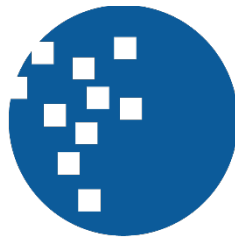


**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI
PENDUKUNG *SUBGENRE FOUND FOOTAGE*
HORROR DALAM FILM “*KERAMAT 2: CARUBAN
LARANG*”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENGKAJIAN

Thalita Aprillia Ariyanto

0000036502

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI
PENDUKUNG *SUBGENRE FOUND FOOTAGE*
HORROR DALAM FILM “*KERAMAT 2: CARUBAN
LARANG*”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Thalita Aprillia Ariyanto

0000036502

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

ii

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Thalita Aprillia Ariyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036502

Program studi : Film

Skripsi Pengkajian dengan judul:

ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI PENDUKUNG SUBGENRE FOUND FOOTAGE HORROR DALAM FILM “KERAMAT 2: CARUBAN LARANG”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 April 2024



Thalita Aprillia Ariyanto

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Pengkajian dengan judul
ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI PENDUKUNG
SUBGENRE FOUND FOOTAGE HORROR DALAM FILM
“KERAMAT 2: CARUBAN LARANG”

Oleh

Nama : Thalita Aprillia Ariyanto
NIM : 00000036502
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 16 Mei 2024
Pukul 15.00 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si.
0329018201

Penguji



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.
0311036504

Pembimbing



Umi Lestari, S.S., M. Hum.
0311048801

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2024.05.31
15:58:18 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E, M.Sn.
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Thalita Aprillia Ariyanto

NIM : 00000036502

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

*ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI PENDUKUNG SUBGENRE
FOUND FOOTAGE HORROR DALAM FILM “KERAMAT 2: CARUBAN
LARANG”*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repository Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika atau Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 24 April 2024



(Thalita Aprillia Ariyanto)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: Analisis Pergerakan Kamera Sebagai Pendukung *Subgenre Found Footage Horror* Dalam Film “Keramat 2: Caruban Larang” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Umi Lestari, S.S., M. Hum., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas selesainya tesis ini.
5. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si., sebagai Ketua sidang yang sudah meluangkan untuk menyidang serta memberi saran atas tesis ini.
6. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., sebagai Penguji sidang yang memberikan arahan dan masukan atas tesis ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 April 2024



(Thalita Aprillia Ariyanto)

**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA SEBAGAI
PENDUKUNG *SUBGENRE FOUND FOOTAGE*
HORROR DALAM FILM “KERAMAT 2: CARUBAN
LARANG”**

(Thalita Aprillia Ariyanto)

ABSTRAK

Di dalam dunia perfilman, film *horror* merupakan salah satu *genre* film yang sangat laku dan disukai banyak masyarakat di Indonesia. Banyak sekali film *horror* yang dikombinasikan dengan berbagai *subgenre*. Salah satunya *found footage horror*. *Genre* ini perlahan mulai berkembang di Indonesia dikarenakan munculnya film *Keramat* (2009) yang ditulis dan disutradarai oleh Monty Tiwa. Sukses dengan ini, Monty Tiwa kembali merilis *Keramat 2: Caruban Larang* yang rilis pada tahun 2022. Tidak berbeda dengan film *Keramat* (2009) sebelumnya, *Keramat 2: Caruban Larang* (2022) juga menggunakan metode *found footage*. Visual yang dibuat seperti kejadian nyata yang terekam disebuah kamera, tentunya *genre* ini memiliki perbedaan dengan film-film pada umumnya. Penulis memutuskan untuk membuat penulisan terkait dengan pergerakan kamera seperti apa yang digunakan untuk membuat *subgenre found footage* dapat terealisasikan.

Kata kunci: *found footage, film horror, pergerakan kamera*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***ANALYSIS OF CAMERA MOVEMENTS AS THE FOUND
FOOTAGE SUBGENRE IN FILM “KERAMAT 2: CARUBAN
LARANG”***

(Thalita Aprillia Ariyanto)

ABSTRACT

In the world of cinema, horror films are one of the most popular genre and liked by many people in Indonesia. There are lots of horror films combined with various subgenres. One of them is found footage horror. This genre is slowly starting to develop in Indonesia due to the emergence of the Keramat (2009) film that was written and directed by Monty Tiwa. Due to the success of this film, Monty Tiwa finally released Keramat 2: Caruban Larang released in 2022. Not different from the previous film Keramat (2009), Keramat 2: Caruban Larang (2022) also using a found footage film method. Because the visuals are made to look like real incident that recorded on a camera, of course this genre is different from films in general. The author decided to write a piece related to what kind of camera movements are used to make the found footage subgenre possible.

Keywords: found footage, horror film, camera movement

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Rumusan Masalah	2
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1 <i>Cinematography</i>	4
2.2 <i>POV (Point of View)</i>	4
2.3 <i>Found Footage</i>	5
2.4 <i>Camera Movement</i>	5
3. METODE PENELITIAN	8
4. ANALISIS.....	9
4.1 Sinopsis	9
4.2 Pembahasan	10
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA.....	17
7. LAMPIRAN.....	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1 Menunjukkan posisi di mana Umany berada	8
Gambar 4.2.2 Sudut pandang kamera Umay.....	8
Gambar 4.2.3 Menunjukkan posisi di mana Ajil berada	9
Gambar 4.2.4 Sudut pandang kamera Ajil	9
Gambar 4.2.5 POV adegan melalui HP kamera Jojo	9
Gambar 4.2.6 Adegan melalui <i>live stream</i> Keanu.....	9
Gambar 4.2.7 Pergerakan kamera <i>pan left</i> pada meneit ke 23:30.....	10
Gambar 4.2.8 Pergerakan kamera <i>pan right</i> pada meneit ke 49:57.....	10
Gambar 4.2.9 Pergerakan <i>tilt down</i> dan <i>handheld</i>	11
Gambar 4.2.10 Pergerakan <i>tilt up</i> dan <i>handheld</i>	11
Gambar 4.2.11 Pergerakan kamera <i>still</i>	11
Gambar 4.2.12 Pergerakan kamera <i>still</i>	11
Gambar 4.2.13 Penggunaan <i>long take</i>	12
Gambar 4.2.14 Penggunaan <i>zoom in</i>	12
Gambar 4.2.15 Penggunaan <i>zoom out</i>	12
Gambar 4.2.16 Penggunaan <i>handheld</i> dan <i>shaky movement</i>	13

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENGKAJIAN.....	16
LAMPIRAN FORMULIR PERJANJIAN.....	17
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI.....	18
LAMPIRAN TURNITIN.....	19



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA