

4. ANALISA

Analisa kedua film *The Ring* dan *Jelangkung* pada bab ini dilakukan dengan memperhatikan adegan-adegan pada film. Adegan tertentu yang membangun cerita dan menimbulkan kesan horor akan diperhatikan, dan dari adegan tersebut, dipilih gambar-gambar yang mampu mewakili keseluruhan adegan. Penyertaan gambar-gambar tersebut akan dinomori sesuai dengan jalan cerita yang ada. Pengambilan gambar dengan cara *printscreen per frame*.

Pada setiap cerita secara garis besar, terdapat bagian pembuka, perumusan masalah, konflik, klimaks, penyelesaian masalah, penutup. Dalam film horor hal demikian juga berlaku. Akan tetapi syarat-syarat terjadinya sebuah cerita dalam pembuatan film tidak berlaku secara mutlak. Oleh karena itu pemilihan gambar-gambar yang dipilih untuk dianalisa pada bab ini dilakukan dengan dasar berikut:

1. Bagian pembuka
2. Penampilan sosok-sosok yang menunjang dibangunnya cerita horor
3. Klimaks pemunculan makhluk
4. Bagian penutup.

Pemilihan ini dilakukan sebagai dasar untuk mempermudah analisa dan memperoleh kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian skripsi ini yang telah dijelaskan pada bab 1 sebelumnya.

Pada bab ini terdapat dua bagian, bagian pertama berfungsi menganalisa tiap film berdasarkan judul. 1, *Jelangkung*, dan 2, *The Ring*.

Pada bagian pertama merupakan analisa komparasi kedua jenis film ini, digunakan tabel yang berisi kolom-kolom:

1. Teori: Yang menunjukkan bagian manakah dari batasan masalah yang akan diambil untuk diteliti. Pemilihan teori ini berdasarkan analisa peneliti akan hal-hal yang menimbulkan horor dari *frame-frame* yang disertakan.
2. Definisi teori: Adalah penjabaran dari teori yang telah dipilih dan disertakan dalam kolom sebelumnya, definisi-definisi teori tersebut diambil dari buku-buku yang menjadi landasan teori skripsi ini.
3. Deskripsi: adalah penjabaran gambar-gambar per *frame* yang disertakan dan mejadi acuan untuk dianalisa. Gambar-gambar ini akan dideskripsikan berdasarkan cerita sehingga pembaca mengetahui dan mengenal kembali bagian-bagian dari cerita yang ada.
4. Analisa: penggabungan atas definisi teori dan juga pendeskripsian gambar yang telah disesuaikan dengan pandangan-pandangan umum, seminimal mungkin disangkutpautkan kembali dengan cerita film, sehingga analisa ini dapat berlaku juga pada film-film lainnya.
5. Kesan: Kesan yang disimpulkan, berdasar atas analisa peneliti. Dan juga telah dirangkum berdasarkan 6 kesan yang membangun cerita horor. Teori ini didapat dari berbagai literatur

yang telah dijabarkan pada Bab II. 6 kesan yang membangun film horor ini yaitu:

Netral, dingin, gugup, tegang, shock, dan takut.

- *Netral*: berdiri sama tengah (tidak membantu/ tidak mengikut salah satu pihak)
- *Dingin*: Tidak hangat, tidak panas, sejuk. *Kedinginan*: 1. kena dingin, menderita dingin, kesejukan; 2. Sangat tertarik hatinya, sangat suka (akan); 3. Berlagak (kaya, tahu, dsb)
- *Gugup-menggugupkan*: menyebabkan gugup (bingung). Dalam film horor, berarti menyebabkan timbulnya perasaan yang mulai memacu jantung. Reaksi yang timbul karena suatu hal yang membingungkan atau membuat penasaran.
- *Tegang*: kencang (regang, seperti tali yang ditarik/ direntangkan). Pada kesan yang ditimbulkan pada saat melihat film horor, berarti merupakan perasaan yang hampir menuju batas.
- *Takut*: (akan, kepada): merasa tak berani (ngeri, gentar) melihat dsb sesuatu yang pd perasaannya akan mendatangkan bencana bagi dirinya¹⁰⁸.
- *Shock*: goncangan, kekejutan, teramat sangat mengejutkan.¹⁰⁹

Pada bagian kedua yang berfungsi untuk mengkomparasi kedua film tersebut berdasarkan batasan-batasan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu: *angle*, *lighting*, *sound*, dan *editing*. Tabel yang digunakan pada bagian komparasi ini memiliki kolom-kolom sebagai berikut:

1. Kolom gambar berfungsi untuk menunjukkan pada pembaca, bagaimanakah bentuk gambar yang dimaksud.
2. Kolom analisa berfungsi untuk menyampaikan pada penonton hasil akhir dari analisa tiap film yang telah dilakukan sebelumnya dan juga untuk mendapatkan hasil analisa dan kesimpulan yang umum dan dapat berlaku di semua jenis film.

Pengkomparasian inilah yang akan membuktikan bahwa “Studi Komparatif Film Horor Indonesia terhadap Film Horor Jepang, Studi kasus: film Jelangkung Indonesia dan film *The Ring 1* Jepang” dapat menjawab semua pertanyaan dan rumusan-rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya dalam bab 1.

¹⁰⁸ Kamus besar bahasa Indonesia.

¹⁰⁹ John M. Echols dan Hassan Shadily, Kamus Inggris-Indonesia, (Jakarta: P.T. Gramedia, 1984).

4.1. Analisa Film Jelangkung (Durasi 96 menit)

Sumber gambar: VCD film Jelangkung.

Sumber tabel : Analisa penulis.

4.1.1. Gambar pada pembukaan awal film, terdapat narasi yang ditampilkan dengan tampilan layar hitam yang berangsur-angsur menjadi tulisan.



Gb. 1A



Gb. 1B



Gb. 1C

Gambar 4.1. *Fade in* pembukaan film jelangkung. (Durasi: 20 detik.)

Tabel 4.1. Analisa *Editing* pembukaan film Jelangkung

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Editing</i> <i>Fade in</i>	Teknik pemindahan gambar dengan cara penumpukan gambar antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya. Teknik ini digunakan untuk menghaluskan proses pemindahan gambar sesuai dengan karakter dan kebutuhan program acara yang diproduksi	Layar hitam yang berangsur-angsur menjadi tampilan kemudian berisi tulisan, yang menjadi prolog asal mula cerita Jelangkung ini muncul.	Teknik <i>Fade in</i> : membuat penonton masuk ke dalam cerita secara perlahan tanpa disadari.	<i>Netral.</i>

4.1.2. Prolog: asal mula tuyul, roh anak kecil yang menjadi tokoh utama. Visualisasi peristiwa pembantaian anak kecil di Angkerbatu.



Gb. 2A



Gb. 2B



Gb. 2C

Gambar 4.2. Prolog film Jelangkung (Durasi: 14 detik).

Tabel 4.2 Analisa *Angle*, *Lighting* dan *Sound*, Prolog film Jelangkung.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Close up</i>	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail	Pada Gambar 2D, detil wajah anak kecil yang tidak rela dijadikan objek pembunuhan karena kepercayaan yang tak berdasar, terlihat dengan jelas. Menunjukkan kepada penonton penderitaan yang dialaminya.	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> , menunjukkan detail mimik secara jelas, dapat memuaskan rasa ingin tahu penonton.	<i>Netral.</i>
<i>Lighting:</i> <i>Red light</i>	Warna merah dan oranye diasosikan dengan hangat	Peristiwa Gb. 2A-2D, melibatkan pembakaran, suasana pada saat itu panas.	Warna pencahayaan merah mengesankan suasana yang panas.	<i>Netral.</i>
<i>Lighting:</i> <i>Low key</i>	<i>Low key picture</i> memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif	Gb. 2A, tidak menampilkan gambar secara jelas, kontras yang ada pada <i>frame</i> kurang. Gb. 2B, menampilkan tokoh sebagai siluet. Gb. 2C dan 2D, menonjolkan aksi dari tokoh utama dengan jelas.	Pada pencahayaan <i>low key</i> , bagian yang lebih terang, lebih diperhatikan. Pada <i>frame</i> akan menampilkan gambar yang dramatis.	Gugup.
<i>Sound</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	Pada adegan ini suara orang banyak yang membacakan mantra, terdengar seperti berbicara dalam bahasa yang aneh.	Bahasa yang tidak dimengerti oleh penonton menimbulkan kesan aneh.	Gugup.

4.1.3. Penampakan pertama wajah anak kecil yang telah menjadi tuyul, menjadi pembuka film cerita jelangkung.



Gb. 3A

Gb. 3B

Gb. 3C

Gb. 3D

gb. 3E

Gambar 4.3. Penutupan prolog dan pembuka pengenalan tokoh. (Durasi 17 detik)

Tabel 4.3 Analisa *Angle*, *Lighting*, *sound* dan *Editing* adegan penutupan prolog dan pembukaan film jelangkung.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Close up</i>	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail	Pada gambar 3C, wajah tuyul diperlihatkan dengan jelas.	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> , menunjukkan detail mimik secara jelas dan memuaskan rasa ingin tahu penonton.	Gugup.
<i>Lighting: Low key Red Light</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Low key</i>: gambar yang memiliki keunggulan pada nada cahayanya yang gelap, dan bayangan yang pekat. • Warna merah dan oranye diasosikan dengan hangat. 	Gambar 3D memperlihatkan kondisi rumah anak kecil yang dibantai secara keji. Rumah tersebut dibakar secara beramai-ramai oleh masyarakat desa Angkerbatu. Suasana saat itu panas dan pengap. Karena adanya api di suatu tempat dan juga banyak orang yang berkumpul. Gambar ini didominasi oleh warna kuning api.	Warna merah dan oranye, serta <i>lighting low key</i> diasosiasikan dengan panas dan pengap akan tetapi warna merah dengan dominasi kuning yang lebih banyak kurang menonjolkan kesan panas dan pengap.	Netral.
<i>Sound: SoundEffect dan musik</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen musik dimasukkan dalam film, di sini berfungsi untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya • Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita 	Suara yang disertakan pada adegan Gb. 3A-3C, adalah suara orang-orang ramai yang saling berteriak diantara kehebohan rumah yang terbakar. Setelahnya Gb. 3C-3E, musik berlaku sebagai pembuka film, musik yang disertakan disini adalah musik dengan tempo yang cukup cepat.	Elemen musik dengan tempo yang cukup cepat tidak sesuai digunakan dalam film horor karena mengurangi unsur misterius. Kesan yang didapat menantang, akan tetapi tidak kurang menonjolkan sisi horor.	Netral.
<i>Editing: dissolve</i>	Teknik pemindahan gambar dengan cara penumpukan gambar antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya.	Gb. 3C ditampilkan dengan durasi waktu yang sangat cepat kira-kira sepersekian detik sehingga kurang bisa dinikmati oleh penonton. Gambar 3E, rumah yang terbakar ditumpuk dengan wajah tuyul, membuat persepsi penonton bahwa itu adalah rumah yang sebelumnya dihuni oleh tuyul tersebut. Kemudian film pun masuk pada pengenalan tokoh.	Penampilan gambar makhluk dengan durasi yang cukup. Membuat penonton mampu meresapi kengerian yang timbul dari pemunculan makhluk tersebut. Teknik <i>dissolve</i> , antara benda dan wajah seseorang dapat menimbulkan persepsi bahwa kedua hal tersebut berhubungan.	Netral.

