



**BAB II**  
**KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

#### **II.1. Objek Penciaptaan**

Penciaptaan sebuah karya film tentu harus memiliki konsep yang jelas, baik dari tema yang diangkat, ide penciaptaan sampai teknik pembuatan. Suatu konsep, ide ataupun tema dibuat sedemikian rupa sehingga saat pengaplikasiannya para pembuat film bebas mengeksplorasi ide dan konsep yang telah tertuang menjadi rancangan visual. Sebuah film juga harus mampu dipertanggungjawabkan baik secara teori pembuatan maupun secara praktek di lapangan. Oleh karena itu, penulis akan menjabarkan objek penciaptaan dari penciaptaan film pendek “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

##### **II.1.1. Tema**

Film pendek “Dicubit Setan” mengusung tema mitos tentang suatu kepercayaan yang berkembang di masyarakat akan suatu memar yang muncul disalah satu bagian tubuh yang disebabkan karena telah dicubit setan. Kepercayaan tersebut telah berkembang sejak lama, diceritakan dari generasi ke generasi berikutnya hingga menjadi suatu bagian dari kebudayaan di masyarakat. Kajian penulis dalam membuat cerita film pendek ini berangkat dari pengalaman pribadi yang semasa kecil pernah merasakan memar dilengan tangan dan mempercayai hal tersebut disebabkan karena dicubit setan.

### **II.1.2. Ide dan Konsep**

Ide cerita dalam film pendek “Dicubit Setan” berfokus pada seorang pria bernama Edo yang bekerja dirumah lantas kekurangan kesehatan karena pola tidur yang tidak menentu dan minimnya tubuh mendapatkan sinar matahari. Edo kemudian mengalami halusinasi hingga merasa diganggu oleh makhluk gaib. Konsep film ini mengusung *genre* horor untuk menampilkan ketakutan Edo ketika diteror oleh makhluk gaib. *Genre* horor dimaksudkan juga untuk mendekati mitos “Dicubit Setan” yang kerap dihubungkan dengan hal-hal berbau mistis. Kemudian penulis menambahkan unsur komedi sehingga film ini lebih dapat dinikmati oleh penonton sebagai hiburan yang tidak hanya memberi ketakutan tetapi juga dapat membuat tertawa.

### **II.1.3. Riset Kesehatan**

Salah satu penyebab Edo bisa berhalusinasi karena ia terlalu sering tidur pagi, pola makan yang tidak teratur, terlalu banyak mengkonsumsi kopi ketimbang air putih dan jarang terkena sinar matahari. Riset tersebut penulis dapatkan berdasarkan sebuah video di Youtube yang diunggah oleh *channel* Youtube milik SB30 Health (<https://www.youtube.com/watch?v=ZaHEqg2qAWI> diakses pada 27 April 2021). Pada video tersebut seorang dokter bernama Sung menjelaskan tentang efek dari orang yang sering begadang dan jarang terkena sinar matahari yaitu mempengaruhi kinerja otak, daya ingat menjadi berkurang, suka pusing, mudah berpikiran yang negatif dan dapat menyebabkan halusinasi.

#### **II.1.4. Teknik Sinematografi**

Pemilihan pendekatan dengan menggunakan *camera framing* sebagai metode dari penciptaan film pendek “Dicubit Setan” dipilih karena mampu menggambarkan cerita film pendek “Dicubit Setan” yang hanya berfokus pada satu karakter di dalam sebuah ruangan sempit. Kamera akan lebih mengarahkan pada penempatan posisi objek daripada elemen-elemen lainnya, karena pada dasarnya, karakter adalah pusat dari inti cerita yang akan membawa penonton untuk masuk ke dalam film sehingga penonton dapat merasakan suasana dramatis, ketegangan serta perasaan yang dirasa oleh karakter.

Adapun indikator penerapan *camera framing* pada film “Dicubit Setan” didasarkan dari buku “*Grammar of the shot*” karya Roy Thompson dimana memuat tentang penjelasan *single shot, two shot, three shot* serta dari situs Studiobinder yang lebih menjelaskan tentang penerapan *camera framing* ke dalam film. Dari buku “*Cinematography: theory dan practice*” karya Blain Brown yang memuat tentang teknik sinematografi secara mendalam.

#### **II.1.5. Interpretasi Visual**

Menurut Rudolf Arnheim dalam bukunya yang berjudul “*Film As Art*”, Film dinilai sebagai karya seni yang harus menyajikan bentuk visualisasi atau gambaran secara fokus dan baik sehingga menampilkan karakteristik yang kuat dari sebuah gambar (Rudolf Arnheim, 1957). Arnheim berpandangan bahwa penikmat film diharapkan dapat memberikan imajinasi atau interpretasi yang

menghasilkan sebuah pemaknaan terhadap film melalui komposisi - komposisi yang melekat dalam objek gambaran film yang kemudian direpresentasikan sesuai keinginan penikmat film tersebut.

