



**ANALISIS KESAN REALIS PADA FILM *THE MEDIUM*  
MENGUNAKAN ASPEK SINEMATOGRAFI *FRAMING* DAN  
DURASI GAMBAR**

**Skripsi Pengkajian**

**Oleh**

**Hafizh Ictansyah Walliyyudin  
190110401017**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JEMBER  
2023**



**ANALISIS KESAN REALIS PADA FILM *THE MEDIUM*  
MENGUNAKAN ASPEK SINEMATOGRAFI *FRAMING* DAN  
DURASI GAMBAR**

**Skripsi Pengkajian**

**Oleh**

**Hafizh Ictansyah Walliyyudin  
NIM 190110401017**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
UNIVERSITAS JEMBER  
2023**



**ANALISIS KESAN REALIS PADA FILM *THE MEDIUM*  
MENGUNAKAN ASPEK SINEMATOGRAFI *FRAMING* DAN  
DURASI GAMBAR**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Televisi dan Film*

**Skripsi Pengkajian**

**Oleh**

**Hafizh Ictansyah Walliyyudin  
NIM 190110401017**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
UNIVERSITAS JEMBER  
2023**

**PERSEMBAHAN**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya tugas akhir ini dapat terlaksana dengan baik. Karya ini saya persembahkan sebagai bentuk bakti dan cinta saya kepada:

1. Almarhumah Ibu Rita Herlina, Bapak Ichwan yang telah mendoakan dan mencurahkan segala bentuk kasih sayangnya untuk saya.
2. Kakak tercinta Iva Fendi Kurnia dan Rendra Adi Kurniawan yang telah memberikan dukungan semangat dalam pengerjaan skripsi pengkajian.
3. Seluruh dosen saya dan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember yang telah memberi bimbingan dan ilmunya dengan ikhlas.
4. Keluarga besar serta teman-teman yang selalu memberi semangat.
5. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

**MOTTO**

"Kalau kita tidak pernah berjuang sampai akhir, kita tidak akan pernah melihatnya  
walau ada di depan mata." (Marshall D. Teach – One Piece)



**PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafizh Ictansyah Walliyyudin

NIM : 190110401017

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: *Analisis Kesan Realis pada Film The Medium menggunakan Aspek Sinematografi Framing dan Durasi Gambar* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 Juni 2023

Yang menyatakan,

Hafizh Ictansyah Walliyyudin

NIM 190110401017

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul Analisis Kesan Realis pada Film *The Medium* menggunakan Aspek Sinematografi *Framing* dan Durasi Gambar telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Juni 2023

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

**Pembimbing**

**Tanda Tangan**

1. Pembimbing Utama

Nama : Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198612092018031001 (.....)

2. Pembimbing Anggota

Nama : Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

NIP : 199309292022032018 (.....)

**Penguji**

1. Penguji Utama

Nama : Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198411122015041001 (.....)

2. Penguji Anggota

Nama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.

NIP : 198103022010121004 (.....)

## RINGKASAN

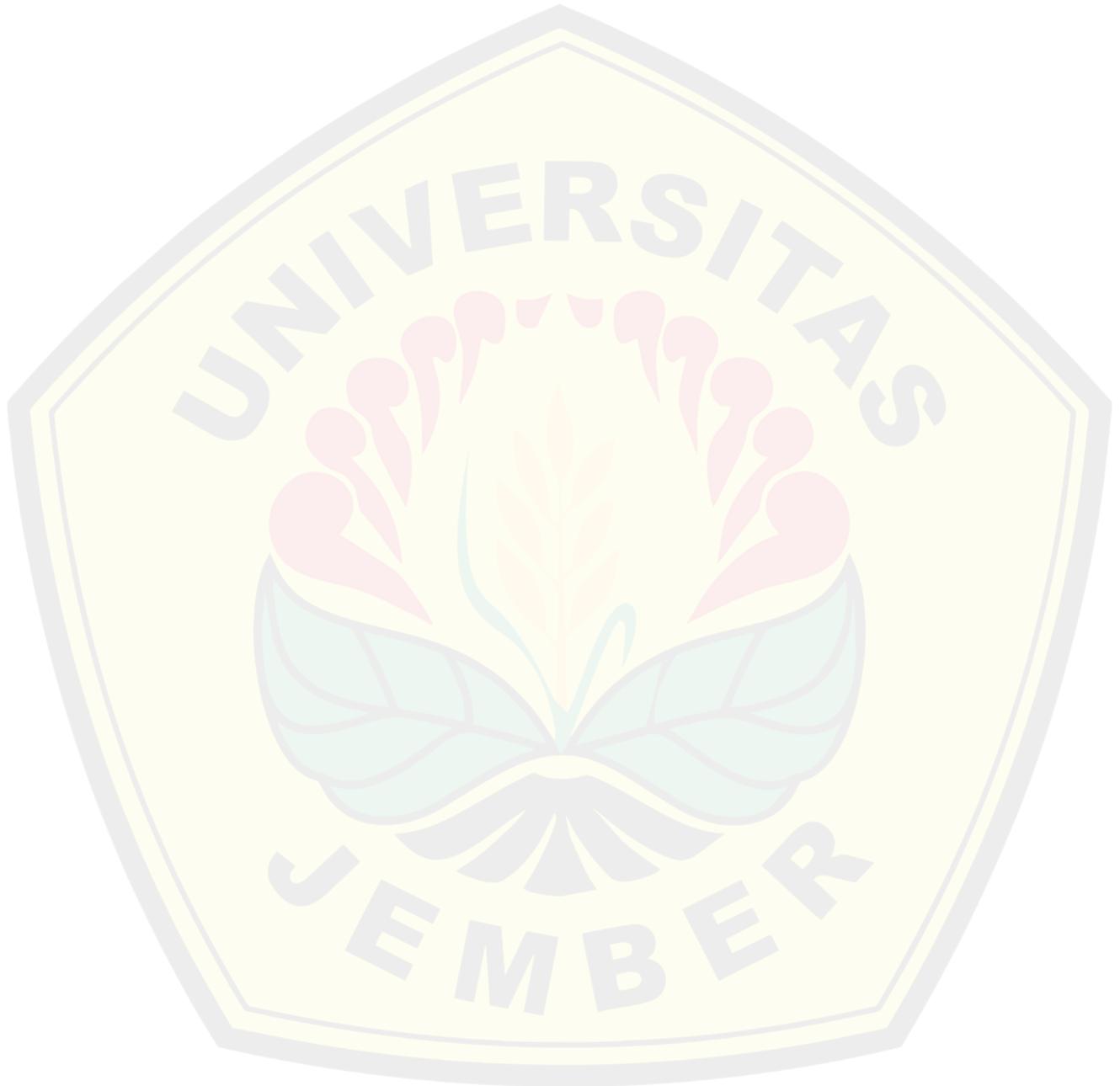
**Analisis Kesan Realis pada Film *The Medium* menggunakan Aspek Sinematografi *Framing* dan Durasi Gambar;** Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 190110401017; 2023: 44 halaman, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film *The Medium* merupakan film horor yang dirilis tahun 2021 sebagai subjek penelitian dalam penelitian. Peneliti tertarik menganalisis film *The Medium* karena mengusung tema perdukunan Asia Tenggara dengan gaya *found footage*. Meskipun film ini fiksi, pengaturan dan visualnya terlihat sangat nyata. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi bagaimana sinematografi dalam *framing* dan durasi gambar dapat menciptakan kesan realistis dalam film *The Medium*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif untuk memperoleh data yang sesuai dalam menjawab rumusan masalah.

Dalam bab IV, peneliti mengungkapkan bahwa film *The Medium*, yang mengadopsi gaya *found footage*, memiliki ciri khas yang memberikan kesan bahwa film tersebut adalah rekaman yang ditemukan, sehingga adegan dan peristiwa dalam film tersebut terasa autentik dan nyata. Keberadaan unsur realisme dalam film ini sejalan dengan pendekatan realisme fenomenologi yang diusung oleh Bazin, di mana pendekatan sinematik, seperti penggunaan teknik *long take*, bertujuan untuk mempertahankan integritas peristiwa yang terjadi dalam film. Teknik *long take* adalah metode pengambilan gambar di mana adegan atau tindakan direkam dalam satu pengambilan yang kontinu tanpa ada pemotongan yang nyata. Dalam teknik *long take*, kamera terus bergerak dan merekam adegan secara keseluruhan tanpa adanya potongan atau pengeditan yang terlihat.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aspek *framing* (*type of shot, camera angle, camera movement*) dan durasi gambar dalam film *The Medium* efektif dalam menciptakan kesan realistis tentang kehidupan seorang dukun yang menjadi medium bagi dewa Bayan. Namun, sebenarnya karakter tersebut adalah hasil imajinasi penulis dan sutradara film *The Medium*. Penggunaan teknik *handheld camera* dalam pengambilan rekaman juga berperan penting dalam

menciptakan kesan nyata dalam film. Peneliti menyimpulkan bahwa teknik ini didukung oleh unsur sinematografi seperti *framing* dan durasi gambar/*shot*. Selain itu, teknik pengambilan *long take* juga berperan dalam membangun kesan nyata dalam film *The Medium*. Dalam teknik *long take*, adegan atau tindakan direkam dalam satu pengambilan kontinu tanpa pemotongan yang signifikan.



**SUMMARY**

***Realist Impression Analysis on The Medium Film using Cinematographic Aspects of Framing and Image Duration; Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 190110401017; 2023: 44 page, Television and Film Studies Program, Faculty of Humanities, University of Jember.***

*The Medium film is a horror film released in 2021 as a research subject in research. The researcher is interested in analyzing the film The Medium because it carries the theme of Southeast Asian shamanism with found footage style. Even though the film is fictional, the setting and visuals are very real. The purpose of this study is to identify how cinematography in framing and image duration can create a realistic impression in The Medium film. The type of research used is descriptive qualitative research to obtain appropriate data in answering the problem formulation.*

*In chapter IV, the researcher reveals that the film The Medium, which adopts the found footage style, has characteristics that give the impression that the film is found footage, so that the scenes and events in the film feel authentic and real. The existence of realism in this film is in line with Bazin's phenomenological realism approach, in which a cinematic approach, such as the use of the long take technique, aims to maintain the integrity of the events that occur in the film. The long take technique is a shooting method in which a scene or action is recorded in one continuous take without any obvious cuts. In the long take technique, the camera continuously moves and records the entire scene without any visible cuts or edits.*

*The results of this study reveal that the framing aspects (type of shot, camera angle, camera movement) and duration of the images in The Medium film are effective in creating a realistic impression of the life of a shaman who becomes the medium for the god Bayan. However, this character is actually the product of the writer and director's imagination of The Medium. The use of handheld camera techniques in recording also plays an important role in creating a real impression in the film. The researcher concludes that this technique is supported by*

*cinematographic elements such as framing and the duration of the image/shot. In addition, the technique of taking long takes also plays a role in building a real impression in The Medium film. In the long take technique, the scene or action is recorded in one continuous take without significant cuts.*



## PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul “Analisis Kesan Realis pada Film *The Medium* menggunakan Aspek Sinematografi *Framing* dan Durasi Gambar”. Skripsi pengkajian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Penyusunan skripsi pengkajian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng, IPM, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater yang menjadi tempat penulis menuntut ilmu;
5. Soekma Yeni Astuti, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik;
6. Fajar Aji, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing utama dan Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing anggota, yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi pengkajian dari awal hingga selesai;
7. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji I dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji II, yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi pengkajian ini lebih baik;
8. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ichwan dan Ibu Rita Herlina beserta seluruh saudara yang telah mendoakan, memberikan dukungan serta mencurahkan kasih sayang selama ini;

10. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film angkatan 2019 serta seluruh teman-teman yang selalu mendukung, memberi semangat dan selalu menemani disaat suka maupun duka;
11. Orang spesial, Elma Tri Istighfarini yang sudah sabar menemani, memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi pengkajian penulis;
12. Seluruh teman, sahabat, kerabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan karya ini. Akhirnya penulis berharap, semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Jember, 27 Juni 2023

Penulis

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Kerangka Teoritis.....	7
2.3 Kerangka Berpikir .....	20
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
3.3 Jenis dan Sumber Data .....	22
3.4 Pengumpulan Data .....	23
3.5 Penyajian dan Analisis Data.....	25
3.6 Kesimpulan .....	26
<b>BAB 4. PEMBAHASAN</b> .....	<b>27</b>
4.1 Gambaran Umum Film <i>The Medium</i> .....	27
4.2 Aspek <i>Framing</i> dan Durasi Gambar dalam Mendukung Kesan Realis Film <i>The Medium</i> .....	29

