersedia dan tempat dapat langsung digunakan. *Setting* pada film cenderung menggunakan tempat biasa yang digunakan ketika melakukan aktivitas berpergian. Salah satunya penggunaan tempat umum seperti stasiun dan didalam kereta yang tidak menggunakan properti tambahan sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tidak adanya proses imajinatif dari artistik membangun *mood* atau tempat yang seperti nyata karena *setting* yang digunakan sudah tersedia.

#### **b. Make-Up & Costume**

Kostum yang dikenakan oleh para tokoh dalam film *Keramat* antara lain baju kaos perempuan, kaos oblong, baju *you can see*, jaket, cardigan, kemeja lengan panjang dan lengan pendek, kaos berkerah, calana panjang, celana *hot pants* dan calana pendek.



Gambar 2.  
*Scene 8, Poppy memakai baju warna merah muda di hari-1*  
(Sumber : *Netflix*, 5-23)



Gambar 3.  
*Scene 36, Poppy memakai warna baju putih di hari-5*  
(Sumber : *Netflix*, 6-23)

Gambar 2 memperlihatkan pakaian yang dikenakan Poppy ketika berpergian menuju Jogja yang dihitung sebagai hari pertama pada cerita film. Dan gambar 3 memperlihatkan hari terakhir dimana mereka dijalan menuju pantai sebelum akhirnya pindah ke dunia gaib dan hilang di lereng Merapi.



Pada cerita yang berlangsung selama 5 hari 5 malam ini, terhitung ada pergantian pakaian selama 5 kali. Berpatokan pada realita sehari-hari dimana biasanya orang mengganti baju sehari sekali. Setiap kostum yang dikenakan juga menggunakan gaya santai/*casual* orang dewasa pada masa itu.

Untuk *make-up*, pada awal film hingga pertengahan tidak terdapat penataan *make up* yang mencolok atau memberikan kesan tertentu dari wajah pemeran dari hari pertama hingga terakhir dari cerita film. Dari peristiwa yang terjadi pada pemain, *make up* mengikuti perubahan kondisi yang terjadi pada tiap pemain, seperti wajah yang mengkilap akibat minyak wajah, keringat hingga karena air mata.

### c. *Lighting*



Gambar 4.

Scene 38, Penggunaan cahaya matahari pada scene siang  
(Sumber : Netflix, 6-23)

Gambar 21 memperlihatkan cahaya yang tidak merata dan *over exposure* pada langit sehingga terlihat hanya putih saja pada adegan di siang hari. Hal tersebut mengartikan tidak adanya penataan cahaya dan hanya mengutamakan objek/pemeran yang terlihat jelas didepan kamera. Namun, tidak seluruh gambar yang muncul seperti itu, terdapat juga yang pencahayaannya merata. Ketidakstabilan cahaya tersebut yang membuat film seperti realitas karena tergantung pada terik matahari ketika merekam sebuah peristiwa.



Gambar 5.

Scene 15, Lampu eksternal sebagai sumber cahaya (*keylight*) pada adegan malam  
(Sumber : Netflix, 6-23)

Gambar 22, ketika Cungkring bersama Sadha berjalan dari rumah menuju keluar untuk mencari suara tangisan, seisi rumah terlihat gelap dan tidak ada lampu yang hidup. Adegan ini menggunakan pencahayaan *keylight* yang hanya bersumber dari lampu eksternal yang menempel pada kamera.

Penggunaan lampu eksternal ini hanya menyorot objek yang berada didepannya menghasilkan gambar seolah penelusuran, tidak seperti kebanyakan film yang tetap menggunakan menata lampu untuk memberi kesan melalui warna dan membentuk kontur pohon pada adegan hutan untuk menambah suasana seram.

#### d. Pemain dan Pergerakannya

Pada film *Keramat*, terbangun realitas yakni seperti kenyataan melalui akting para pemain dan pergerakannya dengan gestur, ekspresi, dan gaya bertutur seperti sehari-hari.



