

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Elemen Dalam *Psycho Thriller*

Pembahasan konsep penyutradaraan film Warisan ber-*genre psycho thriller* melibatkan berbagai aspek teknis yang harus diperhatikan secara rinci supaya menciptakan pengalaman sinematik yang memikat dan mencekam. Dalam hal ini, pemilihan kamera dan lensa menjadi langkah awal yang penting, di mana kamera dengan kemampuan *low-light* yang baik dan lensa yang memungkinkan efek bokeh dramatis bisa digunakan untuk menciptakan atmosfer yang gelap dan misterius.

Pentingnya pencahayaan dalam *genre psycho thriller* ini tidak terbantahkan, sehingga perancangan pencahayaan yang kontras untuk menciptakan bayangan dramatis menjadi elemen penting dalam menyajikan ketegangan. Penggunaan cahaya dari sumber yang tidak terlihat juga dapat menambah dimensi misteri dalam adegan. Suara dalam *psycho thriller* memegang peranan sentral supaya dapat menciptakan efek suara yang mengganggu dan menyeramkan.

Musik latar yang dirancang secara cermat akan mendukung pembangunan ketegangan secara efektif. Untuk mengarahkan aktor dan aktris, komunikasi yang efektif diperlukan agar mereka mampu menghadirkan performa yang sesuai dengan karakter dan suasana psikologis yang diinginkan dalam adegan, dengan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang tepat. Proses *editing* menjadi tahap yang

tidak kalah penting, di mana pemilihan pemotongan yang tepat dan penggunaan transisi yang kreatif akan mengendalikan ritme narasi. Penggunaan teknik seperti *cross-cutting* untuk memunculkan ketegangan ketika alur cerita berlangsung bersamaan bisa digunakan.

Efek visual juga dapat digunakan secara strategis, seperti penggunaan efek kamera lambat untuk menciptakan momen yang menegangkan.. Semua elemen ini harus digabungkan untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan visi film Warisan ber-*genre psycho thriller*, dan kolaborasi tim produksi yang efisien dalam menciptakan suasana yang mencekam menjadi kunci kesuksesan dalam menghasilkan karya sinematik yang menarik dan memikat penonton.

IV.1.1. Karakter yang Kompleks

A. Nenek Kasmi

Perubahan karakter Nenek Kasmi menjadi seorang psikopat dimulai dari sifat iri dan kecemburuannya kepada saudara kandungnya, bernama Mirna yang mendapat harta warisan dari orang tua. Harta tersebut berupa tanah dan rumah. Dari mulai inilah Nenek Kasmi berencana membunuh Mirna supaya harta warisan itu jatuh ke tangannya. Pembunuhan berencana itu dapat terlihat pada *scene 1* - menit 01:47.

Dari pembunuhan tersebut, Nenek Kasmi berhasil mendapatkan harta warisan orang tuanya. Namun kejadian itu ternyata dilihat oleh suaminya. Karena tidak ingin suaminya mengaduh perbuatan kejinya

kepada orang lain, Nenek Kasmi dengan tega menyantet kaki suaminya menjadi lumpuh sehingga suaminya susah berjalan.



Gambar IV.1. Nenek Kasmi membunuh Mirna
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Nenek Kasmi juga menyantet mulut suaminya menjadi bisu sehingga suaminya susah untuk berbicara. Adegan Nenek Kasmi menyantet suaminya terdapat pada *flashback* di *scene* 17 – menit 32:44



Gambar IV.2. Nenek Kasmi menyantet Kakek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Pengembangan karakter Nenek Kasmi menjadi seorang psikopat tidak berhenti disitu. Selama bertahun-tahun Nenek Kasmi mengurung suaminya di dalam kamar dan tidak memperbolehkan suaminya untuk

keluar. Sampai kedatangan cucu Mirna bernama Joko dan temannya, Adit. Suatu malam, Joko mendengar suara benturan, mengikuti arah suara dan membawanya pada penampakan Kakek (suami Nenek Kasmi) sedang membenturkan kepalanya ke pintu rahasia.

