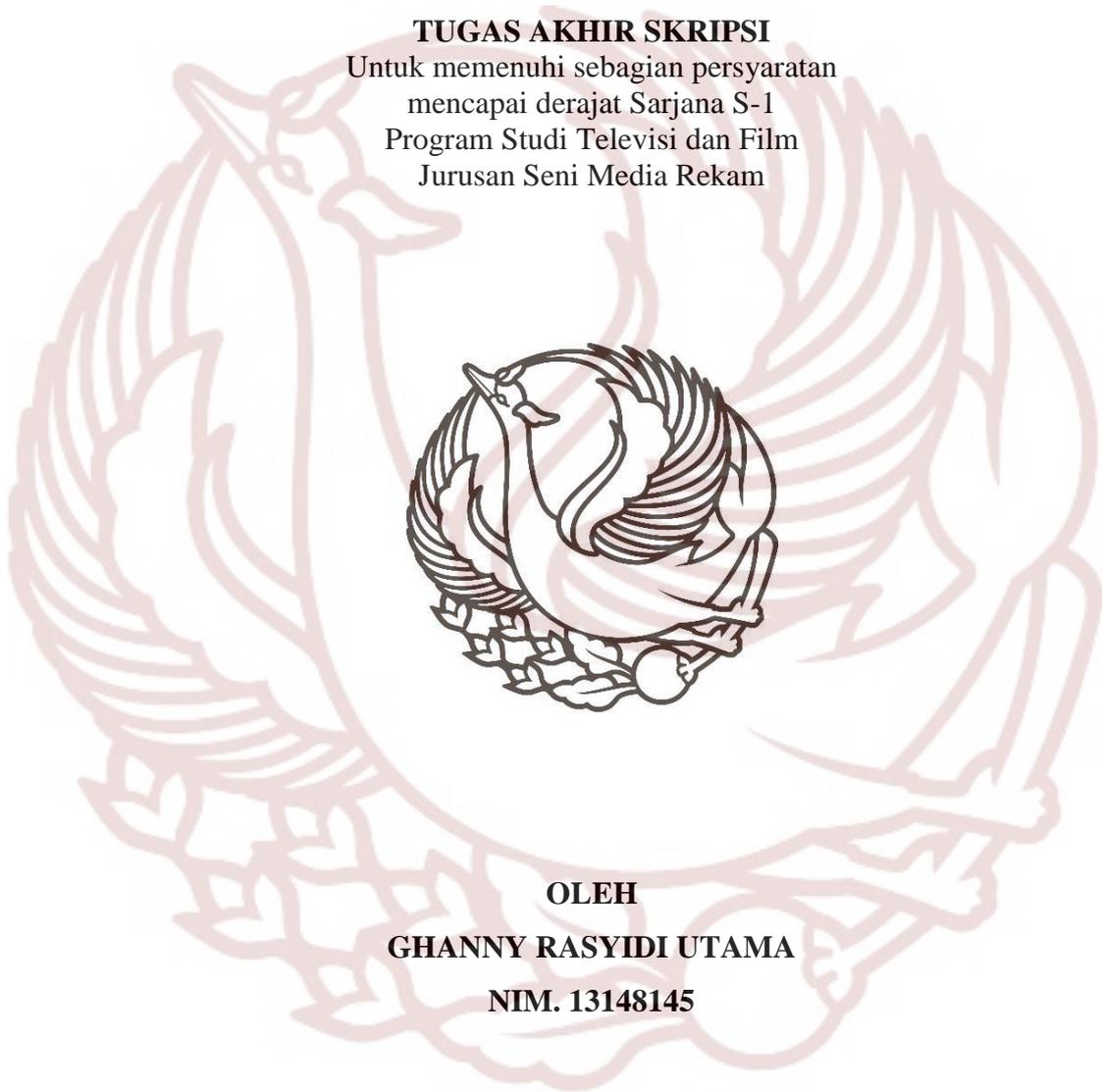


**TEKNIK *DUTCH ANGLE* SEBAGAI PENGUAT
UNSUR DRAMATIK PADA FILM *DANUR: I CAN SEE
GHOSTS***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

GHANNY RASYIDI UTAMA

NIM. 13148145

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI

TEKNIK *DUTCH ANGLE* SEBAGAI PENGUAT UNSUR
DRAMATIK PADA FILM *DANUR: I CAN SEE GHOSTS*

Oleh:
Ghanny Rasyidi Utama
NIM. 13148145

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 26 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn

Penguji Bidang : Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A

Penguji Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn

Deskripsi skripsi ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 21 Juli 2018
Institut Seni Indonesia Surakarta
Fakultas Seni Rupa dan Desain


Joko Budiwivanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ghanny Rasyidi Utama

NIM : 13148145

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul :

TEKNIK *DUTCH ANGLE* SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK PADA FILM *DANUR: I CAN SEE GHOSTS*

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

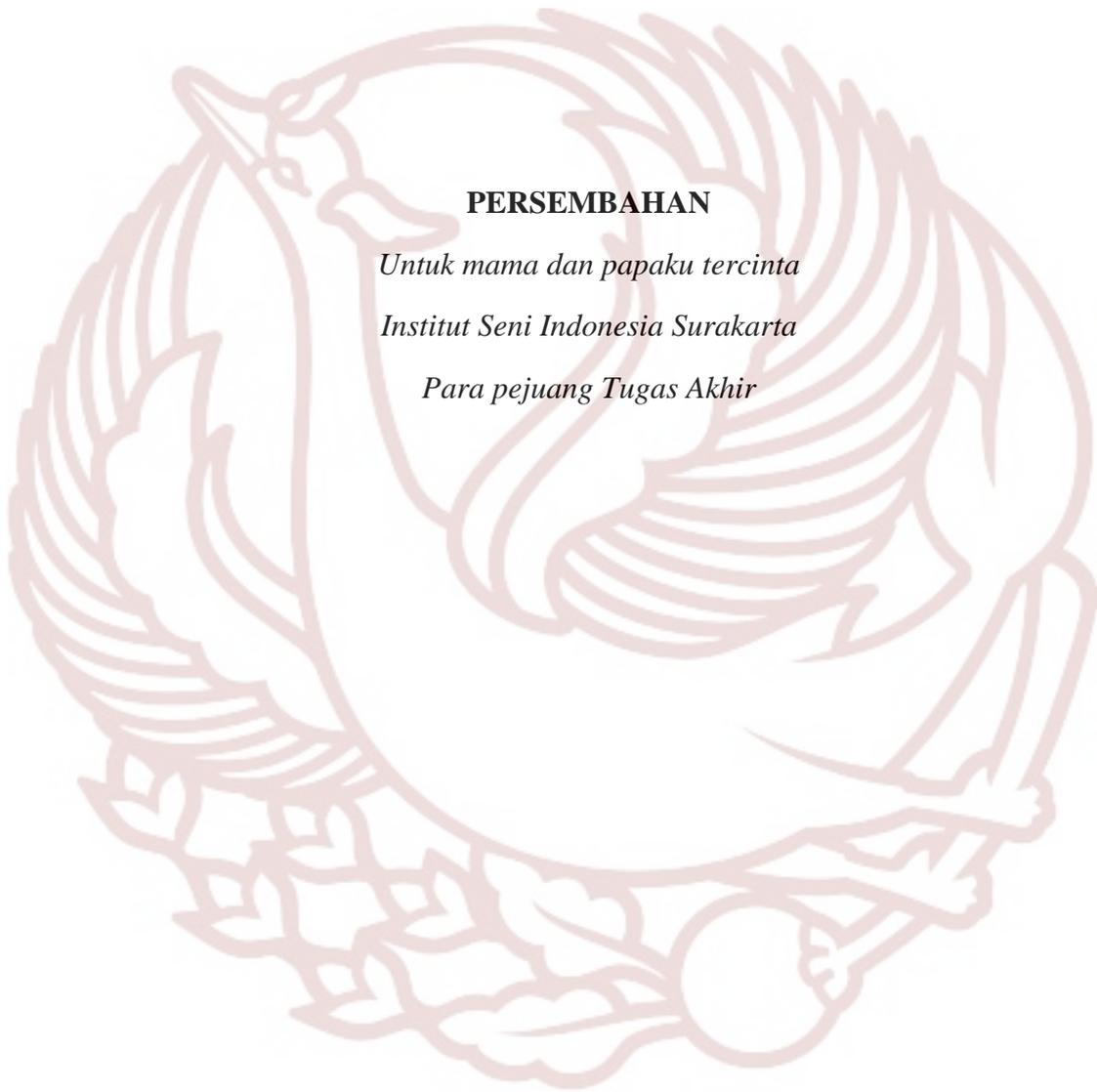
Surakarta, 10 Juli 2018

Yang menyatakan,



Ghanny Rasyidi Utama

NIM. 13148145

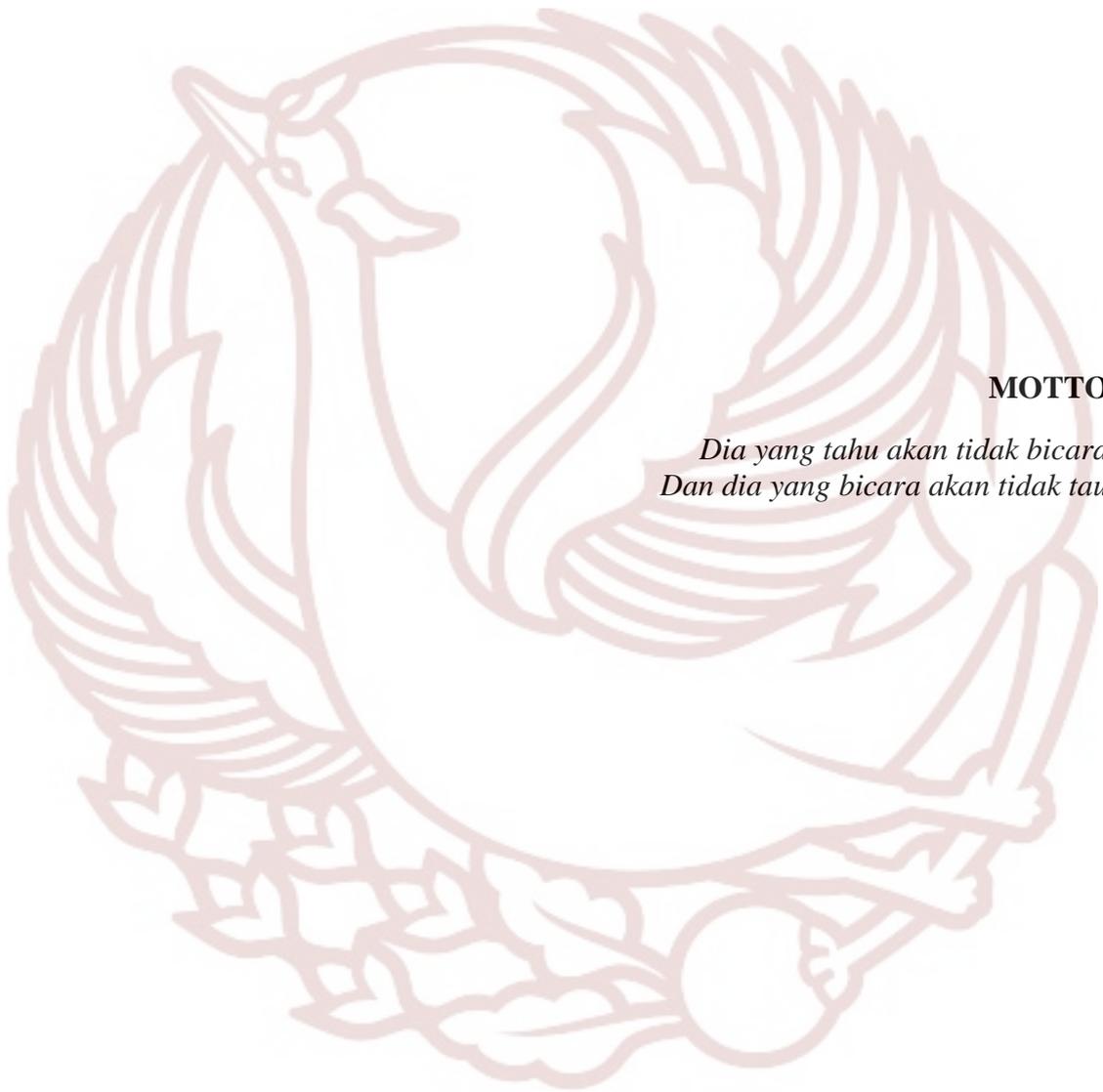


PERSEMBAHAN

Untuk mama dan papaku tercinta

Institut Seni Indonesia Surakarta

Para pejuang Tugas Akhir



MOTTO

*Dia yang tahu akan tidak bicara
Dan dia yang bicara akan tidak tau*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir Skripsi dengan tepat waktu, yang kami beri judul *Teknik Dutch Angle Sebagai Penguat Unsur Dramatik Pada Film Danur: I Can See Ghosts*.

