

RANCANGAN DASAR GENRE PADA FILM PENDEK HOROR SINGSOT KARYA RAVACANA

Modesta Hemal¹, Yowel Walilo², Putu Chrisma Dewi³, I Gusti Putra
Kamayana⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura; Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: 19110204023@undhirabali.ac.id; 20110201005@undhirabali.ac.id;
chrismadewi@undhirabali.ac.id; chris.susanto@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis karakteristik rancangan dasar genre film horor pendek Indonesia yang berjudul "Singsot". Penelitian ini dianggap penting karena film pendek juga merupakan wahana produktif bagi para anak sekolah, mahasiswa pada bidang perfilman maupun penyiaran, dan sineas pemula ataupun juga sineas yang profesional dalam menciptakan kreasi berupa film. Di dalam sinema, genre diinterpretasikan seperti bentuk atau penggolongan sekelompok film yang mempunyai karakteristik atau tanda yang serupa (khas), sebagaimana latar, kandungan (isi) dan subjek, tema, format cerita, tindakan atau peristiwa, durasi waktu, gaya, situasi, ikon, suasana hati dan karakter. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif untuk memahami adanya karakteristik dalam genre film horor melalui rancangan dasar genre yakni *Repertoire of Elements* antara lain narasi, karakter, setting, ikonografi dan gaya (*style*). Metode yang digunakan yakni deskriptif untuk menguraikan seluruh pembahasan. Pembahasan dalam penelitian menggunakan konvensi-konvensi genre yang ada pada sebuah film khususnya pada film genre horor. Penelitian ini menunjukkan bahwa genre horor memiliki genre primer, yakni genre Horor, Drama dan Aksi. Sedangkan genre sekunder pada film ini adalah supernatural.

Keywords: analisis genre, film pendek, film horror

1. Pendahuluan

Ada berbagai teori mengenai hubungan bahasa dan kebudayaan. Ada yang mengatakan bahasa itu merupakan bagian dari kebudayaan, tetapi ada pula yang mengatakan bahwa bahasa dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda, namun mempunyai hubungan yang sangat erat, sehingga tidak dapat dipisahkan. Ada yang mengatakan bahwa bahasa sangat dipengaruhi kebudayaan, sehingga segala hal yang ada dalam kebudayaan akan tercermin di dalam bahasa. Sebaliknya, ada juga yang mengatakan bahwa bahasa sangat dipengaruhi kebudayaan dan cara berpikir manusia atau masyarakat penuturnya.

Menurut Koentjaraningrat sebagaimana dikutip Abdul Chaer dan Leonie Agustina dalam buku *Sosiolinguistik* bahwa bahasa bagian dari kebudayaan. Jadi, hubungan antara bahasa dan kebudayaan merupakan hubungan yang subordinatif, di mana bahasa berada di bawah lingkup kebudayaan. Namun pendapat lain ada yang mengatakan bahwa bahasa dan kebudayaan mempunyai hubungan yang koordinatif, yakni hubungan yang sederajat, yang kedudukannya sama tinggi.

Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sebagai sebuah sistem, bahasa bersifat sistematis dan juga bersifat sistemis. Sistematis artinya bahasa itu tersusun menurut suatu pola tertentu. Sistemis artinya bahasa tersebut

bukan merupakan sebuah sistem tunggal, melainkan terdiri dari sejumlah subsistem.

Sistem bahasa yang dimaksud di atas adalah berupa lambang-lambang dalam bentuk bunyi yang lazim disebut bunyi ujar atau bunyi bahasa. Setiap lambang bahasa mengandung sesuatu yang disebut makna atau konsep. Bahasa sebagai sebuah lambang bunyi yang bersifat manasuka (*arbitrer*), konvensional, produktif serta dinamis mempunyai banyak fungsi. Menurut Dell Hymes (1964) ada lima fungsi bahasa, yaitu (1) menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial, (2) menyampaikan pengalaman tentang keindahan, kebaikan, keluhuran budi, (3) mengatur kontak sosial, (4) mengatur perilaku, dan (5) mengungkapkan perasaan.