Gambar 6.  
Scene 33, Akting Miega berkomunikasi kearah kamera  
(Sumber : Netflix, 5-23)

Pada gambar 24 memperlihatkan Miega selaku sutradara marah kepada Cungkring yang terus merekamnya dengan berjalan kedepan sambil menunjuk kearah kamera dengan dialog “*ini lagi ni BTS anjing! Sana lo pergi lo! Ga suka gue...*” dan dilanjutkan dengan Poppy yang berkata “*Record terus ya*”. Komunikasi yang dilakukan para pemain terhadap kamera dan orang yang berada di balik kamera adalah hal yang membuat film ini seperti rekaman amatir seseorang sebagai kameramen *behind the scene* tim produksi film.

## 4.2 Sinematografi dalam Membentuk Genre *Found Footage*

### a. Kamera Subjektif



Gambar 7.

*Scene 2*, Kamera subjektif sebagai mata penonton ikut dalam peristiwa  
(Sumber : *Netflix*, 5-23)

Pada gambar 7, *shot* yang memperlihatkan seluruh pemain melihat ke arah Cungkring ketika ia berbicara membuat penonton terkesan sedang ikut dalam kegiatan dengan cara memandangi dari sudut pandang pemain atau disebut subjektif kamera. Pada adegan awal ini, penonton diinformasikan bahwa kita akan melihat kisah mereka melalui rekaman yang diambil tokoh Cungkring sebagai perekam *behind the scene* sampai akhir film.

### b. Teknik *Handheld*

Di kombinasikan dengan sudut pandang subjektif, teknik kamera *handheld* dominan digunakan pada film. Gambar yang terus bergerak, seperti *panning* sering digunakan untuk memperlihatkan sekeliling tempat dan aktivitas pemain.



Gambar 8.

*Scene 50*, Kamera *handheld* memberikan efek *shaky* saat berlari  
(Sumber : *Netflix*, 5-23)

Gambar 8 adalah salah satu contoh hasil gerakan *handheld* dari seluruh film. Pada adegan Dimas, Poppy dan Cungkring berlari yang terpisah dari rombongan Mica, gerakan kamera bergoyang sangat kuat akibat di pegang Cungkring sambil berlari. Ketegangan dibangun ketika sebagai penonton melihat dari sudut pandang subjektif, dimana empati terbangun dalam benak penonton agar Cungkring selaku pemegang kamera harus selamat.

Penjelasan dari analisis yang peneliti jabarkan diatas sesuai dengan ungkapan Pratista yang mengatakan bahwa keunikan *found footage* bukan dari cerita namun dari teknisnya. Pertimbangan pengkarya untuk membuat film dengan teknik *handheld* dengan gerakan yang dinamis juga mendukung dramatik dari cerita terhadap penonton. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan David dan Rea dalam bukunya mengenai pertimbangan apakah kamera harus statis atau bergerak. Begitu juga dengan yang dikatakan Blain Brown bahwa pergerakan kamera dapat menguatkan adegan dan menambah arti dari *shot* itu sendiri.

### c. Long Take

Peneliti menemukan 2 *scene* dengan durasi *shot* terlama dari objek yang diteliti. Dari dominan durasi 2 menit dari setiap *scene* film, yaitu *scene* 15 dan 50.



Gambar 9.

*Scene* 15, Adegan penelusuran hantu dengan durasi panjang  
(Sumber : *Netflix*, 5-23)



Gambar 10.

*Scene* 50, Durasi panjang saat 3 kru terpisah dan dihantui  
(Sumber : *Netflix*, 6-23)

Gambar 9 memperlihatkan adegan Sadha sedang berjalan menuju pintu untuk mencari asal suara tangisan yang mengganggu Migi. Dengan *Cungkring* yang menemani sambil merekam, adegan ini memiliki panjang durasi 5 menit yakni dari *timecode* 0:09:16 sampai 0:14:11. Sedangkan, gambar 10 memperlihatkan adegan ketika Poppy, Dimas dan *Cungkring* berlari setelah melihat hantu sehingga mereka terpisah dengan Mica. Peristiwa pada *scene* ini berlangsung 8 menit dimulai dari *timecode* 0:59:59 sampai 1:08:03.