Yunis Dwi Retnani dalam jurnalnya yang berjudul “*Interpretasi, Ekspresi, dan Style Film Pendek Perspektif Terbalik karya Andree Sascha*” juga berpendapat bahwa “hasil karya seni juga harus mampu mengajak penikmatnya untuk merasakan bentuk estetika ataupun sebuah pesan yang terkandung didalamnya meskipun berbeda dari tujuan dan maksud pembuat film (Yunis Dwi Retnani, 2019). Interpretasi visual yang dihadirkan pada film “Dicubit Setan” banyak di motivasi oleh film – film yang mengusung konsep *art house* atau *haunted house* dimana rumah adalah latar tempat yang memberikan kengerian dengan sosok hantu yang menebar teror menakutkan serta karakter utama sebagai inti cerita.

## **II.2. Analisa Objek**

Setiap pembuatan film pasti terlebih dahulu dilakukan penganalisaan terhadap *angle* kamera yang digunakan, pemilihan *shot*, peletakan cahaya, penempatan artistik serta posisi aktor agar semua elemen tersebut sesuai dengan yang diharapkan. Setiap keputusan memiliki maksud dan tujuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Berkenaan dengan hal tersebut, dapat penulis jabarkan analisa objek dari film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

### **II.2.1. Analisa Plot**

Plot merupakan elemen penting dalam sebuah film. Plot sering disebut alur. Menurut Nurgiyantoro dalam bukunya yang berjudul "*Teori Pengkaji Fiksi*" mengatakan bahwa "Plot atau alur cerita merupakan struktur peristiwa – peristiwa yang berisi urutan kejadian, dimana tiap kejadian, dihubungkan secara sebab akibat. Peristiwa yang ada di dalam plot kemudian dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh – tokoh utama cerita (Nurgiyantoro, 2002). Rohmatun Nur Jannah mengatakan "Plot dalam film, memiliki tipe struktur yang berbeda antara satu dengan yang lainnya" (Rohmatun Nur Jannah, 2019). Plot yang paling umum digunakan dalam dunia perfilman yakni struktur tiga babak. "Struktur tiga babak merupakan cara bertutur yang dianggap klasik dimana cerita menuju ke suatu klimaks (Ajidarma, 2000).

Lebih lanjut lagi, Ajidarma menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "*Layar Kata: Menengok 20 Skenario Indonesia Pemenang Piala Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*", mengatakan "Secara keseluruhan film dengan bentuk plot struktur tiga babak penceritaannya dibagi menjadi tiga babak. Tahapan dalam struktur tiga babak adalah babak I memperkenalkan tokoh dengan segenap persoalannya, babak II memberikan tokoh permasalahan yang seolah-olah tidak bisa diselesaikannya, babak III menyelesaikan masalah secara sukses atau tragis" ((Ajidarma, 2000). Adapun struktur tiga babak dalam film "Dicubit Setan" adalah sebagai berikut.

a. Babak Pertama

Film dibuka dengan adegan Edo sedang mengedit foto di laptop.

Untuk menggambarkan adegan ini, penulis meletakkan posisi kamera di

belakang aktor dengan posisi aktor berada ditengah *frame* agar penonton langsung dibawa ke suasana misteri sekaligus menampilkan latar tempat kejadian di film, kemudian penulis menggunakan *angle* kamera *eye level* yakni sejajar dengan mata penonton agar penonton dapat melihat dengan jelas latar tempat kejadian, juga penulis memakai *medium shot* yang menampilkan separuh badan aktor untuk memberikan penjelasan kepada penonton kegiatan yang sedang dilakukan oleh aktor.

Adegan selanjutnya muncul sosok makhluk mengerikan menakuti Edo dan mencubit lengan Edo hingga Edo menjerit kesakitan. Untuk menggambarkan adegan ini penulis menggunakan kamera *track in & track out* yang mengikuti pergerakan objek (sosok mengerikan). Kemudian kamera berganti menjadi *over the shoulder* ketika kedua objek (Edo dan sosok mengerikan) berada di dalam satu *frame*. *Camera framing* berperan penting untuk membingkai *shot – shot* yang ada dalam adegan ini, selain itu, keindahan komposisi terjaga ketika kamera bergerak mengikuti objek.

#### b. Babak Kedua

Pada babak kedua ini adegan dimulai dengan Edo mandi, membersihkan rumah, menggoreng telur dan memasak indomie. Adegan ini penulis gambarkan seperti *montage* yakni teknik pengeditan dalam film dimana serangkaian *shot - shot* pendek diurutkan dan dirangkai sedemikian rupa untuk menyingkat ruang, waktu, dan informasi (<https://studioantelope.com/6-jenis-penggunaan-montage-dalam-film->

yang-bisa-kamu-terapkan/ diakses pada 26 Juni 2021).