Di dalam pengerjaan laporan tugas akhir karya ini telah melibatkan pihak-pihak yang membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

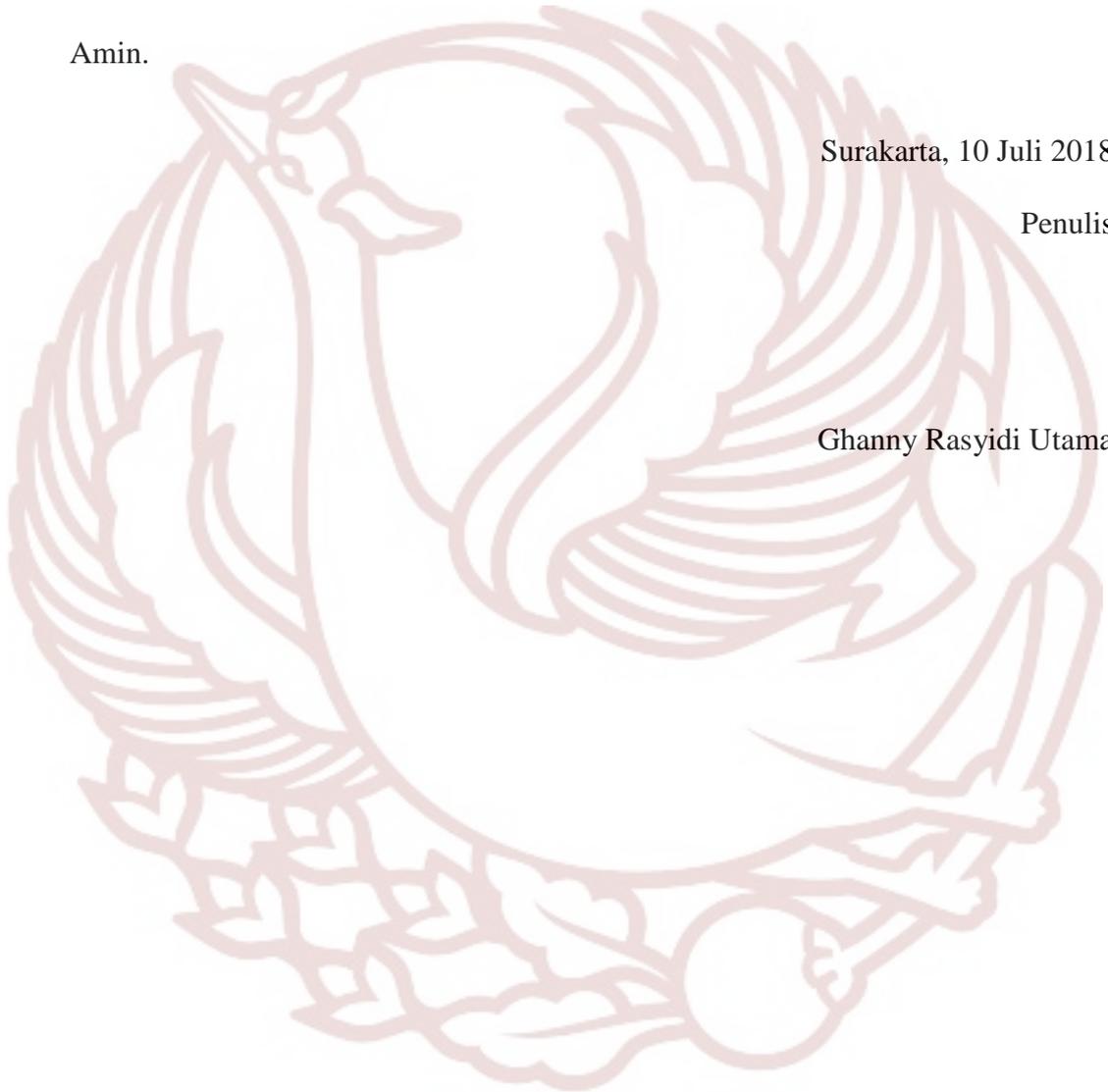
1. Bapak Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini sampai selesai.
2. Bapak Sapto Hudoyo, S.Sn., MA. selaku selaku penguji bidang
3. Ibu Susi Marginingsih dan Bapak Bambang Dwi serta seluruh keluarga besar yang sabar menunggu proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Windy Junita yang membantu proses untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
5. Alfi Aulia A. dan Sri Rahayu R. yang selalu mendukung proses Tugas Akhir ini.
6. Semua teman-teman yang telah membantu mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Saya menyadari jika dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu dengan hati terbuka, saya mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna penulisan karya selanjutnya. Semoga laporan tugas akhir karya ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Surakarta, 10 Juli 2018

Penulis

Ghanny Rasyidi Utama



ABSTRAK

**TEKNIK *DUTCH ANGLE* SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK
PADA FILM *DANUR: I CAN SEE GHOSTS*
(Ghanny Rasyidi Utama, 2018, hal. Xi – 81) Skripsi S-1 Prodi Televisi dan
Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Film *Danur: I Can See Ghosts* menjadi salah satu film Horor di Indonesia yang mendapatkan rekor MURI (Musium Rekor Indonesia) sebagai film horor pertama dengan jumlah penonton terbanyak dalam enam hari. Film ini memiliki sisi menarik pada segi teknik pengambilan gambar (*Sinematografi*). Teknik pengambilan gambar yaitu teknik *Dutch Angle*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui teknik *Dutch Angle* yang memperkuat unsur dramatik(konflik, *suspense*/tegang, takut, ngeri, seram, *surprise*, susah, senang, sedih). Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif, data yang dianalisis berupa potongan-potongan adegan pada film tersebut. Analisis data dengan reduksi data, model data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *dutch angle* dalam film *Danur: I Can See Ghosts* mampu memperkuat unsur dramatik dengan tingkat kemunculan yang berbeda. Unsur dramatik seram lebih sering muncul dalam film ini. Pengambilan gambar teknik *dutch angle* muncul di adegan-adegan menyeramkan pada film *Danur: I Can See Ghosts*.

Kata Kunci : Teknik *Dutch angle*, Unsur Dramatik, Film *Danur: I Can See Ghosts*

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Tujuan | 3 |
| D. Manfaat..... | 3 |
| E. Tinjauan Pustaka | 4 |
| F. Kerangka Konseptual | 5 |
| G. Metode Penelitian | 19 |
| H. Sistematika Penelitian | 26 |
| BAB II DESKRIPSI OBYEK FILM <i>DANUR: I CAN SEE GHOSTS</i> | |
| A. Profil <i>Production House</i> | 27 |
| B. Spesifikasi Film <i>Danur: I Can See Ghosts</i> | 30 |

| | |
|--|----|
| C. Kru dan Pemain Inti Film <i>Danur: I Can See Ghosts</i> | 31 |
| D. Profil Sinematografer | 32 |
| BAB III TEKNIK <i>DUTCH ANGLE</i> SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK PADA FILM <i>DANUR: I CAN SEE GHOSTS</i> | |
| A. Teknik <i>Dutch Angle</i> Babak Awal | 35 |
| B. Teknik <i>Dutch Angle</i> Babak Pertengahan..... | 51 |
| C. Teknik <i>Dutch Angle</i> Babak Penutup | 64 |
| BAB IV PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 80 |
| B. Saran | 81 |
| DAFTAR ACUAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Nomer <i>barcode</i> DVD Film <i>Danur: I Can See Ghosts</i> | 20 |
| Gambar 2. Logo MD Entertainment | 27 |
| Gambar 3. Logo <i>Pichouse Film</i> | 29 |
| Gambar 4. Poster film <i>Danur: I Can See Ghosts</i> | 30 |
| Gambar 5. Risa bermain piano..... | 36 |
| Gambar 6. Risa naik ke lantai 2 | 37 |
| Gambar 7. Risa memasuki ruang lorong..... | 38 |
| Gambar 8. Risa berjalan ke lorong..... | 39 |
| Gambar 9. Risa akan menuju pintu | 39 |
| Gambar 10. Risa masuk ke kamar | 40 |
| Gambar 11. Risa berjalan di kamar | 41 |
| Gambar 12. Risa mencari di kamar | 42 |
| Gambar 13. <i>Close up</i> kaki Risa | 42 |
| Gambar 14. Risa melihat almari | 43 |
| Gambar 15. Risa berjalan ke almari | 43 |
| Gambar 16. Risa membuka almari | 44 |
| Gambar 17. Risa berjalan pergi | 44 |
| Gambar 18. Risa melihat Janshen keluar dari lemari | 45 |
| Gambar 19. Risa menunjuk Janshen | 45 |
| Gambar 20. Establish rumah <i>Scene 26</i> | 47 |
| Gambar 21. Establish rumah <i>Scene 29</i> | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar 22. Ibu lari ke bawah | 48 |
| Gambar 23. Peter, William, Janshon, Risa | 49 |
| Gambar 24. <i>Close up</i> kaki ibu..... | 49 |
| Gambar 25. Ibu masuk ke kamar Risa | 50 |
| Gambar 26. Risa dan Riri datang ke rumah lama | 52 |
| Gambar 27. Risa bermain dengan Asih | 53 |
| Gambar 28. Kamar nenek | 54 |
| Gambar 29. Risa melihat Riri dan Asih | 55 |
| Gambar 30. Andri menggendong Riri | 56 |
| Gambar 31. Andri melihat hantu. | 57 |
| Gambar 32. Risa melihat Andri pingsan | 58 |
| Gambar 33. Risa membuka pintu | 59 |
| Gambar 34. Risa melihat neneknya | 59 |
| Gambar 35. Risa tampak sedih | 61 |
| Gambar 36. Risa akan menelfon ibunya | 61 |
| Gambar 37. Risa menelfon ibu | 62 |
| Gambar 38. Risa mengatakan Riri hilang | 62 |
| Gambar 39. Risa bersedih | 63 |
| Gambar 40. Risa menuju ke tempat piano | 63 |
| Gambar 41. Risa berada di dunia lain lantai 1 | 65 |
| Gambar 42. Risa melihat arahan sahabatnya | 65 |
| Gambar 43. Risa mencari Riri dengan sahabatnya di dunia lain | 66 |
| Gambar 44. Janshen memberikan petunjuk | 66 |

| | |
|--|----|
| Gambar 45. Risa mencari Riri akan naik ke lantai 2..... | 67 |
| Gambar 46. Janshen lari ke lantai 2 | 67 |
| Gambar 47. Risa berjalan ke lantai 2 | 68 |
| Gambar 48. Risa naik tangga di dunia lain | 68 |
| Gambar 49. Risa naik tangga dengan mengikuti sahabatnya..... | 69 |
| Gambar 50. Risa mencari Riri di dunia lain | 70 |
| Gambar 51. Peter memberitahu jalan ke Risa | 70 |
| Gambar 52. Peter akan berjalan ke lorong | 71 |
| Gambar 53. Risa mengikuti peter ke lorong | 71 |
| Gambar 54. Risa melihat Peter ke lorong | 72 |
| Gambar 55. Peter di dalam lorong | 73 |
| Gambar 56. Risa akan masuk ke lorong..... | 73 |
| Gambar 57. Risa berjalan sepanjang lorong | 74 |
| Gambar 58. Peter memberitahu jalan ke Risa..... | 74 |
| Gambar 59. Risa ketakutan di dalam lorong..... | 75 |
| Gambar 60. Risa menuju ke Peter..... | 75 |
| Gambar 61. Ibu dan Pak Ustad di kamar Riri | 77 |
| Gambar 62. Pak Ustad menyuruh ibu ke pohon beringin | 77 |
| Gambar 63. Ibu terjatuh di pohon beringin..... | 78 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa film berbeda dengan cabang seni lain dalam hal penyampaian pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Sineas menawarkan sebuah solusi melalui filmnya dengan harapan bisa diterima dengan baik oleh penontonnya.¹ Oleh karena gambar merupakan elemen utama dari sebuah film maka pengambilan gambar harus diperhitungkan masak-masak agar film mampu menyampaikan cerita dengan menarik.

Dutch Angle atau *Canted Angle* merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal. Hal ini akan menghasilkan kesan kemiringan atau ketidak-stabilan pada *frame*. Jarang *filmmaker* memilih menggunakan teknik ini tanpa alasan, teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya kericuhan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil.² Efek dari ketidakseimbangan yang dihasilkan dari *dutch angle* dapat membuat penonton merasakan ketidakseimbangan karakter dan menimbulkan efek tidak nyaman.

Ketidaknyamanan yang dirasakan penonton berkaitan erat dengan efek dramatik dalam sebuah film. Dalam menciptakan situasi yang dramatik maka

¹ Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008. Hlm 3

² Ibid hlm.27

sebuah situasi dalam film harus memiliki unsur dramatik seperti konflik, *suspense*, takut, ngeri, seram, *surprise* dan perasaan senang susah dan sedih.³

Salah satu film Indonesia yang berhasil menggunakan teknik *dutch angle* adalah film horor berjudul *Danur: I Can See Ghosts* yang diproduksi oleh Pichouse Films. Film ini sempat menjadi film horor Indonesia terlaris sepanjang masa yang berhasil ditonton oleh 2.700.000 lebih penonton di bioskop sebelum muncul pesaing yaitu *Pengabdi Setan* dan film *Danur: I Can See Ghosts* mendapatkan rekor MURI (Musium Rekor Indonesia) sebagai film horor pertama dengan jumlah penonton terbanyak dalam enam hari.⁴ Dari segi cerita, film ini mengadaptasi novel Risa Sarasawati yang berjudul *Gerbang Dialog Danur*. Sebagai film horor dengan banyak peminat, penulis menemukan banyak penggunaan *dutch angle* dalam film. Sebagai film ber-genre horor, teknik *dutch angle* hampir selalu muncul di setiap *scene-scene* menegangkan dalam film.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh teknik *dutch angle* terhadap unsur dramatik dalam film *Danur: I Can See Ghosts* karena film ini memperoleh banyak penonton dan menggunakan teknik *dutch angle* yang merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang jarang digunakan tanpa memiliki alasan.

³ H. Misbach Yusa Biran, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya, 2006. Hlm 95

⁴ Anisa Sadino. 2017. *Film "Danur" Tembus 2,7 Juta Penonton*. (online) diakses melalui <https://m.kumparan.com/@kumparanhits/film-danur-tembus-2-7-penonton> pada tanggal 6 Juli 2018

B. Rumusan Masalah

Pemilihan teknik pengambilan gambar mampu memperkuat efek dramatik pada sebuah film. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana teknik pengambilan gambar *dutch angle* sebagai penguat unsur dramatik pada film *Danur: I Can See Ghosts?*

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur dramatik yang diperkuat oleh teknik pengambilan gambar *dutch angle* pada film *Danur: I Can See Ghosts*.

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian mengenai teknik pengambilan gambar *dutch angle* sebagai penguat unsur dramatik pada film *Danur*, yaitu:

1. Bagi mahasiswa Televisi dan Film bisa mengetahui pengaruh pemilihan teknik pengambilan gambar pada dramatisasi cerita sebuah film.
2. Sebagai referensi bagi mahasiswa perfilman tentang pentingnya pemilihan teknik pengambilan gambar pada sebuah film untuk meningkatkan unsur dramatik.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka diperlukan untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan penulis yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, tinjauan pustaka terhadap karya-karya penelitian terdahulu diperlukan untuk menghindari tema-tema yang sama atau plagiasi. Beberapa buku dan jurnal yang digunakan sebagai tinjauan pustaka penelitian ini adalah salah satu sebagai berikut:

Skripsi S1 karya Sandha Oktadea Is Setiana mahasiswa Program Studi Televisi dan Film jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2016 berjudul *Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Film Bergenre Horor "KM 97"*. Penelitian ini mengkaji tentang teknik pengambilan gambar yang digunakan pada film ber-genre horor "KM 97" dengan metode penelitian diskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui teknik apa saja yang digunakan pada film ini. Penelitian ini fokus kepada analisa tentang komposisi, pergerakan kamera dan *depth of field* pada film "KM 97". Selain objek penelitian yang berbeda, perbedaan juga terdapat pada teknik pengambilan gambar. Penulis fokus meneliti tentang pengambilan gambar *dutch angle* sebagai penguat unsur dramatik pada film *Danur: I Can See Ghosts*.

Skripsi S1 karya Chanra mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2012 berjudul *Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Film (Study pada Film Real Love pada Olga Lydia)*. Penelitian ini membahas tentang makna dan seberapa sering munculnya frekuensi teknik pengambilan gambar berupa ukuran

gambar, sudut pengambilan gambar dan gerak kamera pada film tersebut. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu membahas tentang teknik pengambilan gambar namun penulis fokus untuk meneliti teknik pengambilan gambar *dutch angle* pada film *Danur: I Can See Ghosts*.

Skripsi S1 karya Alfi Aulia Abdu mahasiswa Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada tahun 2018 berjudul *Crosscutting dalam Adegan Sebab-Akibat sebagai Pembangun Unsur Dramatik pada Film Bangkit! karena Menyerah Bukan Pilihan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik editing *crosscutting* dalam membangun sebuah unsur dramatik. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu mengkaji unsur dramatik yang terbangun pada sebuah film. Namun memiliki perbedaan yaitu objek dan teknik yang dikaji. Jika di penelitian ini fokus kepada teknik *editing* yaitu *crosscutting*, maka penulis fokus di teknik pengambilan gambar yaitu sudut miring atau *dutch angle*.