4.1.4 Opening cerita. Sesaat sebelum pengenalan tokoh.



Gambar 4.4. Pengenalan tokoh film Jelangkung. (Durasi 44 detik)

Tabel 4.4. Analisa *angle*, *lighting*, *sound* dan *editing* adegan pengenalan tokoh film Jelangkung.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Low angle shot</i>	memberikan penampilan yang menyimpang, mempertontonkan sebuah dunia diluar keseimbangan. Dan menciptakan perasaan antara tak memiliki arah dan tak terarahkan	Pada gambar 4G, pengambilan gambar dengan teknik <i>low angle shot</i> , disini menunjukkan orang-orang tersebut terlihat begitu berkuasa terhadap hal mereka lakukan. Pencarian....setan	<i>Low angle shot</i> memberikan persepsi orang-orang yang berkuasa terhadap hal yang sedang mereka lakukan. Penampilan siluet tidak memberikan informasi yang membangun sebuah film horor, yaitu menakut-nakuti.	<i>Netral.</i>
<i>Lighting:</i> <i>Low key</i>	<i>Low key picture</i> memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif	Gambar-gambar pada adegan di atas menggunakan <i>lighting Low key</i> , yang <i>overexposed</i> pada cahaya background sehingga menampilkan tokoh-tokoh dalam bentuk siluet. (Gb. 4E-4G)	Tampilan siluet menonjokan sisi artistik gambar. Hal ini membuat penonton memperhatikan layar, akan tetapi kurang memberikan kesan horor.	<i>Netral.</i>
<i>Sound:</i> <i>Musik</i>	Elemen musik dimasukkan dalam film, berfungsi untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya.	Musik yang digunakan adalah musik dengan tempo cepat. Yang didukung dengan penampilan gambar berubah-ubah mengikuti tempo musik,	Elemen musik dengan tempo cepat tidak sesuai bila dimasukkan dalam film horor. Kesannya seperti melihat sebuah video klip.	Gugup.
<i>Editing</i> <i>Freeze frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Suatu <i>scene</i> yang membosankan pun adalah sebuah informasi yang sangat penting bagi penonton untuk memahami cerita selanjutnya. • <i>Freeze frames</i> digunakan untuk memperkenalkan dua karakter, dan mempertahankan sebuah momen 	Waktu 44 detik yang digunakan untuk menampilkan gambar-gambar tabung berisi cicak mati, tempat pemujaan, dan tim pencari setan. Diperlihatkan dengan durasi waktu yang cepat.	<i>Freeze frame</i> membuat penonton terfokus melihat pada gambar-gambar yang berubah-ubah dengan cepat, akan tetapi hal ini kurang menimbulkan kesan horor.	<i>Netral.</i>

4.1.5. Telah banyak tempat yang mereka datangi akan tetapi belum ada satupun makhluk halus yang mereka temukan. Hingga suatu saat mereka mencari di wilayah Angkerbatu. Di dalam sebuah hutan di wilayah Angkerbatu, di malam hari mereka menemukan sebuah makam tak dikenal, letaknya menyendiri di tengah hutan. Makam si tuyul...



Gambar 4.5. Adegan di dalam hutan Angker Batu. (Durasi: 30 detik)

Tabel 4.5. Analisa *Angle*, *lighting*, dan *sound* adegan di dalam hutan Angker Batu.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Proxemics,</i> <i>Extreme long shot – Medium Long shot</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Extreme long shot:</i> digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita • <i>Medium long shot:</i> Pengambilan gambar ini seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar 5A, <i>angle Extreme long shot.</i> Gambar tim pencari berada pada satu tempat tertentu di tengah hutan. • Gambar 5E, pengambilan gambar secara <i>Medium Long shot</i>, menampilkan sosok kedua orang yang meneliti keberadaan makam tak bertuan, mengapa makam itu diletakkan menyendiri di tengah hutan hal ini sangat aneh mengingat kondisi makam yang biasanya. 	<p><i>Extreme long shot</i> menyajikan tampilan subjek pada suatu lokasi yang luas.</p> <p><i>Medium long shot</i> menampilkan subjek dalam jarak yang cukup dekat dengan penonton akan tetapi tetap menunjukkan bahasa tubuh subjek secara jelas. Tampilan artistik gambar menarik perhatian penonton.</p>	<i>Netral.</i>
<i>Lighting:</i> <i>Blue light</i> <i>Low key</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Low key picture</i> memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. • <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif • Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam, mempertinggi kedalaman dan menampilkan tempat yang lebih jauh. 	Penyinaran dengan warna biru dan sorotan lampu yang kontras dari satu sisi, diasosiasikan dengan keadaan gelap dan malam hari. Akan tetapi, kekurangan sinar pada wajah kedua tokoh, membuat tokoh tersebut terlihat dengan tampilan siluet.	<p>Penampilan siluet secara artistik, indah dan memberikan kesan misterius.</p> <p>Kombinasi <i>low key</i> dan warna biru yang menyorot, menonjolkan sisi artistik gambar.</p> <p>Akan tetapi tampilan siluet tokoh dengan penonjolan sisi artistik dalam film horor kurang efektif dalam membangun emosi penonton.</p>	<i>Netral-gugup.</i>

<i>Sound:</i> <i>Dialog</i> <i>Soundeffect</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialog adalah percakapan, antara dua orang atau lebih. • <i>Soundeffect</i>: Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita. 	Dialog yang disertakan seiring dengan keberadaan <i>soundeffect</i> pada adegan ini agak sedikit terlalu kecil.	Dialog dan <i>sound</i> sistim yang memiliki kuat intensitas yang hampir sama menyulitkan penonton untuk mendengarkan dan memahami cerita. <i>SoundEffect</i> menguatkan perhatian penonton pada tampilan visual.	Dingin.
--	--	---	---	---------

4.1.6. Setelah 3 hari 3 malam mereka menunggu di dalam hutan, mereka tidak melihat suatu apapun seperti yang mereka harapkan. Maka sebelum pulang Soni, seorang yang suka bermain tentara-tentaraan memanfaatkan waktunya sebelum pulang, tanpa sepengetahuan teman-temannya untuk menancapkan dan memanggil jelangkung.



Gambar 4.6. Adegan Soni meletakkan patung Jelangkung di kuburan. (Durasi: 2 menit 18 detik).

Tabel 4.6. Analisa *lighting* dan *sound*, adegan Soni meletakkan patung jelangkung di kuburan.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Lighting</i> <i>Low key</i>	<i>Low key picture</i> memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif	<ul style="list-style-type: none"> • Pada Gambar 6A, kondisi pencahayaan <i>Low key</i> yang digunakan kurang memiliki kontras antara warna kulit dan suasana disekitarnya. Demikian pula yang terjadi pada gambar 6E, 	Pencahayaan <i>Low key</i> dengan kontras yang kurang membuat penonton kesulitan melihat gambar yang ada pada <i>frame</i> .	<i>Netral</i> .
<i>Sound:</i> <i>Dialog dan</i> <i>SoundEffect.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialog adalah percakapan, antara dua orang atau lebih. • <i>Soundeffect</i>: Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suara yang disertakan dalam adegan ini adalah dialog pemanggil jelangkung yang sangat terkenal di filmnya yang kedua “Jelangkung..Jelangkung datang tak dijemput, pulang tak diantar” dialog ini pula yang disebutkan oleh Soni pada adegan ini, akan tetapi intensitas volumenya sangatlah kecil sehingga hanya terkesan seperti orang sedang menggerutu, dialog ini tertutup oleh suara <i>soundeffect</i>. • Pada saat dialog disebutkan selama adegan ini juga disertakan <i>soundeffect</i> seperti suara dentingan logam beradu dengan logam, akan tetapi terdengar jernih sekali, dan juga ada suara yang menandakan kesunyian yang berkesan angker menyendiri. 	Dialog dan <i>soundeffect</i> yang disertakan secara bersamaan akan saling melengkapi dalam menciptakan suatu kesan. Dialog yang mudah didengar penonton mempermudah penonton untuk memahami cerita.	Tegang.

4.1.7. Teror penampakan tuyul kepada Gita. Pada saat Gita sedang berenang, terlihat bayangan anak kecil dari dalam air, tetapi setelah ia keluar dari dalam air, bayangan itu tidak ada.



Gambar 4.7. Adegan penampakan tuyul di kolam renang. (Durasi: 51 detik).

Tabel 4.7 Analisa *angle, lighting, sound, editing*, adegan penampakan tuyul di kolam renang.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Close Up</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Close up</i>: Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar 7I, mampu menunjukkan <i>detail</i> wajah ketakutan Gita secara jelas. 	<i>Angle close up</i> menonjolkan <i>detail</i> wajah subjek.	Gugup.
<i>Lighting Overexposed.</i>	<i>Overexposed</i> : pencahayaan yang sangat terang, memberi film sebuah nada yang tampak tidak realistik	Gb. 7G menampilkan <i>overexposed</i> pada bagian belakan subjek, hal ini menghasilkan tampilan subjek terlihat siluet.	Tampilan siluet memberikan nada yang tampak tidak realistik. Kurang menonjolkan kesan horor terhadap kemunculan makhluk.	<i>Netral.</i>
<i>SoundEffect</i>	Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	Suara yang disertakan pada adegan ini adalah suara melodi piano yang berfungsi sebagai efek seram.	<i>Soundeffect</i> berpengaruh untuk menimbulkan rasa seram. Suara piano dengan birama tertentu membuat penonton penonton gugup.	Gugup.
<i>Editing: Dissolve</i>	Dengan <i>editing</i> , karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton.	Cara penampakan makhluk yang aneh dan tidak dikira, mampu mengejutkan penonton. Pada gambar 7A, tampilan kaki seorang anak yang terlihat samar-samar membuat orang bertanya-tanya tentang bagaimana bentuk keseluruhan makhluk itu.	Teknik <i>dissolve</i> pada film horor, menimbulkan rasa penasaran.	Gugup.

4.1.8. Sepulangnya mereka dari Angkerbatu, mereka masih belum merasa puas akan pencarian mereka. Karenanya pencarian dilanjutkan ke sebuah rumah sakit tua yang terkenal akan keberadaan Suster ngesot. Di dalam rumah sakit itu, satu persatu dari mereka diberi penampakan-
penampakan...Penampakan untuk Gita di dalam rumah sakit berhantu.



Gambar 4.8. Adegan penampakan suster ngesot. (Durasi: 29 detik).

Tabel 4.8. Analisa *Angle*, *Lighting*, *Sound*, dan *editing* adegan penampakan.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Shallow fokus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shallow fokus</i> pendekatan atas beberapa objek yang terletak pada jarak yang berbeda, dilihat dengan fokus tertentu, biasanya diutamakan pada 1 objek saja yang terfokus, pada 1 gambaran tunggal. Dengan kata lain akan ada fokus-fokus yang tajam dan tidak pada beberapa objek dalam 1 gambar 	Gambar 8D misalnya, Fokus tidak diletakkan pada kemunculan suster ngesot yang berada di sebelah kanan belakang Gita. Jadi seringkali penonton melewati kemunculan suster ngesot yang tiba-tiba pada bagian ini. Dan kemunculannya baru disadari oleh penonton pada adegan gambar 8G dan 8H, kemudian kengerian atas kehadiran suster ngesot itupun kembali tak terlihat di gambar 8I, hal ini karena fokus kedua objek pada gambar 8I sangatlah acak.	<i>Shallow fokus</i> , membantu penonton untuk mengamati secara pasti salah satu bagian pada gambar yang memuat beberapa aksi yang mampu menarik perhatian penonton secara acak.	<i>Netral.</i>
<i>SoundEffect</i>	Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	Suara yang disertakan pada adegan ini adalah suara dengan tempo dan intensitas yang memacu jantung penonton, ketegangan seperti dikejar-kejar sesuatu....	<i>Soundeffect</i> memiliki bermacam-macam jenis dan intensitas untuk tergantung dari efek yang ingin dihasilkan.	Tegang.

4.1.9. Penampakan untuk freddy di dalam rumah sakit berhantu.



Gb. 9A

Gb. 9B

Gb. 9C

Gb. 9D

Gb. 9E

Gb. 9F

Gambar 4.9. Adegan penampakan tuyul pada Ferdi. (Durasi: 7 detik).