Nenek Kasmi muncul dengan ekspresi mengerikan mengejutkan Joko. Nenek Kasmi tidak menyangka bahwa setiap malam suaminya berusaha membuka pintu rahasia untuk menghilangkan santet yang ada pada dirinya. Ekspresi Nenek Kasmi yang cukup mengerikan sampai mengejutkan Joko dapat terlihat pada *scene* 9 – menit 12:43

Pada akhirnya pintu rahasia berhasil dibuka. Nenek Kasmi begitu murka kepada suaminya dan kepada Adit yang telah membuka pintu tersebut. Nenek Kasmi pun tidak segan-segan membunuh keduanya. Pada detik ini karakter Nenek Kasmi telah berkembang menjadi seorang psikopat sesungguhnya yang sudah tidak punya perasaan dan empati. Adegan Nenek Kasmi membunuh Kakek dan Adit pada *scene* 16 – 29:07



**Gambar IV.3. Nenek Kasmi membunuh Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

Selain membunuh Adit, jiwa psikopat yang sudah mendarah daging dalam tubuh Nenek Kasmi membuatnya membunuh Joko, cucunya sendiri. Motif Nenek Kasmi membunuh Joko karena Nenek Kasmi berpikiran bahwa kedatangan Joko ke rumahnya karena ingin merebut dan mengambil kembali harta warisan miliknya. Dengan tega Nenek Kasmi menggantung Joko dan menggorok lehernya. Adegan ini di *scene* 19 – 35:29

B. Kakek

Karakter kompleks berikutnya terdapat pada karakter Kakek. Kakek adalah sosok yang misterius, tidak banyak bicara dan setiap kemunculannya selalu menampilkan misteri baru dan selalu menegangkan. Pada *scene* 1 karakter menjadi saksi bisu atas meninggalnya yang dibunuh oleh istrinya sendiri. *Scene* 1 – menit 00:45



**Gambar IV.4. Kakek menyaksikan pembunuhan Mirna
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

Saat pertama kali Joko dan Adit datang ke rumah Nenek Kasmi. Kakek menyambut dengan cara yang sangat tidak biasa. Tangan Kakek memegang pundak Adit dan ketika Adit menoleh, Kakek melihat Adit

dengan tatapan mengerikan sehingga membuat Adit ketakutan. Dari situlah, Adit berpikiran bahwa Kakek adalah orang jahat yang ingin mencelakakan mereka. Adegan itu berada di *scene* 5 – menit 06:49

Karakter misterius pada Kakek terus diperlihatkan, seperti *scene* 9 – menit 12:47 ketika Joko melihat Kakek membenturkan kepalanya ke sebuah pintu dengan sangat keras yang membuat Joko terkejut dan hampir tidak percaya. Kemudian pada *scene* 15 – menit 23:35 Karakter Kakek diperlihatkan ingin memukul Joko dan Adit yang membuat karakter Kakek semakin misterius dan tidak bisa ditebak.



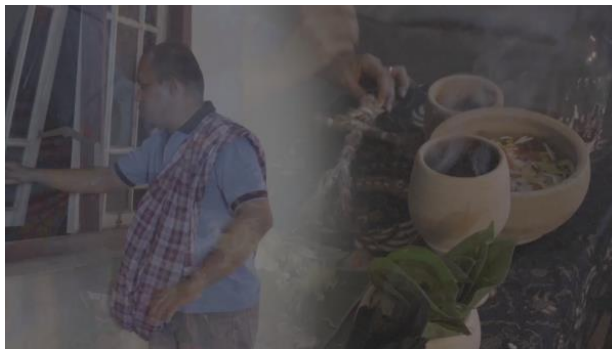
Gambar IV.5. Kakek ingin memukul Joko & Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

IV.1.2. Karakter yang Menciptakan Ketegangan & *Plot Twist*

Dalam film *Warisan*, karakter yang menciptakan ketegangan yakni karakter Nenek Kasmi dan karakter Kakek. Ketegangan yang diciptakan kedua karakter ini bermacam-macam, ada yang sifatnya mengejutkan (*jumpscare*) seperti pada *scene* 5 dan *scene* 9 dan juga yang sifatnya mendebarkan seperti pada *scene* 17, 18 dan 19. Selain menciptakan

ketegangan, dua karakter ini juga menjadi elemen penting dalam *plot twist* pada film Warisan.