F. Kerangka Konseptual

1. Bahasa Film

Bahasa adalah sistem, lambang dan tanda sebagai alat untuk berkomunikasi. Sarana fisik dari bahasa film adalah media gambar atau *visual*

dan media suara atau audio⁵. Media visual meliputi pelaku, set, properti dan cahaya, sedangkan media suara diantaranya dialog, *sound effect*, dan ilustrasi musik.

Media visual pada pertunjukkan film menjadi andalan utama dalam menyampaikan informasi kepada penonton⁶. Kamera film bisa mengambil objeknya dari berbagai sudut, ukuran, komposisi atau berpindah ke objek lain sesuai keinginan sutradara. Hal ini membuat perhatian penonton bisa dipaksa melihat hal yang ingin ditunjukkan sutradara saja.

Kedudukan media visual yang demikian membuat media audio berfungsi sebagai pendukung⁷. Pembuat film harus mengutamakan penggunaan media visual dalam memberikan penjelasan ke penonton kemudian baru dilengkapi atau diperjelas dengan media audio.

2. Struktur Film

Seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (*chapter*), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur, yaitu *shot*, adegan dan sekuen. Pemahaman tentang *shot*, adegan, dan sekuen banyak membantu melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Adapun pengertian dari *shot*, adegan dan

⁵ H. Misbach Yusa Biran, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya, 2006. Hlm 29

⁶ Ibid hlm. 31

⁷ Ibid hlm. 31

sekuen menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* adalah sebagai berikut⁸:

a. Shot

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Sementara *shot* setelah film telah jadi (pasca produksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*).⁹

Shot merupakan unsur terkecil dari film. Dalam novel, *shot* bisa diibaratkan satu kalimat. Sekumpulan seberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi kurang lebih satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

b. Adegan

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali sewaktu kita menonton film. Kita biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah *shot* atau sekuen.

⁸ Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008. Hlm 29-30

⁹ Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008. Hlm 29

c. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau rangkaian aksi panjang.

Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film, sekuen dapat dibagi berdasarkan usia karakter utama, yakni masa balita, kanak-kanak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film-film pertualangan yang umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya dibagi berdasarkan lokasi cerita.

3. Sinematografi

Sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai berperan. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya.

Setelah selesai, hasil rekam gambar tersebut juga belum sempurna tanpa proses akhir pada stok filmnya. Sineas juga sering menggunakan efek visual yang membutuhkan perlakuan khusus terhadap filmnya yang baru dapat dilakukan pada tahap ini. Menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film*, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi 3 aspek yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

a. Framing

Sebuah film hampir tidak pernah seluruh unsur *mise-en-scene* diperlihatkan pada penontonnya. Sebuah film hampir tidak pernah terus-menerus memperlihatkan para karakter lengkap dengan seluruh latarnya dalam jarak yang sama sepanjang filmnya. Film tidaklah sama seperti kita sedang melihat sebuah pertunjukkan teater atau opera. Adakalanya kamera menggunakan jarak yang lebih dekat untuk lebih menggambarkan emosi karakternya atau menjelaskan obyek tertentu secara mendetail. Tuntutan naratif serta estetis membuat sineas membatasi *mise-en-scene* sesuai dengan kebutuhannya. Pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal dengan istilah pembingkai atau *framing*.¹⁰

Framing sangat penting dalam sebuah film cerita karena melalui “jendela” inilah penonton disuguhkan semua jalanan peristiwa. Kontrol sineas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*. Adapun aspek *framing* terhadap gambar

¹⁰ Himawan Pratista, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008. Hlm 100

dibagi menjadi empat unsur utama yakni, bentuk dan dimensi *frame*, ruang *offscreen* dan *onscreen*, sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap objek, serta pergerakan *frame*. Perpaduan unsur-unsur tersebut juga menghasilkan beberapa teknik seperti *point of view* “POV” *shot* dan *handheld camera*.

1) Sudut Pandang (*Angle*)

Penata kamera juga harus memahami jarak, sudut, kemiringan dan ketinggian terhadap objek untuk mengatur jalinan peristiwa yang muncul di layar. Penelitian ini berfokus kepada sudut dan kemiringan.

Camera angle dapat dipahami sebagai sudut kamera dalam pengambil gambar atau lebih sederhananya sudut pengambilan gambar. Berikut empat tipe *angle* menurut Modul *Sinematografi Workshop Perfilman Tingkat Dasar* (2017) , diantaranya¹¹:

a) *Eye Level*

Eye Level sudut pengambilan gambar dengan level semata manusia (karakter). *Eye Level* biasanya dipilih pada adegan percakapan antara tokoh, entah itu dengan tipe shot *medium close up*, *close up* maupun *over the shoulder*.

¹¹ German G, Asaf Kharisma, dan Mubyar Parangina, *Modul Sinematografi, Workshop Perfilman Tingkat Dasar*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Perkembangan Film, 2017. Hlm 24-27

b) *High Angle*

High Angle merupakan sebutan sudut pengambilan gambar diatas *Eye Level*. Letak kamera lebih tinggi daripada subyek/obyek sehingga sudut pengambilan kamera mesti mengarah kebawah. teknik ini biasanya dibantu dengan *fluid head* yang terdapat diatas tripod, dengan cara menukikannya kebawah. teknik pengambilan gambar ini kerap digunakan saat *filmmaker* ingin menggunakan subyek yang berada diposisi lemah, tertekan dan tak berdaya.

c) *Low Angle*

Low Angle merupakan sebutan sudut pengambilan gambar di bawah *eye level*. Letak kamera lebih rendah daripada subjek/objek sehingga sudut pengambilan kamera mesti kearah ke atas, seperti layaknya *fluid head* yang terdapat di tripod dengan cara mendengakannya ke atas. Teknik *low angle* kerap digunakan saat *filmmaker* ingin menggambarkan subyek yang memiliki kekuasaan penuh, lebih tinggi derajatnya dari subjek lain.

d) *Dutch Angle*

Saat pengambilan gambar, seringkali level garis horizontal dijaga agar stabil dengan membentuk gambar tegak lurus di sudut 90 derajat. Memiringkan garis horizontal menyebabkan juga kemiringan di garis vertikal – gedung tinggi, pohon, gawang pintu dan lainnya akan terlihat

miring, tidak tegak.¹² Sudut kemiringan gambar ini disebut *dutch angle* atau *canted angle*.

Dutch angle membuat penonton dapat merasakan kegelisahan. Sebagaimana dijelaskan oleh Thompson and Christopher di buku *Grammar of The Shot*:

When horizontal and vertical lines go askew it causes a sense of uneasiness and a slight disorientation in your audience. If this done unintentionally, then you get people confused. Done on purpose and you have created what is called Dutch Angle, a Dutch tilt, a canted angle or an oblique angle. When a character is sick or drugged or when a situation is “not quite right” you may choose to tilt the camera left or right and create this non-level horizon.¹³

Pada saat pengambilan gambar, garis horizontal dan vertikal yang miring akan menyebabkan rasa gelisah dan sedikit disorientasi pada penonton. Jika tidak disengaja, hal ini akan membuat penonton bingung. Namun jika dilakukan dengan suatu tujuan maka dinamakan *dutch angle*. Seperti contoh ketika karakter sakit atau mabuk atau ketika situasi sedang tidak baik, maka akan dipilih pengambilan gambar dengan memiringkan kamera ke kiri atau ke kanan sehingga garis horizontal tidak lurus. Ketidakseimbangan akan membuat penonton merasakan bagaimana ketidakstabilan karakter atau lingkungan dalam film.

Ketika teknik *dutch angle* digunakan, harus disadari bahwa mengatur kamera dengan level ini memiliki maksud keindahan atau estetik. Hal ini

¹² Christopher J. Bowen, *Grammar of the Shot*, United Kingdom: Ceveo Publisher Services, 2013. Hlm 82

¹³ Thompson, Roy and Christopher Bowen, *Grammar Of The Shot Second Edition*. Oxford: Focal Press, 2009. Hlm 59

harus terasa natural sehingga penonton tidak mempertanyakannya.¹⁴

Menurut Blain Brown, *dutch angle* sangat baik dalam memunculkan ketegangan:

There are instances, however, where we want the visual tension of this off-level condition to work for us to create anxiety, paranoia, subjugation, or mystery. The term for this is “dutch tilt” or “dutch angle”. This is used extremely well in the mystery/suspense film.¹⁵

Ketika kita menginginkan gambar menegangkan yang dapat memunculkan kondisi kecemasan, paranoid, tertindas dan hal misterius. Hal tersebut dapat dimunculkan dengan *dutch angle*. Hal ini sering sekali digunakan di adegan misteri dan *suspence*/menegangkan.

Pada *dutch angle*, kamera dimiringkan di tripod hingga tidak lagi paralel dengan garis horizontal. *Dutch angle* mengambil garis lurus dari dunia dan menampilkannya seperti garis diagonal. Tipe shot ini biasanya digunakan untuk memberi rasa ketidakseimbangan yang luar biasa dari dunia atau ketidakteraturan. Salah satu karya klasik yang menggunakan teknik ini adalah *Carol Reed's The Third Man* (1949), sebuah cerita misteri setelah perang dunia kedua di Vienna. Gambar miring dalam film seringkali menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan dan aksi yang menyimpang.¹⁶

¹⁴ Bruce Mamer, *Production Technique: Creating the Accomplished Image*, USA: Wadsworth Cengage Learning, 2009. Hlm 9

¹⁵ Brown, Blain. *Cinematography Theory and Image Marking For Cinematographers and Directors Second Edition*. Oxford: Focal Press, 2012. Hlm 66

¹⁶ Bruce Mamer, *Production Technique: Creating the Accomplished Image*, USA: Wadsworth Cengage Learning, 2009. Hlm 9

4. Unsur Dramatik

Kata dramatik berasal dari bahasa Yunani, yang berarti pertunjukan pentas. Pegelaran yang pada mulanya merupakan bagian dari upacara keagamaan, kemudian berkembang menjadi pementasan cerita yang berisi konflik-konflik. Maka kata drama disamping berarti pertunjukan pentas, tapi juga bermakna peristiwa yang menggetarkan.¹⁷

Dalam kehidupan sehari-hari kata dramatik digunakan orang dalam ungkapan “drama rumah tangga” atau “drama cinta segi tiga”. Pengertian kata dramatik disitu bisa disamakan dengan “cerita duka”. Ungkapan “dramatisasi” berarti rekayasa agar sesuai itu menjadi lebih susah. Contohnya, orang menilai cerita itu terlalu dilebih-lebihkan agar orang menilai bahwa penyakin anaknya itu lebih gawat atau lebih menyedihkan.¹⁸

Mendramatisasi sesuatu adalah dengan membuatnya berada pada situasi dramatik. Menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* ada beberapa pembentuk unsur dramatik dalam cerita, yaitu sebagai berikut :

a. Konflik

Konflik terjadi karena *action* yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya. Sebagaimana sifat

¹⁷ H. Misbach Yusa Biran, *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya, 2006. Hlm 2

¹⁸ Ibid. Hlm 2

action yang digerakan oleh motivasi, ia tidak mau ditahan, akan melawan kalau dihambat, maka terjadilah pertikaian. Pertikaian itulah konflik.

Bentuk hambatan bisa berupa penghalang alami, bisa berupa kesulitan (*obstacles*), bisa juga sengaja dilakukan pihak lawan untuk menghambat. Kalau konfliknya besar, maka nilai dramatnya juga besar, dan sebaliknya. Dengan kata lain, kalau menginginkan dramatik yang besar maka pertikaian harus besar.

- 1) Konflik menjadi besar kalau kekuatan *action* yang menuju tujuan dan kekuatan hambatannya sama-sama besar.
- 2) Mengecilkan konflik adalah dengan cara menghasilkan kekuatan *action* dan hambatan. Atau salah satu kekuatannya jauh lebih besar. Kalau kekuatan *action* jauh lebih besar daripada hambatan, maka *action* akan mudah saja mengalahkan hambatan, artinya pertikaiannya hanya sederhana saja atau konfliknya kecil. Demikian juga kalau kekuatan hambatannya jauh lebih besar.

Bentuk konflik terdiri atas dua, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan lingkungan alamnya atau dengan lingkungan manusia. Konflik internal adalah konflik yang terjadi dalam diri atau jiwa tokoh.¹⁹

¹⁹ Sony Sukmawan, *Menyemai Benih Cinta Sastra*, Malang: UBPress, 2015. Hlm 10

b. Suspence / Tegang

Penonton bisa merasa tegang kalau mereka bisa dibikin ragu, apakah protagonis bisa atau tidak melampaui hambatan, dan kalau gagal ada resiko bahaya. Keraguan pada penonton akan muncul kalau kekuatan antara protagonis dan hambatannya berimbang. Dalam dramatisasi *suspence*, untuk membesar kecilkan nilai dramatikanya adalah dengan cara membesar kecilkan resiko. Meskipun *actionnya* hanya melintas sebilah papan, tapi kalau papan itu diletakan di atas gedung tingkat empat puluh, maka ketegangannya bisa sangat tinggi. Karena kalau gagal melampaui papan maka tubuhnya bisa lumat ketika sampai di bawah.

c. Takut

Rasa takut tidak sama dengan *suspence*. Kita merasa takut kalau menghadapi sesuatu yang membahayakan. Penonton merasa takut ketika melihat protagonis terikat di rel kereta, sementara diperlihatkan ada kereta sedang mendatang dari kejauhan. Melihat adegan itu penonton bukan merasa tegang karena penonton tidak lagi merasa ragu, melainkan sudah pasti protagonis akan tergilas kereta. Maka penonton merasa takut menghadapi tergilasnya tokoh yang telah disamakan (identifikasi) sebagai dirinya.

Besar-kecilnya dampak ketakutan yang akan dirasakan penonton tergantung pada besar-kecilnya bahaya yang sedang dihadapi protagonis. Kalau bahayanya kecil, maka ketakutan penonton pun kecil. Kalau

digunakan bahaya-bahaya yang tidak lazim, yang belum dikenal oleh penonton secara umum, haruslah diberikan penjelasan lebih dahulu sebelum bahaya tersebut digunakan agar penonton bisa merasa tegang dan takut.

d. Ngeri

Perasaan ngeri itu sebetulnya juga takut, namun sifatnya lebih khusus. Adegan yang mengerikan belum tentu karena adanya ancaman bahaya kematian. Diiris biji mata dengan silet, hanya membuat mata penderita jadi buta, tapi dampak dramatik adegan demikian itu sangat tinggi pada penonton.

e. Seram

Perasaan seram ini juga sama dengan takut, tapi takut terhadap bahaya dari alam gaib. Keseraman ini adalah ketekutan yang lebih bersifat psikis. Yakni karena dipengaruhi oleh berbagai cerita mengenai hantu dan kehidupan alam gaib yang aneh, mendirikan bulu roma. Bagaimana sebetulnya bahaya fisik yang bisa diberikan oleh setan tidak diketahuui.