Bahasa dan Budaya mempunyai hubungan erat yakni hubungan yang sederajat, yang kedudukannya sangat tinggi. Bahasa jika ditinjau dari luar dirinya adalah merupakan alat dan wadah kebudayaan dalam wujud kegiatan-kegiatan berbahasa seperti berbagai bentuk bahasa tulisan maupun bahasa lisan. Bahasa secara *de facto* tidak bisa terpisah dari kebudayaan dan konteks kebudayaan tertentu. Bahasa yang diucapkan atau dipergunakan oleh suatu kelompok masyarakat adalah suatu refleksi atau cerminan keseluruhan kebudayaan masyarakat tersebut.

Ada banyak cara yang dilakukan negara-negara dalam memperkenalkan budaya-budaya yang mereka miliki, salah satunya dengan memanfaatkan media massa. Media massa dikenal sebagai salah satu alat komunikasi yang sering digunakan dalam era global. Seperti pengenalan Bahasa dan Budaya Jawa yang ada dalam film pendek yang berjudul *Singsot Karya Ravacana*.

Film sebagai salah satu media massa, lewat film informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film merupakan media audio visual. Media ini banyak digemari oleh masyarakat karena dapat dijadikan sebagai sarana hiburan maupun penyalur hobi. Film juga merupakan saluran berbagai macam gagasan, ide, konsep, serta mempunyai dampak dari penayangannya. Dampak dari penayangan film, ketika seorang melihat film, maka pesan yang disampaikan film tersebut secara tidak langsung akan berperan membentuk persepsi terhadap pesan film tersebut (Effendy, 2014:88).

Pada dasarnya peran media massa sesuai dengan paradigma terdiri dari tiga hal yaitu pertama sebagai pencerahan masyarakat, artinya media massa memiliki peran untuk mendidik dan merubah pola pikir masyarakat agar dapat lebih maju. Kedua, sebagai media informasi artinya media massa memiliki peran sebagai penyebar informasi yang ditujukan kepada masyarakat luas agar masyarakat dapat mengetahui kondisi dan permasalahan pada suatu daerah tertentu. Ketiga, sebagai media hiburan, media massa memberikan hiburan kepada masyarakat dapat dilakukan dengan cara memberikan tayangan-tayangan yang menyangkut budaya lokal dan budaya internasional. Pada konteks media hiburan tersebut, media massa sebagai pelopor perubahan media institusi yang menjadi corong kebudayaan.

Budaya dan media adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena keduanya memiliki suatu hubungan yang saling berkaitan. Budaya dan media

merupakan kajian yang memiliki daya tarik tersendiri. Daya tarik dari kajian ini terletak pada bagaimana media tersebut mempengaruhi budaya begitu juga sebaliknya bagaimana budaya mempengaruhi media dalam memproduksi kontennya.

2. Metode

Jenis pada penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Yang mana metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya. Data yang dikumpulkan dan data analisisnya lebih bersifat kualitatif oleh Sugiyono, (2017). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode analisis genre. Metode analisis genre ini digunakan untuk mengetahui karakteristik genre pada film yang akan diteliti oleh peneliti dengan menggunakan 'Repertoire of elements' yang mencakup karakter, setting atau latar, ikonografi, narasi dan gaya atau gaya film. Pada analisis genre ada tiga unsur yang memiliki keterkaitan, yaitu: artis (produser), khalayak (penonton), institusi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film bisa disebut juga sinema adalah elemen dari media komunikasi massa, sosial budaya, karya seni dan macam keahlian yang merupakan haknya, tentu boleh didekati dengan berbagai disiplin ilmu. Film itu sendiri terbagi menjadi dua unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya elemen naratif dan elemen sinematik. Sepasang elemen ini saling berkorelasi dan menyebar hingga membangun adanya sebuah film. Tiap-tiap elemen ini tidak akan dapat membentuk film jika diisolasi atau dipisahkan. Jika salah satu elemen tersebut tidak ada maka tidak akan terbentuknya adanya film. Banyak macam kategori pada film, seperti film cerita panjang dan film cerita pendek. Salah satu bentuk film yang lugas dan kompleks, memiliki durasi dibawah 60 menit, yaitu film pendek. Meskipun berdurasi pendek ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif oleh Erlyana, Y., & Bonjoni (2017).