Kesan yang diperlihatkan karakter Kakek dan Nenek Kasmi pada awal-awal film Warisan berbanding terbalik pada akhir film. Hal inilah yang kemudian menjadi *plot twist*, karena penonton tidak akan menyangka bahwa karakter antagonis dalam film Warisan adalah Nenek Kasmi. *Plot twist* yang dihadirkan film Warisan bukan hanya dari karakter Nenek Kasmi dan Kakek saja, tetapi dari ruang rahasia yang menyimpan jawaban dari misteri yang ada di film Warisan.



Gambar IV.6. Kakek disantet Nenek Kasmi
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

IV.1.3. Unsur Horor Psikologis

Dalam film *psycho thriller* ini, penulis sebagai sutradara berusaha untuk meretas lapisan psikologis penonton dengan memanfaatkan unsur-unsur horor psikologis yang kuat. Penulis memilih untuk fokus pada perjalanan karakter Joko dan Adit yang semakin terjatuh dalam misteri yang terjadi di sekitarnya. Rasa penasaran itu membawa mereka pada perjalanan yang membahayakan hidup mereka.

Penulis akan memanfaatkan teknik sinematik seperti penggunaan cahaya yang kontras untuk menciptakan bayangan yang mengganggu, serta sudut kamera yang eksperimental untuk menggiring penonton masuk ke dalam cerita film Warisan. Dengan *setting* pencahayaan yang gelap-gelapan dan penggunaan suara mengganggu, penulis menciptakan ketegangan yang mencekam, mengundang penonton untuk merasakan ketidakpastian dan ketakutan yang dirasakan oleh karakter Joko dan Adit.



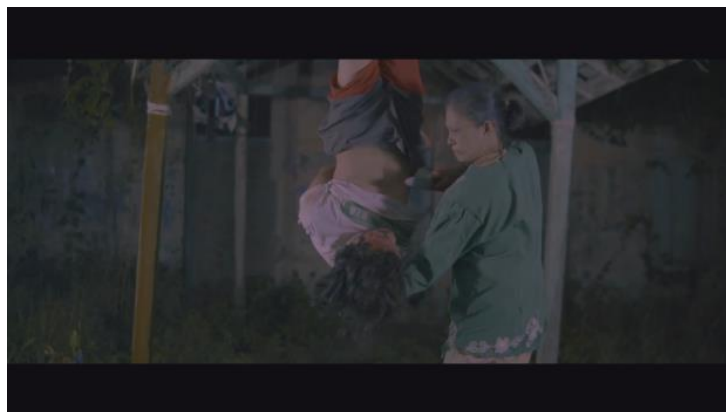
**Gambar IV.7. Joko menyelidi arah suara benturan
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

Melalui narasi ambigu dan misterius, penulis ingin membingungkan penonton, membuat mereka meragukan kenyataan, dan mengeksplorasi batas antara kewarasan dan ketidakwarasan. Penulis ingin menciptakan pengalaman psikologis yang menghantui dan membiarkan penonton merenungkan ketakutan dalam diri mereka sendiri. Dengan demikian, film Warisan akan menjadi sebuah pengalaman horor psikologis yang mendalam, di mana penonton akan merasa terusik dalam kegelapan pikiran dan emosi karakter Kakek dan karakter Nenek Kasmi.