Perasaan seram ini juga bisa menimbulkan dampak dramatik. bisa mendirikan bulu roma, menimbulkan suasana yang mencekam, membuat adegan menarik. bahan-bahan keseraman ini sudah dibentuk oleh budaya semua etnik. Ada suasana tertentu atau tempat serta suara khas yang secara otomatis bisa menimbulkan keseraman. Seperti gedung-gedung kono,

rumah kosong yang rusak, pekuburan, suara lolong anjung, suara derit daun jendela, suara tawa wanita yang cekikikan, dll.

f. *Surprise*

Rasa *surprise* muncul kalau yang terjadi di luar dugaan. Unsur terpenting dalam terbentuknya dampak *surprise* adalah adanya unsur “duga”. Unsur duga penonton ada yang sudah otomatis ada, sebagai kelaziman ada yang harus dibentuk dulu. Hal-hal yang belum dikenal oleh penonton pada umumnya harus dijelaskan dulu agar bisa menimbulkan *surprise*. Besar-kecilnya dampak *surprise* tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya terjadi. Unsur dramatik *surprise* ini banyak digunakan dalam cerita misteri.

g. Senang, Susah dan Sedih

Perasaan senang didapat kalau kita mendapatkan apa yang kita sukai atau menghilangkan apa yang tidak kita sukai. Kalau kita tidak mendapatkan apa yang kita inginkan dampaknya belum tentu sedih, tapi susah. Mungkin jengkel. Sedih bukan hanya sekedar tidak mendapat atau kehilangan sesuatu, tapi banyak berhubungan dengan sentuhan perasaan, dengan yang bisa menimbulkan rasa haru.

Kalau pada mulanya penonton menduga yang terjadi adalah menyenangkan, maka *surprise* yang terjadi akan memberi dampak susah atau sedih pada penonton. Sebaliknya, kalau penonton menduga si pelaku

akan menerima kesulitan atau kesusahan, maka *surprisenya* akan memberikan dampak senang pada penonton.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan tujuan menganalisa dan mendiskripsikan pengaruh teknik dutch angle pada tangga dramatik di film *Danur*. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.²⁰ Jenis metode penelitian kualitatif sesuai dengan penelitian ini karena data yang di analisis adalah berupa potongan-potongan adegan dalam film *Danur* dan bukan merupakan data berupa angka dan statistika.

2. Objek Penelitian

Objek yang akan dijadikan bahan untuk penelitian ini adalah film Indonesia ber-genre horor berjudul *Danur* produksi Pichouse Films tahun 2017. Film *Danur* disurtradarai oleh Awi Suryadi dan merupakan film adaptasi dari novel Risa Saraswati dengan judul Gerbang Dialog *Danur*. Penelitian dilakukan dengan mengamati dan menganalisa rekaman film

²⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 1996. Hal 3

Danur dengan sumber resmi berupa DVD Original, nomer 2150/DVD/13/PA/09.2022/2017,13-09-2017



Gambar 1. Nomor barcode DVD film *Danur: I Can See Ghosts*

3. Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland (1984:47) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.²¹

a. Data Primer

Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama yang merupakan pokok dari penelitian ini. Data primer penelitian ini adalah film *Danur* produksi Pichouse Films yang bersumber dari DVD original. Peneliti mengamati *shot-shot* dengan teknik *dutch angle* dalam film dan mencatat *time code* setiap *shot dutch angle* yang muncul. Catatan

²¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 1996. Hal 112

ini kemudian menjadi bahan untuk penulis mengamati pengaruh *dutch angle* terhadap dramatisasi cerita pada film *Danur*.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung yang dibutuhkan untuk penelitian. Data pendukung penelitian ini berasal dari sumber tertulis yang dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi²². Sumber data pendukung digunakan untuk memberikan referensi dan gambaran lengkap mengenai film horor dan teknik pengambilan gambar khususnya *dutch angle*. Sumber data pendukung diantaranya adalah buku berjudul *Cinematography Theory and Image Marking For Cinematographers and Directors Second Edition* karya Brown Blain pada tahun 2012 dan buku berjudul *Grammar Of The Shot Second Edition* karya Christopher Bowen dan Roy Thompson pada tahun 2009.

4. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Teknik yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

a. Observasi tak berperan

Observasi adalah aktifitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah

²² Ibid. Hal 113

fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui semua, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi tak berperan yaitu peneliti melakukan penelitian tanpa terlibat langsung dengan objek yang diteliti²³. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian film *Danur* tanpa terlibat langsung dengan produksi film. Pengamatan dilakukan melalui rekaman DVD original film *Danur* untuk menganalisa pengaruh teknik *dutch angle* pada dramatisasi film *Danur*.

b. Telaah Dokumen

Selain observasi secara tidak langsung, penulis juga menggunakan metode telaah dokumen yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Proses membaca dokumen tidaklah pasif. Pembaca dokumen tidak hanya diam dan menerima isi dokumen yang dibacanya melainkan melakukan interpretasi atas isi dokumen.²⁴ Dokumen yang dimaksud adalah segala catatan baik berbentuk catatan dalam kertas (*hard copy*) maupun elektronik (*soft copy*). Telaah dokumen diantaranya adalah artikel tentang film *Danur: I Can See Ghosts* pada *website* resmi rumah produksi MD Pictures dan *website* Film Indonesia.co untuk menemukan beberapa informasi tentang film tersebut.

²³ H.B. Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori, dan Terapannya dalam Penelitian*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006. Hlm 31

²⁴ Samiaji Sarosa, *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar*, Jakarta: PT Indeks, 2012. Hal 61

5. Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui teknik pengumpulan data, maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Penulis menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif²⁵, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokus, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis.²⁶ Proses reduksi data dilakukan dengan cara memilah data yang dihasilkan dari pengamatan film *Danur* dan menfokuskan pada bahasan penelitian. Hasil dari reduksi data adalah berupa sekuen-sekuen yang berisi teknik pengambilan gambar *dutch angle* pada film *Danur*. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan mempermudah peneliti untuk melakukan tahapan analisis data selanjutnya.

b. Model Data (*Data Display*)

Setelah mereduksi data, tahapan selanjutnya adalah penyajian data. Data disajikan berupa uraian naratif, potongan adegan, grafik dan bagan.²⁷ Semua disusun untuk dapat dipahami dengan mudah dalam bentuk yang

²⁵ Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, SAGE Publications Inc, 1984. Hal 21-23

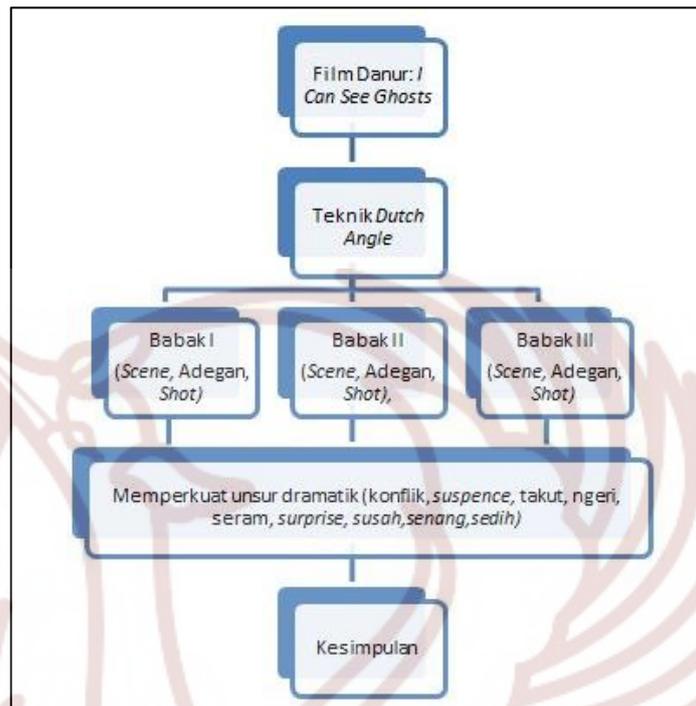
²⁶ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014. Hal 129

²⁷ Ibid. Hal 132

praktis sehingga peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan menarik kesimpulan. Model data penelitian ini adalah potongan gambar untuk menunjukkan teknik *dutch angle* pada film *Danur: I Can See Ghosts* yang disertai analisis pengaruh dramatik teknik *dutch angle* pada adegan tersebut.

c. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Tahapan selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Tahapan ini masih bersifat sementara. Dalam proses reduksi data dan menyajikan model data peneliti bisa membuat kesimpulan-kesimpulan sementara. Hasil dari kesimpulan ini kemudian diverifikasi ulang dengan menonton kembali film *Danur* secara keseluruhan. Jika hasil kesimpulan sudah didukung dengan data-data yang valid dan konsisten maka dapat dijadikan sebagai kesimpulan akhir.



Bagan 1. alur pikir penelitian

Setelah data terkumpul melalui teknik pengumpulan data, maka analisis data dari penelitian ini dimulai. Tahap pertama adalah mereduksi data yaitu memilih gambar dengan teknik pengambilan *dutch angle* di film *Danur: I Can See Ghosts* dengan cara mencatat *time code*-nya. Setelah tahapan ini selesai maka selanjutnya yaitu model data atau penyajian data. Data berupa gambar dengan teknik *dutch angle* dibagi menjadi tiga babak yaitu babak I, babak II dan babak III. Hal ini dilakukan supaya memudahkan memahami alur cerita pada film. Setelah itu, setiap babak disajikan dalam bentuk uraian naratif berupa *scene*, adegan dalam *scene* dan *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*. Kemudian dianalisis unsur dramatik yang diperkuat teknik *dutch angle* di setiap *scene*. Setelah semua babak selesai diteliti, maka proses selanjutnya yaitu penarikan

kesimpulan berupa unsur dramatik yang diperkuat teknik *dutch angle* di film *Danur: I Can See Ghosts*.

H. Sistematika Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi empat bab yang masing-masing bab akan dirinci dan dibagi menjadi beberapa subbab. Berikut ini adalah pembagian bab dan penjelasannya secara garis besar :

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini memaparkan dasar-dasar pokok dari permasalahan dan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Objek Kajian, dalam bab ini mendeskripsikan gambaran objek penelitian yakni film *Danur: I Can See Ghosts* produksi oleh Pichouse Films dengan memaparkan kru produksi, sinopsis film dan penghargaan yang diperoleh.

Bab III Pembahasan, dalam bab ini mendeskripsikan penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir, serta penerapan teori pada objek kajian.

Bab IV Penutup, bab ini berisi kesimpulan yang memaparkan hasil dan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Selain itu, juga berisi saran atas hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

DESKRIPSI OBYEK FILM *DANUR: I CAN SEE GHOSTS*

A. Profil *Production House*

Film *Danur: I Can See Ghosts* merupakan film panjang ber-genre horor yang diproduksi oleh rumah produksi *Pichouse Film*. Rumah produksi ini adalah salah satu anak perusahaan dari *Multi Dimensia Entertainment* atau banyak dikenal sebagai *MD Entertainment* yang bergerak di banyak bidang salah satunya adalah bidang produksi dan distribusi film layar lebar yaitu *MD Pictures*.



Gambar 2. Logo MD Entertainment
(sumber: <http://www.mdpictures.co/beranda/tentangkami>)
(Diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 13.55 WIB)

MD Pictures didirikan pada tahun 2007 oleh sekelompok anak muda berbakat yang penuh antusiasme, kreativitas dan berdedikasi tinggi di bawah pimpinan Manoj Punjabi selaku Presiden Direktur dan Produser. *Production House* ini sudah sukses di kancah industri film layar lebar terbukti dari banyaknya film *box office* yang berhasil diproduksinya. Film-film fenomenal yang berhasil

meraup jumlah penonton terbanyak di Indonesia, seperti : *Ayat Ayat Cinta*, *Di Bawah Lindungan Ka'bah*, *Habibie & Ainun*, dan masih banyak lagi.

Karya terakhir, *Habibie & Ainun* bahkan berhasil meraih penghargaan tertinggi Indonesian Movie Awards 2013 dan Yahoo OMG Awards 2013 sebagai Film Terbaik, dengan meraup sampai 4.700.000 penonton. Angka yang spektakuler bagi film Indonesia yang budayanya menonton masih rendah. Angka ini juga merupakan jumlah penonton tertinggi sepanjang sejarah perfilman di Indonesia dan mengisi 2 tempat di top 3 film terlaris di Box Office Indonesia.

Perusahaan *MD Pictures* sebagai salah satu rumah produksi terbesar di Indonesia sudah memiliki banyak prestasi, dikutip dari laman website resmi *MD Pictures* dengan alamat www.mdpictures.co, prestasi yang sudah didapatkan yaitu diantaranya: film *Habibie & Ainun* yang mendapat beberapa penghargaan seperti Piala Penghargaan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2013, Karya Cipta Sinematografi 2013 dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Movie of The Year 2013 dari Selebrita - Trans 7, serta penghargaan dari Akademi Film Indonesia sebagai Film Terlaris 2013 dengan perolehan penonton lebih dari 4,6 juta penonton.



Gambar 3. Logo Pichouse Films
(sumber: <https://www.google.co.id/search>)
(Diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 13.55 WIB)

Rumah produksi Pichouse Film salah satu anak asuh dari MD Pictures. Pichouse film memiliki tiga karya film yang diproduksi, yaitu *Ruqyah: The Exorcism* yang ber-genre horor dengan durasi 89 menit, diproduksi pada tahun 2017. Selanjutnya *Danur: I Can See Ghosts* yang ber-genre horor dengan durasi 78 menit, diproduksi pada tahun 2017. Film ketiga yang berjudul *Danur 2: Maddah* yang ber-genre horor dengan durasi 92 menit, diproduksi pada tahun 2018.

B. Spesifikasi Film Danur



Gambar 4. Poster Film *Danur: I Can See Ghosts*
(sumber: <http://www.mdpictures.co/archives/movies/44>)
(Diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 13.55 WIB)

Judul Film : *Danur: I Can See Ghosts*

Jenis Film : Horor

Ide cerita : Diangkat dari kisah nyata Risa Saraswati dengan judul buku

Gerbang Dialog Danur

Jenis Cerita : Horor

Durasi : 78 menit

Sasaran : Semua Umur (SU)

Bahasa : Indonesia

Penghargaan : Rekor MURI (Museum Rekor Indonesia) dengan jumlah penonton film horor sebanyak 2.700.000 selama enam hari.

Sinopsis :

Di hari ulang tahunnya ke-8 Risa meminta seorang teman agar ia tidak kesepian lagi. Ibunya, Elly, mendapati anaknya sering tertawa sendiri dan bermain seolah-olah dengan banyak teman. Elly mencari jalan untuk memisahkan Risa dari sahabatnya yang ternyata hantu. Dengan terpaksa teman Risa pergi dari rumah neneknya. Sembilan tahun kemudian Risa kembali ke rumah tersebut menjaga nenek bersama adiknya Riri. Kejadian-kejadian aneh dan gangguan terjadi. Puncaknya ketika Riri tiba-tiba menghilang, Risa harus menyelamatkan adiknya Riri dari hantu jahat yang berencana membawa Riri ke dunia lain.

