

1. PENDAHULUAN

Di dalam sinematografi ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Beberapa aspek yang dimaksud adalah *camera distance*, *camera angle* dan *camera movement* (Pramaggiore & Wallis, 2008). *Camera distance* mengacu pada suatu ruang antara kamera dengan subjeknya. *Camera angle* adalah aspek lain dari posisi kamera. *Camera movement* merupakan sebuah pergerakan kamera yang posisinya tetap sehingga menghasilkan rasa stagnasi. Akan tetapi jika kita menggunakan sebuah pergerakan kamera, kita bisa membuat penonton untuk terlibat di dalamnya baik dari fisik maupun dari psikologi tokoh cerita. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan dari *narrative form* yang ditampilkan dalam film.

Penggunaan dan pemilihan lensa dan kamera dalam sebuah pembuatan film memerlukan aspek-aspek kamera yang menentukan *mood* yang sesuai dengan konsep cerita. Terutama setiap kamera film memiliki jenis *type shot* atau *camera movement* yang berbeda-beda. Tidak semua film menggunakan kamera atau lensa yang sama. Perspektif dalam pemilihan lensa dapat memengaruhi pengalaman para penonton misalnya, kualitas ekspresif dapat disarankan dengan lensa yang mendistorsi karakter atau objek (Bordwell & Thompson, 2008). Mengontrol perspektif dalam gambar sangat penting bagi *filmmaker* sehingga perspektif dalam kamera dapat mendukung atau menguatkan konsep cerita terutama berkaitan dengan penokohan.

Film horor sebagai salah satu genre film yang cukup laris di Indonesia juga menggunakan aspek sinematografis seperti *camera distance*, *camera angle* dan *camera movement*. Sebagaimana telah disebutkan pada paragraf di atas, aspek sinematografis dapat mendukung *narrative form* dalam hal penokohan. Intensitas kemunculan tokoh dalam *frame* dipengaruhi oleh aspek sinematografi. Sebagai Salah satu tokoh *narrative* yang menjadi ikon film horor Indonesia adalah tokoh Sundel Bolong. Sundel Bolong berasal dari bahasa Jawa “Sundel” yang berarti prostitusi dan “Bolong” yang berarti lubang sesuai dengan bentuk karakter yang ditampilkan (Khairunnisa & Wardhaningsih, 2020).

Dalam film horor Indonesia yang diproduksi pada era 1980-an, Sundel Bolong sering diperankan oleh seorang artis yang bernama Suzanna. Suzanna kerap menjadi tokoh utama dalam beberapa film bergenre horor Indonesia dan identik dengan tokoh hantu Sundel Bolong di beberapa filmnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menganalisis pemilihan *type shot* dan teknis pergerakan kamera yang berkaitan dengan tokoh Sundel Bolong dalam film *Malam Satu Suro* (1988) yang diperankan oleh Suzanna dengan film *Suzanna Bernafas Dalam Kubur* (2018) yang diperankan oleh Luna Maya. Karakter Sundel Bolong ini dulunya diperankan oleh Suzanna dan masa sekarang karakter Sundel Bolong diperankan oleh Luna Maya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perbandingan *type shot* dan *camera movement* dalam menampilkan tokoh Sundel Bolong dalam film *Malam Satu Suro* (1988) dan film *Suzanna Bernafas Dalam Kubur* (2018)?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah untuk membandingkan penggunaan *type shot* dan *camera movement* dalam menampilkan tokoh Sundel Bolong dalam kedua film, *Malam Satu Suro* (1998) dan *Suzanna Bernapas dalam Kubur* (2018).