<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>47</b>

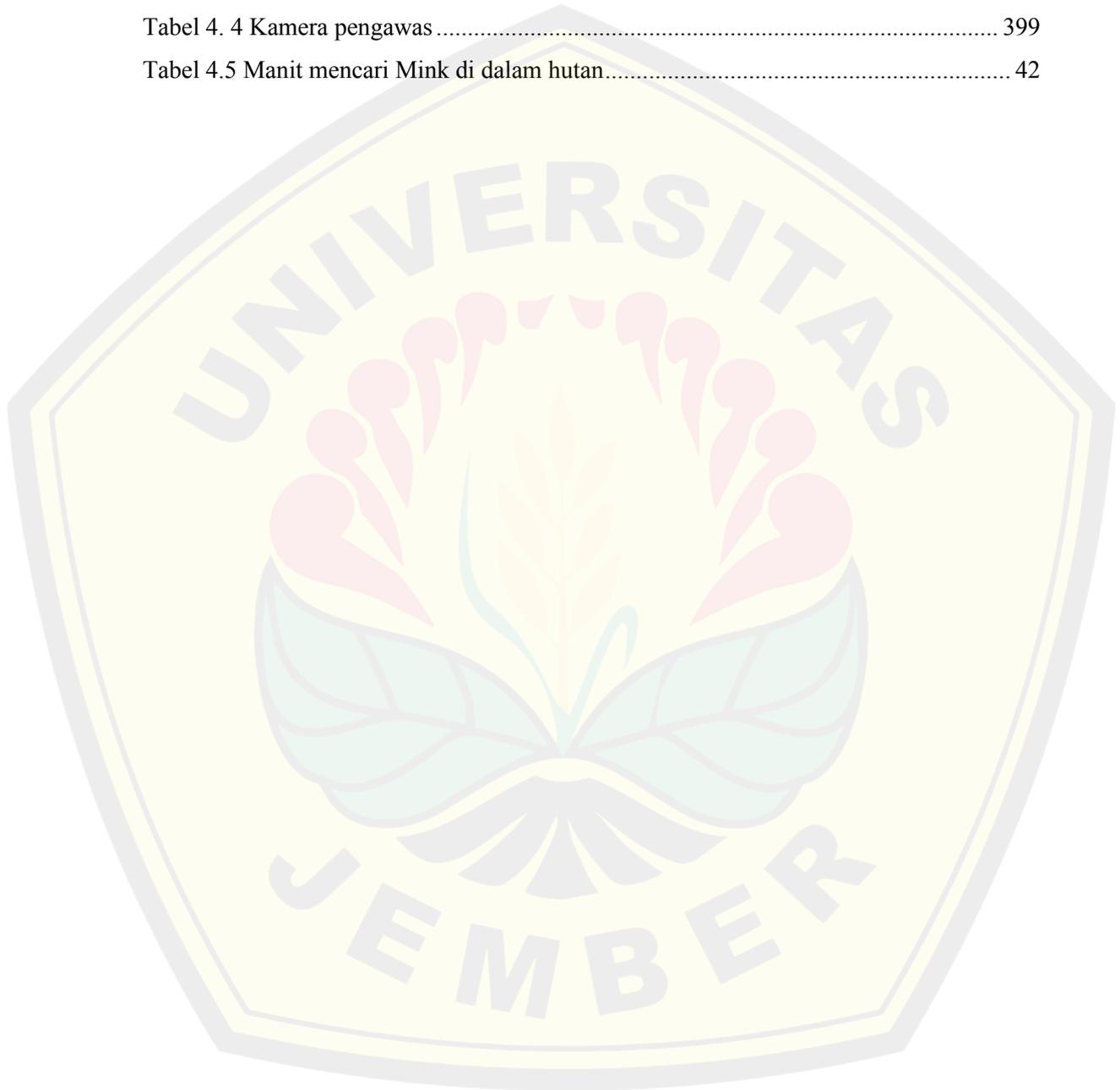


**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 <i>Extreme Long Shot</i> .....	11
Gambar 2. 2 <i>Very Long Shot</i> .....	12
Gambar 2. 3 <i>Long Shot</i> .....	12
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shot</i> .....	13
Gambar 2. 5 <i>Medium Shot</i> .....	13
Gambar 2. 6 <i>Medium Close Up</i> .....	14
Gambar 2. 7 <i>Close Up</i> .....	14
Gambar 2. 8 <i>Big Close Up</i> .....	15
Gambar 2. 9 <i>Extreme Close Up</i> .....	15
Gambar 2. 10 <i>Camera Angle</i> .....	17
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3. 1 Contoh tabel sajian data.....	26
Gambar 4. 1 <i>Timecode</i> 00:13:08 – 00:14:08 Rangkaian kejadian keributan yang dilakukan Mink .....	31
Gambar 4. 2 <i>Timecode</i> 00:18:24 – 00:19:30 Nim menemukan jimat di kamar Mink .....	34
Gambar 4. 3 <i>Timecode</i> 00:53:52 - 00:55:32 Mink Kabur Dari Tempat Ritual.....	36
Gambar 4. 4 <i>Timecode</i> 1:20:28 - 1:23:24 Kamera pengawas.....	39
Gambar 4. 5 <i>Timecode</i> 1:30:45 – 1:32:00 Manit mencari Mink di dalam hutan.....	41

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Rangkaian kejadian keributan yang dilakukan Mink.....	31
Tabel 4.2 Nim menemukan jimat di kamar Mink.....	344
Tabel 4.3 Mink Kabur Dari Tempat Ritual.....	37
Tabel 4. 4 Kamera pengawas.....	399
Tabel 4.5 Manit mencari Mink di dalam hutan.....	42



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film sebagai media audio visual sejak ditemukan akhir abad 19 terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut tentu tidak lepas dari perkembangan dan dukungan teknologi. Zaman dahulu film diperoleh dari rekaman gambar bergerak kemudian dimodifikasi menjadi film bisu, akan tetapi saat ini dengan berkembangnya teknik pengambilan gambar dan alat-alat produksi film dapat menghasilkan film dengan tampilan yang lebih baik dan menarik (Juliani, 2018). Film dapat berupa campuran bisnis dan teknologi jika dilihat dalam konteks industri komunikasi dan hiburan yang lebih luas (Permana *et al*, 2019:187).

Film secara umum terbagi menjadi tiga jenis yaitu film dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film dokumenter memiliki konsep realisme (nyata), film eksperimental memiliki konsep abstrak. Sementara film fiksi memiliki konsep diantara film dokumenter dan film eksperimental (Pratista, 2017:29). Film fiksi merupakan film yang memandang plot cerita didalamnya menggunakan unsur pembuat film. Film fiksi secara umum dapat menjelaskan tujuan dan maksud dari konten ceritanya kepada penonton (Pertiwi dan Yusril, 2019:192). Sedangkan menurut Wibowo (2020:7) film fiksi merupakan film naratif yang menceritakan cerita fiktif dengan mempertimbangkan hubungan sebab akibat karena film fiksi memiliki tema, alur, penokohan, dan *setting* yang jelas.

Setiap film memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan cara pembuatan dan pemilihan film yang disukai oleh penonton. Hal itu dipandang sebagai suatu elemen naratif dan sinematik yang dijadikan dasar klasifikasi film atau disebut genre. (Dwiastuty, 2019:191). Film dapat dibentuk melalui kombinasi beberapa genre sekaligus, namun biasanya sebuah film tetap memiliki satu atau dua genre yang lebih dominan (Pratista, 2017:41). Genre berfungsi untuk memudahkan dalam penyebutan jenis atau bentuk dari sebuah film berdasarkan keseluruhan isi cerita.

Salah satu sub-genre horor adalah *found footage*. *Found footage* atau video temuan adalah horor yang mulai ada sejak era 1980-an, namun mulai populer sejak muncul film horor fenomenal, *The Blair Witch Project* (1996). Sejak saat itu hingga

kini, genre ini semakin berkembang dan populer karena tanggapan yang amat antusias dari penonton dan pengamat lain. *Found footage* bukanlah genre yang didasarkan jenis dan tipe cerita, melainkan karakter estetikanya (teknik), walaupun secara naratif juga memiliki ciri yang khas (Pratista, 2018:58).

Gaya *found footage* mengemas penyajian film dengan mengkombinasikan teknik *handheld* disertai sudut pengambilan subjektif. Sudut pandang subjektif dilekatkan pada salah satu karakter di dalam film sehingga adanya kamera terkesan sebagai mata salah satu pemeran dalam film (Aji, 2018:104). Pembuatan film *found footage* dikenal sebagai kolase, montase, atau praktek film arsip. Hubungan kompleks dengan kenyataan (realitas) yang terungkap dalam pembuatan film rekaman yang ditemukan terletak di suatu tempat antara mode representasi dokumenter dan fiksi (Russell, 1999: 239). David Bordwell mencatat bahwa *found footage* mengikuti mode serangkaian kesepakatan menuju *framing* pada kamera yang ada pada film. *Found footage* sangat identik dengan nilai konseptualnya sebagai horor yang afektif dan imersif (Reyes, 2015:150).

*The Medium* merupakan film horor bergenre *found footage* yang rilis pada tahun 2021. Film *The Medium* yang disutradarai oleh Banjong Pisanthanakun mendapat beberapa penghargaan. Dalam gelaran Festival Film Bucheon Korea Selatan, *The Medium* berhasil memenangkan penghargaan utama sebagai *Best of Bucheon*. Selain itu, pada gelaran Piala Oscar 2022 *The Medium* mendapatkan *Best International Feature Film*. Film dengan tema perdukunan Asia Tenggara menggunakan gaya sinema *found footage* dalam beberapa *scene*. Gaya sinema *found footage* film *The Medium* menjadi kelebihan yang menarik untuk diteliti. Meski bukan film dengan gaya sinema *found footage* pertama, *The Medium* menawarkan pengalaman menonton yang lebih dramatis dan realisme. Alur cerita pada film dibuat seakan-akan penonton adalah sekelompok orang yang sedang membuat film dokumenter sehingga terkesan nyata (Johnson, 2021).

Kesan nyata (realis) pada sebuah film dipengaruhi oleh konsep sinematografi. Sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (Kardewa dan Siahaan,

2017:28-34). Unsur sinematografi dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar (Bordwell dan Thompson, 2008:162). Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, dan kecepatan gerak gambar. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2008:89)

Aspek kunci yang membedakan realisme dalam film adalah penggunaan struktur naratif yang menghormati durasi sebenarnya dari sebuah peristiwa, tanpa memotong atau memanipulasinya secara berlebihan. Dalam perspektif Bazin, realisme memandang realitas atau kenyataan sebagai medium dan perangkat cerita itu sendiri (Bazin, 1971:31). Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam pendekatan realis mengikuti peristiwa yang terjadi secara natural, mencoba menangkap dan merepresentasikan subyek dengan seakurat mungkin. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam pendekatan realis mengikuti peristiwa yang terjadi secara natural, mencoba menangkap dan merepresentasikan subyek dengan seakurat mungkin.

Penelitian ini hanya berfokus pada aspek *framing* dan durasi gambar yang digunakan pada film *The Medium*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplor bagaimana aspek-aspek sinematografi dalam proses pembuatan film dapat menciptakan efek realis. Film "*The Medium*" menerapkan gaya sinema *found footage*, sebuah pendekatan yang memungkinkan pembuat film untuk menciptakan kesan autentisitas dan realitas yang kuat. Penelitian ini berjudul "Analisis Kesan Realis pada Film *The Medium* menggunakan Aspek Sinematografi *Framing* dan Durasi Gambar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana teknik sinematografi tertentu dapat digunakan untuk memperkuat efek realis dalam film.

## 1.2 Rumusan Masalah

Film menggunakan gaya sinema *found footage* seringkali memberikan kesan yang begitu nyata (realis). Penulis berfokus pada penerapan aspek *framing* dan aspek durasi gambar dalam mendukung kesan realis. Berdasarkan hal tersebut maka pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana penggunaan aspek *framing* dan durasi gambar mendukung kesan realis pada film *The Medium*?

## 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui penggunaan aspek *framing* dan durasi gambar pada sinema *found footage* dalam mendukung kesan realis film *The Medium*

## 1.4 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis:

Manfaat dari penelitian ini adalah menambah wawasan tentang teknik sinematografi pada film bergaya *found footage* dengan aspek *framing* dan durasi gambar untuk membangun kesan realis.

### b. Manfaat Praktis:

Pembaca dapat mengetahui cara dan penerapan teknik sinematografi untuk membangun kesan realis dengan aspek *framing* dan aspek durasi gambar pada film *The Medium*. Hasil penelitian ini dapat membantu pembaca untuk belajar bagaimana cara menciptakan kesan horor yang realis dengan menggunakan aspek *framing* dan aspek durasi gambar.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk menghindari adanya kesamaan terhadap karya ilmiah atau penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian terdahulu berguna bagi peneliti untuk mencari referensi dari penelitian terdahulu baik dari objek penelitian, teori, dan metode penelitian yang nantinya berguna untuk penelitian skripsi ini. Beberapa penelitian terdahulu di bawah ini dipilih oleh peneliti untuk digunakan sebagai referensi penelitian skripsi.