C. Kru dan Pemain Inti Film *Danur: I Can See Ghosts*

Danur: I Can See Ghosts merupakan film horor Indonesia yang dirilis pada tanggal 30 Maret 2017 yang disutradarai oleh Awi Suryadi. Film ini diangkat dari buku Risa Saraswati, gerbang Dialog Danur yang ditulis berdasarkan pengalamannya sendiri sebagai seorang gadis indigo. Film ini diproduksi oleh Dian Sasmita Fasial dan di departemen sinematografi di pimpin oleh Adrian Sugiono.

Prilly Latuconsina yang merupakan artis papan atas Indonesia didapuk menjadi tokoh utama cerita yang berperan sebagai Risa yang merupakan gadis indigo. Selain itu ada deretan artis lain seperti Shareefa Daanish sebagai Asih, Sandrinna sebagai Riri dan Ingrid Widjanarko sebagai Nenek.

D. Profil Sinematografer

Adrian Sugiono adalah salah satu *director of photography* film layar lebar Indonesia asal Jakarta. Dia lahir pada 16 September 1982 dan memulai karirnya di dunia perfilman sejak tahun 2008. Filmografi yang tercatat di *website* filmindonesia.or.id adalah sebagai berikut:

1. *Danur 2: Maddah* (2018) sebagai Penata Kamera
2. *Danur: I Can See Ghosts* (2017) sebagai Penata Kamera
3. *Duel: The Last Choice* (2014) sebagai Penata Kamera
4. *Jomblo Keep Smile* (2014) sebagai Penata Suara
5. *Jeritan Danau Terlarang (Situng Gintung)* (2013) sebagai Penata Suara
6. *Bangkit Suster Gepeng* (2012) sebagai Penata Suara
7. *Tragedi Penerbangan 574* (2012) sebagai Penata Suara
8. *Rayuan Arwah Penasaran* (2010) sebagai Penata Suara
9. *Darah Janda Kolong Wewe* (2009) sebagai Penata Suara
10. *Hantu Binal Jembatan Semanggi* (2009) sebagai Penata Suara
11. *Pijat Atas Tekan Bawah* (2009) sebagai Penata Suara
12. *Mas Suka Mas Ukin Aja* (2008) sebagai Penata Suara

BAB III
TEKNIK *DUTCH ANGLE* SEBAGAI PENGUAT UNSUR DRAMATIK
PADA FILM *DANUR: I CAN SEE GHOSTS*

Film *Danur: I Can See Ghosts* adalah salah satu film horor Indonesia yang menggunakan teknik *dutch angle* dalam mendukung unsur dramatik. Tidak semua unsur di film *Danur: I Can See Ghosts* mengandung unsur dramatik yang sama. Sebagai film ber-genre horor, tujuan utamanya adalah membuat penonton merasa takut. Hal ini sesuai dengan banyaknya *scene* yang mengandung unsur dramatik saat adegan malam hari atau saat tokoh sendirian.

Film ini memiliki total 86 *scene* dari babak awal hingga akhir. Dari jumlah tersebut, ada 68 *shot* yang terbagi di 25 *scene* berbeda menggunakan teknik *dutch angle*. Setiap rangkaian *shot* di dalam *scene* berpotensi memperkuat unsur dramatik yang berbeda-beda meliputi konflik, *suspence* atau tegang, takut, ngeri, seram, *surprise*, senang, susah dan sedih.

Penelitian ini dilakukan dengan membagi keseluruhan film menjadi tiga babak penceritaan yaitu babak awal, tengah dan akhir untuk memudahkan memahami alur ceritanya. Babak awal adalah tentang pertemuan Risa saat masih kecil dengan teman hantunya yaitu Peter, William, dan Janshen sampai mereka dipisahkan oleh ibunya. Babak kedua adalah saat Risa sudah dewasa dan kembali ke rumah itu sampai Riri diculik oleh hantu Asih. Babak terakhir yaitu upaya Risa dan ibu untuk mengambil Riri kembali sampai di *ending* film.

Bab ini bertujuan untuk membuktikan bahwa teknik *dutch angle* mampu memperkuat unsur dramatik di film *Danur: I Can See Ghosts*. Untuk memudahkan dalam deskripsi *dutch angle* dan unsur dramatik, maka *shot* ditampilkan melalui hasil cuplikan layar dari film dengan durasi yang sesuai.

Sumber film adalah DVD original yang di dalamnya dibagi menjadi 5 *track* video. *Track* video 1 durasi 42 detik, *track* video 2 durasi 20 menit 48 detik, *track* video 3 durasi 19 menit 23 detik, *track* video 4 durasi 24 menit 45 detik dan *track* video 5 durasi 11 menit 56 detik atau total 1 jam 17 menit 34 detik. Berikut adalah hasil dari analisis teknik *dutch angle* yang memperkuat unsur dramatik pada film *Danur: I Can See Ghosts*.

Gambaran umum menjelaskan mengenai letak teknik *dutch angle* pada film ini. Dalam teknik *dutch angle* pada film ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Babak Awal

Babak awal bercerita tentang awal mula pertemuan Risa dengan teman-teman hantunya yaitu Peter, William dan Janshon. Risa tidak menyadari bahwa kawan-kawannya itu adalah hantu. *Scene* yang akan dibahas adalah *Scene* 1,9,10,11,26,29,30.

2. Babak Pertengahan

Risa, Riri dan Ibu Risa kembali ke rumah lama (lokasi di babak awal saat Risa kecil). Risa dan Riri akan tinggal di rumah itu untuk menjaga Nenek mereka yang sakit-sakitan. Andri, sepupu yang biasanya menjaga Nenek

sedang sibuk kuliah sehingga perlu bantuan. *Scene* yang akan dibahas adalah *Scene* 32,40,42,49,52,61,62,63,64.

3. Babak Penutup

Risa mencari Riri di dunia lain dengan dibantu Peter, Janshen dan William. Adegan ini di selang-seling dengan adegan Ibu Risa dan Pak Ustad di dunia nyata. *Scene* yang akan dibahas adalah *Scene* 66,68,70,72,74,76,78,80.

A. Teknik *Dutch Angle* Babak Awal

Babak awal pada film ini menggunakan 27 *shot* teknik *dutch angle* yang bercerita tentang awal mula pertemuan Risa dengan teman-teman hantunya yaitu Peter, William dan Janshon. Risa tidak menyadari bahwa kawan-kawannya itu adalah hantu. Ibunya menyuruh seorang Ustad untuk meyardarkan Risa. Ustad itu menunjukkan wujud asli teman-temannya yang mengerikan sehingga Risa ketakutan. Setelah itu keluarga Risa pindah. Ada total 21 *shot* yang terbagi di 7 *scene* berbeda yang menggunakan teknik *dutch angle*.

1. *Scene* 1

Scene 1 berlokasi di rumah Risa, dengan *setting* waktu saat Risa sudah dewasa. Adegannya yaitu Risa bermain piano sambil menyanyi lagu *Boneka Abadi* untuk memanggil Peter, Janshon dan William. Di sela-sela bermain, Risa meneteskan air mata kemudian menoleh ke belakang seperti merasakan

keberadaan sesuatu hal. Kemudian dia kembali bermain piano. *Scene* berakhir saat Risa menoleh dan ada 4 sosok anak kecil yang muncul di belakangnya.

Ada satu *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle* yaitu pada gambar *close up* tangan Risa memencet tuts piano yang diambil dari atas (*bird eye*).



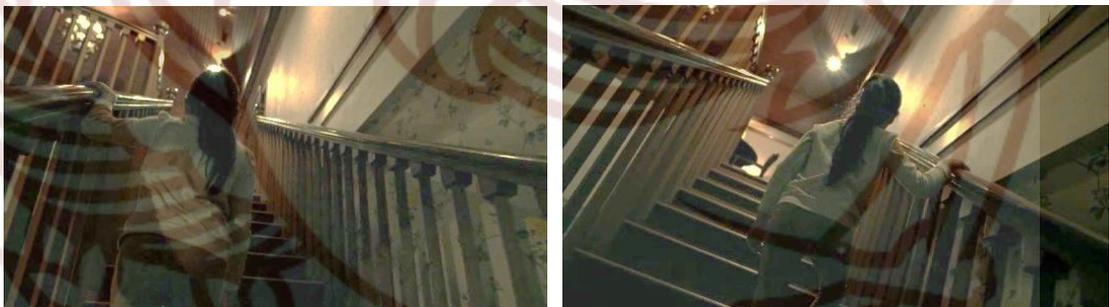
Gambar 5. Risa bermain piano
(Track 2 TC: 00:01:23 – 00:01:24)

Teknik pengambilan gambar *dutch angle* di *shot* ini memperkuat unsur dramatik seram. Di kesatuan adegan dalam *scene* 1 menampilkan Risa yang sedang meneteskan air mata yang menandakan dia sedang bersedih namun karena ini adalah adegan paling awal, penonton belum mengenal tokoh melalui tahap pengenalan tokoh sehingga belum bisa ikut merasakan efek dramatik sedih. Penonton lebih merasa seram karena pencahayaan yang gelap, *background* musik yang seram dan pengambilan gambar yang tidak stabil. Teknik *dutch angle* menyebabkan efek gelisah ke penonton sehingga unsur seram menjadi lebih kuat.

2. Scene 9

Scene 9 berisi adegan Risa saat masih kecil. *Setting* waktu malam hari. Risa merayakan ulang tahun sendiri di rumahnya di lantai satu. Dia menyiapkan kue dan menyalakan lilin. Sebelum meniup lilin, Risa membuat permohonan agar dia mendapatkan teman bermain karena dia merasa kesepian. Setelah lilin ditiup, terdengar suara anak kecil bernyanyi *Boneka Abdi* dari lantai dua. Risa naik ke lantai atas untuk memeriksanya.

Shot dutch angle tampak pada adegan Risa berjalan dari lantai satu ke lantai dua melewati tangga. Gambar ini menggunakan teknik pengambilan *long take* dengan ukuran gambar *medium long shot*. *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan (*camera movement*) dari garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 6. Risa naik ke lantai 2
(Track 2 TC: 00:07:16– 00:07:21)

Teknik *dutch angle* di adegan ini memperkuat unsur dramatik Seram dan Surprise. Penonton merasa *surprise* saat mendengar nyanyian anak kecil karena sebelumnya sudah mengetahui jika Risa di rumah sendirian melalui informasi yang diberikan di *scene* sebelumnya. Informasi itu melalui *dubbing* yang menyatakan jika Risa selalui sendirian di rumahnya karena ayahnya sedang dinas di luar kota sedangkan ibunya sibuk bekerja dan mengurus neneknya yang sedang sakit di rumah sakit. Informasi jika Risa sendirian juga ditegaskan

melalui permohonan Risa saat akan meniup lilin ulang tahun jika dia ingin diberi teman agar tidak sendirian. Sedangkan unsur seram muncul karena suasana rumah sepi dan suara nyanyian yang tidak jelas asalnya. Teknik *dutch angle* yang muncul di *scene* ini membuat penonton semakin merasa seram karena menimbulkan efek ketidakstabilan yang membuat tidak nyaman.

3. *Scene* 10

Scene 10 berlokasi di lorong lantai dua rumah Risa. *Scene* ini adalah lanjutan adegan di *scene* 9 yaitu Risa mencari sumber suara anak kecil yang bernyanyi lagu *Boneka Abdi*. Ada tiga *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*, pertama adalah (Gambar 7) Risa *in frame* ke lorong dengan ukuran *medium long shot* dan kamera diam (*still camera*). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 7. Risa memasuki ruang lorong
(Track 2 TC: 00:07:42 - 00:07:44)

Pada Gambar 8 tampak Risa berjalan sepanjang lorong dengan ukuran *long shot*. *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 8. Risa berjalan di lorong
(Track 2 TC: 0007:46 – 00:07:50)

Pada Gambar 9 tampak adegan Risa berjalan dengan penasaran dengan sumber suara di ruang lain. Gambar ini dengan ukuran *medium long shot* dan pergerakan kamera *track out*. *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kiri ke garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 9. Risa akan menuju pintu
(Track 2 TC: 07:50 – 00:07:56)

Teknik *dutch angle* 3 kali muncul pada *scene* 10 namun masih di adegan yang sama yaitu Risa berjalan di sepanjang lorong. Unsur dramatik yang muncul di *shot* dengan teknik *dutch angle* ini adalah seram. Risa berjalan sendirian di lorong yang remang-remang mencari sumber suara misterius padahal diketahui dia sedang di rumah sendirian. Rasa seram pada adegan

diperkuat dengan pengambilan gambar *dutch angle* yang membuat penonton semakin gelisah sehingga rasa seram menjadi lebih kuat.

4. Scene 11

Scene 11 berlokasi di dalam kamar lantai dua rumah Risa. Adegan pertama adalah Risa masuk ke dalam kamar mencari sumber suara nyanyian anak kecil namun dia tidak menemukan apa-apa di dalam kamar. Kemudian Risa memeriksa dalam lemari yang juga kosong. Saat Risa akan pergi, tiba-tiba sosok anak kecil muncul. Risa terkejut. Setelah itu dua anak kecil lain masuk ke kamar melalui pintu balkon.

Ada 10 *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle* di sepanjang *scene* 11. Adegan Risa membuka pintu dengan ukuran *medium shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *track out* (Gambar 10). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 10. Risa masuk ke kamar
(Track 2 TC: 0008:11 – 00:08:16)

Adegan Risa berjalan di lorong dengan ukuran *medium shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *track out* (Gambar 11). *Shot*

dutch angle ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan ke gambar normal dengan garis vertikal dan horizontal yang tegak lurus.



Gambar 11. Risa berjalan di kamar
(Track 2 TC: 0008:19 – 00:08:21)

Adegan anak kecil berlari kencang di belakang Risa dengan ukuran *medium shot* dan sudut pengambilan *dutch angle* (Gambar 12). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 12. Risa mencari di kamar
(Track 2 TC: 00:08:24 – 00:08:26)

Close up kaki Risa dengan sudut pengambilan *dutch angle* (Gambar 13).
Shot ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 13. *Close up* Kaki Risa
(Track 2 TC: 00:08:26 – 00:08:27)

Adegan Risa berjalan mendekati ke almari dengan ukuran *medium shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *tracking* ke kiri mengikuti pergerakan Risa (Gambar 14). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 14. Risa melihat almari
(Track 2 TC: 00:08:28 – 00:08:32)

Adegan Risa berjalan mendekat ke almari melewati kaca meja rias dengan ukuran *medium close up* dan sudut pengambilan *dutch angle* (Gambar 15). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 15. Risa berjalan ke almari
(Track 2 TC: 00:08:33 – 00:08:35)

Adegan Risa membuka pintu almari dengan ukuran *long shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *track in* (Gambar 16). *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 16. Risa membuka almari
(Track 2 TC: 00:08:38 – 00:08:40)

Adegan Risa meninggalkan almari setelah memeriksanya dengan ukuran *long shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *track out* mengikuti pergerakan Risa (Gambar 16). *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan menuju garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 17. Risa berjalan pergi
(Track 2 TC: 00:08:52 – 00:08:54)

Adegan Jashen keluar dari almari dan memberi isyarat ke Risa untuk diam dengan ukuran *medium long shot* dan sudut pengambilan *dutch angle* (Gambar 18). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 18. Risa melihat Janshen keluar dari almari
(Track 2 TC: 00:09:01 – 00:09:03)

Adegan Risa menunjukkan persembunyian Janshen ke Peter dan William dengan ukuran *long shot*, sudut pengambilan *dutch angle* dan pergerakan kamera *track in* (Gambar 19). *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan, gambar normal dengan garis vertikal dan horizontal yang tegak lurus.