Jika kita berbicara tentang film "Singsot", kita mengetahui bahwa produser-nya atau institusinya adalah Ravacana Films. Intitusi ini didirikan pada tahun 2015 dikelola oleh anak-anak muda, yakni : Elena Rosmeisara sebagai Produser, Egha Harismina sebagai Sinematografer, Wahyu Agung Prasetyo sebagai Director. Film pendek indie yang dibuat pada institusi tersebut yang diangkat menggunakan nilai kearifan lokal pada masyarakat Jawa. Institusi Ravacana Films ini telah memproduksi 15 film, rata-rata dalam film pendek indie yang dibuat oleh institusi tersebut bergenre drama, meskipun ada yang bergenre drama komedi. Bentuk produksi ini tidak terlepas dari target audiens yang dituju terkait dengan lokalitas atau regionalitas. Hal ini dapat kita lihat dari pilihan tematik yang diangkat dan pilihan bahasa yang diangkat dari film-film yang diproduksi. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Jawa dan kasus-kasus yang diangkat juga berkaitan dengan persoalan sehari hari masyarakat kultur Jawa. Hal ini bisa kita maklumi hubungan antara pilihan genre dan audiens itu juga berkaitan dengan pola pendapatan penghasilan berkaitan dengan iklan yang disebut dengan adsense.

Adsense tersebut yaitu platform untuk memonetisasi channel kreator tersebut dengan iklan YouTube, dengan persyaratan yang berlaku.

Salah satu film pendek yang berjudul "Singsot" yang dibuat oleh Ravacana Films yang disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo telah memiliki reputasi baik dalam memenangi piagam kejuaraan film pendek. Dengan mengangkat tematik yang khas oleh Ravacana Films yang menggunakan bahasa sehari-hari masyarakat Jawa dan dengan kasus-kasus sosial masyarakat Jawa. Film pendek horor ini menceritakan seorang anak muda yang diberi nasihat oleh neneknya untuk tidak bersiul pada malam hari, karena bersiul pada malam hari akan mengundang setan. Pada genre horor film ini berbasis pada mitologi Jawa dikutip dari makintau.com tidak hanya di Indonesia yang percaya akan mitos mengenai bersiul pada malam hari, akan tetapi di masyarakat Jepang-pun banyak orang percaya akan hal tersebut. Dipercaya pada masyarakat Jepang jika bersiul pada malam hari akan mengundang sosok jahat yang diketahui dengan istilah kimodameshi, selain itu terdapat negara-negara yang mempercayai mitos tersebut yaitu China, Korea dan Hawaii. Pada kultur Jawa orang tua jaman dahulu mempercayai bahwa bersiul pada malam hari bisa memanggil makhluk halus, seperti jin dan sejenisnya.

▪ Mendeskripsikan Genre dalam Film Pendek Singsot

Hasil dari temuan pada film ini menunjukkan bahwa genre utama pada film pendek "Singsot" ini mengandung unsur genre horor, drama, komedi bersama 10 genre lain yang berkembang. Dari genre induk primer ditemukan bahwa "Singsot" ini menkonstruksikan genre horor, drama, dan kriminal. Dari genre induk sekunder, ditemukan bahwa terdapat genre supernatural di dalam film "Singsot" ini.

❖ Genre Induk Primer.

Bila dicermati dari genre induk primer film pendek "Singsot" ini banyak mengandung genre horor, yang utamanya dari segi plot dan peristiwa naratif pada film tersebut.