Tabel 4.9. Analisa *Angle*, *lighting* dan *sound* adegan penampakan tuyul kepada Ferdi.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Very Long shot</i> <i>Close up</i> <i>Eye Level Shot</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shot</i> ini digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita • <i>Close up:</i> Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail. • <i>Eye level shot:</i> Kesan yang ditimbulkan dengan pengambilan gambar semacam ini sifatnya <i>netral</i>, dan cenderung menimbulkan konfrontasi langsung kepada penonton. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada gambar 9D, E, F, gambar diambil secara <i>Close up</i> dengan <i>lighting Low key</i> yang menyinari bagian tertentu wajah tuyul secara perlahan, hal ini membuat penonton terkejut akan keberadaan tuyul yang serasa mendekat secara tiba-tiba. Karena sebelumnya pada gambar 9C, gambar diambil dengan <i>angle very long shot</i>, yang memperlihatkan keartistikan siluet sebuah makhluk yang tak dikenal. • Selain itu, pada gambar 9D, E, F, <i>angle</i> yang digunakan adalah <i>Eye level shot</i>, hal ini secara tidak langsung benar-benar membuat penonton melihat lurus langsung pada mata tuyul. 	Perubahan <i>angle</i> <i>very long shot-Close up</i> secara tiba-tiba memiliki efek mengejutkan. Penggunaan <i>angle eye level shot</i> , membuat penonton memandang lurus langsung pada tokoh yang dihadapkan.	<i>Shock.</i>
<i>Lighting</i> <i>Low key</i> <i>Blue light</i>	<p><i>Low key</i> berlawanan dengan <i>High key</i>, pencahayaan <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif. Biasanya memiliki kontras antara gambar dan oleh karena itu biasanya permainan pencahayaan yang dilakukan pada waktu senja dan gelap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada gambar 10A dan 10B, penggunaan <i>lighting low key</i> dan permainan cahaya senter yang menyorot membuat nilai artistik gambar tersebut perlu diperhatikan, • Pada gambar 10E dan 10F, penyinaran wajah tuyul dilakukan dengan penampakan warna biru, 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lighting low key</i> dengan tambahan cahaya minimalis yang menyorot menambah nilai artistik gambar. • Penggunaan warna biru menciptakan perasaan ngeri, dingin, aneh.... Dan menguatkan kesan mayat pada makhluk. 	Tegang-dingin.
<i>SoundEffect</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara 	<ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran suara yang berubah mengikuti penampakan-penampakan yang terjadi, membuat penonton lebih bersiap-siap untuk melihat apa yang akan terjadi selanjutnya. 	Kehadiran efek suara yang berubah mengikuti pemunculan adegan-adegan yang menyeramkan, mengurangi ketegangan dan kekagetan.	Dingin.

4.1.10. Penampakan untuk Soni di dalam rumah sakit berhantu.



Gambar 4.10 Adegan penampakan tuyul kepada Soni. (Durasi: 49 detik).

Tabel 4.10. Analisa *Angle*, *Lighting*, *Sound* dan *editing* adegan penampakan tuyul kepada Soni.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Close up-</i> <i>Big</i> <i>CloseUp</i>	<i>Close up:</i> Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail. <i>Big close up:</i> Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i> . Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini	Kebanyakan gambar yang digunakan pada adegan ini, adalah gambar dengan <i>angle close up</i> (10N, O, R, BB) dan <i>big close up</i> (10M, X, H). Mimik ketakutan Soni, dan wajah seram tuyul yang sebenarnya, dapat terlihat dengan jelas dan detail.	<i>Angle Close up</i> dan <i>Big close up</i> memuaskan rasa ingin tahu penonton terhadap detail wajah tokoh.	Takut.
<i>Lighting:</i> <i>Low key</i>	<i>Low key</i> berlawanan dengan <i>High key</i> , pencahayaan <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif. Biasanya memiliki kontras antara gambar dan oleh karena itu biasanya permainan pencahayaan yang dilakukan pada waktu senja dan gelap	Pencahayaan dalam ruangan pada adegan ini kebanyakan menggunakan <i>lighting low key</i> yang kemudian diedit lagi.	<i>Low key</i> cocok digunakan dalam film horor.	Takut.
<i>Soundeffect</i>	Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	Suara yang disertakan pada adegan ini, tampak seperti logam yang diadu dengan logam, setiap ketukannya disesuaikan dengan perubahan dan gerakan tokoh yang kebingungan menoleh	Efek suara yang disesuaikan dengan pergantian <i>frame</i> pada film, mengesankan	Gugup.

		pada penampakan tuyul di depannya, dan penampakan jelangkung di belakangnya. Pada akhirnya setiap gerak-gerik dalam adegan ini tampak seperti bagian dari video klip.	kedinamisan seperti yang terdapat pada video klip.	
<i>Editing.</i> <i>Freeze frame</i> <i>Jump cuts</i>	<ul style="list-style-type: none"> Dengan <i>editing</i>, karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton <i>Freeze frames</i> yang digunakan untuk memperkenalkan dua karakter, dan mempertahankan sebuah momen <i>Jump cuts</i>, yang berarti juga seperti pemotongan-pemotongan lainnya yakni memotong suatu saat dan membangun saat-saat lain 	<i>Editing</i> yang dilakukan pada adegan ini, seperti yang terlihat pada gambar 11 T, U, V, W, X, BB, CC, DD, EE, FF . Yang mana gambar yang sama diberi warna yang berbeda-beda, dan menimbulkan kesan gambar yang dinamis. Kesan yang sama juga didapat pada gambar 11 GG, HH, II, JJ, yang tampil berselingan antara warna hitam dengan gambar.	Penggunaan <i>freeze frame</i> , <i>jump cuts</i> dengan pewarnaan yang berbeda-beda memberikan efek dinamis pada film. Hal ini menyita perhatian penonton pada perubahan gambar akan tetapi kurang memberikan kesan horor.	Tegang.

4.1.11. Penampakan untuk Freddy di rumahnya.



Gb. 11A

Gb. 11B

Gb. 11C

Gb. 11D

Gb. 11E

Gb. 11F

Gambar 4.11. Adegan penampakan di rumah Ferdi. (Durasi: 7 Detik)

Tabel 4.11. Analisa *Editing* adegan penampakan di rumah Ferdi.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Editing.</i>	Dengan <i>editing</i> , karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton	Adegan ini mengacu pada dua orang yang menjadi perhatian utama, adik Freddy yang terlihat di dua tempat pada waktu yang singkat... Hal ini sangat mengecoh penonton, padahal adik Freddy yang sesungguhnya benar-benar hanya satu, kedekatan gambar antara gambar 11C dan 11D, membuat persepsi penonton, bahwa waktu antara jarak kedua pengambilan gambar tersebut berdekatan.	<i>Editing</i> , penggabungan 2 gambar di lokasi yang berbeda, secara bersebelahan akan dipersepsikan sebagai waktu yang berdekatan.	Tegang.

4.1.12. Penampakan untuk Si gembol, tiba-tiba mobilnya mati di tengah jalan.... Setelah beberapa saat terasa adanya kehadiran makhluk lain di sekitar mobilnya, tiba-tiba mobil tersebut hidup dan berjalan lagi...



Gb. 12A Gb. 12B Gb. 12C Gb. 12D Gb. 12E Gb. 12F Gb. 12G

Gambar 4.12 Adegan penampakan tuyul di jalanan sewaktu Gembol menyetir mobil malam hari. (Durasi: 19 detik).

Tabel 4.12. Analisa *Angle* dan *lighting* adegan penampakan tuyul di jalanan sewaktu Gembol menyetir mobil malam hari.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Close up</i>	<i>Close up</i> : Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail.	Gb. 12E-F si gembol ditampilkan secara <i>close up</i> . Suasana sekitarnya yang seharusnya sangat gelap dan sepi, terdapat bayangan yang berlari-lari mengitari mobilnya, akan tetapi tampilan <i>close up</i> wajah si gembol lebih banyak menguasai layar, lebih diperhatikan oleh penonton. Gambar pada bagian ini yang menjadi klimaks adalah Gb. 12C. dengan tampilan <i>overexposed</i> pada <i>backlight</i> yang menampilkan siluet tuyul.	Bagian yang ditampilkan secara <i>close up</i> dan menguasai lebih banyak bagian dari <i>frame</i> , lebih diperhatikan penonton.	Gugup.
<i>Lighting Low key blue light Overexposed</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Low key</i>: gambar yang memiliki keunggulan pada nada cahayanya yang gelap, dan bayangan yang pekat. Pada akhirnya akan menghasilkan gambar yang tampak sangat pekat dan dramatik • <i>Blue Light</i>: Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam. • <i>Overexposed</i>: pencahayaan yang sangat terang, memberi film sebuah nada yang tampak tidak realistik 		Pencahayaan yang <i>overexposed</i> menarik mata penonton ke arah datangnya sinar tersebut.	Gugup.

4.1.13. Penampakan untuk Gita, di dalam kamarnya, tiba-tiba lampu kecil di sebelah tempat tidurnya menyala sesaat, lalu pintu kamarnya terbuka dengan sendirinya, dan tampaklah suster ngesot di depan pintu kamarnya dengan membawa jelangkung di kakinya....

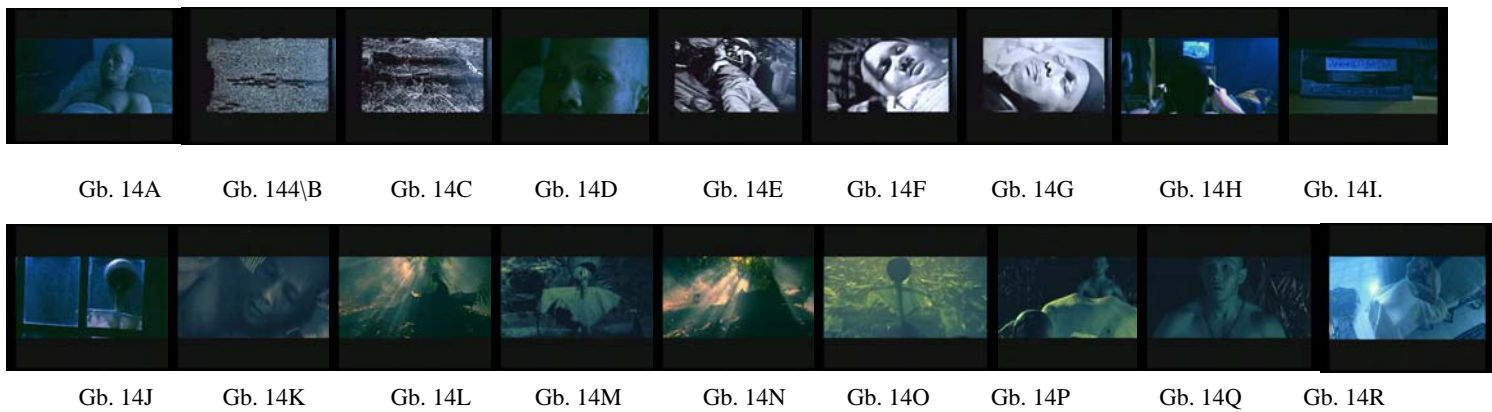


Gambar 4.13. Adegan penampakan suster ngesot di rumah Gita. (Durasi: 14 detik).

Tabel 4.13 Analisa editing adegan penampakan suster ngesot di rumah Gita.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Editing.</i>	Dengan <i>editing</i> , karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton	Penampilan lampu yang menyala secara tiba-tiba (Gb 13A), disertai dengan wajah ketakutan Gita (Gb 13C) menunjukkan indikasi-indikasi akan kehadiran sesuatu yang berbau mistis.	Indikasi-indikasi terhadap pemunculan makhluk menambah intensitas emosi penonton pada saat kemunculan makhluk.	Tegang.

4.1.14. Penampakan untuk Soni, kaset video yang diambil pada saat mereka bermalam di Angker batu. Awalnya kaset tersebut tidak bisa masuk dan terbaca, tiba-tiba pada tengah malam televisi Soni menyala dan memutar kaset video tersebut, tampaklah di rekaman itu wajah-wajah mereka berempap, pada malam itu.... Siapakah di tempat itu yang bisa mengangkat dan merekam video tersebut selain mereka berempap Kemudian lokasi pun berpindah...Teror dari patung jelangkungpun mulai terasa secara nyata...



Gambar 4.14. Adegan penampakan patung jelangkung pada Soni di kamar tidurnya. (Durasi: 1 menit 42 detik).

Tabel 4.14. Analisa Angle, lighting, sounddan editing adegan penampakan patung jelangkung pada Soni di kamar tidurnya.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Long shot</i> <i>Close up</i> <i>Extreme</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Long shot</i>: Mengacu pada informasi yang acak, karena banyaknya orang yang tampak pada saat pengambilan gambar, menyulitkan penonton untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar 14N, <i>Angle Long shot</i> menunjukkan keartistikan perubahan lokasi dari kamar ke hutan dimana terdapat makam dengan patung jelangkung. 	<i>Angle Long shot</i> menampilkan gambar artistik.	Tegang.