Gambar 19. Risa menunjuk Janshen
(Track 2 TC: 00:09:15 – 00:09:17)

Sepuluh gambar dengan teknik *dutch angle* di *scene* 11 menampilkan adegan yang berkesinambungan yaitu dari Risa berjalan masuk ke kamar, memeriksa almari, muncul sosok anak kecil dari almari, sampai menunjukkan persembunyian anak kecil di almari ke anak kecil lain yang muncul dari arah balkon. Unsur dramatik yang diperkuat yaitu seram dan *surprise*. *Scene* ini

masih memiliki adegan yang berhubungan dengan *scene* 10 yaitu Risa mencari asal suara dari nyanyian. Gambar dengan teknik *dutch angle* lebih banyak dibandingkan di *scene* 9 dan 10 yang membuat penonton merasa semakin tidak nyaman sehingga unsur seram juga semakin kuat.

Sedangkan unsur dramatik *surprise* muncul saat adegan Risa memeriksa di dalam almari yang kosong. Namun baru beberapa langkah hendak pergi tiba-tiba muncul sosok anak kecil. Penonton *surprise* dengan kehadiran anak kecil tersebut karena menduga almarinya tidak ada siapa-siapa. Teknik *dutch angle* digunakan saat adegan munculnya sosok anak kecil dari almari sehingga memperkuat *surprise*.

5. Scene 26 dan Scene 29

Scene 26 dan *scene* 29 adalah gambar *establish* suasana halaman rumah Risa saat malam hari yang disisipkan diantara beberapa adegan. Gambar halaman rumah *scene* 26 diambil dengan ukuran *long shot* diiringi suara percakapan Risa dengan Peter, Janshon, dan William (*voice over*) yang intinya menceritakan tentang masa lalu mereka bertiga saat masih hidup. Gambar ini menggunakan teknik *dutch angle* dan pergerakan kamera *track out* (Gambar 20).

Scene berikutnya adalah adegan Risa berbicara dengan teman-teman hantunya di rumah dan adegan ibu Risa bicara dengan Pak Ustad di depan mushola. Kemudian *scene* 29 adalah gambar *establish* halaman rumah namun dengan sudut yang berbeda. Gambar *establish* pada *scene* 26 dan 29 diambil dengan teknik *dutch angle* untuk memperkuat unsur dramatik *suspence* atau

tegang. Ketegangan muncul karena penonton merasa ragu-ragu apakah Ibu Risa dan Pak Ustad bisa menyadarkan Risa agar berhenti berkomunikasi dengan teman-teman hantunya. Jadi, selain menjadi *scene* penghubung, *shot establish* pada *scene* 26 dan 29 juga menguatkan unsur dramatik *suspence* karena diambil dengan teknik *dutch angle*.



Gambar 20. Establish rumah *scene* 26
(Track 3 TC: 00:00:14– 00:00:18)

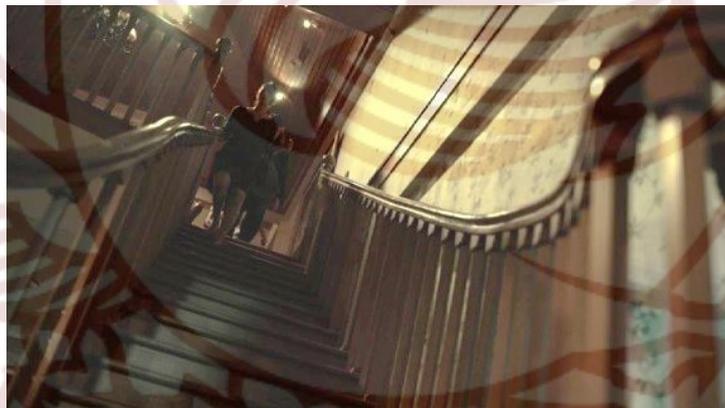


Gambar 21. Establis rumah *scene* 29
(Track 3 TC: 00:01:31– 00:01:33)

6. Scene 30

Scene 30 berlokasi di dalam rumah, diawali dengan adegan ibu Risa dan Pak Ustad masuk ke rumah. ibu Risa memanggil dan mencari Risa di lantai 1 diikuti Pak Ustad dan Ujang. Gambar ibu Risa mencari Risa diselingi dengan adegan Risa berjalan mendekati pagar balkon lantai dua hendak melompat dengan diawasi ketiga teman hantunya. Di *scene* ini ada 4 *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*.

Gambar pertama adalah saat ibu berjalan turun ke lantai satu sambil memanggil-manggil nama Risa, diambil menggunakan teknik *long shot* dan *still camera*, serta kemiringan kamera ke kanan (Gambar 22).



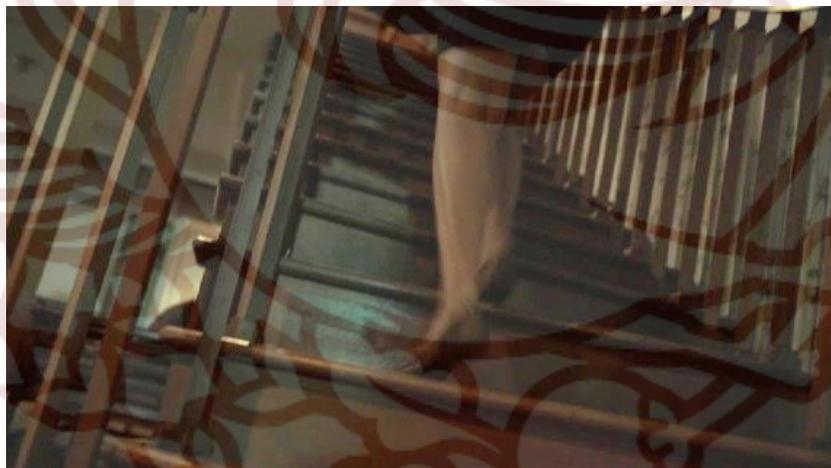
Gambar 22. Ibu berlari ke bawah
(Track 3 TC: 00:01:50 – 00:01:52)

Gambar kedua adalah adegan Risa berjalan ke balkon kamar dengan ukuran *long shot* (Gambar 23). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



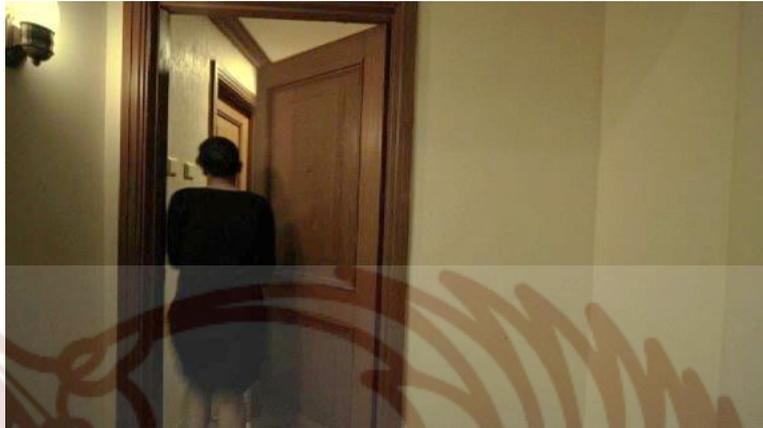
Gambar 23. Peter, William, Janshon dan Risa
(Track 3 TC: 00:02:33 – 00:03:34)

Gambar ketiga adalah *close up* kaki ibu yang berlari menaiki tangga (Gambar 24). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 24. *Close up* kaki Ibu
(Track 3 TC: 00:02:41 – 00:02:42)

Gambar keempat adalah adegan ibu masuk ke kamar Risa dengan ukuran *long shot* (Gambar 25). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 25. Ibu masuk ke kamar Risa
(Track 3 TC: 00:02:58 – 00:03:01)

Gambar dengan teknik *dutch angle* pada *scene* 30 memperkuat unsur dramatik *suspence*. Adegan ibu Risa yang tergesa-gesa mencari Risa diselingi dengan adegan Risa yang berjalan ke balkon dan hendak melompat menciptakan ketegangan ke penonton. Penonton ragu-ragu apakah ibu Risa bisa menyelamatkan Risa tepat waktu. Gambar *dutch angle* yang miring memperkuat ketegangan karena penonton dibuat gelisah dan tidak nyaman sehingga ingin ibu Risa segera menemukan Risa dan menyelamatkannya.

Tahap permulaan di film *Danur* ditemukan 21 *shot* yang terbagi dalam 7 *scene* berbeda yang mengandung teknik *dutch angle*. Unsur dramatik yang diperkuat menggunakan teknik *dutch angle* adalah *Seram*, *Surprise* dan *Suspence*. Dalam *scene* yang mengandung teknik *dutch angle* terdapat dua unsur dramatik yang muncul bersamaan yaitu *Seram* dan *Surprise* (*Scene* 9 dan *Scene* 11).

B. Teknik *Dutch Angle* Babak Pertengahan

Tahap pertengahan terjadi saat tokoh Risa sudah dewasa. Pada tahap ini diceritakan bahwa Risa, Riri dan ibu Risa kembali ke rumah lama (lokasi di babak awal saat Risa kecil). Risa dan Riri akan tinggal di rumah itu untuk menjaga neneknya yang sakit-sakitan. Andri, sepupu yang biasanya menjaga nenek sedang sibuk kuliah sehingga perlu bantuan.

Konflik dimulai saat Riri bermain sendiri di pohon angker dekat rumah mereka. Hal itu menyebabkan Riri diikuti oleh sosok hantu perempuan penunggu pohon yang bernama Asih. Awalnya Risa mengira Asih adalah suster yang dikirim bude. Sejak Asih datang, hal-hal yang menyeramkan terjadi. Lama kelamaan Risa sadar bahwa Asih adalah hantu karena bude tidak mengirim suster untuk mereka. Tapi Risa terlambat karena Riri sudah menghilang diculik hantu Asih. Pada tahap pertengahan ditemukan 15 *shot* di 9 *scene* berbeda yang menggunakan teknik *dutch angle* untuk memperkuat unsur dramatik.

1. *Scene* 32

Scene 32 berlokasi di rumah Risa saat siang hari. Adegannya adalah Risa, Riri dan Ibu datang ke rumah disambut oleh Andri dan Nenek. Risa dan Riri akan membantu Andri menjaga Nenek di rumah saat Andri kuliah. Ada satu gambar yang menggunakan teknik *dutch angle* yaitu saat Riri berjalan sendiri melihat-lihat di dalam rumah dengan ukuran *long shot* (Gambar 26). Gambar ini menghasilkan garis diagonal atau garis miring ke kanan.



Gambar 26. Risa dan Riri datang ke rumah lama
(Track 3 TC: 00:06:47 – 00:06:49)

Unsur dramatik yang diperkuat adalah Seram. Usia Riri seumuran dengan usia Risa di babak awal. Rumah yang sama dan anak dengan usia sama mengingatkan penonton dengan peristiwa di babak awal saat Risa bermain dengan teman-teman hantunya sehingga menimbulkan rasa seram. Gambar yang miring juga membuat penonton merasakan ketidakstabilan lingkungan yaitu rumah tersebut sehingga memperkuat rasa seram.

2. *Scene 40*

Scene ini berlokasi di kamar Riri saat malam hari. Asih menyisir rambut Riri dan Riri bermain bonekanya. Riri meminta Asih tidur dengannya agar dia tidak takut. Ada satu *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle* yaitu gambar Asih menyisir rambut Riri dengan ukuran *long shot* dan *track out* (Gambar 27). Pada gambar ini menghasilkan garis diagonal atau garis miring ke kanan.



Gambar 27. Risa bermain dengan Asih
(Track 3 TC: 00:12:59 – 00:13:04)

Unsur dramatik yang diperkuat dengan teknik *dutch angle* adalah Seram. Penonton mengetahui jika Asih adalah hantu lewat adegan-adegan di *scene* sebelumnya. *Scene* sebelumnya diantaranya adalah adegan di babak awal saat teman-teman hantu Risa melarang Risa bermain di bawah pohon besar karena ada hantu wanita jahat yang menunggui. Kemudian Asih datang sesaat setelah Riri bermain di pohon angker itu. Hal ini membuat adegan Riri yang meminta Asih menemani tidur menjadi menyeramkan karena menurut kaca mata penonton, Riri akan tidur dengan hantu. Teknik *dutch angle* memperkuat rasa seram karena sudut pengambilan gambar yang tidak biasa atau kemiringan.

3. *Scene* 42

Scene 42 berlokasi di kamar nenek saat malam hari. Tangan nenek yang sedang tidur tiba-tiba bergerak dan lonceng di tangannya berbunyi. Kemudian *long shot* kamar nenek yang memperlihatkan kursi roda dan kursi goyang bergerak-gerak sendiri dengan sudut pengambilan gambar miring atau *dutch angle* menghasilkan garis diagonal miring ke kanan (Gambar 28).



Gambar 28. Kamar Nenek
(Track 3 TC: 00:15:03 – 00:15:05)

Teknik *dutch angle* di gambar ini memperkuat unsur dramatik Seram. Benda-benda yang bergerak sendiri menandakan keberadaan hantu di kamar tersebut. Hal ini membuat penonton merasa seram ditambah dengan sudut pengambilan gambar yang miring yang menekankan ketidakstabilan lingkungan di dalam film.

4. *Scene 49*

Adegan pada *scene 49* berkesinambungan dengan *scene* sebelumnya. Di *scene 48*, Risa mencari Riri di dalam rumah. Saat di lorong, Risa mendengar suara nyanyian *Boneka Abdi* yang bersumber dari kamar mandi. Kemudian di *scene 49*, Risa masuk ke kamar mandi untuk mencari Riri dan memeriksa asal suara nyanyian. Saat membuka korden yang menutup *bathub* ternyata Riri sedang dimandikan oleh Asih. Ekspresi Risa yang kebingungan saat melihat hal tersebut diambil secara *closeup* dengan teknik *dutch angle* yang menghasilkan garis diagonal atau garis miring ke kanan (Gambar 39).



Gambar 29. Risa melihat Riri dan Asih
(Track 4 TC: 00:01:14 – 00:01:17)

Unsur dramatik yang muncul di *scene* ini adalah *Seram* dan *Surprise*. Penonton merasa seram karena lagu *Boneka Abdi* adalah nyanyian yang diajarkan teman hantu Risa saat kecil sehingga lagu tersebut berkaitan dengan keberadaan hantu. Rasa seram semakin tinggi saat Risa berjalan mendekati ke tirai yang menutupi *bathub*. Adegan ini membuat penonton menduga-duga ada apakah di balik tirai *bathub*. Kemudian penonton merasa *surprise* saat Risa membuka tirai dan memperlihatkan Asih yang sedang memandikan Riri. Gambar *dutch angle* ekspresi Risa yang terlihat sinis setelah melihat adiknya baik-baik saja menegaskan ketidakstabilan karakter dan memperkuat unsur dramatik *Seram* dan *Surprise* pada *scene* ini.