Penelitian pertama dilakukan oleh Meutia Rahmawati (2021), mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Penggunaan *Handheld* Untuk Membangun Unsur-unsur Dramatik Pada Sinematografi Film *Kelabu Di Langit Biru*”. Tujuan penelitian Rahmawati untuk mengetahui bagaimana unsur-unsur dramatik pada film *Kelabu di Langit Biru* dengan menggunakan teknik *handheld*. Penelitian dari Rahmawati menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menafsirkan dan memaparkan data terkait fenomena pada objek penelitian. Hasil penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara penggunaan kamera *handheld* dengan nilai puncak dramatik suatu adegan yang mengandung unsur-unsur dramatik. Teori utama pada penelitian ini menggunakan aspek sinematografi yaitu teknik *handheld* dan aspek dramatik pada film.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian Rahmawati (2021) yaitu, penggunaan teknik *handheld* pada film *Kelabu di Langit Biru* mampu membangun unsur-unsur dramatik. Penggunaan *handheld* memberikan pengalaman berbeda saat menonton film, Bebasnya pergerakan kamera dan guncangan yang dihasilkan dari *handheld* dapat memberikan tensi berbeda pada setiap scenenya (Rahmawati, 2021). Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rahmawati adalah menggunakan teori sinematografi khususnya penggunaan *handheld* pada film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rahmawati adalah penelitian Rahmawati berfokus penggunaan teknik *handheld* untuk membangun unsur dramatik pada film.

Sedangkan, penelitian ini berfokus pada penggunaan aspek *framing* dan durasi gambar dalam membangun kesan realis pada film.

Penelitian kedua dilakukan oleh Dicky Darmawan Limas (2020), mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang berjudul “*Long Take* Dalam Membangun Realisme Pada Film *Nyai* Melalui Sudut Pandang Penata Kamera” Tujuan penelitian Limas untuk mendeskripsikan secara mendalam dan tertulis mengenai *long take* dalam membangun realisme pada Film *Nyai* melalui sudut pandang penata kamera. Penelitian dari Limas menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara penggunaan *long take* pada suatu adegan untuk membangun realisme pada film. Teori utama dalam penelitian ini menggunakan aspek sinematografi dan *Mise-en-scene* pada Film *Nyai*.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian Limas (2020) yaitu, penggunaan teknik *long take* pada film *Nyai* mampu membangun *Realisme*. Terdapat beberapa aspek yang digabung untuk menguatkan peran *long take* dalam membangun kesan realis yakni teknik *framing camera* dan pergerakan pemain. Semua aspek itu berperan kuat untuk membangun sebuah realisme dengan teknik *long take* pada film *Nyai*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Limas adalah menggunakan teori sinematografi untuk menganalisis film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Limas adalah penelitian Limas berfokus pada penggunaan teknik *long take* untuk membangun realisme pada film sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan aspek *framing* dan durasi gambar dalam membangun kesan realis pada film.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Evi Sabeilla Pangesti (2021), mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Penggunaan *Handheld Camera* Dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor *Found footage* Berjudul *Blair Witch*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran penggunaan teknik kamera *handheld* dalam meningkatkan unsur dramatik pada film. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penggunaan metode dalam penelitian dilakukan dengan cara menyusun dan menganalisa data yang didapat di lapangan. Proses analisa data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari sumber yang ada. Teori pada penelitian

ini menggunakan teori sinematografi yaitu teknik *handheld* dan teori yang membahas unsur dramatik pada film.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian Pangesti (2021) adalah penggunaan pergerakan *handheld* dapat membangun kesan dramatik karena teknik tersebut dapat berperan sebagai sebagai sudut pandang tokoh pada film, atau dapat mewakili pergerakan dari tokoh yang memotivasi gerakan tersebut. Perbedaan mendasar pada fokus penelitian penulis dengan penelitian Pangesti adalah penerapan konsep sinematografi untuk menghasilkan kesan tertentu pada objek film yang diteliti. Penelitian Pangesti (2021) menggunakan aspek sinematografi yakni teknik *handheld* untuk membangun kesan dramatik pada film *Blair Witch*. Adapun penelitian ini menggunakan aspek sinematografi untuk membangun kesan realis pada film *The Medium*.

## 2.2 Kerangka Teoritis

Penelitian ini berfokus pada penerapan konsep sinematografi yakni Aspek durasi gambar dan aspek *framing* meliputi: *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan beberapa teori yang ada. Buku *Film Art An Introduction* karya David Bordwell & Kristin Thompson, Buku *Grammar of the Shot Second Edition* karya Roy Thompson dan Christopher Bowen, dan buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista, menjadi sumber teori yang digunakan dalam penelitian ini. Sementara teori realisme bersumber dari buku *What is Cinema?* Karya Andre Bazin digunakan untuk mereduksi data adegan yang memiliki unsur realis dalam film *The Medium*.

### 2.2.1 Found footage

Awal subgenre *found footage* dimulai pada 1980-an dengan film *Cannibal Holocaust*, yang kontroversial karena menggambarkan suku kanibal melalui sudut pandang realistik kru film dokumenter yang berakhir tragis. Akar subgenre ini dapat ditemukan dalam pseudo-dokumenter (Negrea, 2019:146). Genre film horor menampilkan adegan yang memicu adrenalin penonton sebagai daya tarik khususnya. Adrenalin penonton meningkat karena perasaan ketakutan dan ketegangan saat menonton film horor. Sementara itu, pengemasan fisik film serupa

dengan film dokumenter menjadi daya tarik dari genre *found footage*. Film *found footage* juga sering disebut sebagai pseudo-dokumenter, yaitu film yang mengaku sebagai dokumenter tetapi sebenarnya fiktif (Pangesti, 2021:2). Film *found footage* menggunakan serangkaian teknik pengambilan gambar yang khas, seperti kerja kamera genggam yang goyah, *panning* bolak-balik dalam pengambilan yang lama, mengandalkan cahaya yang tersedia, menggabungkan suara langsung yang berisik, dan lain-lain (Campbell, 2001:45).

Pada film Bergaya *found footage* memiliki karakteristik yang ditentukan oleh teknik dan dampak visual, dengan fokus yang kurang pada naratif atau tingkat ideologis yang dapat dibuka untuk perdebatan. Pada dasarnya, aturan-aturan tersebut meliputi penggunaan aktor non-profesional, kamera tangan, jenis penyuntingan yang asal jadi dan tanpa efek lanjutan atau jenis pengubahan lain dari bahan mentah. (Negrea, 2019:146). Gaya *found footage* mengemas penyajian film dengan mengkombinasikan teknik *handheld* disertai sudut pengambilan subjektif. Sudut pandang subjektif dilekatkan pada salah satu karakter di dalam film sehingga adanya kamera sehingga terkesan sebagai mata salah satu pemeran dalam film (Aji, 2018:104). Menurut Nicholas (2014:19) film dengan gaya *found footage* pada penciptaannya memiliki karakteristik seperti pembuatan film dokumenter secara konvensional. Karakteristik *found footage* dapat ditemukan melalui pendekatan sinematik seperti penggunaan teknik *handheld*, mokumentari (gaya pseudo-dokumenter) direkam dalam bentuk wawancara dan liputan investigatif dari peristiwa tersebut, gaya cuplikan pengawasan.

Berdasarkan penjelasan diatas, Film *The Medium* memiliki karakteristik gaya sinema *found footage*. Film yang menggunakan pendekatan sinema *found footage* dapat dicirikan melalui serangkaian teknik pengambilan gambar seperti teknik *handheld*, mokumentari (gaya pseudo-dokumenter), penggunaan kamera pengawas. Teknik *handheld* yaitu kamera dioperasikan secara manual tanpa alat penstabil, sehingga terjadi gerakan kamera *shaky*. Efek ini memberikan kesan seakan rekaman tersebut dibuat oleh karakter dalam cerita menggunakan kamera sederhana atau amatir. Pada Penelitian ini pendekatan sinema *found footage* digunakan untuk mereduksi data adegan pada film *The Medium*.

### 2.2.2 Realisme

Realisme dalam film pertama kali disuarakan oleh kritikus film Prancis André Bazin, yang berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Sehingga pada praktiknya, Bazin sangat memuja teknik pengambilan gambar sinematik yang mengandalkan *direct recording process* atas *mise-en-scene* sebuah film (Utomo, 2018). Menurut Nagib (2011:26) penggunaan realisme fenomenologi Bazin dalam film menggunakan pendekatan sinematik seperti teknik *long shot (deep focus)* dan *long take (sequence shot)* bertujuan untuk menjaga integritas dari peristiwa yang terjadi pada film. Menurut Bordwell dan Thompson (2008:207) Andre Bazin menganggap prinsip utama keestetikan dari sebuah film adalah merekam dengan durasi yang sesuai dengan aslinya atau nyata, contohnya seorang pelari melalui rintangan membutuhkan waktu 3 detik maka di dalam film durasi *shot* akan menampilkan waktu 3 detik juga.

Menurut Sumardjo (1993:80), *setting* dan detail diusahakan sama persis dengan zaman cerita. Penataan panggung dan penonton dibuat layaknya seperti pada zaman cerita sehingga penonton seakan-akan merasa dibawa masuk ke dalam peristiwa panggung sebagai peserta bukan penonton. Penulis drama harus menggambarkan hidup seobjektif mungkin. Untuk itu diperlukan observasi terhadap masyarakat, objek dan cara menuangkannya secara objektif tanpa mengubah kebenarannya. Film bergaya realisme harus menampilkan kejadian di lokasi dan subjek yang sangat nyata. Nagib (2011:2) memaparkan kaitan membuat film dengan realisme, bahwa dalam membuat film realisme, utamanya, adalah terletak pada bagaimana memproduksi realitas dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata, asli, dan orisinal.

Menurut Zoebazary (2010:210) realisme adalah gerakan seni yang didasarkan pada filsafat positivisme dan teori evolusi. Positivisme beranggapan bahwa tidak ada yang benar-benar nyata (real) kecuali jika didapatkan melalui pengamatan yang teliti. Sementara, teori evolusi menyatakan bahwa manusia tidak berbeda dengan binatang dalam proses adaptasinya dengan lingkungan, yang disebut dengan proses seleksi alam dan keberlangsungan hidup ditentukan lewat

pertarungan. Realisme dalam film bertujuan untuk menciptakan ilusi realitas, yang diwujudkan dalam bentuk pemanggungan yang menggambarkan situasi kehidupan manusia secara objektif tanpa distorsi. Dalam karya film, kesan realis biasanya dicapai dengan *shot* panjang tanpa dipotong dan *deep focus*. Contoh: film Sam Mendes berjudul *1917* (2019) dan film Garin Nugroho berjudul *Nyai* (2016).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Andre Bazin menganggap bahwa teknik *long take* dan *deep focus* adalah dua cara untuk menggapai derajat realisme tertinggi. Pada Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan teknik *long take* untuk mendukung kesan realis pada film *The Medium*, realisme dapat tercipta dengan menampilkan kejadian di lokasi yang sangat nyata dengan durasi gambar yang lebih lama yang memungkinkan aksi berkembang secara alami di depan kamera. Unsur realisme dalam penelitian ini digunakan sebagai peninjau keberhasilan film *The Medium* sebagai film dengan genre horor yang mengandung unsur realis didalamnya.

### 2.2.3 Sinematografi

Sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis, merekam, menangkap, mengambil gerak dengan bantuan cahaya. Menurut kamus ilmiah serapan bahasa Indonesia, Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematografi (Kamarulzaman, 2005:642).

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. (Bordwell dan Thompson (2008:162). Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan, dan sebagainya (Pratista, 2017:129). Fokus penelitian ini menggunakan aspek *framing* dan durasi gambar dalam mendukung kesan realis pada film *The Medium*. Aspek sinematografi *framing* yang digunakan adalah aspek *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*. Aspek durasi gambar yang digunakan adalah teknik *long take*. Aspek durasi gambar memiliki peran penting sebagai penghubung antara ruang dan waktu dalam sinematografi.

### 2.2.4 Framing

Menurut Bordwell dan Thompson (2008:190) dan *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, pergerakan kamera. *Framing* sangatlah penting dalam sebuah film karena melalui *framing* penonton dapat melihat semua jalinan peristiwa. Kontrol sineas terhadap *framing* akan menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*.

