

1. PENDAHULUAN

Film merupakan suatu hal yang bisa disebut sebagai produk budaya yang tidak akan lepas dari ruang dan waktu. Seiring berjalannya waktu, produksi film di Indonesia pun ikut berkembang dan tentunya mengikuti perkembangan zaman, teknologi, dan ekonomi (Himawan, 2023). *Horror* merupakan salah satu *genre* yang sangat umum dan populer di dunia perfilman. Khususnya di Indonesia, dengan banyaknya budaya yang beragam serta kehidupan masyarakat yang masih sangat percaya dengan adanya mitos membuat film *horror* semakin populer di Indonesia. Sempat dilarang saat masa penjajahan, *genre* film *horror* mulai muncul dan menjadi populer di Indonesia semenjak pasca kemerdekaan, khususnya pada tahun 1981 sampai sekarang.

Bagaimana cara manusia mencari jalan keluar dengan adanya gangguan dan teror yang berasal dari makhluk halus merupakan salah satu plot yang di gunakan kebanyakan film *horror*. Memiliki visual yang suram, penggunaan *sound* yang menegangkan, membangun suasana seram dengan suasana yang menyeramkan. Melihat dari beberapa aspek ini dibutuhkanlah bantuan seorang DoP yang akan bekerja untuk memenuhi semua visual yang diinginkan. Semakin berkembangnya zaman, film *horror* saat ini banyak sekali dikombinasikan dengan beberapa *genre* sehingga terciptalah beberapa turunan *genre* atau *subgenre* yang semakin populer di kalangan dunia perfilman. Seperti *horror drama*, *horror comedy*, *psychological horror*, *slasher horror*, *found footage horror*, dan lain-lain. Pada analisis ini, penulis akan menganalisis bagaimana penggunaan pergerakan kamera dalam film *horror* Indonesia yang berjudul *Keramat 2: Caruban Larang* yang memiliki *subgenre found footage*.

Himawan (2023) menyatakan bahwa *found footage* merupakan salah satu *subgenre* film *horror* yang memiliki pembawaan tersendiri dan menciptakan sebuah cerita yang melibatkan sudut pandang ketiga melalui penontonnya. Melalui temuan rekaman video yang diedit seolah-olah kejadian nyata dan menyajikan ketegangan yang tersendiri. *Keramat* merupakan salah satu film Indonesia yang menggunakan metode *found footage* yang berhasil masuk ke *box office* Indonesia

dan sempat memasuki festival film nasional. Film yang rilis pada tahun 2009 dan disutradarai oleh Monty Tiwa ini, berhasil menjadi film *horror* Indonesia pertama yang menggunakan metode *found footage*. Melihat kesuksesan pada film *Keramat* pertama, di buatlah film *Keramat 2 : Caruban Larang*, rilis pada tahun 2022.

Keramat 2: Caruban Larang merupakan film bermetode *found footage* bercerita tentang perjalanan sekelompok mahasiswa film dan tari yang bekerjasama mencari tahu tentang sejarah penari dan membuat dokumentasi demi kepentingan perkuliahan mereka masing-masing. Banyak hal yang tidak terduga terjadi dalam perjalanan mereka. Kekacauan mulai muncul karena ada aturan yang mereka larang saat melakukan perjalanan. Penulis akan membahas bagaimana penerapan pergerakan kamera yang digunakan dalam film ini sebagai pendukung *genre found footage horror*.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan pergerakan kamera dalam film *Keramat 2: Caruban Larang* agar dapat mendukung aspek *subgenre found footage horror* ?. Penulisan ini akan dibatasi dengan menganalisis beberapa adegan pergerakan kamera sebagai berikut:

1. *Scene* Jojo melakukan *live streaming*
2. *Scene* Keanu dan Jojo melakukan *live streaming* di Youtube
3. *Scene* Umay memperlihatkan keadaan rumah padepokan tari
4. *Scene* Arla berbincang dengan penjaga rumah padepokan tari
5. *Scene* Keanu dan Ajil bermain jailangkung di rumah sakit angker
6. *Scene* Ute dirasuki Suryani
7. *Scene* di mana Arla melakukan tarian terlarang di keraton
8. *Scene* Ute melakukan ritual Pati Geni
9. *Scene* Ute menjelaskan penglihatannya kepada Ajil
10. *Scene* terjebak di dalam tanah saat dikubur hidup-hidup

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui jenis pergerakan kamera yang digunakan untuk membentuk *subgenre found footage* pada film *Keramat 2: Caruban Larang*. Penelitian ini dilakukan penulis untuk mendapatkan kelulusan dari kampus Universitas Multimedia Nusantara dan mendapatkan gelar (S.Sn).