Gambar 1. Plot dan Narasi Bergener Horor
Sumber: Youtube Ravacana

Genre horor pada film pendek "Singsot" ini berawal dari peristiwa seorang anak laki-laki yang sedang menginap di rumah kakek dan neneknya yang dimana saat itu anak kecil tersebut mengalami kejadian-kejadian menyeramkan, setelah anak kecil tersebut mendengar cerita mitos yang diceritakan oleh neneknya. Kejadian-kejadian menyeramkan yang dialami oleh anak tersebut berbagai macam, seperti: anak kecil itu ditampakkan makhluk supernatural yang menyerupai neneknya.

Selain genre horor, genre drama juga merupakan peran penting dari unsur naratif pada film ini, dimana anak kecil tersebut memiliki perselisihan dengan

neneknya membantah tidak mempercayai apa yang dibicarakan oleh neneknya tersebut. Dan munculnya kejadian-kejadian aneh yang dialami anak kecil tersebut hingga ketakutan.



Gambar 2. Plot dan Narasi Bergenre Drama
 Sumber: Youtube Ravacana

Yang terakhir dari film pendek "Singsot" ini bergenre aksi dan kriminal, walau sedikit mengandung unsur genre tersebut dengan unsur plot diakhir film yang sangat tidak terduga film ini menampilkan adanya genre kriminal dan aksi dimana setelah anak kecil itu ketakutan dan minta ikut nenek dan kakeknya pergi, rumah nenek tersebut sedang dibobol seseorang pencuri yang dimana pencuri tersebut ingin mengambil burung hewan peliharaan kakek dengan melakukan aksi membobol jendela rumah secara diam-diam.



Gambar 8. Plot dan Narasi Genre Aksi & Kriminal
 Sumber: Youtube Ravacana

❖ **Genre Induk Sekunder.**

Pada film pendek "Singsot" ini mengandung satu genre induk sekunder yaitu genre supernatural. Genre horor merupakan salah satu kedudukan yang paling penting dalam pengembangan supernatural atau supranatural ini dalam film oleh Sen (2017).

▪ **Mendeskripsikan 'repertoire of elements' pada film "Singsot"**

Pada penelitian ini, penelitian akan memaparkan isi 'repertoire of elements' atau unsur-unsur genre pada film pendek Horor "Singsot".

1. Narasi

Narasi pada film menurut Todorov dalam (Taum, Y, 2018) dibagi menjadi lima fase, yaitu sebagai berikut:

- 1) a state of equilibrium

Pada tahapan pertama, equilibrium (keseimbangan). Bagian pertama dari cerita akan menampilkan awal yang bahagia, dimana sebagian besar karakter atau tokoh merupakan konten dan semuanya sebagaimana mestinya. Jadi pada film pendek "Singsot" ini, pada bagian awal semuanya normal tokoh anak kecil yang bernama Pulung ini datang kerumah nenek dan kakeknya. Dimana kakek sedang merawat hewan burung peliharaannya tersebut.

2) Fase gangguan terhadap urutan (disturbtion)

Pada fase atau tahapan kedua dari narasi pada film pendek ini akan menampilkan masalah atau beberapa hal mengganggu kebahagiaan. Dimana kakek dan anak kecil tersebut sedang bersiul, dan nenek mengingatkan mereka untuk tidak bersiul saat maghrib.

3) Fase realisasi (pengenalan) gangguan.

Pada tahapan ketiga atau fase ketiga, yaitu tahapan realisation, bagian dari plot ini ialah ketika semua orang menyadari masalah itu adalah kekacauan. Jadi, pada tahapan ini Pulung atau anak kecil itu mengalami kejadian-kejadian aneh seperti munculnya makhluk ghaib (supernatural) sesuai apa yang dikatakan oleh neneknya itu.

4) Fase upaya untuk memperbaiki kerusakan yang terjadi

Pada tahap atau fase keempat ini dimana fase memperbaiki kerusakan yang terjadi. Pada fase inilah dimana karakter mencoba memperbaiki kerusakan dan pulihkan masalah. Jadi, pada part ini Pulung tersadar dari mimpi buruknya dan berusaha keluar dari rumah dan mengetuk ngetuk pintu dengan keras. Pada saat itu nenek dan kakeknya mau pergi dan sedang mengunci pintu rumahnya akan tetapi tidak jadi dikunci sebab terdengar suara cucunya tersebut.