<p><i>close up</i></p>	<p>mengetahui subjek yang manakah yang menjadi pokok perhatian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Close up</i>: Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail. • <i>Extreme Close up</i>: Pengambilan gambar lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i>, mampu memberikan gambaran <i>detail</i> untuk tiap lekukan dan garis. Meskipun <i>Depth of field</i> akan sulit didapatkan, namun kekurangan ini akan memiliki nilai artistik tersendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar 14D, <i>Extreme Close up</i> menampilkan pancaran mata ketakutan dari mata Soni, yang dikejar-kejar oleh patung jelangkung. • <i>Close up</i> pada gambar 14J dan 14O menguatkan keseraman akan hadirnya patung tersebut secara tiba-tiba. 	<p><i>Angle Extreme close up</i>: menampilkan <i>detail</i> pada suatu bagian tubuh yang menyatakan perasaan tokoh.</p> <p><i>Angle close up</i>: menampilkan detail mimik subjek.</p>	
<p><i>Lighting</i> <i>Dark Green</i> <i>Light</i> <i>Blue Light</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna Hijau yang terang dan pekat, memiliki sugesti kejahatan • Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam. 	<p>Kondisi penyinaran warna biru yang menyinari bagian luar kamar, dan warna hijau pada saat lokasi berpindah di hutan. Membuat kontras antara keadaan di dalam ruangan dan keadaan alam. Hal ini membuat penampilan patung jelangkung (14J, 14O) semakin seram...</p>	<p>Pencahayaan biru dan hijau menambah efek dramatis pada film yang mendukung terciptanya suasana horor.</p>	<p>Tegang.</p>
<p><i>SoundEffect</i></p>	<p>Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara</p>	<p>Suara yang disertakan pada adegan ini pada awalnya hanyalah suara kesunyian dan gemerisik pada kamar yang terdengar alamiah, tidak menakutkan, kemudian tiba-tiba bunyi ketukan yang tiba-tiba berasal dari jendela, dengan intensitas yang semakin tinggi seiring waktu, ketukan yang tidak berhenti seperti ketukan-ketukan yang biasanya dilakukan pada malam hari, mengagetkan.</p>	<p><i>Sound effect</i> yang tiba-tiba berubah dan semakin keras dari kondisi awal yang hening: mengejutkan dan menyeramkan.</p>	<p><i>Shock.</i></p>
<p><i>Editing.</i></p>	<p>Dengan <i>editing</i>, karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton</p>	<p>Pada adegan ini, tidak ada indikasi akan munculnya tuyul yang seharusnya menjadi tokoh utama, akan tetapi kehadiran patung Jelangkung tampak lebih menyeramkan daripada kehadiran tuyul itu sendiri.</p>	<p>Jalan cerita yang tidak terdeteksi: mengejutkan.</p>	<p>Takut.</p>

4.1.15. Setelah berbagai penampakan yang terjadi, tidak hanya di dalam lokasi yang terkenal dengan keberadaan suster ngesot ini, maka keempat orang inipun mulai ketakutan dengan teror-teror yang menghantui mereka...merekapun kembali ke desa Angkerbatu, atas petunjuk orang pintar.. untuk mencabut kembali patung jelangkung yang ditancapkan oleh mereka secara main-main.



Gb. 15A

Gb. 15B

Gb. 15C

Gb. 15D

Gb. 15E

Gambar 4.15. Adegan penampakan tuyul di hutan Angker Batu.(Durasi: 35 detik)

Tabel 4.15. Analisa *angle*, *lighting*, *sound*, dan *editing* adegan penampakan tuyul di hutan Angker Batu.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle</i>	<i>Close up</i> : Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail.	Gambar 15C, 15D adalah pertama kalinya penampakan Tuyul ditampilkan secara jelas dan terlihat detil, penampakan yang mampu memuaskan rasa ingin tahu penonton akan bentuk dari keseraman yang selama ini menghantui sepanjang cerita.	Pengambilan gambar secara <i>close up</i> menunjukkan detail dengan jelas.	Gugup.
<i>Lighting: Medium key</i>	Gambar yang memiliki nada cahaya yang normal.	Pencahayaannya yang berkesan natural tidak menakutkan akan tetapi semakin mendekatkan perasaan penonton ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal-hal semacam ini semakin menguatkan cerita-cerita yang berhubungan dengan film beredar di masyarakat.	Pencahayaannya <i>medium key</i> berkesan natural dan diasosiasikan dengan kedekatan cerita terhadap kehidupan sehari-hari.	Gugup.
<i>SoundEffect</i>	<i>SoundEffect</i> : Suara haruslah terdengar autentik, sehingga penonton dapat merasa berada di dalam tampilan <i>visualnya</i>	Suara pada adegan ini, hanyalah suara <i>sound effect</i> yang perlahan dan mendung menakutkan lalu semakin keras di pemunculan gambar 15C dan 15D.	<i>Sound effect</i> yang mendung, menimbulkan perasaan ngeri.	Gugup.
<i>Editing.</i>	Dengan <i>editing</i> , karakter dapat dibangun kembali berdasarkan konteks dan menimbulkan sisi emosional penonton	Gambar 15C dan 15D hanya ditampilkan sepanjang 1 detik, penampakan yang singkat akan tetapi kurang meresap di dalam benak penonton	Penampakan gambar yang menonjol dengan waktu yang singkat kurang menimbulkan kesan horor.	Gugup-dingin.

4.1.16. Peristiwa pembantaian di Angkerbatu pun terulang kembali dengan korban yang baru...

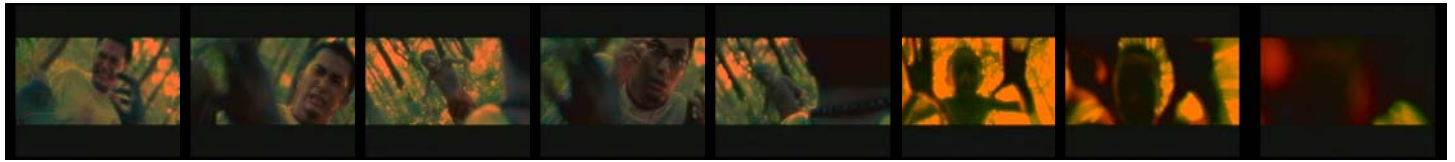


Gambar 4.16. Adegan pembantaian tuyul di hutan Angker Batu yang terulang kembali. (durasi: 2 menit 2 detik)

Tabel 4.16. Analisa *Angle*, *lighting*, *sound* dan *editing* adegan pembantaian tuyul di hutan angkerbatu yang terulang.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Big close up</i>	Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i> . Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini.	Gambar 16I, <i>Big close up</i> wajah Gita yang dibunuh oleh pacarnya sendiri, wajah yang sedang dalam keadaan mati berteriak....	Pengambilan gambar secara <i>close up</i> menunjukkan detail secara jelas.	<i>Shock</i> .
<i>Lighting: Overexposed Low key picture.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Overexposed</i>: pencahayaan yang sangat terang, memberi film sebuah nada yang tampak tidak realistik • <i>Low key</i>: Biasanya memiliki kontras antara gambar dan oleh karena itu biasanya permainan pencahayaan yang dilakukan pada waktu senja dan gelap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada gambar 16A, <i>lighting overexposed</i> pada <i>backlight</i> membuat penampilan tuyul sebagai siluet, hal ini tidak menunjukkan detail yang jelas yang dapat memicu ketakutan penonton. • Pada gambar 16I, pencahayaan <i>low key</i> yang dilakukan kurang menghasilkan kontras pada gambar, sehingga keseraman yang ada kurang tampak dengan jelas. 	Penampilan siluet makhluk berfungsi menunjukkan kehadiran makhluk tersebut dengan tampilan artistik dengan nada yang tidak realistik, hal ini tidak menimbulkan perasaan seram.. Kekontrasan pada pengambilan gambar dengan pencahayaan <i>Low key picture</i> mempengaruhi kejelasan gambar yang ditangkap penonton.	Dingin- tegang
<i>SoundEffect Dialog</i>	Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	<i>Soundeffect</i> yang disertakan pada adegan ini terkesan bersih dan jernih, padahal kondisi saat itu penuh dengan konflik dan ketakutan Subjek.	<i>Soundeffect</i> yang tidak sesuai dengan tampilan visual akan menyebabkan keraguan dalam benak penonton.	Dingin.
<i>Editing. Montage</i>	<i>Montage</i> adalah serial gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya. Dapat digunakan untuk memperlihatkan peningkatan, pembalikan waktu atau perpindahan lokasi	Pada adegan ini, ditampilkan kembali cuplikan adegan pembantaian yang dulu terjadi di desa Angker Batu (gambar 16G dan 16H), dengan kehadiran cuplikan ini mengingatkan penonton akan pengulangan kembali pembantaian secara keji masyarakat yang terulang melalui tindakan Ferdy. Sayangnya kali ini si tuyul menang..	Pengeditan <i>montage</i> bersifat mengingatkan kembali kejadian di masa lalu.	Gugup.

4.1.17. Ending cerita..



Gb. 17A

Gb. 17B

Gb. 17C

Gb. 17D

Gb. 17E

Gb. 17F

Gb. 17G

Gb. 17H

Gambar 4.17 Adegan akhir Ferdi melihat dan dibunuh tuyul. (Durasi: 12 detik)

Tabel 4.17. Analisa *angle*, *lighting*, dan *sound* adegan akhir Ferdi melihat dan dibunuh tuyul.

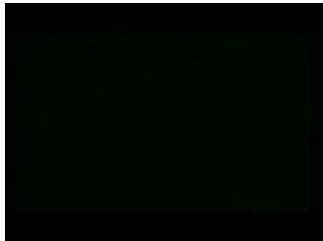
Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Close up</i>	<i>Close up</i> : Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> berguna untuk menekankan detail.	Gambar 18B, <i>close up</i> wajah Freddy yang terkejut melihat orang yang baru saja dibunuhnya terlihat dengan jelas.	Pengambilan gambar secara <i>close up</i> menunjukkan detail secara jelas.	Tegang.
<i>Lighting: Backlight Low key picture. Red Light</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backlight</i> biasanya berada di atas dan di belakang subjek, menyinari dan menyorot di belakang kepala. • <i>Low key</i>: Biasanya memiliki kontras antara gambar dan oleh karena itu biasanya permainan pencahayaan yang dilakukan pada waktu senja dan gelap. • Warna merah dan oranye diasosikan dengan hangat 	Adegan ini kebanyakan menunjukkan kekejaman tuyul yang mampu membunuh manusia... akan tetapi menggunakan pencahayaan <i>low key</i> , dengan pencahayaan <i>backlight</i> dan latar belakang berwarna merah, tidak menimbulkan kengerian yang seharusnya dirasakan dalam pembunuhan secara keji.	Warna merah tidak menimbulkan perasaan ngeri dan tidak menonjolkan kekejaman.	<i>Netral.</i>
<i>SoundEffect Dialog</i>	Efek suara yaitu suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara	Efek suara sebagai penutup cerita diperdengarkan dari intensitas kuat ke intensitas lemah.	Efek suara dengan intensitas dari kuat hingga lemah tidak berkesan menakutkan.	<i>Netral.</i>

4.2. The Ring (Durasi 96 menit).

Sumber Gambar: VCD The Ring 1.

Sumber tabel : Analisa penulis.

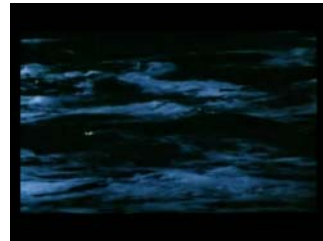
4.2.1. Gambar pada pembukaan awal film, terdapat narasi yang ditampilkan dengan tampilan layar hitam yang berangsur-angsur menjadi tulisan.



Gb 1A



Gb. 1B



Gb. 1C



Gb. 1D

Gambar 4.18 Pembukaan film The Ring. (Durasi: 47 detik).