Kamera ditempatkan pada tripod agar tidak bergerak, tujuannya biar detail pada adegan dapat terlihat jelas di mata penonton. *Camera framing* membantu *shot – shot* agar tidak *jumping* pada saat di *editing*, karena *shot* yang ada pada adegan *montage* jarang mengikuti *screen direction* yakni “aturan hubungan arah kanan dan kiri dalam sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter” (Himawan, 2008).

Kemudian adegan kembali lagi pada Edo yang mengedit hingga larut malam. Untuk menampilkan adegan pergantian dari siang ke malam, penulis menggunakan *establish shot* rumah di malam hari untuk menunjukkan waktu dan lokasi rumah yang Edo tempati. Adegan selanjutnya menampilkan Edo yang turun ke lantai satu untuk membuat makanan. Edo lalu melihat ada sesosok makhluk menyeramkan berdiri di salah satu sudut rumah, ketika Edo coba menghampiri, makhluk menyeramkan itu kemudian menyerang Edo, menarik lengan Edo dan mencubitnya.

Pada adegan diatas, penulis banyak menerapkan *camera framing* dalam mengatur *framing* pada saat Edo melihat sosok menyeramkan dari kejauhan, ketika Edo menghampiri sosok menyeramkan dan saat sosok menyeramkan menyerang Edo. Kamera ditempatkan pada tripod dengan posisi *ball head* tidak terkunci agar bisa *pan left* mengikuti aktor. Kemudian kamera berhenti ketika aktor melihat ke salah satu sudut rumah,

yang mana ada sosok menyeramkan sedang berdiri. Disini fokus kamera berganti, yang sebelumnya fokus ke aktor menjadi fokus ke sosok menyeramkan dengan aktor yang *blur* kemudian fokus kamera berganti lagi ketika aktor mulai bergerak.

c. Babak Ketiga

Babak ketiga film “Dicubit Setan” banyak menampilkan adegan Edo sedang menelpon. Penulis memakai teknik kamera *one take* dengan kamera dipegang ditangan (*handheld*) agar kamera tetap sedikit ada pergerakan. Hal ini bertujuan untuk membuat adegan tersebut tidak terasa membosankan. *Angle* kamera yang digunakan yakni *medium close up* dengan posisi kamera berada disamping aktor. Selanjutnya penulis kembali menggunakan *montage* untuk adegan Edo sedang memercikkan air penangkal ke seluruh sudut rumah dengan teknik pengambilan gambar *cinematic*, dimana kamera bergerak secara dinamis.

Pada adegan klimaks film “Dicubit Setan” hampir secara keseluruhan menggunakan *camera framing* terutama untuk *over the shoulder* dan *two shot* yang berfungsi menampilkan dua objek dalam satu *frame*. Kamera juga bergerak secara dinamis, kadang berputar-putar untuk menggambarkan kepala Edo yang sedang sakit dan pandangannya yang berputar-putar, kadang pula bergoyang-goyang untuk menggambarkan Edo yang sedang menuruni anak tangga dengan posisi kepala yang sakit.

*Angle* kamera yang digunakan pada adegan klimaks juga beraneka

ragam. Ada *low angle* untuk adegan ketika Edo sedang mencari obat ataupun ketika Edo sedang membungkukkan badan untuk melihat obat yang terjatuh. Ada *high angle* untuk adegan ketika Edo mendongakkan kepala untuk melihat sosok menyeramkan yang berdiri dibelakangnya. Ada *long shot* untuk adegan ketika Edo berjalan keluar kamar dengan dikejar oleh sosok menyeramkan.

### **II.2.2. Analisa Lokasi**

Lokasi yang digunakan pada film “Dicubit Setan” ada dua yakni di rumah dan di lapangan. Hampir semua lokasi adegan dalam film “Dicubit Setan” berada di dalam rumah, yakni di kamar Edo yang berada di lantai dua dan di lantai satu tempat Edo membuat makanan. Rumah yang digunakan mempunyai bagian dalam yang lebar, terutama untuk bagian kamar, agar penulis dapat leluasa mengambil gambar dan meletakkan posisi *lighting*.

Rumah tersebut harus bertingkat dua dan mempunyai tangga yang suram untuk menambah kesan horor dan menyeramkan. Berada jauh dari jalan besar agar tidak terganggu dari suara seperti, suara knalpot, klakson dan suara lainnya. Lokasi kedua di lapangan yang kosong, berada di daerah perkampungan, terdapat pepohonan dan rerumputan, jauh dari jalan besar dan rumah warga agar terhindar dari suara – suara yang tidak diinginkan.