5) The new equilibrium stage

Pada tahap terakhir ini dimana fase equilibrium baru. Bagian atau fase inii adalah fase akhir dari plot dimana masalah diselesaikan dan normalitas dapat dilanjutkan lagi. Jadi, pada cerita ini akhirnya Pulung ikut dengan kakek dan neneknya pergi.

Khas pada narasi genre horor ini terdapat pada fase realisasi pengenalan gangguan dimana terdapat suara tiruan bersiul yang membuat sang tokoh anak tersebut ketakutan dan terdapat elemen-elemen suara yang memberikan efek terkejut.

2. Karakter (*sphere of action*)

Hasil dari temuan pada film ini menunjukkan karakter pada film pendek "Singsot" bergenre horor ini, yaitu:

1. Karakter manusia dimana karakter ini sebagai tokoh utama dalam cerita yang selalu ada dalam peristiwa terjadi pada film tersebut.

Karakter manusia pada film ini ada 4 orang dimana memainkan peran sebagai berikut:

1. Anak kecil

Anak kecil pada film pendek ini merupakan tokoh utama ia memerankan anak yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan susah diatur. Hal tersebut terlihat pada narasi pada scene menit ke 00:20 dan menit ke 02:02.

2. Kakek

pada film pendek ini merupakan tokoh memerankan kakek yang memiliki sifat sabar dan apa adanya, terlihat pada dialog scene menit 03:27 dengan nenek, kakek hanya memaklumi perbuatan cucunya tersebut karena masih anak anak.

3. Nenek

pada film pendek memiliki karakter yang cerewet dan marah-marah. Hal tersebut akibat dari perbuatan cucunya sendiri, dan terlihat pada dialog scene pada menit 01:33 dan menit ke 02:02.

4. Pencuri

Tokoh Pencuri pada film pendek ini merupakan tokoh terakhir dimana tokoh ini tidak berdialog hanya melakukan aksi pencurian pada scene akhir pada film ini.

2. Karakter Nonfisik pada film pendek "Singsot" ini dimana karakter ini tidak memiliki wujud fisik yang nyata yaitu berbentuk makhluk supernatural semacam arwah dan hantu.



Gambar 4. Scene menit 05:34
Sumber: Youtube Ravacana

Pada Gambar 4 terdapat karakter non-fisik yaitu ditampakkan makhluk supernatural. Pada scene menit 05:34 munculnya arwah ditampakkan dibalik pintu. Selanjutnya pada scene menit 08:35 munculnya makhluk supranatural semacam hantu berwajah menyeramkan dan hantu hanya berbentuk berkepala saja yang muncul pada sangkar burung yang terdapat scene menit 11:24.

3. Setting

Hasil dari temuan penelitian ini setting latar tempat pada film pendek ini lokasi pengambilan gambar menggunakan shot on location dimana dengan menggunakan lokasi yang seperti ada dalam cerita tidak menggunakan adanya set studio. Selain itu pada penelitian ini ditemukan fungsi pada setting yang dimana fungsi setting menentukan adanya, yaitu:

1. Ruang dan waktu

Pada setting ruang dan waktu pada film ini terlihat pada suasana scene menit 00:07 menandakan waktu mendekati maghrib atau menjelang malam.

2. Status sosial

Pada status sosial dekor setting dengan kostum pada film ini menentukan adanya status sosial para pelaku dalam film.