Tabel 4.18. Analisa *Sound* dan *Editing* Pembukaan Film The Ring.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara angin yang menyapu lautan luas dengan durasi 47 detik (Gb.1B dan Gb.1C ditampilkan cukup lama).	Suara angin yang menyapu lautan luas, meresapi kebesaran dan kengerian laut, membawa penonton kedalam keadaan tanpa batas.	Dingin.
<i>Editing</i> <i>The dissolve:</i> <i>The match shot.</i>	<i>The match shot:</i> dua buah gambar yang identik, digabungkan yang mana gambar yang satu dan yang lain memiliki objek yang tetap pada posisinya.	Layar hitam yang berangsur-angsur menjadi tampilan yang hampir sama bentuknya dengan tampilan televisi yang berbintik-bintik.	<i>The dissolve</i> membuat penonton masuk secara perlahan dan halus kedalam film.	Takut.

4.2.2. Gambar kengerian yang ditimbulkan oleh keberadaan kutukan Sadako, penampakan pertama. Televisi yang tiba-tiba menyala.



Gb 2A



Gb. 2B



Gb. 2C

Gambar 4.19. Adegan kedatangan Sadako pada Tomoko. (Durasi: 25 detik)

Tabel 4.19. Analisa *Angle*, *Lighting*, dan *Sound* adegan kedatangan Sadako pada Tomoko.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Proxemics</i> <i>CloseUp</i> <i>Medium shot</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan gambar secara <i>Close up</i>: menekankan detil. Hal ini sangat penting dalam hubungannya dengan fungsi yang utama yaitu menciptakan ketegangan. • <i>Medium shot</i>: Mempresentasikan bagaimana biasanya manusia berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya. 	Gambar 2A: <i>Close up</i> memperlihatkan mimik tegang wajah Tomoko karena keberadaan televisi yang tiba-tiba menyala dengan sendirinya.	Pengambilan gambar <i>Close up</i> mengekspresikan perasaan pemain. Dengan <i>angle close up</i> mimik penasaran sekaligus takut dapat tertangkap dengan jelas.	Tegang.
<i>Lighting:</i> <i>Low key</i>	Gambar yang memiliki keunggulan pada nada cahayanya yang gelap, dan bayangan yang pekat.	Pencahayaannya <i>Low key</i> , pada gambar-gambar 2A, B, C, D. memiliki kontras warna yang jelas dan mengarahkan mata penonton ke satu bagian yang paling menakutkan.	<i>Low key</i> : memfokuskan pandangan penonton pada bagian tertentu dalam frame., sekaligus mengintensikan perasaan mencekam.	Tegang.
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara yang disertakan pada adegan kali ini, berupa efek dari gerakan tokoh utama. Awalnya suasana hening, kemudian televisi yang menyala secara tiba-tiba, membuat penonton waspada.	<i>Sound effect</i> yang menguat secara tiba-tiba mengagetkan, menghanyutkan dan membuat penonton waspada.	Tegang.

4.2.3. Sesaat kemudian, kutukan tersebut benar-benar mendarangi Tomoko.



Gb 3A



Gb. 3B



Gb. 3C

Gambar 4.20. Adegan penampakan Sadako pada Tomoko. (Durasi: 6 detik).

Tabel 4.20. Analisa *Angle*, *Sound* dan *Editing* adegan penampakan Sadako pada Tomoko.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Proxemics,</i> <i>Middle</i> <i>Close up -</i> <i>Big close up.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Middle Close up:</i> memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil, bahasa tubuh dan emosi dari objek yang direkam • <i>Big close up:</i> mengungkapkan kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi. 	<p>Gb. 3A, <i>Middle Close up</i> menunjukkan ketakutan Tomoko untuk melihat sesuatu yang berada di belakangnya.</p> <p>Gb. 3B, <i>Big close up</i> pada saat Tomoko melihat bentuk sesuatu yang mendekatinya dari belakang.</p>	<p><i>Middle Close up</i> menangkap mimik dari subjek yang direkam.</p> <p><i>Big close up</i> mendekatkan profil subjek yang direkam kepada penonton.</p> <p>Pengambilan gambar ini membawa penonton hanyut dan turut serta dalam emosi subjek.</p>	Tegang.
<i>SoundEffect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara Tomoko yang terkejut (Gb 2C) ketika melihat makhluk tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan <i>sound effect</i> yang diberikan pada saat tampilan wajah Tomoko selanjutnya (Gb. 2D).	<i>Sound effect</i> yang mengejutkan, membuat penonton meresapi dan masuk ke dalam cerita	<i>Shock.</i>
<i>Editing:</i> <i>Freeze</i> <i>frames</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Freeze frame:</i> berfungsi mempertahankan sebuah momen. 	Pengeditan wajah Tomoko yang ditampilkan pada Gb. D, mendukung mimik Tomoko yang ketakutan.	<i>Freeze frame</i> mempertahankan mimik Subjek yang direkam. Menanamkan pada benak penonton akan keadaan subjek.	Dingin.

4.2.4. Tampilan video hasil rekaman teman kerja Rieko, keadaan teman-teman Tomoko di lokasi berlainan pada hari meninggalnya Tomoko, meninggal dengan mimik wajah yang sama



Gb 4A



Gb. 4B



Gb. 4C



Gb. 4D

Gambar 4.21. Adegan kematian teman Tomoko (Durasi: 14 detik)

Tabel 4.21. Analisa *Angle, Lighting, Sound*, dan *Editing* adegan kematian teman Tomoko.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Proxemics, Close up</i>	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> : menekankan detail. Hal ini sangat penting dalam hubungannya dengan fungsi yang utama yaitu menciptakan ketegangan	Gambar-gambar pada adegan ini, menunjukkan mimik kematian yang sama dengan kematian Tomoko yaitu dengan mulut terbuka.	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> mampu memperjelas bentuk wajah ketakutan dengan mulut terbuka. Penonton kembali diingatkan akan bentuk makhluk misterius yang menyebabkan kematian dengan kondisi menakutkan.	Takut.
<i>Lighting: Medium key Picture</i>	<i>Medium key Picture</i> : Gambar yang memiliki nada cahaya yang normal	Pencahayaannya yang digunakan di sini adalah pencahayaan yang biasa, karena lokasi kematian teman Tomoko ini berada di luar ruangan dan ditemukannya pada waktu terang hari.	<i>Lighting Medium key</i> berkesan biasa, mampu menekankan kedekatan kejadian dengan keadaan sehari-hari. Pencahayaan yang tidak terlalu ekstrim, mudah diterima oleh akal.	Gugup.
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara pada pemunculan adegan ini, semakin kuat seiring dengan penampakan wajah secara menyeluruh (Gb. 4A s/d 4D).	<i>Sound effect</i> yang semakin lama semakin kuat intensitasnya, mengejutkan. Seperti menekan emosi penonton dan membuat merinding.	Gugup-dingin
<i>Editing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Switching by scene</i> yaitu teknik pemindahan gambar berdasarkan adegan (<i>scene</i>) dalam setiap objek yang mempunyai <i>blocking</i> tertentu 	Mimik wajah ketakutan yang tampak pada layar televisi ini dihadapkan pada penonton secara perlahan, diawali dengan pemunculan gambar-gambar yang dipercepat dan dilambatkan oleh Rieko dan temannya.	Teknik pemindahan gambar berdasarkan adegan tertentu dapat mengejutkan penonton.	<i>Shock</i> .

4.2.5. Adegan Rieko mulai menemukan titik-titik penghubung pada kematian aneh Tomoko dan teman-temannya, kesaksian dari ibu Tomoko tentang tempat ditemukannya mayat Tomoko.



Gb 5A

Gb. 5B

Gb. 5C

Gb. 5D

Gb. 5E

Gambar 4.22. Adegan kematian Tomoko. (Durasi: 39 detik).

Tabel 4.22. Analisa *Angle*, *Lighting*, *Sound* dan *Editing* adegan kematian Tomoko.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle:</i> <i>Proxemics,</i> <i>Close up</i>	Pengambilan gambar secara <i>Close up</i> : menekankan detail. Hal ini sangat penting dalam hubungannya dengan fungsi yang utama yaitu menciptakan ketegangan.	Gb. 5E: <i>Close up</i> ketakutan wajah Tomoko pada saat meninggal. Pemunculan adegan ini ditampilkan secara tiba-tiba, tanpa adanya indikasi-indikasi.	Penampakan gambar <i>close up</i> secara tiba-tiba mengagetkan. Kejelasan penampakan mimik memicu rasa kaget dan takut.	<i>Shock.</i>
<i>Lighting:</i> <i>Low key</i>	<i>Low key picture</i> memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif	Pencahayaannya demikian, membuat penonton semakin fokus pada arah dimana sedikit cahaya yang tampak itu ada.	<i>Low key</i> : memfokuskan mata penonton pada bagian yang terkena cahaya, yaitu mulut.	Takut.
<i>Sound effect</i> <i>Dialog</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita. Dialog: percakapan antara dua orang atau lebih.	Suara yang disertakan pada adegan ini adalah suara angin dan sedikit gesekan pelat dengan intensitas yang kuat (Gb. 5C-5E). Sebelumnya (Gb. 5A-5B) suara yang disertakan hanya dialog dengan suasana ruangan yang sangat hening.	<i>Sound effect</i> dalam horor dapat memasukkan suara-suara yang seharusnya tidak tampak pada layar dapat dihadirkan secara tiba-tiba dengan intensitas yang kuat. <i>Sound effect</i> demikian mengiris hati, dan mengagetkan.	<i>Shock.</i>
<i>Editing:</i> <i>Dissolve</i>	Teknik penumpukan ini digunakan untuk menghaluskan proses pemindahan gambar sesuai dengan karakter.	Teknik <i>Dissolve</i> (Gb. 5E) memperkuat kesan bayangan cara kematian Tomoko yang diingat oleh ibunya.	Teknik <i>Dissolve</i> memperkuat kesan bayangan. Analisa kesan: bayangan tersebut tertinggal dalam benak penonton dan membayangkan-bayangi penonton akan mimik Subjek.	Dingin.

4.2.6. Adegan dimana Rieko menemukan Foto yang diambil setelah Tomoko dan teman-temannya melihat video terkutuk, wajah mereka seakan dikelilingi kabut dan tidak lagi bisa ditangkap dengan jelas oleh kamera.



Gb. 6A

Gb. 6B

Gb. 6C

Gb. 6D

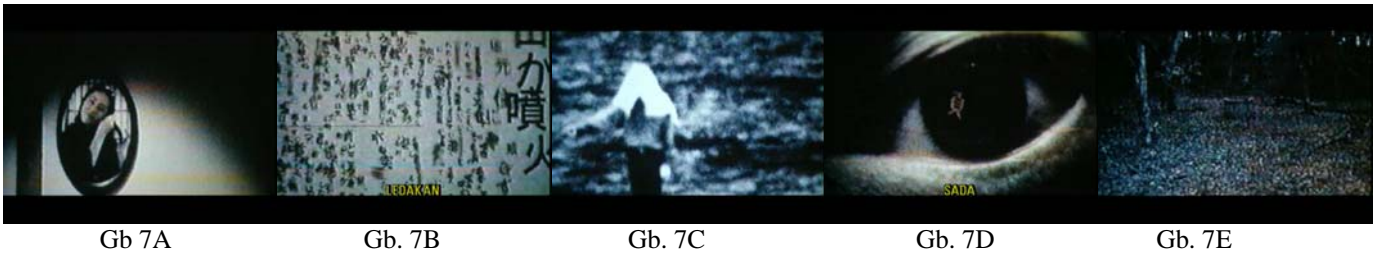
Gb. 6E

Gambar 4.23. Petunjuk foto. (Durasi: 31 detik) .