Dari kedua contoh diatas, peneliti menyadari bahwa durasi *shot* yang panjang memberikan waktu yang panjang juga bagi penonton untuk aktif mengartikan informasi dari beragam peristiwa yang terjadi dalam satu *scene*. *Long take* membuat pengalaman penonton lebih menyenangkan dan bebas untuk melihat bagian-bagian dalam *frame*. Realitas terbangun dari ruang (peristiwa pada tokoh)

dan waktu terjadinya peristiwa yang lama dalam menampilkan fakta-fakta yang dihadirkan sejalan dengan kondisi alamiahnya.

#### 4.3 Suara dalam Membentuk Genre *Found Footage*

Suara yang dirasakan peneliti sebagai penonton ketika melihat tiap *scene* meyakini bahwa seluruh suara dalam film adalah suara yang dihasilkan dari dunia film atau *diegetic sound*.




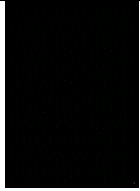

Gambar 11.  
*Scene* 3, Suara keramaian dan *announcer* di stasiun  
(Sumber : *Netflix*, 6-23)

Pada awal film, kita melihat aktivitas para kru ketika memulai perjalanan menuju Jogja. Pada gambar 11, kita mendengar suara hiruk pikuk stasiun dari suara keramaian orang, suara *announcer* stasiun mengenai keberangkatan/kedatangan dan suara para kru yang sedang mengobrol sambil menunggu jadwal keberangkatan. Suara pada *scene* ini diyakini sebagai suara *diegetic* karena kualitas suara yang terasa tanpa menggunakan alat bantu rekam. Kualitas suara seperti ini sama dengan yang dihasilkan kamera biasa atau *handphone* ketika mendokumentasikan kegiatan. Suara informan stasiun diyakin adalah suara asli ketika kamera merekam karena suara yang dihasilkan bergema dan perspektif suara yang meyakinkan bahwa suara bersumber dari dunia film.

#### 4.4 *Editing* dalam Membentuk Genre *Found Footage*

Kita pahami bersama bahwa seluruh klip-klip video rekaman yang terlihat dari awal hingga akhir film sehingga menjadi cerita adalah hasil dari proses pengeditan. Analisis *editing* yang peneliti lakukan terhadap film *Keramat*, menemukan penggunaan bentuk *editing cut to cut* dan *dip to black*.

Tabel 2.  
Penerapan *Dip to Black*

Penerapan Transisi		
		
Scene 28	Transisi	Scene 29
<b>Deskripsi :</b> Pada adegan Migi yang kerasukan sedang duduk di tempat tidur kamarnya sambil bernyanyi berpindah pada <i>scene</i> Miega yang sedang marah ke Dhimas karena permasalahan yang semakin rumit. Melihat kejadian itu, Poppy meminta Cungkring untuk merekam kejadian itu.		

Pada tabel 2, transisi yang digunakan pada perpindahan antara *scene* 28 dan 29 adalah *dip to black* dimana terdapat klip hitam yang ditampilkan sebelum pindah pada video selanjutnya. Perpindahan ke hitam secara spontan mengisyaratkan untuk memutus adegan untuk melihat rekaman lain yang ditemukan tanpa berpikir adanya perbedaan waktu yang signifikan. Dengan memberikan jeda waktu sepersekian detik sebelum pindah pada klip dengan inti adegan yang baru, memberi informasi kepada penonton bahwa rekaman yang mengambil Migi sedang kesurupan hanya cukup sampai disitu. Kemudian, penonton ‘diantar’ untuk melihat sisi lain, yaitu dampak yang dirasakan oleh Miega terhadap filmnya yang kemungkinan tidak akan terealisasi. Transisi sederhana itu memberikan makna lebih bagi jalan cerita agar tetap terkesan video temuan dari peristiwa nyata dalam benak penonton.