5. *Scene 52*

Scene 52 berlokasi di lorong depan kamar Andri saat malam hari, Andri melihat Riri berjalan sambil tidur. Andri lalu menggendong Riri kembali ke kamar. Saat gambar memperlihatkan Andri menggendong Riri berjalan menjauhi kamera, terlihat bayangan Asih mengikuti di belakang mereka.

Gambar ini diambil menggunakan ukuran *long shot* dan teknik *dutch angle*. menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri (Gambar 30).



Gambar 30. Andri menggendong Riri
(Track 4 TC: 00:03:07 – 00:03:18)

Teknik *dutch angle* pada *scene* ini memperkuat unsur dramatik Seram. Bayangan tanpa sosok asli yang mengikuti Andri dan instrumen musik yang menyeramkan ditambah dengan pengambilan gambar miring yang menimbulkan efek gelisah membuat penonton merasa seram.

6. *Scene* 61

Scene 61 berlokasi di dalam rumah lantai 1 saat malam hari. *Scene* ini berkesinambungan dengan *scene* sebelumnya yaitu adegan Risa dan Andri mencari Riri di seluruh rumah. Risa dan Andri berpencar, Risa mencari di lantai 2 dan Andri mencari di lantai 1. Pada *scene* 61 inilah adegan Andri mencari Riri di lantai 1 namun dia malah dihantui oleh Asih. Andri melihat Asih muncul dengan mengerikan dari kaca. Ekspresi Andri saat ketakutan melihat hantu Asih diambil menggunakan teknik *dutch angle* dengan ukuran *long shot* dan pergerakan kamera *track in* yang cepat menuju Andri. *Shot* ini

termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 31. Andri melihat hantu
(Track 4 TC: 00:13:39 – 00:13:40)

Teknik *dutch angle* ini memperkuat unsur dramatik Konflik. Unsur dramatik Konflik Eksternal karena Rasa yang dialami Andri karena melihat hantu juga dirasakan oleh penonton karena tokoh Andri dan penonton sama-sama melihat gambar hantu Asih yang mendekat dengan gerakan patah-patah. Gambar *dutch angle* mempertegas rasa konflik yang dialami Andri karena *angle* ini bisa membuat penonton merasakan ketidakstabilan karakter Andri yang sedang merasa ketakutan karena hantu.

7. Scene 62

Scene 62 ini berlokasi di dalam rumah lantai 1 saat malam hari. *Scene* ini adalah adegan kelanjutan setelah *scene 61*. Pada *scene 61* setelah melihat hantu Asih, Andri pingsan. Pada *scene 62*, Risa datang dan berusaha membangunkan Andri namun tidak berhasil. Kemudian dia pergi lagi karena harus mencari Riri.

Gambar Risa saat berusaha membangunkan Andri yang pingsan menggunakan teknik *dutch angle* dengan ukuran *medium long shot*. *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 32. Risa melihat Andri pingsan
(Track 4 TC: 00:13:39 – 00:13:40)

Unsur dramatik yang diperkuat oleh teknik *dutch angle* ini adalah Konflik Internal. Risa mengalami ketakutan didalam dirinya karena semakin sulit mencari riri yang mencari sendirian. Teknik *dutch angle* membantu memperkuat dramatik konflik karena penonton merasakan efek ketidakstabilannya pada karakter dan lingkungan film. Karakter tidak stabil karena mendapatkan konflik yang semakin besar dan lingkungan tidak stabil karena adanya hantu Asih.

8. Scene 63

Scene 63 ini berlokasi di dalam kamar Nenek saat malam hari. Pada waktu itu Risa melihat Andri pingsan, Risa memeriksa Nenek di kamarnya. Nenek tidur di kasur dengan tangan terikat. Risa melihat kursi goyang bergerak-gerak. Risa ketakutan, dia keluar kamar. Saat Risa berbalik, terlihat

hantu Asih duduk di kursi goyang itu. Ada dua *shot* yang diambil dengan teknik *dutch angle*. Gambar pertama adalah saat Risa masuk ke kamar dengan ukuran *medium shot* (Gambar 33). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 33. Risa membuka pintu
(Track 3 TC: 00:14:15 – 00:14:17)

Gambar kedua adalah ekspresi Risa setelah melihat kursi goyang yang bergerak-gerak sendiri. Risa terlihat waspada sekaligus takut. Gambar ini diambil dengan ukuran *medium close up* (Gambar 34). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 34. Risa melihat Neneknya
(Track 3 TC: 00:14:28 – 00:14:31)

Dua gambar dengan teknik *dutch angle* di *scene* ini memperkuat unsur dramatik Seram dan *Surprise*. Seram muncul karena adegan kursi goyang kosong yang bergerak-gerak sendiri. Gambar miring ekspresi Risa memperkuat rasa seram karena membuat penonton mengantisipasi gambar selanjutnya dan memperkuat rasa gelisah. Sedangkan *Surprise* muncul setelah Risa berbalik hendak pergi, terlihat sosok hantu Asih yang duduk di kursi roda. Penonton kaget karena sebelumnya kursi itu kosong. Pengambilan gambar miring membuat penonton merasakan ketidakstabilan lingkungan yang terbukti dengan munculnya hantu Asih secara tiba-tiba di kursi roda. Hal ini membuat elemen *Surprise* menjadi meningkat.

9. Scene 64

Scene 64 berlokasi lantai 2 saat malam hari. Risa berada di titik krisis karena menemui jalan buntu. Dia sendirian karena Andri pingsan dan Nenek yang sakit. Sedangkan dia harus segera mencari Riri yang hilang. Risa yang frustrasi akhirnya menelepon ibunya. Ibu Risa menyuruh Risa menunggu karena dia akan segera datang. Di *scene* ini ada 6 gambar yang diambil menggunakan teknik *dutch angle*.

Gambar pertama yaitu adegan Risa keluar dari kamar Nenek. Risa berjalan perlahan sambil menangis dengan ukuran *long shot* dan *track* ke kiri (Gambar 35). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 35. Risa tampak sedih
(Track 4 TC: 00:15:05 – 00:15:10)

Gambar kedua masih dengan adegan yang sama yaitu Risa menangis di lorong rumah (Gambar 36). Lalu dia mengambil HP-nya dan mulai menelepon ibu. Gambar ini menggunakan ukuran *medium shot* dan termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 36. Risa akan menelfon ibunya
(Track 4 TC: 00:15:15 – 00:15:23)

Gambar ketiga yaitu adegan Risa menelepon ibunya dan memberitahu jika Riri menghilang (Gambar 37). *Shot* ini menggunakan teknik *dutch angle* dengan ukuran *medium close up* dan menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 37. Risa menelfon Ibu
(Track 4 TC: 00:15:24 – 00:15:32)

Selanjutnya masih di adegan Risa menelepon ibu namun dengan ukuran berbeda yaitu *medium shot* (Gambar 38). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 38. Risa mengatakan Riri hilang
(Track 4 TC: 00:15:38 – 00:15:40)

Selanjutnya adalah adegan setelah Risa setelah menutup telepon ibunya. Risa menangis karena permasalahan yang dialaminya. Gambar ini menggunakan ukuran *medium shot* dan termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 39. Risa bersedih
(Track 4 TC: 00:15:53 – 00:15:55)

Selanjutnya adegan Risa berjalan melewati ruangan lantai 2 menuju ke ruang piano dengan ukuran *long shot* dan *track* ke kiri (Gambar 40). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 40. Risa menuju ketempat piano
(Track 4 TC: 00:16:11 – 00:16:23)

Teknik *dutch angle* di *scene* ini memperkuat unsur dramatik Sedih. Risa bersedih karena dia gagal menemukan Riri. Gambar-gambar miring digunakan untuk menampilkan ekspresi Risa saat menangis. Efek yang ditimbulkan teknik *dutch angle* berupa kegelisahan dan ketidakstabilan karakter membuat kesedihan tokoh Risa lebih kuat tersampaikan ke penonton.

Tahap pertengahan di film *Danur: I Can See Ghosts* ditemukan 15 *shot* yang terbagi di 9 *scene* berbeda yang mengandung teknik *dutch angle*. Unsur dramatik yang diperkuat menggunakan teknik *dutch angle* adalah Seram, *Surprise*, Konflik, dan Sedih. Seram paling banyak muncul yaitu 7 *scene*, Sedih 1 *scene*, *Surprise* 2 *scene* dan Konflik 1 *scene*. *Scene* yang mengandung teknik *dutch angle* memungkinkan adanya dua unsur dramatik secara bersamaan yaitu Seram dan *Surprise* (*Scene* 49 dan 63).

C. Teknik *Dutch angle* Babak Penutupan

Tahap penutupan berisi 21 *scene*. Dari jumlah tersebut ada 23 *shot* yang terbagi menjadi 8 *scene* menggunakan teknik *dutch angle*. Tahap penutupan dimulai dari adegan Risa mencari Riri di dunia lain dengan dibantu Peter, Janshen, dan William. Adegan ini diselingi dengan adegan Ibu Risa dan Pak Ustad di dunia nyata. Pak Ustad menerawang masa lalu Asih melalui sisir Asih yang ditemukan Riri di bawah pohon di babak awal. Setelah menerawang, Pak Ustad terjatuh, lalu dia menyerahkan sisir Asih ke Ibu Risa. Pak Ustad menyuruh Ibu menancapkan sisir itu di bawah pohon. Usaha Ibu Risa di dunia nyata dan Risa di dunia lain akhirnya bisa mengalahkan Asih. Di akhir cerita, Riri akhirnya selamat.

1. *Scene* 66

Scene 66 berlokasi di rumah lantai satu (dunia lain). Risa mencari Riri di dunia lain dengan arahan dari sahabatnya. Ada sembilan *shot* yang

menggunakan teknik *dutch angle*. Gambar pertama adegan Risa berjalan dengan ukuran *long shot* dan pergerakan kamera *track out* (Gambar 41). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 41. Risa berada di dunia lain lantai 1
(Track 4 TC: 00:20:24 – 00:20:27)

Selanjutnya masih di adegan yang sama yaitu Risa berjalan di dunia lain. *Shot* menggunakan pergerakan *track* ke kiri dengan ukuran *long shot* (Gambar 42). *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kiri ke garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 42. Risa melihat arahan sahabatnya
(Track 4 TC: 00:20:27 – 00:20:29)

Selanjutnya di adegan yang sama yaitu Risa berjalan di dunia lain untuk mencari Riri (Gambar 43). Gambar diambil dengan ukuran *mediun long shot*. *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan hingga ke kiri.



Gambar 43. Risa mencari Riri dengan sahabatnya di dunia lain
(Track 4 TC: 00:20:29 – 00:20:30)

Selanjutnya yaitu adegan Janshen melambaikan tangan untuk menyuruh Risa mengikutinya dengan ukuran *long shot* (Gambar 44). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 44. Janshen memberikan petunjuk
(Track 4 TC: 00:20:31 – 00:20:34)

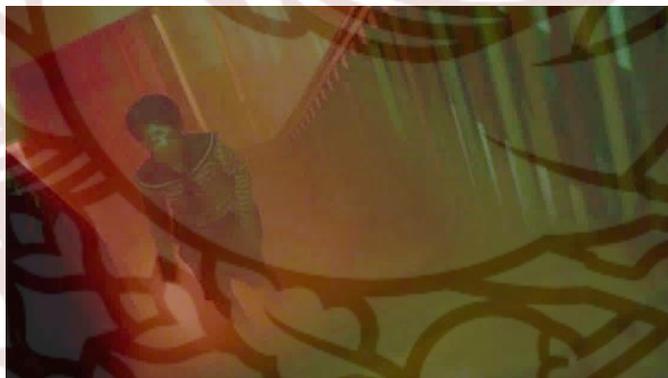
Selanjutnya berisi adegan Risa mengikuti Janshen di alam lain untuk mencari Riri. Gambar diambil menggunakan ukuran *medium long shot*

(Gambar 45). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 45. Risa mencari Riri akan naik ke lantai 2
(Track 4 TC: 00:20:44 – 00:20:46)

Selanjutnya adalah adegan Janshen naik tangga ke lantai 2 sambil berlari di dunia lain. Gambar diambil dengan ukuran *long shot* (Gambar 46). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



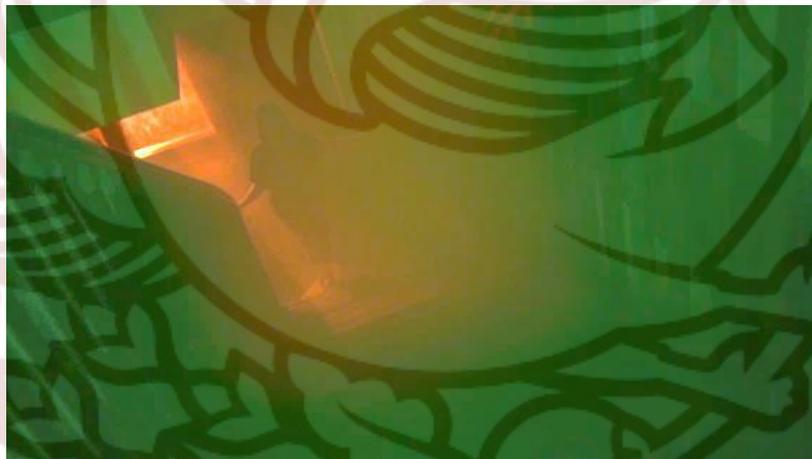
Gambar 46. Janshen lari ke lantai 2
(Track 4 TC: 00:20:47 – 00:20:49)

Selanjutnya adegan Risa berjalan menuju tangga untuk mengikuti Janshen dengan ukuran *medium long shot* (Gambar 47). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 47. Risa berjalan menuju lantai dua
(Track 4 TC: 00:20:50 – 00:20:53)

Selanjutnya adegan Risa naik tangga di dunia lain dengan ukuran *long shot* dan kamera bergerak mengikuti Risa (Gambar 48). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 48. Risa naik tangga di dunia lain
(Track 4 TC: 00:21:10 – 00:21:13)

Selanjutnya berisi adegan yang sama yaitu Risa naik tangga ke lantai 2 di dunia lain dengan sudut pengambilan gambar yang berbeda menggunakan ukuran *medium long shot* (Gambar 49). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 49. Risa naik tangga dengan mengikuti sahabatnya
(Track 4 TC: 00:21:21 – 00:21:23)

Unsur dramatik yang diperkuat dengan pengambilan gambar *dutch angle* di *scene* ini adalah Seram dan *Suspence*. Dunia lain adalah lokasi yang asing bagi penonton sehingga pengambilan gambar miring yang jarang digunakan membuat perbedaan yang mencolok antara dunia lain dan dunia nyata. Selain pengambilan gambar, pencahayaan dan artistik juga mendukung terciptanya *setting* dunia lain. Dunia lain adalah tempat tinggal parah roh dan hantu sehingga menimbulkan rasa seram dan banyaknya pengambilan gambar *dutch angle* memperkuat rasa seram karena menimbulkan kegelisahan. Sedangkan unsur dramatik *Suspence* muncul karena penonton merasa tegang dan ragu-ragu apakah Risa bisa berhasil menyelamatkan Riri.