IV.1.4. Musik dan Suara yang Menengangkan

Penggunaan musik dan suara adalah elemen penting dalam menciptakan ketegangan dan kengerian dalam film Warisan yang ber-*genre psycho thriller*. Penulis akan memanfaatkan ketiadaan musik dalam beberapa adegan untuk menciptakan keheningan yang menegangkan, sehingga suara-suara kecil seperti desisan angin atau suara langkah kaki akan menjadi lebih mencolok dan mencekam. Penulis akan memanfaatkan ketidakpastian suara ini untuk membuat penonton merasa was-was.

Efek suara akan menjadi kunci dalam menghadirkan elemen horor psikologis. Penulis akan memanfaatkan suara-suara aneh dan mengganggu untuk merangsang imajinasi penonton. Dalam beberapa adegan, penulis bahkan menggunakan suara-suara yang tidak terduga, seperti suara erangan dan suara aneh lainnya untuk menciptakan rasa ketidakpastian yang semakin membesar.



Gambar IV.9. Nenek Kasmi mau gorok leher Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Selain itu, dialog karakter akan diberikan dengan penuh perhatian, dengan intonasi yang mendalam dan membingungkan, menciptakan kesan

bahwa karakter-karakter ini sedang terperangkap dalam kegelapan pikiran mereka sendiri. Dengan menggabungkan musik yang tidak terduga, ketiadaan musik yang menegangkan, dan efek suara yang mengganggu, musik dan suara dalam film *Warisan* akan menciptakan ketegangan psikologis yang melekat pada penonton.



Gambar IV.10. Adit ketakutan dan menabrak Meja sesajen
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

IV.2. *Mise en Scene* Film *Warisan*

Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam '*Film Art*' menyatakan bahwa *mise en scène* adalah “menempatkan ke dalam tempat” dan diaplikasikan oleh kerja sutradara. Istilah ini muncul awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film. *Mise en scène* berupaya untuk mengontrol aspek-aspek film yang berkaitan dengan *setting*, cahaya, tata rias, kostum, dan gerak aktor. *Scene 5*, *scene 9*, *scene 12*, *scene 18* dan *scene 19*

IV.2.1. *Scene 5*

Scene 5 ini bercerita mengenai Adit yang sedang menunggu Joko di depan, tiba-tiba pundaknya di pegang oleh sebuah tangan. Awalnya Adit

mengira itu adalah tangan Joko yang sedang mengerjainnya namun begitu Adit menoleh ke belakang, ia begitu terkejut karena yang memegang pundaknya adalah seorang kakek dengan mata dan raut wajah mengerikan.



Gambar IV.11. Kakek menganggetkan Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

A. Setting

Setting lokasi yang digunakan dalam *scene* 5 berada di perdesaan, dengan mengambil tempat di sebuah rumah yang jauh dari rumah penduduk. Rumah yang sudah terlihat tua, terbengkalai dengan beberapa bagian rumah seperti atap seng yang sudah karatan dan banyak bolongnya, dinding rumah yang sudah berkelupas dan lantai rumah yang tampak kotor seperti sudah lama tidak dibersihkan.



Gambar IV.12. Setting rumah film Warisan
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

B. Pengambilan gambar

Kamera awalnya berfokus pada tokoh Adit yang diambil dari arah samping, kemudian berpindah mengambil *close up* sebuah tangan memegang pundak Adit dan kembali lagi memperlihatkan ekspresi wajah Adit.



**Gambar IV.13. Tangan Kakek memegang pundak Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

IV.2.2. Scene 9

Beberapa saat setelah Joko dan Adit tertidur, tiba-tiba terdengar suara gedoran pintu, suara tersebut membangunkan Joko. Dengan rasa penasaran Joko mengikuti arah suara tersebut yang membawanya pada sebuah jalan menuju lantai atas. Joko begitu terkejut setelah mengetahui bahwa suara gedoran pintu itu berasal dari seorang kakek yang membenturkan kepalanya ke pintu.