#### 1. *Type of shot*

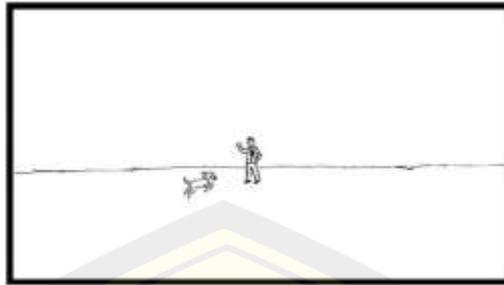
*Type of shot* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Menurut Bowen (2009:12), adapun dimensi jarak kamera terhadap objek atau *type of shot* dapat dikelompokkan menjadi sembilan (dari jarak yang paling jauh), antara lain:

##### a. *Extreme Long Shot*



Gambar 2. 1 *Extreme Long Shot*  
(sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

*Extreme long shot* merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Pada *shot extreme long shot*, subjek terlihat sangat kecil dan detailnya kurang jelas. Fungsinya adalah memberikan pandangan keseluruhan yang menunjukkan hubungan subjek dengan lingkungan sekitarnya. *Extreme long shot* dapat digunakan untuk menciptakan efek dramatis atau emosional, menampilkan keindahan alam atau arsitektur, atau menggambarkan ruang yang luas dalam adegan.

b. *Very Long Shot*

Gambar 2. 2 *Very Long Shot*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

Pada jarak *very long shot*, obyek manusia terlihat cukup jelas dengan kostum yang digunakan tetapi latar belakang masih dominan. Teknik dapat digunakan untuk pengambilan gambar eksterior atau interior yang memiliki ruang yang cukup luas.

c. *Long Shot*

Gambar 2. 3 *Long Shot*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

Jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek secara utuh atau hampir utuh, dengan penekanan pada penampilan keseluruhan subjek dan memberikan pandangan yang lebih luas secara visual. Pada jarak *long shot*, subjek terlihat dari jarak yang cukup jauh sehingga lingkungan sekitarnya tetap terlihat. *Long Shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

d. *Medium Long Shot*



Gambar 2. 4 *Medium Long Shot*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

*Medium long shot* adalah pengambilan gambar dalam sinematografi yang menunjukkan subjek dalam lingkungan yang lebih luas. Dalam *medium long shot*, subjek terlihat dari jarak yang lebih jauh, sehingga lingkungan sekitarnya terlihat dengan jelas. Meskipun subjek tetap terlihat dengan jelas dan dapat dikenali, ukurannya lebih kecil daripada dalam *medium shot*.

e. *Medium Shot*



Gambar 2. 5 *Medium Shot*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

*Medium shot* adalah jenis pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan subjek dengan penekanan pada tubuh dan wajah subjek. Biasanya, dalam *medium shot*, subjek terlihat mulai dari pinggang atau pinggul ke atas, sehingga memungkinkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh dapat terlihat dengan jelas. *Medium shot* sering digunakan dalam adegan dialog untuk menampilkan reaksi dan interaksi antara karakter. *Medium shot* juga digunakan dalam adegan aksi atau untuk memberikan penjelasan visual dengan menampilkan subjek dan latar belakang secara seimbang dalam ruang yang cukup.

f. *Medium Close-up*

Gambar 2. 6 *Medium Close Up*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

Pada jarak *medium close up*, tubuh manusia diperlihatkan dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close-up*. *Medium close up* digunakan untuk memberikan detail yang lebih dekat dan fokus pada ekspresi, reaksi, atau emosi wajah subjek. *Medium close up* memiliki jarak yang lebih dekat, memungkinkan penangkapan ekspresi individu dengan lebih jelas.

g. *Close-up*

Gambar 2. 7 *Close Up*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik *close up* mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close up* bertujuan untuk menyajikan detail yang lebih dekat dan mendalam mengenai subjek, mengungkapkan emosi, ekspresi wajah, atau menyampaikan informasi penting kepada penonton. Teknik *close up*, subjek menjadi fokus utama, sedangkan latar belakang biasanya tidak terlihat atau hanya terbatas terlihat.

h. *Big Close-up*

Gambar 2. 8 *Big Close Up*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

Pengambilan gambar dengan menggunakan *big close-up* umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, secara penuh pada *frame*. Tujuan dari pengambilan *big close-up* untuk memperlihatkan ekspresi wajah dan gestur dengan jelas serta mendetail.

i. *Extreme Close-up*

Gambar 2. 9 *Extreme Close Up*  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

*Extreme close up* adalah teknik sinematografi yang menampilkan subjek dengan fokus yang sangat kuat pada detail terkecil atau bagian terkecil dari objek atau wajah. Pada teknik *extreme close up*, subjek ditempatkan sangat dekat dengan kamera, sehingga mengisi seluruh bingkai gambar. *Extreme Close Up* digunakan untuk mengambil detail yang sangat spesifik dan mendalam, seperti ekspresi mata, gerakan bibir, atau objek kecil. Penggunaan *extreme close up* dapat memberikan efek dramatis, menekankan emosi, atau menyoroti elemen penting dalam cerita.

## 2. *Camera angle*

*Camera angle* mengacu pada sudut dari mana kamera mengambil gambar suatu objek seperti orang, peristiwa, atau aksi. Posisi kamera dan tampilan subjek yang ditawarkannya kepada audiens akan mempengaruhi seberapa banyak informasi yang disampaikan dan juga (Bowen,2009:33). *Camera angle* memposisikan kita pada sudut tertentu melihat kemana arah kamera membidik. Menurut Bordwell dan Thompson (2008:190) dalam praktiknya, secara umum *camera angle* dibedakan menjadi tiga kategori umum sebagai berikut:

### a. *High Angle*

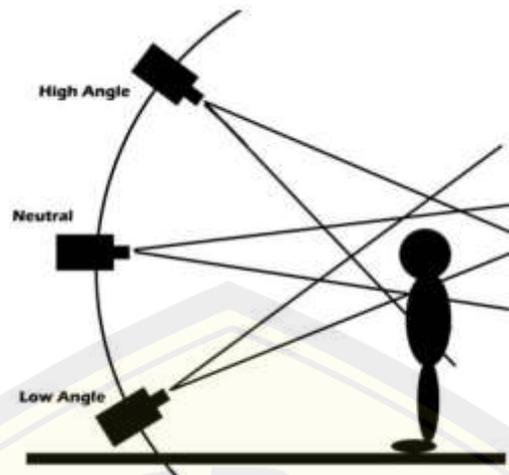
*High angle* adalah segala macam *shot* yang diambil dengan mengarahkan kamera ke bawah untuk menangkap subyek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek kecil.

### b. *Straight on Angle* atau *Eye Level*

*Eye level* yaitu pengambilan gambar objek sejajar dengan lensa kamera. kamera diposisikan untuk mengamati objek, tindakan, atau peristiwa dari ketinggian yang sama sebagaimana objek ada atau di mana aksi terjadi. Dapat disebut sebagai *angle* yang netral.

### c. *Low Angle*

*Low angle* adalah setiap *shot* dimana kamera diarahkan ke atas untuk menangkap objek. *Low angle* harus digunakan kalau perlu untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatik.



Gambar 2. 10 Camera Angle  
(Sumber: Buku *Grammar Of The Shot, Second Edition*)

### 3. Camera movement

*Camera movement* atau pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pada adegan dialog, pergerakan kamera sangat jarang digunakan, kecuali jika dialog dilakukan sambil berjalan. Sementara pada adegan aksi, kamera sering ditemui bergerak dinamis mengikuti objek film (Pratista, 2017:152). Menurut Bordwell dan Thompson (2008:190) secara umum pergerakan kamera dikelompokkan menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

#### a. *Pan*

*Pan* adalah pergerakan memutar kamera pada sumbu vertikal. Kamera secara keseluruhan tidak berpindah posisi baru. *Pan* memberi kesan adanya perpindahan secara horizontal (kanan-kiri atau sebaliknya). Teknik ini lazimnya digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. *Pan* berguna dalam menyoroti dan mengeksplorasi elemen lingkungan atau latar belakang dalam adegan. Sebagai contoh, dalam adegan pemandangan alam yang cantik, pergerakan kamera *pan* menciptakan pandangan luas dan menyeluruh, mengabadikan keindahan lingkungan sekitarnya.

#### b. *Tilt*

*Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan

untuk memperlihatkan objek yang tinggi atau objek yang lebih rendah dari posisi kamera. Pergerakan kamera *tilt* memiliki penyebutan sendiri dalam penerapannya. *Tilt Up* digunakan pada saat kamera bergerak dari bawah ke atas, *tilt down* digunakan pada saat kamera bergerak dari atas ke bawah.

c. *Tracking Shot* atau *Dolly Shot*

*Tracking shot* atau *Dolly Shot*, kamera secara keseluruhan berpindah posisi, bergerak ke segala arah sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi seperti bergerak maju-mundur, melingkar, diagonal, dari sisi satu ke sisi lain dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Tracking* dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.

d. *Crane*

*Crane* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane* umumnya menggunakan alat yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane* umumnya digunakan untuk menggambarkan situasi *landscape* luas seperti kawasan kota, bangunan, area taman, dan sebagainya.

d. *Handheld*

Gaya *handheld camera* berarti tidak menggunakan alat tambahan untuk mengambil gambar seperti tripod atau *dolly track*, tetapi menggunakan badan operator kamera sebagai penopang tanpa memanfaatkan peralatan. Teknik *handheld* memiliki ciri khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik). Teknik *handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan objek yang diambil. Teknik ini juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subyektif. Menurut Aji (2018:104) teknik *handheld* disertai sudut pengambilan subyektif dikemas dalam gaya sinema *found footage*. *Handheld* pada penerapannya memiliki fungsi yakni dilekatkan pada salah satu karakter di dalam film sehingga adanya kamera sehingga terkesan sebagai mata salah satu pemeran dalam film.

### 2.2.5 Durasi Gambar (*Long Take*)

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Sebuah *shot* dapat dikatakan sebagai *long take* jika durasinya melebihi 9-10 detik per *shot* (Pratista 2008:117). Menurut Bordwell dan Thompson (2008:207) Andre Bazin menganggap prinsip utama keestetikan dari sebuah film adalah merekam dengan durasi yang sesuai dengan aslinya atau nyata, contohnya seorang pelari melalui rintangan membutuhkan waktu 3 detik maka di dalam film durasi *shot* akan menampilkan waktu 3 detik juga.

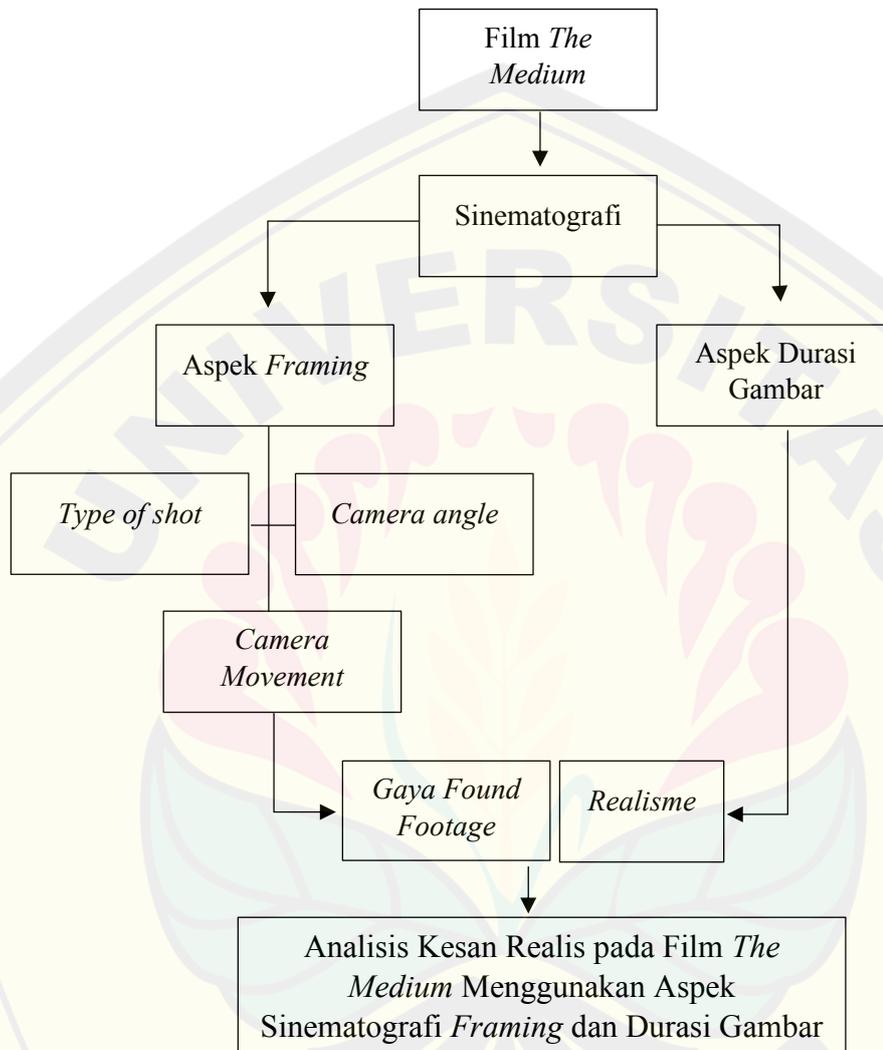
*"Long take is not the same as long shot, which refers to the apparent distance between camera and object. In examining film production a take is one run of the camera that records a single shot. We can regard the long take as an alternative to a series of shots. The director may choose to present a scene in one or a few long takes or to present the scene through several shorter shots. When an entire scene is rendered in only one shot, the long take is known by the French term plan-séquence, or séquence shot"* (Bordwell dan Thompson, 2008:209)

Menurut Bordwell dan Thompson, *long take* dan *long shot* tidak sama, yang mengacu pada jarak tampak antara kamera dan objek. Dalam mempelajari produksi film, *take* adalah satu kali pengoperasian kamera yang merekam satu adegan. Kita bisa menganggap *long take* sebagai alternatif dari serangkaian pengambilan gambar. Sutradara dapat memilih untuk menyajikan adegan dalam satu atau beberapa *long take* atau menyajikan adegan melalui beberapa pengambilan pendek. Ketika seluruh adegan direkam dalam satu pengambilan gambar, *long take* dikenal dengan istilah Prancis *plan-séquence* atau *sequence shot*.