4. Ikonografi

Ikonografi berisi gambar visual dan audio, yang langsung dapat dikenali dan dikaitkan dengan genre (Lacey, 2016, p. 66). Maka dari itu hasil temuan ikonografi pada penelitian ini, yaitu:

a) Audio

Pada ikonografi dapat dilihat dari objek suaranya, yang dimana terdiri dari Diegetic Sound dan Nondiegetic Sound. Ada banyak macam Diegetic sound, seperti: onscreen dan offscreen sound

Onscreen sound pada film ini, yaitu dialog para tokoh pada adegan film tersebut. Sedangkan offscreen sound pada film ini terdiri dari banyak macam suara, yaitu: suara hewan jangkrik, suara televisi, suara adzan,

b) Visual

Pada visualisasi dalam film pendek *Singsot* ini ditemukan hasil sebagai berikut:



Gambar 5. Scene 1

Sumber: YouTube Ravacana

Pada adegan awal film pendek ini menggunakan posisi simetrik dengan jumlah POI tiga buah. Dimana obyek terletak pada tengah frame dan keseimbangan ruang pada sisi kanan dan kiri relatif seimbang. Dalam scene adegan awal ini dimensi jarak obyek dalam frame ini adalah medium long shot. Penggunaan aspek rasio pada scene film ini menggunakan format widescreen.



Gambar 6. Scene 2

Sumber: Youtube Ravacana

Pada scene kedua pada film pendek ini menggunakan posisi asimetrik dengan jumlah POI dua buah. Dimana obyek terletak posisi dominan kiri. Pada scene ini dimensi jarak obyek dalam frame ini yaitu medium close up.

5. Gaya / style

Gaya film (style) ikonografi mengacu pada objek tetapi gaya menggambarkan cara mereka disajikan. Seperti sudut kamera, editing, pencahayaan dan penggunaan warna semua berkontribusi pada gaya film. Maka dari itu berikut hasil temuan pada penelitian ini sebagai berikut ini:

a. Sudut kamera

1. Eye level



Gambar 7. Scene eye level
 Sumber: Youtube Ravacana

Pada Gambar 7 memperlihatkan sosok kakek dan cucunya sedang berbicara diambil melalui angle eye level dimana pada angle yang dihasilkan terlihat standar seperti apa yang kita lihat. Banyak adegan pada film ini yang menggunakan sudut kamera eye level.

2. Scene low angle



Gambar 8. Scene low angle
 Sumber: Youtube Ravacana

Pada Gambar 8 memperlihatkan sosok yang menyerupai kakek Pulung angle pada adegan ini diambil melalui low angle. Kesan yang diambil angle pada adegan tersebut memberikan efek ketegangan yang kuat.

3. Frog Eye Angle



Gambar 9. Scene Frog Eye Level
 Sumber: Youtube Ravacana

Pada gambar 24 terlihat Pulung (anak kecil) terlungkup ketakutan adegan ini diambil melalui angle Frog Eye Level dimana angle ini lebih rendah dari low angle, yang membedakannya yaitu kamera hampir menyentuh permukaan tanah.

b. Pencahayaan

Sesuai dengan genre, tema, cerita yang disajikan sineas dari film ini memiliki tone warna yang sesuai dengan mood cerita, yang ditemukan dalam film pendek bergenre horor ini menggunakan pengaturan kontras, brightness, color yang cenderung lebih gelap. Pada film ini menggunakan teknik penataan cahaya low key lighting, dimana teknik ini memberikan batasan tegas antara area gelap dan terang. Teknik ini mengutamakan elemen bayangan antara obyek terang dan gelap. Teknik pencahayaan low key lighting memberikan efek suasana yang mencekam, suram dan misteri.



Gambar 10. Pencahayaan
Sumber: Youtube Ravacana

Unsur bayangan memberikan efek horor mencekam dan misteri, bayangan pada objek terwujud ketika cahaya gagal menerangi semua permukaan obyeknya, jadi memberikan adanya efek siluet untuk menampilkan sosok arwah jahat yang dimana saat lampu dinyalakan hilang dan saat dimatikan muncul kembali seperti pada Gambar 10.

4. KESIMPULAN

Bahwa suatu produksi film tidak terlepas dari empat komponen menurut Nick Lacey dimana institusi mempunyai target audiens yang dituju terkait dengan lokalitas atau regionalitas. Hubungan antara pilihan genre dan audiens itu juga berkaitan dengan pola pendapatan penghasilan berkaitan dengan iklan. Pada film pendek indie ini memiliki dua induk genre, yakni: induk primer pada film pendek ini merupakan genre horor beserta genre drama dan aksi sedangkan pada induk sekunder pada film indie ini yaitu genre supranatural.