Tabel 4.23. Analisa *Angle*, *Lighting*, *Sound* dan *Editing* Petunjuk foto.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle</i> Pengambilan gambar.	Urutan pengambilan gambar <i>Long shot</i> - <i>Medium shot</i> - <i>Close up</i> menampilkan sebuah gambaran secara <i>netral</i> , yang akan membuat penonton mulai merasa terikat dengan subjek utama	Gambar-gambar pada adegan ini merupakan kombinasi dari pengambilan gambar <i>Very Long shot</i> (Gb. 6A)- <i>Medium shot</i> (Gb. 6B)- <i>Close up</i> (Gb. 6D).	Urutan pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari jauh kemudian mendekat secara perlahan-lahan mengikat pandangan mata penonton. Pengambilan yang demikian memuaskan penonton akan detail subjek.	<i>Netral</i> .
<i>Lighting</i> <i>Medium key</i> <i>Picture</i>	Gambar yang memiliki nada cahaya yang normal	Penggunaan cahaya pada adegan ini terkesan biasa dan tak berlebihan.	<i>Lighting medium key</i> memiliki kesan tidak berlebihan. Berfungsi mendekatkan keadaan di dalam film dengan keadaan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.	<i>Netral</i> .
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara yang disertakan pada adegan ini hanyalah suara mobil, di jalan raya, dan suara kertas foto yang dibalik-balik.	<i>Sound effect</i> dari aksi yang biasa didengar dalam kehidupan sehari-hari membuat film tampak nyata. Mengesankan bahwa cerita dalam film, seakan-akan terjadi di kehidupan nyata.	Dingin.
<i>Editing</i>	Suatu <i>scene</i> yang membosankan pun adalah sebuah informasi yang sangat penting bagi penonton untuk memahami cerita selanjutnya	Tampilan foto pada Gb. 6E tidak begitu seram. akan tetapi apabila dihubungkan dengan keadaannya, foto inilah yang mengindikasikan bahwa seseorang tersebut akan meninggal. Tampilan foto ini ditayangkan dengan durasi kurang lebih 3 detik.	Suatu <i>scene</i> yang menguatkan kesan horor makhluk, ditampilkan dengan durasi waktu yang cukup. tayangan gambar dengan durasi yang cukup membuat penonton memiliki waktu untuk memahami cerita, dan menangkap dengan jelas kesan yang ingin ditimbulkan.	Tegang.

4.2.7. Isi dari video terkutuk. Gambar wanita yang sedang menyisir adalah gambar dari ibu Sadako, Shizuko.



Gambar 4.24. Isi kaset Video kutukan. (Durasi: 45 detik).

Tabel 4.24. Analisa *Sound* dan *Editing* Isi video kutukan.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Lighting: Blue light</i>	Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam	Penggunaan pencahayaan warna biru (Gb. 7C dan 7E) yang kontras dengan penggunaan cahaya kecoklatan (Gb. 7A dan 7D). Membuat penonton semakin bertanya-tanya tentang bagaimanakah cara kematian Tomoko dan teman-temannya. Apa hubungan kaset video tersebut dengan kematian mereka.	Penggabungan pencahayaan biru dan kecoklatan dalam satu babak adegan dapat menimbulkan memberikan kesan aneh yang unik.	Tegang.
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	<ul style="list-style-type: none"> • Suara yang disertakan dalam adegan ini adalah gesekan sisir dengan rambut (Gb. 7A) • Suara yang lain adalah suara seperti logam yang menggaruk-garuk benda keras lainnya (Gb. 7C-7E). 	Suara logam yang menggaruk-garuk benda keras lainnya dapat disertakan pada gambar yang tidak memvisualkan logam sama sekali. Suara yang demikian mengesankan sesuatu yang sulit bergerak.	Tegang-gugup.

4.2.8. Kekagetan Rieko setelah melihat kaset video membuatnya merasa ada seseorang berbaju putih di belakangnya, hal itu terpantul dari layar kaca televisi yang sudah mati. Dan waktu pun mulai dihitung sejak Rieko selesai melihat video tersebut.



Gambar 4.25. Adegan teror setelah Rieko menonton video kutukan. (Durasi: 55.menit).

Tabel 4.25. Analisa *Editing* adegan teror setelah Rieko menonton video kutukan.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Editing</i>	Perangkat apapun yang bisa digunakan untuk menunjukkan bahwa waktu sedang bergerak akan meningkatkan ketegangan.	Gb. 8E adalah gambar jam dinding yang menunjukkan waktu setelah Rieko melihat kaset video tersebut. Waktu yang dipunyai Rieko berdasarkan cerita yang beredar adalah satu minggu tepat setelah ia melihat video tersebut.	Perangkat yang menunjukkan waktu dimasukkan dalam film horor untuk membuat penonton menyadari akan keterbatasan waktu yang dimiliki Subjek.	Tegang.

4.2.9. Tampilan masa lalu ayah Shizuko yang dilihat oleh Ryuji dan Rieko, yang memiliki kemampuan Extrasensory Perception (ESP). Pada jumpa pers yang dilakukan oleh Dr. Ikuma dan Shizuko, terjadi kematian secara aneh dan mendadak dari seorang reporter yang mengacaukan jumpa pers tersebut. Kematian tersebut bukanlah seperti anggapan para reporter bahwa Shizuko adalah pembunuh, akan tetapi kematian tersebut merupakan perbuatan Sadako, anak Shizuko yang memiliki kemampuan ESP lebih besar dari Shizuko sendiri, Sadako mampu membuat seseorang meninggal hanya dengan berharap saja.



Gambar 4.26. Adegan Ryuji melihat masa lalu ayah Shizuko. (Durasi: 41 detik).

Tabel 4.26. Analisa *Sound* dan *Editing* Ryuji melihat masa lalu ayah Shizuko.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara yang disertakan dalam adegan kali ini (Gb. 8A-8E) adalah suara mengiang yang saling bersahutan dengan suara efek dengan tempo tertentu yang menegangkan, suara ini hanya disertakan dengan intensitas lemah.	<i>Sound effect</i> yang dipadu dengan dialog, sebaiknya tidak mengalahkan suara dialog. Dialog yang dapat didengar jelas oleh penonton membantu penonton untuk memahami jalan cerita dengan lebih mudah. <i>Sound effect</i> dengan tempo tertentu membuat penonton merasa tegang, apabila disertakan dengan intensitas lemah akan mempengaruhi penonton secara tak sadar.	Tegang
<i>Sound: dialog</i>	Dialog adalah percakapan, antara dua orang atau lebih.	Suara dialog yang terjadi pada saat itu disertakan dengan intensitas yang lebih kuat.		
<i>Editing: Montage</i>	Serial gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya. Dapat digunakan untuk memperlihatkan peningkatan, pembalikan waktu atau perpindahan lokasi	Pemotongan adegan, dari masa ketika ayah Shizuko tua hidup sendirian (Gb. 8A dan 8F) ke masa Ayah Shizuko tua bersama-sama dengan Shizuko (Gb. 8B, C, D, E, G). Dr. Ikuma dan Sadako berada di sebuah konferensi pers untuk menunjukkan kepada pers tentang kekuatan ESP yang dimiliki oleh Shizuko.	Pemotongan adegan dari suatu masa ke masa lain, menggunakan teknik <i>editing Montage</i> , perbedaan perubahan masa tersebut dapat dilakukan dengan perubahan warna gambar yang memperkuat kesan masa lalu. Warna gambar yang hijau pekat menonjolkan kesan suram.	Tegang.

4.2.10. Kedatangan Rieko pada saat Ryuji memegang tangan Ayah Shizuko, membuatnya masuk ke dalam tempat kejadian. Tampaknya kemampuan ESP Rieko lebih besar daripada kemampuan Ryuji. Bahkan Sadako yang berlari di masa lalu ayah Shizuko, dapat memegang tangan Rieko, pengangan tangan yang nyata, hingga membekas di kehidupan nyatanya.



Gb. 10A



Gb. 10B



Gb. 10C

Gb. 4.27. Adegan tangan Rieko dicengkeram oleh Sadako. (Durasi: 77 detik).

Tabel 4.27 Analisa *Angle*, *Sound* dan *Editing* Adegan tangan Rieko dicengkeram oleh Sadako.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle: Medium shot</i>	<i>Medium shot:</i> Mempresentasikan bagaimana biasanya manusia berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya.	Gb. 10A menunjukkan ekspresi ketakutan, kekagetan dan perasaan ngeri Rieko yang didatangi oleh sosok sadako kecil.	<i>Angle Medium shot</i> , mampu memperlihatkan kengerian atas kehadiran makhluk terhadap tokoh utama. <i>Angle Medium shot</i> menampilkan mimik ketakutan atas kehadiran sosok lain dengan cukup jelas.	Tegang.
<i>Angle: Extreme Close up</i>	Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i> , <i>depth of field</i> akan sulit didapatkan, namun kekurangan ini akan memiliki nilai artistik tersendiri.	Gb. 10B. Tangan Sadako yang unik, sangat jelas diperlihatkan pada <i>shot</i> ini. Tangannya yang memiliki kuku yang aneh, sangat hitam di bagian pangkal kukunya. Dan juga bentuk jarinya yang semakin membesar di bagian ujung akan tetapi, hal ini memperkuat karakteristik tokoh horor. Selain itu gambar tangan Rieko yang dipegang tampak tidak fokus, hal ini memperkuat keberadaan Rieko di saat itu, bagaimana bisa Rieko memiliki tubuh nyata di masa lalu?	<i>Angle Big close up</i> mampu menampilkan bagian tubuh secara jelas dan detil. Bagian yang tidak fokus memiliki nilai artistik tersendiri. Pada bagian tertentu yang tidak fokus dapat mengesankan perubahan sebuah tubuh yang berada diantara dunia maya dan nyata.	<i>Shock</i> .
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Suara yang disertakan pada adegan dimana tangan Rieko terpegang oleh Sadako, menekankan visualisasi keanehan keberadaan Rieko yang memiliki tubuh nyata di dunia masa lalu ayah Shizuko (Gb.10B).	<i>Sound effect</i> yang disertakan pada saat yang tepat untuk pemunculan tertentu, menguatkan visualisasi gambar. <i>Sound effect</i> membantu penekanan emosi penonton.	<i>Shock</i>
<i>Sound: Dialog</i>	Dialog adalah percakapan, antara dua orang atau lebih.	Gb. 10A menyertakan suara Shizuko sedang berteriak memanggil Sadako	Suara dialog yang terdengar dengan jelas mempermudah	

		yang berlari ke arah Rieko.	penonton untuk memahami cerita dan merasakan kenyataan dari cerita. Kenyataan yang dirasakan penonton berperan dalam memperkuat kesan horror.	
<i>Editing: Montage</i>	Serial gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya. Dapat digunakan untuk memperlihatkan peningkatan, pembalikan waktu atau perpindahan lokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna hijau ini sangat kontras dengan warna <i>netral</i> yang digunakan pada pengambilan gambar kehidupan sehari-hari Rieko. • Hal ini semakin menekankan perubahan tempat dan waktu. 	Teknik <i>Montage</i> , dengan perbedaan warna gambar menekankan perubahan tempat dan waktu dari suatu masa ke masa Warna hijau memperkuat kesan masa lalu.	Dingin

4.2.11. Rieko yang berusaha untuk memutuskan kutukan Sadako, mencari tempat kematian Sadako yang merupakan sumur tua di bagian dasar dari rumah penginapan di Izu, tempat yang mana Tomoko dan teman-temannya menginap dan juga merupakan tempat di mana video tersebut ditemukan.



Gb 11A

Gb. 11B

Gb. 11C

Gb. 11D

Gb. 11E

Gambar 4.28. Adegan masa lalu sumur tua. (Durasi: 11 detik).

Tabel 4.28. Analisa *Sound* dan *Editing* adegan masa lalu sumur tua.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Sound effect</i>	Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita.	Pada saat kehadiran masa lalu dari sumur tua, (Gb.11A) terlihat kenyataan bahwa Sadako dibunuh dengan didorong ke dalam sumur (Gb. 11C-11E), Tidak ada suara yang disertakan kecuali suara hembusan angin yang mengiris.	Suara hembusan angin membuat perasaan bagai teriris.	Tegang.
<i>Editing: White in</i>	Warna putih berubah yang memenuhi layar kemudian digantikan oleh gambaran.	Cara masuk ke dunia masa lalu dari sumur tua (Gb. 11B), perpindahan dengan cara warna putih yang memenuhi layar.	Teknik <i>White in</i> membuat silau sesaat, mengejutkan dan membuat momen mistis dalam benak penonton. Hal ini berfungsi pula untuk menyatakan perpindahan waktu.	<i>Shock</i> .

4.2.13. Adegan ini adalah adegan penutupan, cara kedatangan Sadako yang mampu membuat semua orang yang telah melihat video terkutuk itu, meninggalkan dengan mimik ketakutan. (Total durasi: 3 menit 6 detik).