Gambar 12.  
Epilog, Surat kabar setelah gempa  
(Sumber : *Netflix*, 6-23)

Gambar 12 adalah gambar klip akhir film sebelum *credit title* yang memperlihatkan potongan surat kabar berisi berita bahwa akibat gempa yang

terjadi pada 27 Mei 2006 di Bantul itu, ditemukannya kamera *behind the scene* dari sebuah produksi film. Pembuat film menampilkan *motion graphic* yang berisi garis besar cerita yang ditampilkan selama kurang lebih 1 jam 21 menit itu adalah rekaman yang didapat dari sebuah kamera *behind the scene* produksi film. Hal tersebut seperti yang ditampilkan pada film *The Blair Witch Project*, hanya saja mereka menampilkannya di awal film sedangkan film *Keramat* di akhir film. Hal tersebut digunakan untuk membangun kepercayaan penonton bahwa cerita film tersebut adalah kisah nyata yang ditemukan.

*Editing* berperan mendukung genre *found footage* dilihat dari teknik pemotongan dan perpindahan gambar yang sederhana yaitu bentuk *cut to cut* yang umum digunakan dan cocok dengan film jenis apapun seperti yang diungkapkan Pratista (2017). Termasuk sebuah film yang dasarnya akan dibuat berupa dokumentasi sehingga teknis pengambilan gambar yang berperan besar dalam membangun realitas itu.

---

## Kesimpulan

Penulis telah melakukan penelitian dari 22 *scene* yang digunakan sebagai objek penelitian untuk mengetahui peranan ke empat unsur sinematik yaitu *mise en scene* (*setting, make up & costume, lighting dan pemain & pergerakan*), sinematografi, suara dan *editing* dalam membentuk genre *found footage*.

Hasil penelitian dalam mengetahui peranan unsur sinematik yang dapat dikatakan karakteristik *found footage* pada film *Keramat* jika memiliki ciri seperti, penggunaan *setting on location*, cahaya natural, kostum dan *make-up* natural, akting yang realistis, sudut pandang kamera subjektif, teknik kamera *handheld*, durasi pengambilan gambar panjang/*long take, diegetic sound*, teknik *editing* sederhana (*cut to cut* atau *dip to black*), adanya prolog/epilog.

Dari poin diatas, penulis menyadari bahwa dalam membuat sebuah film bergenre horor *foundfootage*, diperlukan kemiripan atau kedekatandengan hal-hal nyata. Batasan fiksi dan kenyataan yang samar terjadi karena kualitas akting yang realistis dan pengambilan gambar *handheld* layaknya dokumentasi sebuah kegiatan. Hal tersebut dapat terlihat dari 22 *scene* yang dianalisis, 20 *scene* diantaranya teridentifikasi kuat pada unsur *mise en scene* dan sinematografi. Selaras dengan yang dikatakan Pratista mengenai *found footage*, bahwa genre ini

didasarkan pada karakter teknisnya yang unik, yakni teknik kamera *handheld* dan sudut pandang subjektif yang juga mendukung ketakutan penonton. Walau bukan aspek teknis, *mise en scene* dalam hal ini terlihat mendominasi dalam membentuk karakteristik *found footage* karena memperlihatkan segala hal yang bersifat realis pada *set* dan akting pemain, juga kesan natural pada pencahayaan dan tata rias kostumnya.