Masih belum hilang dari terkejut melihat seorang kakek yang membenturkan kepalanya ke pintu, Joko pun kembali dikejutkan dengan kedatangan Nenek Kasmi yang secara tiba-tiba. Joko kemudian mengatakan

bahwa ia terbangun karena mendengar suara gedoran. Raut wajah nenek Kasmi berubah dan dengan nada yang keras, Nenek Kasmi menyuruh Joko untuk segera tidur, kemudian nenek Kasmi naik ke atas dan membawa kakek masuk ke dalam sebuah ruangan.



Gambar IV.14. Joko memeriksa suara benturan
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

A. Setting

Setting lokasi pada *scene* 9 ini berada di sebuah lorong tangga yang gelap dan sempit. Pegangan tangga dan lantainya tampak sangat kotor seperti tidak pernah dibersihkan untuk memberikan kesan menyeramkan/ Joko menaiki tangga ingin memeriksa asal suara benturan yang didengarnya sewaktu tidur.



Gambar IV.15. Joko berjalan di lorong tangga
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

B. Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peran, dimana penulis menggunakan pencahayaan yang sedikit gelap dan diarahkan sedikit keatas sehingga menerangi sebagian ruangan lorong tangga untuk memunculkan kesan menyeramkan. Lalu penulis mengarahkan Nenek Kasmi untuk muncul secara tiba-tiba dan mengejutkan Joko.



Gambar IV.15. Ekspresi Nenek Kasmi melihat Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

C. Akting

Penulis mengarahkan tokoh Nenek Kasmi untuk memainkan ekspresi kejam seakan-akan ia akan memangsa orang yang berada di hadapannya. Melalui ekspresi kejam tersebut, penulis dapat memberikan efek kejutan kepada penonton. Selanjutnya penulis mengarahkan tokoh Kakek untuk menumpahkan segala kebencian yang berada di dalam dirinya, sehingga ketika Kakek membenturkan kepalanya, ekspresi yang tertangkap adalah ekspresi kemarahan dan kebencian.



**Gambar IV.16. Kakek membenturkan kepala ke pintu
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

IV.2.3. Scene 12

Setelah nenek Kasmi pergi, Joko dan Adit langsung masuk ke dalam rumah. Pada saat itulah mereka melihat Kakek berjalan menuju ruang rahasia. Joko dan Adit menghampiri Kakek namun Kakek malah mengambil sebuah palu dan mengarahkannya kepada mereka. Joko dan Adit segera menahan tangan kakek namun tenaga kakek terlalu kuat hingga akhirnya mereka berdua melarikan diri dan bertabrakan dengan Nenek Kasmi. Nenek Kasmi segera memarahi mereka dan berpikiran bahwa mereka telah menyakiti Kakek.



**Gambar IV.17. Nenek Kasmi memarahi Joko & Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

A. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar pada *scene* 12 ini menggunakan sudut pengambilan yang unik, terutama pada adegan Joko dan Adit sedang menyelidiki misteri ruang rahasia. Pengambilan gambar pada adegan dibawah, diambil seperti orang yang sedang mengintip. Hal ini penulis lakukan untuk menyampaikan kesan misteri dan memancing rasa penasaran penonton karena kedua sisi frame tertutup oleh tembok yang membuat karakter ditengah tidak terlalu kelihatan jelas.



Gambar IV.18. Kakek membenturkan kepala
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

B. Akting

Pada adegan ini penulis mengarahkan tokoh Kakek untuk menjadi lebih agresif supaya memberikan kesan kepada penonton bahwa karakter Kakek adalah karakter antagonis. Hal ini penulis lakukan supaya penonton semakin yakin bahwa kakek memang sosok antagonis yang pada akhirnya, dibagian klimak film, penulis akan memutarbalikkan semuanya. Dalam adegan dibawah, dapat terlihat Joko dan Adit sedang berusaha mengambil palu yang coba diarahka Kakek kepada mereka.