Sedangkan pada komponen repertoire of elements menurut Nick Lacey pada film pendek ini, yakni narasi (Narrative) melewati lima fase sesuai dari teori Todorov sampaikan. Dimana selain itu pada narasi film tersebut terdapat efek kejutan genre horor dalam fase realisasi juga penambahan pada akhir plot narasi yang ditunjukkan pada film tersebut. Untuk pada karakter dalam film pendek ini terdapat karakter manusia dan non-manusia. Dimana karakter manusia terdapat terdapat empat karakter dimana tokoh utama pada film ini yaitu Anak kecil yang bernama pulung, karakter selanjutnya kakek dan nenek, pada scene terakhir terdapat karakter tambahan yaitu seorang pencuri. Untuk karakter non-manusia terdapat makhluk ghaib supernatural yang muncul pada adegan film tersebut.

Pada setting dalam film pendek ini menggunakan latar waktu malam, dengan latar tempat halaman rumah, ruang tamu dan ruang kamar. Pada setting tata kostum pemeran sutradara mengusung konsep khas pakaian sehari hari pada masyarakat lokal Indonesia. Pada setting aspek pencahayaan berbagai bentuk pencahayaan dalam setiap scene, yaitu soft lighting, under lighting, dan lowkey lighting. Sehingga konsep pencahayaan terlihat lebih klasik dan memberikan kesan dramatik serta mencekam pada film ini. Ikonografi dalam film pendek ini terdapat audio onscreen dan offscreen menambahkan elemen elemen genre horor yang mencekam suasana. Sedangkan pada visual ikonografi pada film ini menggunakan posisi pengambilan gambar simetrik dan asimetrik dengan rata-rata menggunakan dimensi jarak medium long shot, medium close-up, dan *close up* untuk melihat mimik wajah peran dan gerak tubuh yang sedang dimainkan. Gaya (style) yang terdapat pada film ini banyak menggunakan sudut kamera eye

level, selain itu juga menggunakan sudut kamera low angle dan frog angle. Pencahayaan pada film ini menggunakan pengaturan kontras dan brightness warna yang cenderung lebih gelap. Penataan cahaya dalam film pendek ini menggunakan lowkey lighting memberikan efek efek horor mencekam dan misteri, bayangan pada objek terwujud ketika cahaya gagal menerangi semua permukaan obyeknya, jadi memberikan adanya efek siluet untuk menampilkan sosok arwah jahat yang dimana saat lampu dinyalakan hilang dan saat dimatikan muncul kembali.

Daftar pustaka

- Adler, R., Rosenfeld, L., & Proctor, R. (2001). *Interplay: the process of interpersonal communicating* (8th ed.). Fort Worth, TX.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=G4PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Alfathoni+%26+Manesah.+2020.+Pengantar+Teori+Film.+Yogyakarta:+Deepublish.&ots=eHP_DOnjuA&sig=dq9dJxOnxwrTJm8A-8ifDEAR_Bo
- Erllyana, Y., & Bonjoni, M. (2017). Perancangan Film Pendek "Tanya Sama Dengan". UBM, 3, 2. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/ruparupa/article/view/161>
- Ferlia, & Maya. (2021). Composition in La La Land. Jurnal Seni Media Rekam, 13. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/3650>
- Hassan, B. R. A., & Latifabu, R. A. (2013). Epistephilic forces in Malaysian indie documentary: Three scenarios. *Journal of Asian Pasific Communication*, 23.
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*.
- Lacey, N. (2016). *Introduction to film*. (2nd ed.). Macmillan International Higher Education. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=atz_CwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Lacey,+N.+2016.+Introduction+to+film.+2nd+edn.+Macmillan+International+Higher+Education.&ots=gHN51b2fgM&sig=HYgLLrZEorypPz7RzRadPdsKIOM