Durasi *shot* berpengaruh dalam menunjukkan waktu kepada penonton sehingga pembuat film umumnya menampilkan durasi *shot* sesuai dengan durasi pada adegan kenyataannya. Beberapa sineas menggunakan teknik *long take* hingga beberapa menit, sekitar 1 hingga 2 menit bisa lebih lama tergantung pada seberapa kompleks adegannya dan seberapa banyak aktor dan kru yang terlibat dalam produksi. *The Medium* menggunakan beberapa *shot* panjang meskipun tidak memiliki durasi yang sama persis pada adegan kenyataannya.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini menganalisis film horor *The Medium* dengan menggunakan teori sinematografi untuk membangun kesan realis. Maka dapat dinyatakan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, dimana metode penelitian tersebut meliputi metode penelitian, obyek penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data. Metode penelitian yang tepat diperlukan dalam pelaksanaan suatu penelitian.

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian sehingga dengan penggunaan metode yang tepat, tujuan penelitian dapat tercapai. Metode penelitian terbagi menjadi dua jenis, yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif (Darmalaksana, 2020:1). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa membuat perbandingan dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2009:35). Dalam penelitian ini, menjelaskan bagaimana kesan realis dalam film *The Medium* dibangun oleh aspek framing dan aspek durasi gambar.

Nugrahani dan Hum (2014:3-4) mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah memahami kondisi suatu konteks yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (*natural setting*). Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan sinematografi yang diterapkan pada film horor *The Medium* dengan durasi 130 menit. Pada konteks karya, iklan, film merupakan satu bentuk yang banyak menggunakan gambar/visual, kata, dan audio dapat memberikan banyak makna (persepsi), majemuk, dan variatif (Hikmat, 2011:107). Film horor *The Medium* merupakan karya film yang menggunakan gambar/visual, kata, dan audio dengan durasi 130 menit, sehingga penelitian skripsi ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di lingkungan Universitas Jember meliputi Fakultas Ilmu Budaya, Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya, Perpustakaan Pusat, dan tempat tinggal peneliti. Waktu Penelitian dimulai pada bulan Oktober 2022 sampai Juni 2023.

### 3.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data sangat penting bagi peneliti karena ketepatan memilih dan menemukan jenis sumber data menentukan ketepatan dan kekayaan data atau kedalaman informasi yang diperoleh (Sutopo 2006:56). Sumber data dapat dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber pertama yang menghasilkan sebuah data dan sumber data sekunder adalah sumber data kedua setelah sumber data primer (Bungin, 2015:48) Sumber data primer dan data sekunder terklasifikasi maka peneliti harus dapat membaca dan mencatat informasi lalu menganalisis data secara sistematis berdasarkan prinsip ontologis, epistemologis, dan aksiologis (Wibowo,2011: 46-47). Berikut ini merupakan data primer dan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 3.3.1 Data Primer

Penelitian skripsi ini, data primer menggunakan sebuah file film bergenre horor yang bisa dilihat secara *streaming* di situs *apple TV* dengan judul *The Medium* karya Sutradara Banjong Pisanthanakun. Film *The Medium* merupakan sebuah film dokumenter Thailand yang menceritakan tentang kepercayaan kuno yang ada di wilayah timur laut Thailand tepatnya di Isan (Fatasyah, 2022:2).

#### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap informasi berhubungan dengan kajian penelitian berupa data yang berasal dari studi pustaka berupa buku, jurnal maupun artikel ilmiah yang berkaitan dengan film, teknik sinematografi, dan teori realisme untuk mendukung penelitian ini.

### 3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang tepat sangat penting untuk digunakan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data terbagi menjadi beberapa jenis. Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu teknik pengumpulan data observasi, teknik pengumpulan data studi pustaka, dan teknik dokumentasi. Teknik pengumpulan data observasi yang digunakan adalah observasi kualitatif. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Peneliti melakukan kegiatan menonton kemudian dikumpulkan dalam catatan. Kegiatan observasi penting untuk dilakukan untuk mencari data yang diperlukan dalam penelitian.

Studi pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang juga banyak digunakan oleh para peneliti. Teknik pengumpulan data studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang relevan atau sesuai yang dibutuhkan untuk penelitian dari buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang reliabel dan juga sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan.

#### 3.4.1 Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Sutopo 2006:75). Teknik observasi dapat dilakukan dalam mengamati rekaman video, siaran televisi, atau mengamati benda yang terlibat dalam aktivitas dan juga gambar atau foto (Sutopo, 2006:76). Teknik pengumpulan data ini bersifat naturalistik. Observasi kualitatif diterapkan dalam konteks suatu kejadian natural, mengikuti alur alami kehidupan amatan. Observasi kualitatif tidak dibatasi kategorisasi-kategorisasi pengukuran (Hasanah, 2016:23). Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menonton film *The Medium* secara berulang-ulang hingga mendapatkan data yang valid. Peneliti mencatat aspek-aspek penting seperti *framing* dan durasi gambar pada film *The Medium*.

### 3.4.2 Studi Pustaka

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif melalui studi pustaka. Studi pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Aldini *et al*, 2022:974). Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formula penelitian. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data teoritis dan kontekstual yang relevan dengan penelitian. Sumber data studi pustaka berasal dari buku, artikel ilmiah, berita, dan sumber lainnya yang kredibel dan relevan dengan topik penelitian. Ini mencakup, namun tidak terbatas pada, teori realisme Andre Bazin, pemahaman tentang teori sinematografi dan studi tentang film-film sejenis yang menggunakan teknik serupa.

### 3.4.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang tersedia. Biasanya berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian (Hikmat 2011:83). Alat kamera foto, film, dan video sering juga digunakan di dalam penelitian kualitatif karena bisa sangat membantu di dalam pengumpulan data terutama untuk memperjelas deskripsi berbagai situasi dan perilaku subjek yang diteliti. (Sutopo 2006:83).

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dengan cara memfoto atau *screenshot* maupun menggunakan hasil rekaman data yang terkait dengan penelitian. Kegiatan *screenshot*, peneliti menggunakan pengambilan gambar dengan menekan tombol *printscreen* yang berguna untuk menangkap layar pada komputer yang menghasilkan gambar layaknya *screenshot* pada umumnya, kegiatan memfoto atau *screenshot* digunakan untuk mendapatkan hasil foto yang nantinya digunakan untuk penelitian.

### 3.5 Penyajian dan Analisis Data

Terdapat tiga komponen utama dari metode penelitian kualitatif yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sutopo 2006:113). Berikut penjelasan dari ketiga komponen tersebut:

#### 3.5.1 Reduksi Data

Reduksi adalah komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan (Sutopo 2006:114). Data yang direduksi peneliti adalah file film horor *The Medium* dengan mencatat adegan yang mengandung unsur realis. Selanjutnya peneliti mencatat aspek sinematografi yang dibutuhkan sesuai dengan adegan yang sudah direduksi. Tujuan dari reduksi data yaitu untuk memfokuskan masalah terhadap peningkatan realitas visual pada film *The Medium* untuk mempermudah penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan proses dokumentasi dari film horor *The Medium* dengan menggunakan printscreen adegan film sesuai dengan aspek yang diteliti dan telah direduksi sebelumnya.

#### 3.5.2 Sajian Data

Komponen kedua yaitu sajian data. Sajian data yaitu suatu rakitan organisasi informasi deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan (Sutopo 2006:114). Peneliti menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk tabel meliputi adegan, *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. Tahap berikutnya setelah penyajian data menggunakan tabel, peneliti menggunakan pendekatan sinematografi yang diterapkan dalam film horor *The Medium* untuk membangun realitas visual sesuai dengan aspek sinematografi dan data yang sudah direduksi. Pada tahap berikutnya, setelah penyajian data dalam tabel, peneliti menerapkan pendekatan analitik sinematografi. Peneliti menganalisis bagaimana elemen-elemen sinematografi ini digunakan secara strategis dalam film horor *The Medium* untuk menciptakan dan memperkuat realitas visual. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya memahami teknik-teknik sinematografi yang digunakan, tetapi juga untuk menilai bagaimana penggunaan teknik-teknik ini mempengaruhi kesan realistik dari film tersebut.

No	Deskripsi Adegan	Durasi Shot	Type of Shot	Camera Angle	Camera Movement

Gambar 3. 1 Contoh tabel sajian data

### 3.6 Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan menyimpulkan hasil dari sajian data yaitu penggunaan makna dan tujuan dari penggunaan aspek *framing* dan durasi gambar dapat membangun realitas visual pada film horor *The Medium*. Kesimpulan yang didapat perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar – benar bisa dipertanggung jawabkan (Sutopo, 2006:116). Oleh karena itu, peneliti melakukan verifikasi dengan cara meneliti kembali sajian data dengan tujuan pemantapan hasil kesimpulan.

## BAB 4. PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan, peneliti mereduksi data dengan mendeskripsikan adegan pada film horor *The Medium* yang mengandung unsur realis. Adegan film *The Medium* tersebut dianalisis dengan menggunakan pendekatan sinematografi dengan mendeskripsikan unsur-unsur sinematografi yang ada di dalam beberapa adegan tersebut. Unsur-unsur sinematografi yang dibahas dalam penelitian adalah *framing (type of shot, camera angle, camera movement)* dan durasi gambar. Unsur-unsur sinematografi inilah yang mendukung kesan realis cerita dalam film horor *The Medium*.

### 4.1 Gambaran Umum Film *The Medium*



Gambar 4. 1 Poster Film *The Medium*  
(Sumber: [Imdb.com](https://www.imdb.com))

*The Medium* merupakan film horor bergenre *found footage* yang rilis pada tahun 2021. Film *The Medium* yang disutradarai oleh Banjong Pisanthanakun mendapat beberapa penghargaan. Dalam gelaran Festival Film Bucheon Korea Selatan, *The Medium* berhasil memenangkan penghargaan utama sebagai *Best of Bucheon*. Selain itu, pada gelaran Piala Oscar 2022 *The Medium* mendapatkan *Best International Feature Film*. Film dengan tema perdukunan Asia Tenggara menggunakan tema *found footage*. Film *The Medium* bercerita tentang sekelompok

tim dokumenter yang tertarik untuk mengangkat kisah kepercayaan warga Isan. Lalu, untuk memudahkan informasi yang didapat mengenai roh yang disebutkan sebelumnya, mereka memutuskan untuk mewawancarai beberapa dukun disana. Kemudian, terpilihlah Nim seorang dukun yang dirasuki oleh dewa bernama Martian atau menurut kepercayaan orang timur Dewa Bayan. Meskipun Nim sendiri tidak mengetahui asal Dewa Bayan, tetapi yang dapat Nim percaya adalah dewa ini telah merasuki garis keturunan keluarganya yang berjenis kelamin wanita. Berawal dari sang nenek dan berlanjut pada tantenya. Kemudian, turun kembali ke pada kakak Nim yang bernama Noi. Akan tetapi, Noi tidak mau menjadi dukun. Akhirnya, Dewa Bayan memilih Nim untuk melanjutkan garis keturunannya.

Cerita berfokus pada ritual penyembuhan orang-orang yang menderita penyakit yang tidak bisa disembuhkan oleh ilmu pengetahuan. Ada ritual, tarian, persembahan, dan penyembuhan yang dilakukan di depan patung Ya Bayan di hutan. Pada tengah film, Mink, ponakan dari Nim, mengalami kejadian supernatural ketika Mink mabuk dan membuat keributan. Namun, Nim menyadari bahwa keadaan Ming tidak normal. Sejak saat itu, Ming mengalami gejala yang tidak wajar, seperti kehilangan jati diri. Kru dokumenter memutuskan untuk mengikuti dan merekam kehidupan Ming, karena diduga bahwa ini mungkin merupakan masa transisi menjadi seorang medium. Setelah mengikuti kehidupan Ming beberapa waktu, mereka menemukan bahwa Ming memiliki banyak kepribadian yang berbeda. Salah satunya adalah perilaku seksual yang kasar. Ketika kru dokumenter memperlihatkan rekaman kepada Nim, Nim dengan segera menyadari bahwa ini adalah gejala awal seseorang yang akan menjadi medium. Kemudian, terungkap bahwa ada roh-roh pengembara yang masuk ke dalam tubuh Ming. Dan kemudian, hal-hal mengerikan terjadi yang menyebabkan semua orang meninggal (Rottentomatoes, 2021)

Film *The Medium* diangkat dari kisah nyata sebuah daerah terpencil yang dikenal masih mempercayai hal-hal terkait perdukunan. Film horor kolaborasi dua sutradara spesialis horor ini sempat trending di masa-masa penayangannya. *The Medium* tayang perdana pada tanggal 14 Juli 2021 di Korea Selatan. Film berdurasi 130 menit ini berhasil menguasai posisi dua teratas dalam jajaran Box Office di

Korea Selatan. Film *The Medium* Konsep film ala dokumenter ini membawa kita pada informasi yang terbatas, sehingga kita tidak mengetahui apa yang akan terjadi saat kamera dimatikan. Hal tersebut menambah aspek misteri yang terdapat pada beberapa adegan yang tidak ditayangkan dalam film.