Gb. 12A Gb. 13B Gb. 12C Gb. 12D Gb. 12E Gb. 12F Gb. 12G

Gambar 4.29. Adegan Sadako keluar dari sumur dan televisi.

Tabel 4.29 Analisa *Angle*, *Lighting*, *Sound* dan *Editing* adegan Sadako keluar dari sumur dan televisi.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Angle</i>	Urutan pengambilan gambar <i>Long shot- Medium shot-Close up</i> menampilkan sebuah gambaran secara <i>netral</i> , yang akan membuat penonton mulai merasa terikat dengan subjek utama	Adegan ini adalah klimaks pemunculan Sadako yang aneh. Sadako keluar dari televisi yang nyata-nyata adalah benda maya. Akan tetapi dengan konsep kutukan, kemunculan Sadako melalui layar kaca tampak bisa diterima oleh akal sehat.	Perubahan pengambilan gambar secara perlahan, dari jarak yang sangat jauh menuju ke tampilan <i>close up</i> , menahan perhatian penonton pada gambar. Gambar orang berjalan langsung ke arah penonton membuat penonton merasa sebagai tokoh utama.	Tegang-takut.
<i>Lighting: Blue Light</i>	Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan waktu malam, mempertinggi kedalaman dan menampakkan tempat yang lebih jauh.	Warna penyinaran yang kebiruan tidak terlalu ekstrim, disini mengindikasikan bahwa gambar yang diperlihatkan berada di dunia maya yaitu di dalam televisi.	Warna biru yang tidak terlalu ekstrim menonjolkan kesan keberadaan subjek di tempat lain (dunia maya) Warna yang tidak terlalu ekstrim membuat penonton percaya akan kedekatan antara cerita film dengan dunia nyata.	Dingin.
<i>Sound effect</i>	<ul style="list-style-type: none"> Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita. 	Adegan ini memperdengarkan suara gesekan benda berkarat. "Ngi..k...ngiikk...."	Gesekan benda berkarat membuat penonton berpikir bahwa benda tersebut sulit melakukan pergerakan. Analisa kesan: Tetapi dapat juga makin menekankan ketajaman gesekan antara perasaan penonton dan kengerian.	Takut-dingin.
<i>Editing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Editing</i> bertujuan untuk kemudahan penonton melihat dan memahami cerita 	Pengikutsertaan unsur layar buram (Gb. 12D), pada video berfungsi sebagai transformasi keberadaan Sadako, yang semula makhluk maya dalam televisi menjadi sesuatu yang nyata, dan masuk kedalam kehidupan nyata Ryuji.	Pengikutsertaan layar buram menekankan situasi keberadaan gambar dalam televisi. Pengikutsertaan gambar-gambar tertentu, dalam film sangat penting untuk meyakinkan penonton terhadap jalan cerita.	Tegang.



Gb. 12 H

Gb. 12 I

Gb. 12J

Gb. 12K

Gb. 12L

Gambar 4.30. Adegan klimaks penampakan Sadako.

Tabel 4.30. Analisa *Angle, lighting* dan *sound* adegan klimaks penampakan Sadako.

Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<p><i>Angle:</i> Extreme <i>Close up</i> Eye level <i>shot</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengambilan gambar Extreme <i>Close up</i> lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i>, mampu memberikan gambaran <i>detail</i> untuk tiap lekukan dan garis. Meskipun <i>Depth of field</i> akan sulit didapatkan, namun kekurangan ini akan memiliki nilai artistik tersendiri. • Eye level <i>shot</i>: posisi kamera yang terlalu sejajar akan menyebabkan timbulnya konfrontasi secara langsung pada penonton 	<ul style="list-style-type: none"> • Gb. 12L, Extreme <i>Close up</i> ditampilkan secara tiba-tiba, pengambilan gambar sebelumnya adalah <i>Medium Close up</i> wajah ketakutan Ryuji. • Eye Level <i>Shot</i> (Gb. 12L) mengarahkan mata penonton langsung melihat ke bagian yang berhadapan dengan mata mereka. 	<p>Extreme <i>close up</i> memperlihatkan detail suatu bagian tubuh, sekaligus berfungsi memuaskan keingintahuan penonton terhadap bagian tertentu yang paling menakutkan dari makhluk. Eye level <i>shot</i> mengarahkan mata penonton secara langsung dengan tokoh horor.</p> <p>Perubahan pengambilan gambar secara tiba-tiba menjadi Extreme <i>close up</i>, mengagetkan, menyentak sekaligus memuaskan keingintahuan penonton.</p>	<p><i>Shock.</i></p>
<p><i>Lighting:</i> Low key</p>	<p>Low key picture memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatisasi penampakan bagian menakutkan dari Sadako menggunakan pencahayaan Low key (Gb.12H) yaitu jari-jari Sadako yang sebelumnya sempat diperlihatkan secara ekstreme <i>close up</i>. • Mata Sadako (Gb. 12L) yang merupakan penampakan klimaks seluruh film ini, tampak sangat kontras dengan sekelilingnya, rambut dan bola mata tampak sangat hitam. Gambar ini menggunakan pencahayaan <i>natural key</i>, Tampilan rambut yang hitam pekat mengesankan pengambilan gambar secara Low key. Wajah Sadako, yang dibentuk sedemikian rupa, menunjukkan warna kulit wajah yang tidak sehat (kebiru- 	<p>Lighting low key mengarahkan pandangan mata penonton langsung ke bagian tertentu. Sekaligus menonjolkan bagian-bagian yang paling menakutkan dari makhluk, meskipun dalam frame terdapat bagian-bagian lain yang akan menarik perhatian penonton.</p> <p>Lighting natural key menampilkan secara jelas bagian tertentu yang lebih terang pada frame.</p> <p>Bagian yang paling menyeramkan dapat terlihat dengan baik dan menonjolkan sisi dramatis cerita.</p>	<p>Tegang-takut.</p>

		biruan) seperti telah lama direndam di dalam air....		
<i>Sound effect</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film, masuk akal dan sesuai dengan cerita. 	Suara dengungan aneh, dengan intensitas yang semakin kuat sejak kedatangan Sadako hingga penampilan klimaksnya	Analisa Kesan: Suara mendengung yang semakin intens menonjolkan kesan horor.	Takut.



Gb. 12 M

Gb. 12 N.

Gambar 4.31. Adegan kematian Ryuji.








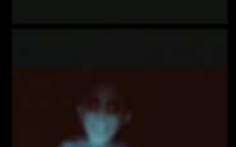



Tabel 4.31. Analisa *Editing* adegan kematian Ryuji.








Teori	Definisi Teori	Deskripsi	Analisa	Kesan
<i>Editing: Freeze frame</i>	<i>Freeze frame</i> berfungsi untuk mempertahankan sebuah momen	Wajah Ryuji yang mati ketakutan (Gb. 12M-12N)	Perubahan warna dari gambar yang sama berfungsi mempertahankan momen. Analisa kesan: pengeditan ini mempertahankan gambar pada benak penonton.	<i>Shock.</i>

4.3 Komparasi Jelangkung VS The Ring.


4.3.1 Komparasi berdasarkan Angle film Jelangkung VS The Ring.

Tabel 4.32. Komparasi berdasarkan Angle Film Jelangkung VS The Ring.

Angle	Jelangkung		The Ring		Komparasi
	Gambar	Keterangan	Gambar	Keterangan	
<p>Ext. Long shot</p> <p>Definisi teori:</p> <p>Shot ini digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita</p>		<p>Analisa: Menampilkan suatu lokasi yang luas.</p> <p>Kesan : <i>netral</i></p>		<p>Analisa:</p> <p>Penggunaan <i>Angle Ext. Long shot</i>, menunjukkan lokasi tempat secara keseluruhan.</p> <p>Kesan: <i>netral</i>.</p>	<p><i>Angle Ext. Long shot</i> digunakan untuk pengambilan gambar-gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Seringkali digunakan untuk memperkenalkan setting lokasi, adegan dan isi cerita.</p> <p>Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p>Med. Long shot.</p> <p>Definisi teori:</p> <p>Pengambilan gambar ini seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.</p>	 	<p>Analisa: <i>Medium long shot</i> menampilkan subjek dalam jarak yang cukup dekat dengan penonton akan tetapi tetap menunjukkan bahasa tubuh subjek terlihat jelas.</p> <p>Tampilan artistik gambar menarik perhatian penonton.</p> <p>Kesan : <i>Netral</i></p>	 	<p>Analisa:</p> <p><i>Medium long shot</i> menampilkan bahasa tubuh subjek secara jelas.</p> <p>Kesan : <i>Netral</i></p>	<p>Analisa: <i>Medium long shot</i> menampilkan subjek dalam jarak yang cukup dekat dengan penonton akan tetapi tetap menunjukkan bahasa tubuh subjek secara jelas.</p> <p>Kesan : <i>Netral</i></p>
<p>Very Long shot-Close up.</p>	 	<p>Analisa: Perubahan <i>angle very long shot-Close up</i> secara tiba-tiba memiliki efek mengejutkan.</p> <p>Kesan: <i>shock</i></p>	  	<p>Analisa:</p> <p>Perubahan pengambilan gambar secara perlahan dari <i>extreme long shot- Long shot-Close up</i>. Menahan perhatian penonton pada gambar.</p> <p>Kesan: Tegang-takut</p>	<p>Perubahan tampilan gambar-gambar yang menggunakan <i>angle Very Long shot</i> menjadi <i>Close up</i> secara perlahan maupun tiba-tiba mampu menahan perhatian penonton dan menciptakan ketegangan.</p> <p>Kesan: Tagang.</p>

<p><i>Long shot</i></p>		<p>Analisa: <i>Angle Long shot</i> menampilkan gambar artistik. Kesan: <i>Netral</i> artistik.</p>		<p>Tampilan gambar secara <i>Long shot</i> menampilkan keberadaan subjek secara dramatis. Kesan: takut.</p>	<p><i>Long shot</i> berfungsi untuk menciptakan penampilan subjek sebagai figur yang dikelilingi oleh pemandangan di sekitarnya, tampilan ini dapat pada film horor menimbulkan sebuah adegan penampakan yang dramatis, artistik. Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p><i>Medium shot.</i> Definisi teori: <i>Medium shot:</i> Mempresentasikan bagaimana biasanya manusia berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya.</p>		<p>Kesan: Tegang.</p>		<p>Kesan: tegang.</p>	<p><i>Medium shot</i> mempresentasikan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain. Dalam film horor seringkali digunakan untuk mempresentasikan kedatangan makhluk terhadap subjek. Kesan: tegang.</p>
<p><i>Medium Close up</i> Definisi teori: <i>Medium Close up:</i> memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil, bahasa tubuh dan emosi dari objek yang direkam.</p>		<p><i>Medium close up</i> menonjolkan mimik subjek terhadap ruang disekitarnya.</p>		<p><i>Medium close up</i> menangkap mimik dari subjek. Adegan ini membawa penonton turut serta dan hanyut dalam emosi subjek. Kesan tegang.</p>	<p><i>Medium close up</i> berfungsi untuk menunjukkan profil, bahasa tubuh, dan emosi dari objek yang direkam. Kesan: Tegang.</p>
<p><i>Close up</i> Definisi teori: menekankan detail. Hal ini sangat penting dalam hubungannya dengan fungsi yang utama yaitu menciptakan ketegangan.</p>		<p>Mimik ketakutan terlihat jelas. Kesan: tegang.</p>		<p>Pengambilan gambar <i>close up</i>, memperjelas bentuk wajah ketakutan dengan mulut terbuka. Kesan: takut, tegang.</p>	<p><i>Close up</i> berfungsi untuk menekankan detail mimik subjek. Dalam film horor terutama menekankan pada detail wajah subjek yang ketakutan. Kesan: Tegang, takut.</p>

