

1. PENDAHULUAN

Film adalah seni visual (*moving image*) yang menggambarkan peristiwa dan membuat penonton merasakan emosi seperti, sedih, senang, takut sesuai dengan cerita dan karakter. Karakter adalah aspek penting dalam film sebagai penggerak cerita. Pergerakan kamera yang menunjukkan visual, merupakan aspek penting untuk penonton dapat merasakan suatu emosi dan juga sebagai informasi cerita dalam film. Menurut Mursid dan Manesah (2020) film terdiri atas audio dan visual yang mampu mempengaruhi emosional penonton, dari visual gambar yang dihadirkan (hlm. 1).

Penelitian ini membahas tentang karakter 'Adek' pada film *Hoax* karya Ifa Ifansyah yang akan diuraikan bagaimana pergerakan kamera dapat mempengaruhi tanggapan penonton terhadap karakter, dan juga memberi emosi terhadap karakter. Pergerakan kamera merupakan bagian dari sinematografi. Menurut Brown (2016) istilah sinematografi berasal dari kata Yunani yang artinya menulis cerita dengan gerakan. Sinematografi lebih dari sekedar foto atau gambar, sinematografi adalah proses memilih ide, aksi, tindakan, kata-kata dan subteks emosional. Sinematografi adalah perpaduan antara sutradara dan sinematografer untuk menciptakan pergerakan visual yang dapat menjembatani karakter, cerita, emosi dalam film kepada penonton (hlm. 2).

Film *Hoax* (2018) karya Ifa Ifansyah ini merupakan film panjang yang cukup unik karena menggabungkan *genre drama, comedy* dan *thriller*, yang masing-masing genre digambarkan atau diceritakan oleh karakternya yaitu, 'Raga', 'Ragil', dan 'Adek'. Adapun penulis memiliki alasan tersendiri dalam memilih film *Hoax* dan karakter 'Adek' tersebut yaitu dikarenakan film horor merupakan *genre* yang berada pada tingkat ketiga film paling banyak diputar di bioskop pada saat ini. Data tersebut diambil dari data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 (Mahdi, 2022). Selain itu, pada saat penulis menonton film *Hoax* penulis merasakan bahwa film tersebut menampilkan hal-hal yang dekat dan sederhana, namun memiliki keunikannya tersendiri. Keunikan tersebut ditonjolkan dengan adanya ajakan kepada penonton untuk melihat perspektif berbeda dari

masing-masing karakter yang ada dengan adanya keberagaman masalah serta konflik di dalam satu keluarga. Karakter 'Adek' mengambil *genre thriller* dan mistis, penulis merasakan karakter 'Adek' sangat kontras dengan karakter 'Ragil' dan 'Raga'. Rasa kontras tersebut diciptakan oleh perbedaan teknik pengambilan dan pergerakan kamera, dimana setiap adegan atau *scene* 'Adek' pergerakan kamera menggunakan teknik *handheld*. Menurut Bowen dan Thompson (2013) teknik *handheld*, dapat membuat penonton merasakan perasaan karakter secara nyata dan juga menimbulkan perasaan kekacauan (hlm. 168). Maka pemilihan dan penempatan *handheld* yang tepat dapat membuat penonton merasakan apa yang karakter dalam film rasakan dan menimbulkan rasa ketakutan dan tidak nyaman dalam film.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dari pendahuluan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

"Bagaimana teknik *handheld* dapat menimbulkan situasi horor pada karakter 'Adek' di film *Hoax*?"

Pokok masalah di atas membatasi penelitian pada pergerakan kamera, untuk karakter 'Adek' dalam film *Hoax*, dan membahas teknik *handheld* untuk menaikkan tensi dan mendramatisir kepanikan.

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada penulisan ini hanya pada karakter "ADEK", yang dimulai pada scene 9 dimana "ADEK" mengendarai sepeda pulang kerumah. Karakter "ADEK" merupakan salah satu dari 3 karakter utama yang menjadi penggerak cerita.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Karya penelitian ini bertujuan untuk memahami pentingnya pergerakan kamera dan pemilihan pergerakan kamera yang tepat dapat menjembatani penonton dengan karakter dan cerita dalam film.