Ungkapan menarik dalam sebuah *website* [foundfootagecritic.com](http://foundfootagecritic.com) yang mengatakan bahwa penjualan utama dari rekaman *found footage* adalah meyakinkan penonton. Hal tersebut didukung dengan *statement* yang dipaparkan pada akhir film yang disebut epilog sehingga pikiran penonton dipengaruhi bahwa cerita yang dihadirkan dalam film sebelumnya adalah cerita nyata.

---

**Daftar  
Pustaka**

---

- Bazin, Andre. 1971. *What is cinema? Vol. II*. University of California Press, 1971.
- Bordwell & Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Boston.
- Brown, Blain. 2016. *Cinematography : Theory and Practice : Image Making For Cinematographers and Directors*. New York: Routledge publications. Dalam <https://www.pdfdrive.com/cinematography-theory-and-practice-image-making-for-cinematographers-and-directors-d195150803.html>.
- Fajri, Husnil. Februari 2023. “*Mise en Scene* sebagai Pendukung Dramatik Film *Penyalin Cahaya*” dalam skripsi Fakultas Seni Rupa dan Desain. Padangpanjang : ISI Padangpanjang.
- Heller, Alexander dan Nicholas. 2014. *Found Footage Horror Films (Fear and the Appearance of Reality)*. North California: McFarland & Company, Inc. Publisher Jefferson. 2014. Dalam <https://www.pdfdrive.com/found-footage-horror-films-fear-and-the-appearance-of-reality-e165947867.html>.
- Joseph V. Mascelli A.S.C. 2010. *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ,
- Pangesti, Evi Sabeilla. Agustus 2021. “Analisis Penggunaan *Handheld Camera* dalam Meningkatkan Dramatik pada Film Horor *Found Footage* Berjudul *Blair Witch*” dalam artikel jurnal Fakultas Seni Media Rekam. Yogyakarta : ISI Yogyakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka
- Pratista. Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Sleman, DIY : Montase Press
- Pratista. Himawan. 2023. *Film Horor : Dari Caligari ke Hereditary*. Sleman:



Montase Press

Rea, Peter W dan David K. Irving. 2006. *Producing and Directing the Short Film and Video*. United States of America: Focal Press publications. Dalam <https://www.pdfdrive.com/producing-and-directing-the-short-film-and-video-third-edition-e157002203.html>.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.

Thibburrhany. Oktober 2017. “Peran Teknik Sinematografi dalam Mengemas Pesan Mistik pada Film Keramat” dalam skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Utomo, Dipa. 2018. “Analisis Penggunaan *Mise en Scene* dalam Membangun Realisme pada Film *Siti*” dalam jurnal penelitian Fakultas Seni Media Rekam. Yogyakarta : ISI Yogyakarta.

**Website**

Aditomo, Rio. *Trend Film Found Footage*. 24 Januari 2011. <https://rioaditomo.wordpress.com/2011/01/24/trend-film-found-footage/>, diakses 7 Maret 2023.

Ahmad, Syarip. *10 Fakta Film Keramat yang Menarik Diketahui Pecinta Film*. <https://bacaterus.com/fakta-film-keramat/>, diakses 5 Mei 2023

FoundFootageCritic.com. *Found Footage Film genre*. <https://foundfootagecritic.com/found-footage-film-genre/>. Diakses 22 Maret 2023

Kompas.com. *Sinopsis Keramat, Film Horror di Yogyakarta*. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/12/15/100911466/sinopsis-keramat-film-dokumenter-horor-di-yogyakarta?page=all#page2>, diakses 7 Maret 2023.

Sarasvati. 2017. *Menghadapi Teror Takut Lewat Film Horor*. <https://sarasvati.co.id/news/10/menghadapi-teror-takut-lewat-film-horor/>, diakses 7 Mei 2023.

Wikipedia. *Film Keramat*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Keramat>, diakses 5 Maret 2023.

Wikipedia. *Kategori: Film Indonesia Tahun 2009*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Film\\_Indonesia\\_tahun\\_2009](https://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Film_Indonesia_tahun_2009), diakses 5 Mei 2023.