Gambar IV.19. Adit & Joko menahan Kakek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

IV.2.4. Scene 18

Saat melarikan diri dari kejaran Nenek Kasmi, tiba-tiba kaki Joko menabrak akar pohon besar yang membuat tubuhnya terjatuh dan kepalanya terbentur. Setelah sadar, Joko mendapati tubuhnya terikat tali dan digantung dengan posisi kepala dibawah. Nenek Kasmi menghampiri Joko dengan begitu cepat, tangan nenek Kasmi menggorok leher Joko menggunakan pisau dan seketika darah mengalir deras dari leher Joko.



Gambar IV.20. Nenek Kasmi menggorok leher Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

A. Permainan Kamera

Permainan kamera memperlihatkan kepada penonton karakter Nenek yang begitu sadis, kejam dan bengis. Pemilihan *low angle*

dapat menangkap karakter nenek yang siap untuk membunuh siapa pun yang menghalanginya. Selain itu penerangan redup dan bayangan digunakan untuk menyembunyikan sebahagian informasi, memicu imajinasi penonton, dan merangsang perasaan ketidaknyamanan.



Gambar IV.21. Ekspresi Bengis Nenek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

B. Pencahayaan

Pada adegan ini pencahayaan yang penulis gunakan, sedikit redup dan dalam agar menambah kesan menegangkan, terutama pada adegan ini, Joko digantung dan akan digorok lehernya oleh Nenek Kasmi. Ketika Joko berhadapan dengan situasi konflik seperti adegan dibawah, pencahayaan yang tiba-tiba atau sorotan yang tajam dapat memberikan nuansa dramatis yang mendalam pada adegan tersebut.



Gambar IV.22. Joko digantung terbalik
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

C. Tata Rias

Make-up darah pada leher Joko dapat penulis gunakan untuk menggambarkan tingkat penderitaan dan kebrutalan yang dialami oleh karakter Joko. Darah yang mengalir dari leher Joko akan memberikan penekanan visual yang kuat yang sedang Joko alami. Dengan detail yang tepat dan penggunaan warna yang sesuai, penonton akan lebih mudah meyakini situasi yang sedang terjadi dan merasa terlibat secara emosional.



Gambar IV.23. Leher Joko selesai digorok
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

IV.2.5. Scene 19

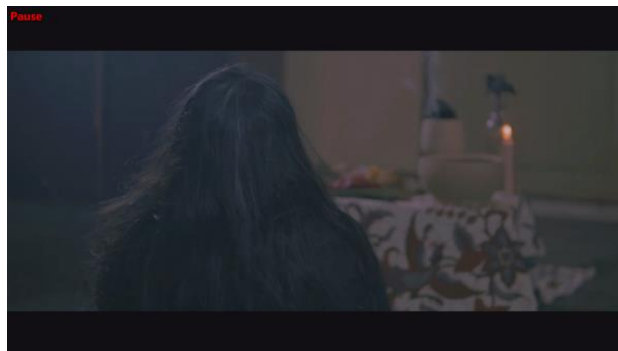
Adegan ini adalah penutup film *Warisan* yang bercerita setelah kematian Joko, Adit dan Kakek, Nenek Kasmi terus melanjutkan hidupnya. Di dalam ruang rahasia masih terdapat sesajen untuk melakukan ritual santet. Terlihat pula pada ruangan itu sosok mengerikan, bertubuh pendek dengan rambut panjang kebawah sedang tersenyum. Sosok itu adalah Jin yang selalu diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi.



**Gambar IV.24. Jin yang diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**

A. Kostum

Penggunaan warna hitam dalam kostum makhluk halus ini akan memberikan kesan bahwa makhluk halus ini muncul dari kegelapan atau dunia supranatural. Selain itu, warna hitam juga menciptakan kontras visual yang kuat, sehingga karakter tersebut akan lebih mencolok dengan pencahayaan yang tepat. Rambut panjang dapat dirancang dengan menggunakan wig yang mencapai punggung atau lebih panjang lagi.



**Gambar IV.25. Jin yang diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)**