#### **4.2 Aspek *Framing* dan Durasi Gambar dalam Mendukung Kesan Realis Film *The Medium***

Unsur Realis dalam film menggambarkan realita atau kenyataan di dalam film yang susunan gambar serta durasinya sesuai atau dibuat mendekati kenyataan yang ada. Film *The Medium* merupakan film horor yang bergenre *found footage* (rekaman temuan) yang berbentuk dokumenter tentang perdukunan Asia Tenggara yaitu di daerah Isan, Thailand. Adegan di dalam film *The Medium* dibuat dengan mengusung tema *found footage* agar mendapat kesan bahwa kejadian atau peristiwa yang terekam di dalamnya merupakan kejadian yang nyata dan benar-benar terjadi.

Film *The Medium* dapat dikategorikan sebagai film *found footage* karena mengandung beberapa pengambilan gambar sesuai karakteristik film *found footage*. Karakteristik *found footage* dapat ditemukan melalui pendekatan sinematik seperti penggunaan teknik *handheld*, dokumentari (gaya pseudo-dokumenter) direkam dalam bentuk wawancara dan liputan investigatif dari peristiwa tersebut, gaya cuplikan pengawasan. Pembuatan film *found footage* memiliki hubungan kompleks dengan kenyataan (realitas) yang dipengaruhi oleh konsep sinematografi.

Untuk mendukung kesan realis pada film *The Medium*, peneliti menggunakan karakteristik pada film yang bergenre *found footage* dan aspek pada teori realisme oleh Andre Bazin. Ada sebuah aspek yang disebutkan oleh Bazin agar sebuah film dapat dikatakan sebagai sebuah film realisme, aspek yang dimaksud adalah struktur naratif. Struktur naratif dalam hal ini merupakan durasi sebenarnya dari sebuah peristiwa, aspek lainnya yang disebutkan Bazin adalah *depth of focus* dan *long take*. Penelitian ini menggunakan aspek *long take* pada teori realisme untuk menentukan adegan yang mengandung unsur realis. Selain itu, terdapat aspek sinematografi yang digunakan sebagai analisis data film, karena

dalam sebuah adegan terdapat gambar atau *framing* dan durasi gambar yang menjadi aspek penting dalam sebuah film.

Sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis, merekam, menangkap, mengambil gerak dengan bantuan cahaya lalu digabungkan menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Terdapat dua aspek sinematografi yang akan dibahas pada penelitian ini yakni aspek *framing* dan durasi gambar, kedua aspek tersebut diambil dari beberapa adegan pada film *The Medium* yang memperlihatkan karakteristik dari film bergaya *found footage*. Beberapa adegan yang diambil menjadi wakil dari seluruh adegan yang dinilai dapat mendukung kesan realis. Pada pembahasan aspek *framing* dan durasi gambar peneliti mendeskripsikan unsur-unsur sinematografi yang diambil dari beberapa adegan dalam film *The Medium* yang meliputi *type of shot*, *camera angles*, *camera movement*.

Durasi gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Pada film *The Medium* terdapat pengambilan gambar dengan menggunakan teknik *long take*. Secara umum, *long take* umumnya memiliki durasi minimal sekitar 1 hingga 2 menit, namun bisa lebih lama tergantung pada seberapa kompleks adegannya, sehingga penonton dapat melihat akting natural yang dilakukan oleh para pemain dan terlihat seperti riil atau benar-benar terjadi.

Berdasarkan analisis film *The Medium* yang telah diteliti oleh peneliti, film *The Medium* memiliki total 110 adegan, 20 adegan diantaranya menggunakan teknik *long take* dan hampir di semua adegan pada film *The Medium* menggunakan teknik *handheld*. Peneliti mengambil 5 adegan dengan durasi *shot* minimal 1 menit sehingga bisa disebut teknik *long take*. Adegan yang diambil dapat mewakili permasalahan yang dibahas pada sub-bab ini. Adegan-adegan yang diambil dari bagian-bagian film merupakan bagian dari awal, tengah, dan akhir dari film yang memiliki kesan realistis yang sangat kuat. Berikut deskripsi dan analisis dari lima sample adegan gambar adegan yang telah di *screenshot* beserta tabel yang meliputi adegan, *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*.

4.2.1 Adegan Keributan Mink Di Rumah Duka



Gambar 4. 2 *timecode* 00:13:08 – 00:14:08 kejadian keributan yang dilakukan Mink (Doc. Screenshot oleh Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 9/6/2023)

Tabel 4.1 adegan keributan Mink di rumah duka

Deskripsi Adegan	Durasi Gambar	Type of shot	Camera angle	Camera movement
Tim Dokumenter mengikuti Nim memasuki pendopo untuk membantu Noy membuat dekorasi, lalu dari jauh Mink tiba-tiba berteriak memarahi pamannya karena merasa terganggu dengan perkataannya, tetapi pamannya mengelak hal tersebut. Akhirnya terjadi keributan di antara mereka berdua.	60 detik	- <i>Medium Shot</i> - <i>Medium Close Up</i> - <i>Long Shot</i>	- <i>Eye level</i> - <i>High angle</i>	- <i>Handheld</i> - <i>Tracking</i> - <i>Pan</i> - <i>Tilt</i>

Adegan pertama adalah keributan Mink di rumah duka merupakan bagian awal film *The Medium*. Pada adegan ini menggunakan beberapa *shot* dengan pergerakan kamera *handheld* beserta pergerakan *tracking*, *pan*, dan *tilt*. Adegan keributan Mink di rumah duka bercerita tentang Nim yang merupakan seorang dukun atau *shaman*, dirinya dikenal sebagai sosok orang yang dapat menyembuhkan orang sakit secara natural. Nim memiliki kemampuan itu karena menjadi medium atau wadah dari Dewa Bayan yang memang diagungkan oleh masyarakat desa Isan. Pada adegan pertama Nim bersama beberapa tim dokumenter mendatangi rumah kematian, suami dari kakaknya Nim yaitu Noy telah meninggal. Nim merupakan anak termuda dari dua saudara lainnya, kakak laki-laki bernama Manit, dan kakak perempuannya bernama Noy. Noy memiliki 2 anak, anak pertama adalah Mac yang sudah meninggal tidak jauh sebelum ayahnya meninggal, lalu Mink anak perempuannya yang menjadi karakter utama dalam film ini. Saat Nim dan tim dokumenter berada di rumah kematian, terjadi keributan yang diperbuat oleh Mink, Mink memarahi pamannya karena menganggap pamannya mengatakan suatu yang menyinggung Mink. Nim dan Noy bersama orang-orang yang berada disana meleraikan keributan tersebut.

*Shot* pada adegan pertama memiliki durasi 60 detik, *shot* tersebut termasuk dalam kategori *long take*. *Shot* pada adegan pertama juga disertai dengan berbagai macam *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. Tim dokumenter dalam film ini menjadi sosok *behind the scene* dalam film *The Medium*. Perubahan ketiga komponen *framing* dalam satu *shot* tersebut dilakukan oleh tim kameramen untuk menangkap semua gambaran kehidupan dukun atau *shaman* yang diliput termasuk orang-orang yang dekat dengan Nim. *Camera movement* pada adegan pertama termasuk ke dalam kategori *handheld camera* disertai pergerakan secara dinamis yang mengikuti karakter Nim seperti *tracking*, *pan*, dan *tilt*. *Camera movement tracking* digunakan pada tim dokumenter mengikuti Nim menuju rumah duka. *Pan* digunakan saat kamera mengarah ke arah keributan yang disebabkan oleh Mink. *Tilt* digunakan saat tim dokumenter menyorot kamera ke arah Noy yang sedang duduk di lantai.

Pengambilan sudut kamera atau *camera angle* pada adegan pertama menggunakan sudut kamera *eye level* dan *high angle*. Pengambilan sudut kamera *eye level* digunakan untuk merekam pergerakan karakter yang sejajar dengan tinggi lensa kamera dengan menyesuaikan pergerakan karakter pada adegan tersebut. Cuplikan adegan pada gambar 4.2 di atas terlihat perubahan dari *eye level* ke *high angle* terjadi pada saat Nim mendekati Noy yang sedang membuat dekorasi, lalu Nim duduk disebelah Noy sedangkan kameramen sedang berdiri saat merekam Nim. *High angle* digunakan untuk merekam objek yang lebih rendah dari posisi lensa kamera.

*Type of shot* menggunakan *medium shot*, *medium close up*, dan *long shot*. *Shot* pertama, kamera menggunakan *medium shot* untuk menunjukkan setiap gerakan dan wajah karakter. Cuplikan adegan pada gambar 4.2 memperlihatkan *Medium shot* pada adegan pertama digunakan saat merekam Nim berjalan memasuki rumah kematian. *Shot* kedua, kamera menggunakan *medium close up* untuk menunjukkan detail pada saat karakter berdialog dengan lawan bicaranya. *Shot* ini digunakan pada saat Nim mencoba untuk meleraikan Mink yang sedang ribut dengan pamannya. *Shot* ketiga merupakan *long shot*, *shot* pada adegan tersebut digunakan untuk memperlihatkan Mink yang sedang memarahi pamannya. Jarak antara kameramen dengan posisi Mink cukup jauh sehingga memperlihatkan secara penuh objek dari kepala hingga kaki. *Shot* ini masih didominasi oleh *background* ruangan.

Unsur realis pada adegan pertama diterapkan melalui teknik *long take* yaitu teknik dengan metode pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus. Penggunaan teknik *long take* sejalan dengan realisme fenomenologi Bazin dalam film. Hal tersebut bertujuan untuk menjaga integritas dari peristiwa yang terjadi pada film. Unsur realis pada adegan ini juga diterapkan melalui pergerakan kamera amatir yaitu melalui teknik *handheld*. Teknik *handheld* memiliki ciri-ciri pergerakan secara dinamis yang mengikuti karakter dalam film. Penerapan teknik *handheld* dapat menghasilkan efek yang kuat dan mendalam. Gerakan kamera yang tidak stabil dan bergoyang dapat menimbulkan kesan ketegangan, kecemasan, atau intensitas emosional yang khusus pada adegan yang sedang dipertunjukkan.

4.2.2 Adegan Nim Menemukan Jimat



Gambar 4. 3 *timecode* 00:18:24 – 00:19:30 Nim menemukan jimat di kamar Mink (Doc. Screenshot oleh Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 9/6/2023)

Tabel 4.2 adegan Nim menemukan jimat

Deskripsi Adegan	Durasi Gambar	Type of shot	Camera angle	Camera movement
Tim Dokumenter dan Nim memasuki kamar Mink untuk mencari sesuatu, Nim menemukan jimat yang disebut ‘Wampa Taba’. Tetapi Mink datang memergoki lalu mengusir Nim, Noy beserta tim dokumenter dari kamarnya.	64 detik	- Close up - Medium Close Up - Medium shot	- Eye level	- Handheld - Pan

Adegan kedua adalah Nim menemukan jimat menggunakan satu *shot* panjang dengan pergerakan kamera *handheld* beserta pergerakan *pan*. Adegan tersebut menceritakan tentang Nim dan tim dokumenter mendatangi ke kediaman Noy dan Mink. Nim merasa ada yang janggal dengan sikap Mink akhir-akhir ini. Nim berpendapat bahwa Mink yang merupakan keturunan dari leluhur Nim dan Noy mulai merasakan ada nya kerasukan oleh dewan bayan. Pada saat Nim mulai menggeledah kamar Mink, Nim menemukan jimat yang berada di lemari Noy dan tim kameramen terkejut melihat jimat tersebut. Jimat itu bernama “Wampa Tabu” jimat tersebut dipercaya dapat mengusir roh jahat. Kejadian tersebut dipergoki oleh Mink, dan akhirnya mengusir semua orang yang ada di kamarnya termasuk tim kameramen. Nim mulai memberikan pertanyaan kepada Noy mengapa Mink menyimpan jimat tersebut.