2. *Scene* 68 dan *Scene* 70

Scene 68 dan *scene* 70 berlokasi di lantai 2 dunia lain. *Scene* ini merupakan lanjutan dari pencarian Risa di dunia lain dengan arahan Peter, William, dan Janshen. Risa berjalan dari ruang satu ke ruang lainnya mengikuti teman-teman hantunya. Ada empat *shot* yang menggunakan teknik *dutch*

angle. Pertama adalah gambar *dutch angle* dengan ukuran *medium long shot* Risa berjalan dari tangga menuju lorong dengan pergerakan kamera *pan right* (Gambar 50). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 50. Risa mencari Riri di lantai dunia lain
(Track 4 TC: 00:21:41 – 00:21:44)

Selanjutnya adegan Peter mengayunkan tangan mengajak Risa mengikutinya ke lorong dengan ukuran *long shot* (Gambar 51). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 51. Peter memberitahu jalan ke Risa
(Track 4 TC: 00:21:49 – 00:21:51)

Selanjutnya adalah adegan Peter berlari di sepanjang lorong dengan ukuran *medium long shot* (Gambar 52). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kiri.



Gambar 52. Peter akan berjalan ke lorong
(Track 4 TC: 00:21:51 – 00:21:55)

Selanjutnya adegan Risa berjalan ke lorong mengikuti Peter dengan ukuran *long shot* (Gambar 53). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



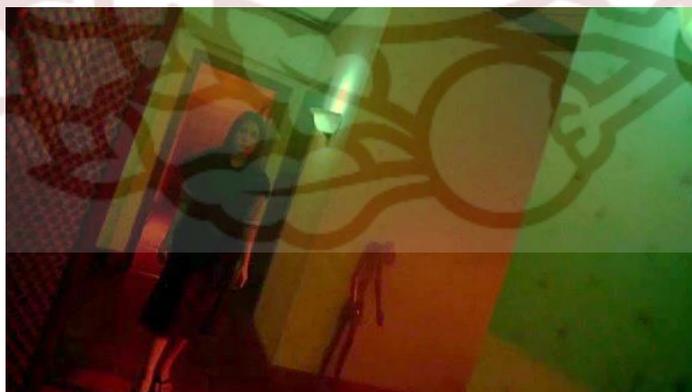
Gambar 53. Risa mengikuti peter ke lorong
(Track 4 TC: 00:21:56 – 00:21:59)

Sama seperti di *scene* 66, *scene* 68 dan 70 berlokasi di dunia lain dengan adegan Risa mengikuti Peter, Janshen dan William. Unsur dramatik yang diperkuat juga sama yaitu *Seram* dan *Suspence*. Dunia lain adalah lokasi yang asing bagi penonton sehingga pengambilan gambar miring yang jarang

digunakan membuat perbedaan yang mencolok antara dunia lain dan dunia nyata. Selain pengambilan gambar, pencahayaan dan artistik juga mendukung terciptanya *setting* dunia lain. Dunia lain adalah tempat tinggal parah roh dan hantu sehingga menimbulkan rasa seram dan banyaknya pengambilan gambar *dutch angle* memperkuat rasa seram karena menimbulkan kegelisahan. Sedangkan unsur dramatik *Suspence* muncul karena penonton merasa tegang dan ragu-ragu apakah Risa bisa berhasil menyelamatkan Riri.

3. *Scene 72 dan Scene 74*

Scene 72 dan 74 adalah kelanjutan dari *scene 70*. Risa masih terus mengikuti Peter, Janshon, dan William di dunia lain untuk menemukan Riri. Di *scene* ini, teman-temannya menuntunnya melewati sepanjang lorong lantai 2 menuju kamar mandi. Ada tujuh *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*. Pertama yaitu adegan Risa berjalan menuju lorong dengan ukuran *long shot* dan pergerakan kamera *track* ke kanan (Gambar 54). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal atau miring ke kanan.



Gambar 54. Risa melihat Peter ke lorong
(Track 4 TC: 00:22:03 – 00:22:11)

Selanjutnya adegan Peter berlari di sepanjang lorong dengan ukuran *medium long shot* dan pergerakan kamera mengikuti subjek (Gambar 55). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 55. Peter didalam lorong
(Track 4 TC: 00:22:12 – 00:22:14)

Selanjutnya adegan Risa mengikuti Peter berjalan menuju lorong lantai dua dengan ukuran *long shot* dan pergerakan kamera *track in* hingga ukuran *medium shot* (Gambar 56). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



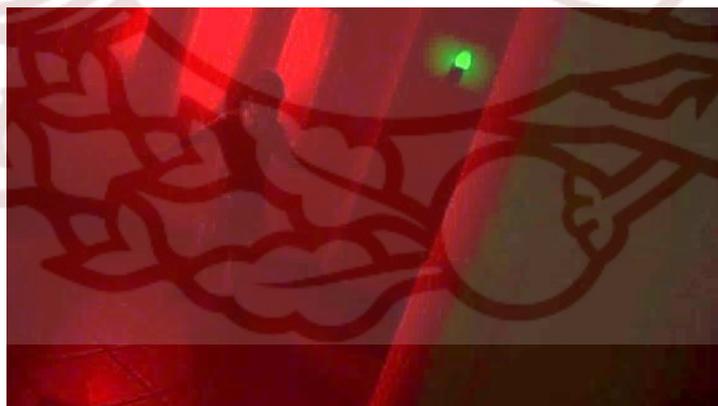
Gambar 56. Risa akan masuk ke lorong
(Track 4 TC: 00:22:14 – 00:22:21)

Selanjutnya adegan Risa berjalan di sepanjang lorong lantai dua dunia lain dengan ukuran *medium shot* (Gambar 57). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 57. Risa berjalan sepanjang lorong
(Track 4 TC: 00:22:22 – 00:21:28)

Selanjutnya adegan Peter berlari kemudian berhenti dan menunjuk ke arah lorong lain. Gambar ini bergerak atau *movement* dari ukuran *long shot* hingga *medium long shot* (Gambar 58). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 58. Peter Memberitahu jalan ke Risa
(Track 4 TC: 00:22:28 – 00:22:35)

Selanjutnya adegan Risa berjalan di sepanjang lorong lantai dua alam lain. Gambar ini bergerak atau *movement* dari ukuran *long shot* hingga ukuran

medium long shot (Gambar 59). *Shot dutch angle* ini mengalami pergerakan dari garis diagonal miring ke kanan hingga ke kiri.



Gambar 59. Risa ketakutan di dalam lorong
(Track 4 TC: 00:22:56 – 00:23:01)

Selanjutnya masih di adegan yang sama yaitu Risa berjalan di sepanjang lorong lantai 2 alam lain untuk mencari Riri. Gambar ini bergerak atau *movement* dengan ukuran *medium shot* (Gambar 60). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 60. Risa menuju ke Peter
(Track 4 TC: 00:23:04 – 00:23:11)

Sama seperti di *scene* 66, 68, 70, *scene* 72 dan 74 berlokasi di dunia lain dengan adegan Risa mengikuti Peter, Janshen, dan William. Yang membedakan adalah *setting* lokasi semakin dekat dengan kamar mandi tempat

Asih menculik Riri. Unsur dramatik yang diperkuat masih sama yaitu Seram dan *Suspence*. Alasannya juga sama yaitu dunia lain adalah lokasi yang asing bagi penonton sehingga pengambilan gambar miring yang jarang digunakan membuat perbedaan yang mencolok antara dunia lain dan dunia nyata. Selain pengambilan gambar, pencahayaan dan artistik juga mendukung terciptanya *setting* dunia lain. Dunia lain adalah tempat tinggal parah roh dan hantu sehingga menimbulkan rasa seram dan banyaknya pengambilan gambar *dutch angle* memperkuat rasa seram karena menimbulkan kegelisahan. Sedangkan unsur dramatik *Suspence* muncul karena penonton merasa tegang dan ragu-ragu apakah Risa bisa berhasil menyelamatkan Riri.

4. *Scene 76 dan Scene 78*

Scene ini berlokasi di kamar Riri dan terjadi secara bersamaan dengan adegan Risa mencari Riri di alam lain (*Scene 66, 68, 70, 72, 74*). Ibu dan Pak Ustad masuk ke kamar Riri untuk mencari Risa dan Riri. Lalu Pak Ustad menemukan sisir milik Asih yang dipungut Riri di babak awal dari bawah pohon. Dari sisir itu, Pak Ustad melihat masa lalu Asih (*Scene 77*). Setelah mengetahuinya, Pak Ustad kehabisan energi. Dia menyuruh Ibu Risa menancapkan sisir itu ke pohon angker di dekat rumahnya.

Pada *scene* ini ada dua *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*. Pertama adalah adegan Ibu Risa masuk ke kamar dengan ukuran *long shot* (Gambar 61). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 61. Ibu dan Pak Ustad di kamar Riri
(Track 5 TC: 00:00:07 – 00:00:08)

Selanjutnya yaitu adegan Ibu menerima sisir dari Pak Ustad dan bergegas pergi ke pohon angker untuk menancapkan sisir itu dengan ukuran *medium long shot* (Gambar 62). *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kiri.



Gambar 62. Pak Ustad menyuruh Ibu ke Pohon Beringin
(Track 5 TC: 00:01:58 – 00:01:59)

Teknik *dutch angle* di *scene* 76 dan 78 memperkuat unsur dramatik *Suspence*. Penonton merasa tegang karena Riri masih belum diselamatkan dan ragu-ragu apakah Ibu berhasil menancapkan sisir itu di pohon beringin sesuai dengan perintah Pak Ustad. Pengambilan gambar miring atau *dutch angle* memberikan kekhawatiran ke penonton sehingga memperkuat ketegangan di *scene* ini.

5. Scene 80

Scene 80 berlokasi di pohon besar dekat rumah. Ibu pergi ke pohon itu untuk menancapkan sisir milik Asih namun dia tersandung. Ibu kesakitan namun tetap berusaha menancapkan sisir Asih ke tanah di bawah pohon. Ada satu gambar yang menggunakan teknik *dutch angle* yaitu saat Ibu kesakitan karena jatuh dengan ukuran *long shot*. *Shot* ini termasuk *dutch angle* karena menghasilkan garis diagonal miring ke kanan.



Gambar 63. Ibu terjatuh di pohon beringin
(Track 5 TC: 00:23:04 – 00:23:11)

Teknik *dutch angle* di *scene* 80 memperkuat unsur dramatik Konflik Internal. Ibu memiliki tujuan menancapkan sisir di bawah pohon namun mendapatkan hambatan yaitu terjatuh sehingga kakinya sakit. Kegelisahan yang dirasakan penonton karena gambar yang miring atau teknik *dutch angle* memperkuat unsur dramatik Konflik.

Tahap penutupan di film *Danur: I Can See Ghosts* ditemukan 23 *shot* yang terbagi di 8 *scene* berbeda yang mengandung teknik *dutch angle*. Unsur dramatik yang diperkuat menggunakan teknik *dutch angle* adalah Seram, *Suspence* dan Konflik. *Suspence* paling banyak muncul yaitu 7 *scene*, Seram 5 *scene*, dan

Konflik 1 *scene*. *Scene* yang mengandung teknik *dutch angle* memungkinkan adanya dua unsur dramatik secara bersamaan yaitu Seram dan *Suspence* (*Scene* 66, 68, 70, 72 dan 74).



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dutch Angle merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal. Alhasil akan ada kesan kemiringan atau ketidak-stabilan pada *frame*. Jarang *filmmaker* memilih menggunakan teknik ini tanpa alasan, teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya keributan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil. Efek dari ketidakseimbangan yang dihasilkan dari *dutch angle* dapat membuat penonton merasakan ketidakseimbangan karakter dan menimbulkan efek tidak nyaman. Ketidaknyamanan yang dirasakan penonton berkaitan erat dengan efek dramatik dalam sebuah film.

Teknik *dutch angle* pada film *Danur: I Can See Ghosts* telah terbukti mampu memperkuat unsur dramatik dalam cerita. Tidak semua elemen unsur dramatik sesuai dengan buku H. Misbach Yusa Biran berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita* muncul. Unsur dramatik Takut dan Ngeri tidak muncul di *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*.

Ada 59 *shot* yang terbagi di 24 *scene* berbeda menggunakan teknik *dutch angle* di film *Danur: I Can See Ghosts*. Di babak awal terdapat 21 *shot* yang terbagi di 7 *scene*. Babak pertengahan ada 15 *shot* di 9 *scene*. Babak penutupan ada 23 *shot* di 8 *scene*. Setiap penggunaan teknik *dutch angle* memperkuat unsur

dramatik yang berbeda-beda. Unsur dramatik yang paling sering diperkuat oleh teknik *dutch angle* adalah Seram yaitu sebanyak 16 kali. Kemudian unsur *Suspence* 10 kali, *Surprise* 4 kali, Konflik 2 kali dan Sedih 1 kali.

Kemunculan paling banyak unsur dramatik Seram dan *Suspence* di *shot* yang menggunakan teknik *dutch angle*, sesuai dengan jenis cerita film *Danur* yaitu horor. Film horor memiliki tujuan untuk menakut-nakuti dan menciptakan suasana tegang ke penonton. Efek berupa kegelisahan dan ketidaknyamanan yang ditimbulkan ke penonton akibat penggunaan teknik *dutch angle* memperkuat unsur dramatik yang muncul di cerita.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mempertimbangkan penelitian ini sebagai salah satu referensi penelitian tentang sinematografi pada film khususnya tentang teknik *dutch angle*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi untuk lebih mengenal teknik pengambilan gambar *dutch angle*. Selain itu, supaya melakukan penelitian yang lebih mendalam melalui verifikasi data dan wawancara dengan pihak pembuat film sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik dari pendahulunya.

DAFTAR ACUAN

Buku

- Biran, H. Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Blain, Brown. 2012. *Cinematography Theory and Image Marking For Cinematographers and Directors Second Edition*. Oxford: Focal Press.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Irawanto, Budi. 1999. *Film, Ideologi dan Militer; Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Mamer, Bruce. 2009. *Production Techique: Creating the Accomplished Image*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Moleong, Lexy J. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sarosa, Samiaji. 2012. *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar*, Jakarta: PT Indeks
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar Of The Shot Second Edition*. Oxford: Focal Press.
- German G, Asaf Kharisma, dan Mubyar Parangina. 2017. *Modul Sinematografi, Workshop Perfilman Tingkat Dasar*, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Perkembangan Film.

Sumber Internet

- <http://www.mdpictures.co/beranda/tentangkami> diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 13:55 WIB
- <https://www.google.co.id/search> diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 14:05 WIB
- <http://www.mdpictures.co/archives/movies/44> diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 14:15

Diskografi

Sudimun dan rekan. *Danur: I Can See Ghosts*. Asirevi. Home Entertainment
.Pichouse Film.