*Shot* pada adegan ini berdurasi 64 detik. *Shot* dengan durasi panjang termasuk dalam kategori *long take*. *Shot* pada adegan ini disertai dengan berbagai macam *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. *Camera movement* pada adegan kedua ini merupakan gerakan *handheld* disertai pergerakan kamera *pan*. Teknik *handheld* digunakan pada saat karakter sedang melakukan kegiatan atau aktivitas. Pergerakan *pan* dalam adegan kedua digunakan saat Mink yang tiba-tiba muncul dari pintu kamarnya, *shot* pertama menunjukkan bentuk jimat lalu bergeser ke kiri (*pan left*). *Shot* kedua mengarah ke arah Mink yang baru masuk kedalam kamar.

Pengambilan sudut kamera atau *camera angle* pada adegan ini menggunakan sudut kamera *eye level*. Pengambilan sudut kamera *eye level* digunakan untuk merekam pergerakan karakter yang sejajar dengan tinggi lensa kamera dengan menyesuaikan pergerakan karakter pada adegan tersebut. Cuplikan adegan pada gambar 4.3 diatas terlihat bahwa sudut *eye level* digunakan untuk merekam seluruh rangkain kejadian pada adegan tersebut.

*Type of shot* pada adegan kedua menggunakan *medium shot*, *medium close up*, dan *close up*. *Shot* pertama, kamera menggunakan *medium shot* untuk merekam Nim yang sedang mencari jimat. *Shot* kedua, kamera menggunakan *close up* untuk menunjukkan detail dari sebuah objek yang direkam. Pada adegan ini *close up*

digunakan untuk memperlihatkan detail dari jimat ‘Wampa Taba’. *Shot* ketiga merupakan *medium close up*. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan wajah saat berdialog agar terkesan lebih detail dan dekat dengan kamera. Pada adegan kedua *medium close up* digunakan untuk memperlihatkan Mink yang sedang mendorong kameramen untuk keluar dari kamarnya.

Unsur realis pada adegan kedua diterapkan melalui teknik *long take*. Pada adegan kedua karakter Mink mendorong kameramen untuk keluar dari kamar. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam film *The Medium* tim kameramen juga menjadi salah satu karakter dalam film yang menunjukkan ciri-ciri dari film *found footage*. Karakteristik *found footage* lain pada adegan kedua diterapkan melalui pergerakan kamera amatir yaitu penggunaan kamera *handheld*. *POV shot* atau *point of view* juga diperlihatkan dalam adegan ini, dimana penonton seakan-akan ikut diusir oleh Mink.

#### 4.3.3 Ritual Pengusiran Roh Jahat



Gambar 4. 4 *timecode* 00:53:52 – 00:55:32 Mink kabur dari tempat ritual  
(Doc. *Screenshot* oleh Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 9/6/2023)

Tabel 4.3 ritual pengusiran roh jahat

Deskripsi Adegan	Durasi Gambar	Type of shot	Camera angle	Camera movement
Mink menjalani ritual pengusiran roh jahat yang dilakukan oleh dukun, tetapi hal tersebut malah membuat roh jahat masuk kedalam tubuh Mink sehingga Mink kehilangan kesadaran hingga memukul Noy menggunakan kamera. Lalu melarikan diri dan menghilang	100 detik	- <i>Medium close up</i> - <i>Medium shot</i> - <i>Long shot</i>	- <i>Eye level</i> - <i>Low angle</i>	- <i>Handheld</i> - <i>Tracking</i> - <i>Pan</i> - <i>Tilt</i>

Adegan ketiga adalah ritual pengusiran roh jahat merupakan bagian tengah dari film *The Medium*. Adegan ketiga menggunakan tiga kamera dengan *shot* yang berbeda. Tetapi, ketiga kamera menggunakan pergerakan kamera yang sama yaitu *handheld*. Beberapa kamera menggunakan pergerakan *tracking*, *pan*, dan *tilt*. Adegan ketiga bercerita tentang Mink yang menjalani ritual pengusiran roh jahat. Ritual tersebut dihentikan oleh Nim yang tiba-tiba datang ke tempat tersebut dan memarahi Noy karena mengikuti ritual tidak seizin Nim. Nim mengatakan bahwa ritual pengusiran roh jahat ini membuat roh jahat yang lain akan masuk lebih banyak ke tubuh Mink. Saat Nim dan Noy sedang ribut, Mink tiba-tiba berdiri dan mengambil kamera dari tim dokumenter dan memukulkan kamera ke kepala Noy hingga tidak sadarkan diri. Warga yang ada di tempat itu terdiam melihat kejadian tersebut. Mink berlari menuju halaman, Nim dan tim dokumenter dengan sergap mengejar Mink tetapi Mink tiba-tiba menghilang tanpa jejak.

Pada cuplikan adegan ketiga pada gambar 4.4 durasi gambar pada adegan tersebut dibagi menjadi tiga bagian. *Shot* 1 berdurasi 47 detik, *shot* 2 berdurasi 12 detik, *shot* 3 berdurasi 41 detik dengan total durasi gambar 100 detik. Ketiga *shot* tersebut termasuk dalam kategori *long take*, karena durasi gambar pada adegan tersebut lebih dari 10 detik. Pada adegan ketiga ini terdapat berbagai macam *type*

*of shot, camera angle, dan camera movement.* Tim dokumenter dalam adegan tersebut menggunakan *camera movement* yang sama yaitu *handheld*. Pada kamera 1 *camera movement* yang digunakan adalah *handheld, pan, dan tilt*. Pada kamera 2 *camera movement* yang digunakan *handheld dan pan*. Pada kamera 3 *camera movement* yang digunakan adalah *handheld, tracking, dan pan*.

Pengambilan sudut kamera atau *camera angle* pada adegan ketiga menggunakan sudut kamera *eye level* dan *low angle*. Pengambilan sudut kamera *eye level* digunakan untuk merekam pergerakan karakter yang sejajar dengan tinggi lensa kamera dengan menyesuaikan pergerakan karakter pada adegan tersebut. Pengambilan sudut kamera *low angle* digunakan untuk merekam objek yang lebih tinggi dari posisi lensa kamera. Sudut kamera *eye level* pada adegan ketiga ini digunakan hampir di semua *shot*. Sudut kamera *low angle* digunakan pada saat Nim datang ke tempat ritual tersebut. Posisi tim kameramen sedang duduk pada saat Nim datang, sehingga kamera melakukan *camera movement (tilt up)* sehingga menimbulkan sudut kamera *low angle*.

*Type of shot* pada adegan ketiga menggunakan *medium shot, medium close up, dan long shot*. *Shot* pertama, kamera menggunakan *medium shot* untuk menunjukkan setiap gerakan dan wajah karakter. *Medium shot* pada adegan pertama digunakan oleh kamera 1 saat merekam Mink sedang melaksanakan ritual. Selain itu, *medium shot* hampir digunakan di keseluruhan adegan. *Shot* kedua, kamera menggunakan *medium close up* untuk menunjukkan detail pada wajah Mink yang berubah menjadi hitam. *Shot* ketiga merupakan *long shot*, pada adegan tersebut digunakan saat Nim berlari mengejar Mink yang kabur. Jarak antara kameramen dengan posisi Nim cukup jauh sehingga memperlihatkan secara penuh objek dari kepala hingga kaki.

Unsur realis pada adegan ketiga diterapkan melalui teknik *long take* yaitu teknik dengan metode pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus. Pada adegan ketiga teknik long take diterapkan melalui 3 kamera yang digunakan oleh tim dokumenter. Kamera pertama berdurasi 47 detik, kamera kedua berdurasi 12 detik, kamera ketiga berdurasi 41 detik dengan total durasi gambar 100 detik. Ketiga *shot* tersebut

termasuk dalam kategori *long take*, karena durasi gambar pada adegan tersebut lebih dari 10 detik. Penggunaan teknik *long take* sejalan dengan realisme fenomenologi Bazin dalam film. Hal tersebut bertujuan untuk menjaga integritas dari peristiwa yang terjadi pada film. Selain itu, karakteristik *found footage* pada adegan ketiga diterapkan melalui pergerakan kamera amatir yaitu penggunaan kamera *handheld*. Tiga Kamera yang digunakan oleh tim dokumenter pada adegan ini tidak menggunakan alat bantu seperti Tripod, tetapi menggunakan tangan sebagai teknik pengambilan gambar.

#### 4.3.4 Rekaman Kamera Pengawas Rumah Noy



Gambar 4. 5 *timecode* 1:20:28 – 1:23:24 kamera pengawas  
(Doc. *Screenshot* oleh Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 10/6/2023)

Tabel 4. 4 rekaman kamera pengawas rumah Noy

Deskripsi Adegan	Durasi Gambar	<i>Type of shot</i>	<i>Camera angle</i>	<i>Camera movement</i>
Tim dokumenter dan Noy memutuskan untuk memasang kamera pengawas di dalam rumahnya. Terdapat banyak kejadian pada saat malam tiba, dimana Mink tiba-tiba keluar dari kamarnya dan bersikap seperti hewan liar.	176 detik	- <i>Long shot</i>	- <i>Eye level</i> - <i>High angle</i>	- <i>Still</i> atau statis

Adegan keempat adalah rekaman kamera pengawas rumah Noy, adegan ini menggunakan enam kamera pengawas dengan mengarah keruangan yang berbeda. Tidak ada pergerakan kamera pada adegan ini, kamera pengawas hanya ditaruh di tempat untuk mengawasi ruangan. Adegan keempat memperlihatkan kondisi rumah Noy pada malam hari. Tujuan dipasangnya kamera pengawas adalah beberapa hari sebelumnya, kondisi rumah Noy selalu berantakan pada pagi hari. Noy dan tim dokumenter sepakat untuk memasang kamera pengawas untuk mencari tahu penyebab terjadinya hal tersebut. Adegan empat ini berdurasi 176 detik yang mencakup rekaman kamera pengawas selama 3 hari. Pada hari pertama Mink keluar dari kamarnya dan memperlihatkan aktivitas Mink yang aneh. Mink mulai mengacak-acak barang, kencing di meja, dan merusak kamera pengawas. Pada hari kedua Mink memakan daging mentah yang ada di kulkas, dan memakan celana dalam. Pada hari ketiga Mink diperlihatkan sedang berdiri di atas Noy yang sedang tidur di ruang tamu dengan wajah menyeramkan.

Pada adegan keempat ini terdapat enam kamera yang memiliki durasi gambar *yang* berbeda. Tiap kamera memiliki durasi yang sama dengan kenyataannya, kamera pengawas pada adegan ini berfungsi untuk merekam dan mengawasi pergerakan Mink yang menjadi aneh pada malam hari. Rekaman dilakukan selama 3 hari yang dipangkas menjadi satu adegan dengan durasi 176 detik. Adegan keempat ini tidak terlalu banyak *type of shot* yang digunakan. *camera angle* pada adegan ini hanya mengambil dua sudut kamera dan tidak ada *camera movement*.

Pengambilan sudut kamera atau *camera angle* pada adegan empat ini menggunakan sudut kamera *high angle* dan *eye level*. Pengambilan sudut kamera *high angle* pada kamera pengawas bertujuan untuk merekam pergerakan karakter yang posisi objeknya berada di bawah posisi kamera pengawas. Sudut kamera *high angle* pada adegan empat ini digunakan hampir di semua kamera. Sudut kamera *eye level* pada adegan empat ini digunakan untuk merekam aktivitas Mink dari sudut *eye level*. *Type of shot* pada adegan empat ini hanya menggunakan *long shot*. Pada adegan tersebut kamera pengawas digunakan untuk merekam ruangan, *type of shot* yang sesuai dengan kebutuh kamera pengawas adalah *long shot*. *Long shot*

berfungsi untuk merekam objek dengan memperlihatkan secara penuh bentuk objek dari kepala hingga kaki.

Unsur realis pada adegan empat diterapkan melalui teknik *long take*. Dalam adegan ini diperlihatkan penggunaan kamera pengawas sebagai alat untuk mengawasi kegiatan pada malam hari. *Long take* adalah teknik pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus. Dalam adegan ini penggunaan kamera pengawas dapat diartikan gambar yang diambil sesuai dengan durasi aslinya, tetapi adegan tersebut dipotong menjadi durasi yang cukup singkat. Dalam adegan tersebut memperlihatkan aktivitas malam hari selama tiga hari dan dipangkas menjadi 176 detik saja untuk memperlihatkan aktivitas yang dilakukan oleh Mink. Selain itu, karakteristik *found footage* pada adegan empat diterapkan melalui penggunaan kamera pengawas sebagai data bukti yang didapatkan untuk kepentingan tim dokumenter.

#### 4.3.5 Manit Mencari Keberadaan Mink



a.



b.



c.



d.

Gambar 4. 6 *timecode* 1:30:45 – 1:32:00 Manit mencari Mink di dalam hutan  
(Doc. *Screenshot* oleh Hafizh Ictansyah Walliyyudin, 10/6/2023)

Tabel 4.5 Manit Mencari Keberadaan Mink

Deskripsi Adegan	Durasi Gambar	Type of shot	Camera angle	Camera movement
Tim dokumenter dan Manit mencari keberadaan Mink setelah kabur membawa anak Manit ke arah hutan. Manit dan tim dokumenter dikejutkan oleh sosok Mink yang tiba-tiba muncul berlari ke arah Manit dan menikamnya.	75 detik	- <i>Medium Close Up</i> - <i>Medium shot</i>	- <i>Eye level</i> - <i>High angle</i>	- <i>Handheld</i> - <i>Pan</i> - <i>Tilt</i> - <i>Tracking</i>

Adegan kelima adalah Manit mencari keberadaan Mink, adegan ini menggunakan beberapa *shot* dengan pergerakan kamera *handheld* beserta pergerakan *tracking*, *pan*, dan *tilt*. Adegan kelima bercerita tentang kaburnya Mink dari rumah. Tim dokumenter dan Manit mencari keberadaan Mink setelah Manit menemukan bayinya yang dibawa oleh Mink ke arah hutan. Manit bersama tim dokumenter menuju ladang karena mendengar suara rintihan Mink. Manit yang panik berteriak memanggil Mink untuk keluar dari ladang tetapi tidak ada tanda-tanda dari Mink. Tim dokumenter terkejut saat kamera bergerak ke arah lain melihat sosok Mink yang tiba-tiba muncul lalu berlari ke arah kameramen. Manit yang mengetahui itu langsung menyelamatkan sang kameramen tetapi Manit terkena tikaman pisau yang dibawa oleh Mink. Kejadian tersebut diketahui oleh tim dokumenter lain dan Noy, mereka segera datang dan menarik Mink agar tidak kabur.

Pada adegan kelima, durasi *shot* pada adegan tersebut berdurasi 75 detik. Adegan tersebut termasuk dalam kategori *long take*. *Shot* pada adegan ini disertai dengan berbagai macam *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. *Camera movement* pada adegan kelima merupakan gerakan *handheld* disertai pergerakan kamera *pan*, *tilt*, dan *tracking*. Teknik *handheld* digunakan pada saat karakter sedang melakukan kegiatan atau aktivitas. *Shot* dengan teknik *handheld*

digunakan di keseluruhan adegan, kameramen merekam Mani yang sedang mencari Mink di ladang. Pergerakan *handheld* pada adegan ini sesuai dengan tujuan penggunaannya. Pergerakan *pan* dalam adegan kedua digunakan saat kameramen mencari Mink di ladang sehingga menemukan Mink yang tiba-tiba muncul dari ladang. Pergerakan *tracking* digunakan kameramen saat mengikuti Nim menuju ke arah ladang. Pergerakan *tilt* digunakan saat kameramen memperlihatkan Mani saat ditikam menggunakan pisau.

Pengambilan sudut kamera atau *camera angle* pada adegan kedua menggunakan sudut kamera *eye level* dan *high angle*. Pengambilan sudut kamera *eye level* digunakan untuk merekam pergerakan karakter yang sejajar dengan tinggi lensa kamera dengan menyesuaikan pergerakan karakter pada adegan tersebut. Pengambilan sudut kamera *high angle* digunakan saat kameramen merekam Mani yang sedang ditikam, pengambilan sudut ini digunakan karena posisi kamera lebih tinggi dari objek yang direkam.

*Type of shot* pada adegan kelima menggunakan *medium close up*, dan *medium shot*. *Shot* pertama, kamera menggunakan *medium close up* untuk merekam Mani yang sedang mencari Mink di ladang. *Medium close up* berfungsi untuk memperlihatkan detail dari ekspresi karakter pada film. Dalam adegan tersebut terlihat fungsi dari *medium close up* untuk memperlihatkan wajah Mani yang panik saat mencari Mink. *Shot kedua*, kamera menggunakan *medium shot* saat kameramen mengarahkan kamera ke arah Mink. Fungsi *medium shot* pada adegan ini untuk memperlihatkan objek tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok Mink mulai dominan dalam *frame*.

Unsur realis pada adegan kelima diterapkan melalui teknik *long take*. Pada adegan kelima ini memiliki durasi selama 75 detik tanpa adanya potongan gambar. Dalam adegan ini diperlihatkan secara jelas bagaimana tokoh Mani dan tim dokumenter saat mencari keberadaan Mink hingga Ming dapat diamankan oleh Noy dan tim dokumenter yang lain. Karakteristik *found footage* lain pada adegan kelima diterapkan melalui pergerakan kamera amatir yaitu penggunaan kamera *handheld*. *POV shot* atau *point of view* juga diperlihatkan dalam adegan ini, dimana penonton seakan-akan ikut mencari keberadaan Mink yang hilang. Selain itu, adegan dimana

Mink mendorong kameramen hingga terjatuh. Kameramen menggunakan teknik *handheld* disertai sudut pengambilan subjektif. Sudut pandang subjektif dilekatkan pada salah satu karakter di dalam film sehingga dalam adegan tersebut terkesan sebagai mata salah satu pemeran dalam film



## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dalam bab IV, peneliti mengungkapkan bahwa film *The Medium*, yang mengadopsi gaya *found footage*, memiliki ciri khas yang memberikan kesan bahwa film tersebut adalah rekaman yang ditemukan, sehingga adegan dan peristiwa dalam film tersebut terasa autentik dan nyata. Keberadaan unsur realisme dalam film ini sejalan dengan pendekatan realisme fenomenologi yang diusung oleh Bazin, di mana pendekatan sinematik, seperti penggunaan teknik *long take*, bertujuan untuk mempertahankan integritas peristiwa yang terjadi dalam film. Teknik *long take* adalah metode pengambilan gambar di mana adegan atau tindakan direkam dalam satu pengambilan yang kontinu tanpa ada pemotongan yang nyata. Dalam teknik *long take*, kamera terus bergerak dan merekam adegan secara keseluruhan tanpa adanya potongan atau pengeditan yang terlihat.

*Framing* dan durasi gambar yang ditemukan dalam film *The Medium* mampu menciptakan pengalaman visual yang realistis meskipun film tersebut merupakan fiksi horor dengan gaya dokumenter. Unsur-unsur sinematografi seperti *type of shot*, *camera angle*, *camera movement* digunakan untuk membangun kesan realistis. *Framing* dalam film *The Medium* menghasilkan teknik *handheld* yaitu kamera dioperasikan secara manual tanpa alat penstabil, sehingga terjadi gerakan kamera yang tidak stabil dan *shaky*. Efek ini memberikan kesan seakan rekaman tersebut dibuat oleh karakter dalam cerita menggunakan kamera sederhana atau amatir. Durasi gambar atau *long take* memiliki peran penting sebagai penghubung antara ruang dan waktu dalam sinematografi. Dengan mengambil adegan dalam satu pengambilan yang berkesinambungan, *long take* mampu memperlihatkan perubahan ruang dan waktu secara langsung. Teknik ini membantu menyatukan elemen-elemen dalam narasi film, menciptakan keterkaitan yang erat antara ruang dan waktu. Dengan durasi adegan yang panjang tanpa pemotongan, *long take* menciptakan pengalaman sinematik yang menghanyutkan dan memungkinkan penonton merasakan perjalanan karakter atau objek dalam waktu nyata.

## 5.2 Saran

Penelitian ini berfokus pada pembahasan *framing* (*type of shot, camera angle, camera movement*) dan durasi gambar untuk mendukung kesan realis dalam film. Meskipun kajian ini lebih banyak menggali aspek sinematografi *framing* dan durasi gambar, namun masih ada unsur lain dalam film *The Medium* yang belum tergali secara mendalam, seperti *mise-en-scenes*, *sound*, dan editing. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek-aspek yang belum tersentuh ini untuk mendapatkan pemahaman film yang lebih komprehensif. Hasil penelitian penulis dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Para peneliti yang berada dalam disiplin ilmu yang sama, seperti televisi dan film, dapat menggunakan teori-teori lain. Harapannya, hasil penelitian mengenai *The Medium* atau film lainnya akan menjadi lebih bervariasi. Dengan demikian, penelitian atas karya ilmiah yang diteliti dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi peneliti masa depan.

**DAFTAR PUSTAKA****Sumber Buku**

- Bazin, A. 1971. *What is cinema? Vol. II*. Oakland: University of California Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film art: An introduction* (Vol. 8). New York: McGraw-Hill.
- Campbell, R. (2002). Faking It: Mock-documentary and the Subversion of Factuality. *Illusions*, No. 34.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 5.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metodologi Penelitian. Dalam perspektif Ilmu Komunikasi dan sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kamarulzaman, Aka. (2005). *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut.
- Nicholas, A. H. 2014. *Found footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*. North Carolina: McFarland & Companies, Inc.
- Nagib, Lucia. 2011. *World Cinema and the Ethics of Realism*. New York/London: Continuum.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Sleman: Montase Press
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sumardjo, Jacob. 1993. *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Angkasa.
- Russel, C. 1999. *Experimental Ethnography*. United States: Duke University Press.

Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the Shot*. Taylor & Francis.

Universitas Jember. 2023. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. UPT Penerbitan UNEJ.

Wibowo, W. 2011. *Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah*. Jakarta: Buku Kompas.

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

### Sumber Jurnal

Aji, F. 2018. *Realism Stilistics of Genre Horror Indonesian Movies Post-Reform: Case Study of Film "KERAMAT"*. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 10(1): 101-120.

Adlini, M. N., A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, & S. J. Merliyana. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka*. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 6(1): 974-980.

Dwiastuty, R. 2022. *Analisis Genre Horror pada Film Hereditary (2018) dan Midsommar (2019)*. *Commercium*. 5(3): 191-205

Fatasyah, E. A., M. S. Jupriono & I. Danadharta. 2022. *Representasi Manaisme Dalam Film "The Medium" (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. In *Seminar Nasional Hasil Skripsi*, 1(1): 481-485).

Hasanah, H. 2017. *Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)*. *At-Taqaddum*, 8(1): 21-46.

Juliani, R. 2018. *Analisis Pesan Anti Rasisme Dalam Film Dear White People*. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).

Lestari, E. B. 2019. *Konsep Naratif Dalam Film Dokumenter Pekak Kukuruyuk*. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1): 9-17.

- Lawranta, G., & D. Pramayoza. 2021. Pendekatan Subjektif dan Objektif Sebagai Metode Penciptaan Film Eksperimental Saya Dan Sampah (Polusi Visual). *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2): 527-544.
- Nugrahani, F., & M. Hum. 2014. Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*, 1(1), 3-4.
- Negrea, C. (2019). Recreating Realities in Horror Films: the Found Footage Effect. Dalam *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Dramatica* (Vol. 64, Issue 2, hlm. 145–152). Babeş-Bolyai University.
- Permana, R. S. M., L. Puspitasari, & S. S. Indriani. 2019. Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2): 185-199.
- Pangesti, E. S. 2021. Analisis Penggunaan Handheld Camera Dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor Found Footage Berjudul “Blair Witch”. *Jurnal Seni Media Rekam*, 1(1): 2-15.
- Reyes, X. A. 2016. *The [REC] films: Affective possibilities and stylistic limitations of found footage horror. Digital horror: Haunted technologies, network panic and the found footage phenomenon*: 149-160.
- Siahaan, A. U., & M. D. Kardewa. 2017. Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. *Jurnal Integrasi*, 9(1): 28-34.
- Utomo, D. 2018. *Analisis Penggunaan Mise-En-Scene dalam Membangun Realisme pada Film " Siti"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Wibowo, P. N. H. 2022. Membaca unsur-unsur sinema neorealisme pada film Siti karya Edy Cahyono. *ProTVF*, 6(1): 1-20.
- Wibowo, P. N. H. 2020. Lomban Jepara sebagai Inspirasi Penciptaan Film. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2): 173-181.

### Sumber Internet

<https://www.imdb.com/title/tt13446168/> [Diakses pada 20 Juni 2023]

[https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_medium\\_2021/reviews?type=user](https://www.rottentomatoes.com/m/the_medium_2021/reviews?type=user)  
[Diakses pada 21 Juni 2023]

<https://tv.apple.com/id/movie/themedium/umc.cmc.2q52m8rk69npdkdpt08gch5r6?action=play> [Diakses pada 7 Juni 2023]

Johnson, Rachel. "Here's what Makes The Medium the Best Found footage Movie of 2021" *movieweb*, <https://movieweb.com/best-found-footage-movie-2021-the-medium/>. [Diakses pada 11 April 2023]

### Penelitian Terdahulu

Limas, D. D. (2020). *Long Take Dalam Membangun Realisme Pada "Film Nyai" Melalui Sudut Pandang Penata Kamera* (Doctoral dissertation, INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA).

Pangesti, E. S. (2021). *Analisis Penggunaan Handheld Camera Dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor Found Footage Berjudul Blair Witch* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Rahmawati, M. (2021). *Penggunaan Handheld Untuk Membangun Unsur-Unsur Dramatik Pada Sinematografi Film "Kelabu Di Langit Biru"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).