<p><i>Big close up.</i> Definisi teori: Pengambilan gambar ini lebih tajam dari pengambilan gambar <i>close up</i>. Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini.</p>		<p>Pengambilan gambar <i>Big close up</i> memuaskn rasa ingin tahu penonton terhadap detil wajah tokoh. Kesan: takut.</p>		<p><i>Big close up</i> mendekatkan profil subjek yang direkam kepada penonton. Pengambilan gambar ini membawa penonton hanyut dan turut serta dalam emosi subjek. Kesan: Tegang.</p>	<p>Pengambilan gambar yang dapat memperlihatkan mimik subjek secara jelas. Dalam film horor, pengambilan gambar ini membawa penonton hanyut dan turut serta dalam emosi subjek. Kesan: Tegang.</p>
<p><i>Extreme close up Shot</i> ini digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita.</p>	 	<p>Menampilkan detail pada suatu bagian tubuh yang menyatakan perasaan tokoh. Kesan: takut.</p>		<p>Memperlihatkan detail suatu bagian tubuh, sekaligus berfungsi memuaskn keingintahuan penonton terhadap bagian tertentu yang paling menakutkan dari makhluk. Kesan: <i>Shock</i>.</p>	<p>Bagian yang paling menonjolkan horor, dengan tampilan <i>extreme close up</i>, akan semakin menguatkan kesan yang ada di benak penonton. Kesan: <i>Shock</i>.</p>
<p><i>Low angle shot.</i> Definisi teori: memberikan penampilan yang menyimpang, mempertontonkan sebuah dunia diluar keseimbangan. Dan menciptakan perasaan antara tak memiliki arah dan tak terarahkan.</p>		<p>Memberikan persepsi orang-orang yang berkuasa terhadap hal yang sedang mereka lakukan. Kesan: <i>netral</i>.</p>		<p>Pengambilan gambar ini menciptakan kesan subjek yang berada pada situasi yang aneh dan tidak biasa. Kesan: <i>netral</i>.</p>	<p>Pengambilan gambar ini menciptakan kesan-kesan tertentu, tergantung dari cerita. Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p><i>Shallow focus.</i> Definisi teori: pendekatan atas beberapa objek yang terletak pada jarak yang berbeda, dilihat dengan fokus tertentu,</p>		<p>Analisa: <i>shallow focus</i> membantu penonton untuk mengambati secara pasti salah satu bagian pada gambar ayng memuat beberapa aksi yang mampu</p>		<p>Pengambilan gambar ini menekankan suasana pada bagian yang tidak fokus. Kesan: <i>Netral</i>.</p>	<p>Pengambilan gambar ini menciptakan kesan-kesan tertentu tergantung dari cerita. Kesan: <i>netral</i>.</p>





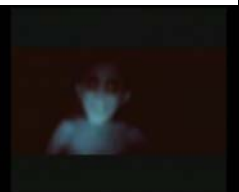

<p>biasanya diutamakan pada 1 objek saja yang terfokus, pada 1 gambaran tunggal. Dengan kata lain akan ada fokus-fokus yang tajam dan tidak pada beberapa objek dalam 1 gambar</p>		<p>menarik perhatian penonton secara acak. Kesan: <i>netral</i>.</p>			
<p>Eye level <i>shot</i>: Definisi teori: posisi kamera yang terlalu sejajar akan menyebabkan timbulnya konfrontasi secara langsung pada penonton</p>		<p>Penonton melihat langsung kepada objek. Kesan: takut.</p>		<p>Mengarahkan mata penonton, langsung ke bagian tertentu. Kesan: <i>shock</i>.</p>	<p>Menciptakan konfrontasi langsung antara penonton dengan subjek. Dalam film horor, subjek yang berupa makhluk menonjolkan kesan seram.</p>


Kesimpulan:

- Dalam film horor, *angle-angle* yang digunakan adalah: *extreme long shot*, *medium long shot*, *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium close up*, *medium shot*, *close up*, *ekstreme close up*.
- *Angle-angle* yang paling memberikan kesan horor adalah *angle-angle Close up*, *extreme close up* dan *eye level shot*.

4.3.2 Komparasi berdasarkan *Lighting* film Jelangkung Vs The Ring.

Tabel 4.33 Komparasi berdasarkan *Lighting* Film Jelangkung Vs The Ring.

<i>Lighting</i>	Jelangkung		The Ring		Komparasi
	Gambar	Keterangan	Gambar	Keterangan	
<p><i>Low key</i>, Definisi teori: memiliki nada cahaya yang gelap, dan bayangan yang pekat, gambar yang dihasilkan akan tampak sangat pekat dan dramatik. <i>Low key</i> berkesan <i>moody</i> dan atmosfer bisa dipertimbangkan secara subjektif</p>		<p>Gambar ini memiliki kontras pencahayaan yang sangat kurang, sehingga mempersulit penonton untuk melihat gambar pada frame. Kesan: <i>netral</i>. Gambar ini menggunakan pencahayaan <i>low key</i> dengan tambahan cahaya minimalis dan tampilan siluet. Kesan: artistik. Kesan: takut.</p>		<p>Gambar ini memfokuskan pandangan penonton ada bagian tertentu dari frame. Kesan: gugup. Gambar ini memfokuskan mata penonton pada bagian yang terkena cahaya. Yaitu mulut. Kesan: takut. Gambar ini menonjolkan bagian tertentu dari frame yang paling menakutkan. Kesan: tegang, takut.</p>	<p>Penggunaan pencahayaan <i>low key</i> pada film the ring lebih bersifat konstan. Warna –warna yang digunakan memiliki nada yang sama dan kontras yang jelas. Sehingga warna gelap dalam jumlah banyak pada frame tidak menyusahkan penonton untuk tetap melihat gambar dan memahami cerita. Kesan: tegang.</p>
<p><i>Medium key</i> Definisi teori: Gambar memiliki nada cahaya yang normal.</p>		<p>Warna pencahayaan yang digunakan pada gambar ini, lebih mengarah kebiru-biruan, pucat, dingin. Kesan: tegang.</p>		<p>Warna pencahayaan yang digunakan pada gambar ini lebih mengarah kekekuning-kuningan, sesuai dengan tampilan cahaya dalam kehidupan sehari-hari. Kesan: <i>netral</i>.</p>	<p>Warna kekuning-kuningan lebih sesuai dengan kehidupan sehari-hari, daripada kebiru-biruan yang lebih mengesankan pucat, mayat, dll. Menjadikan tampilan gambar tampak lebih realistik. Warna kebiru-biruan kurang realis akan tetapi memicu emosi. Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p><i>Blue Light</i> Definisi teori: Warna biru diasosiasikan dengan dingin dan</p>		<p>Warna kebiru-biruan disini mengesankan mayat. Kesan: tegang.</p>		<p>Warna kebiru-biruan di sini mengesankan subjek berada di dunia maya., Kesan: dingin.</p>	<p>Warna kebiru-biruan berfungsi untuk mengesankan warna yang berhubungan dengan makhluk.</p>

<p>waktu malam, mempertinggi kedalaman dan menampilkan tempat yang lebih jauh.</p>		<p>Warna biru yang digunakan pada kedua gambar ini, menonjolkan kesan artistik. Untuk gambar yang kedua malah lebih mengesankan keadaan didalam air.</p>		<p>Kedua gambar ini memiliki kesamaan penggunaan yaitu menunjukkan gambar berada di dalam tampilan televisi.</p>	<p>Memicu perasaan dingin. Penggunaan warna yang konsisten memudahkan penonton untuk memahami jalan cerita. Kesan: gugup.</p>
<p>Dark Green Light Definisi teori: Warna Hijau yang terang dan pekat, memiliki sugesti kejahatan.</p>		<p>Warna hijau dalam gambar dan film ini kebanyakan diasosikan dengan lokasi di dalam hutan. Dan menjadi asosiasi dengan kehadiran perbuatan jahat makhluk.</p> <p>Pada gambar ini kontras yang ada, kurang sehingga menyusahakan penonton untuk melihat gambar. Kesan: <i>netral</i>.</p>			<p>Lookasi di dalam hutan, memiliki dominasi warna hijau. Akan tetapi penggunaan warna hijau yang terlalu gelap menyusahakan penonton untuk melihat gambar.</p> <p>Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p>Red Light Definisi teori: Warna merah dan oranye diasosikan dengan hangat</p>		<p>Warna merah di sini diasosiasikan dengan kekejaman dan kemunculan makhluk. Kesan: <i>netral</i>.</p>			<p>Kekejaman makhluk yang diutamakan dari penonjolan warna merah yang kurang didukung oleh tampilan visual, Kurang meimbulkan kesan horor. Kesan: <i>netral</i>.</p>
<p>Overexposed background siluet Dfeinisi teori: Overexposed: pencahayaan yang sangat terang, memberi film sebuah nada yang tampak tidak realistik</p>		<p>Penggunaan overexposed pada backgroud, menimbulkan kesan yang tidak realistik. Diindikasikan dengan pemunculan makhluk</p>			<p>Penggunaan pencahayaan jenis ini menonjolkan kesan artistik, tampilannya yang tidak realistik mengurangi kesan horor.</p>

Kesimpulan:

- Penggunaan pencahayaan yang konsisten, memudahkan penonton untuk memahami cerita.
- Pencahayaan yang kebiru-biruan menekankan kesan mayat dan dingin. Akan tetapi pencahayaan kebiru-biruan yang ekstrem akan tampak seperti keadaan di dalam laut. Hal ini apabila tidak disesuaikan dengan cerita akan menimbulkan sebuah pemikiran yang tidak realistis dan mengurangi kesan horor.
- Pencahayaan kekuning-kuningan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari diasosiasikan dengan kedekatan cerita terhadap kehidupan sehari-hari. Kesan realistis yang ditimbulkan oleh pencahayaan ini mendukung kesandari keseluruhan cerita yang ditangkap oleh penonton.
- Pencahayaan yang sering berubah-ubah (*green light*, *blue light*, *red light*) dan diasosiasikan dengan hal-hal yang berbeda-beda, digunakan dalam satu film sekaligus menciptakan kesan dinamis, dan membuat film tampak seperti tampilan dalam video klip.
- Pencahayaan *low key* paling sering digunakan dalam film horor, dengan kontras gelap terang yang cukup akan menciptakan perasaan takut, tegang pada penonton. Hal ini juga berfungsi untuk memudahkan penonton melihat pada gambar pada frame dan memahami cerita.

4.3.3 Komparasi berdasarkan *Sound* film Jelangkung dan The Ring.Tabel 4.34. Komparasi berdasarkan *Sound* Film Jelangkung VS The Ring.



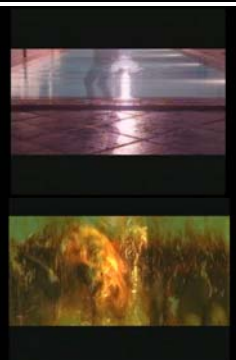
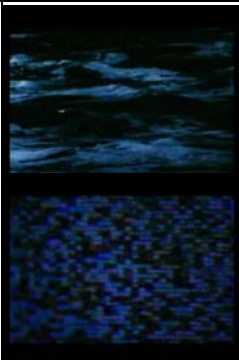
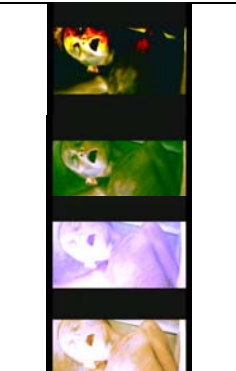

<i>Sound</i>	Jelangkung		The Ring		Komparasi
	Deskripsi	Analisa.	Deskripsi	Analisa.	
Dialog	Dialog pemanggil Jelangkung dengan intensitas kecil.	Dialog, dengan intensitas kecil mengganggu jalan cerita. Mempersulit penonton untuk memahami cerita.			Dialog dengan intensitas yang cukup mempermudah penonton untuk memahami cerita.
Musik.	Musik-musik yang menantang, bertempo cepat.	Musik bertempo cepat mengurangi unsur misterius. Kesan seperti video klip.			Musik bertempo cepat tidak sesuai digunakan dalam film horor. Mengurangi kesan misterius.
<i>Sound effect.</i>	Bahasa-bahasa aneh-dingin Melodi piano-tegang. Logam-logam yang beradu– Gugup. Gemerisik benda-benda di kamar yang sunyi, tiba-tiba terdengar suara ketukan dengan ini lemah – <i>shock</i> .	<i>Sound effect</i> yang berubah semakin keras, mengejutkan.	Suara-suara ombak yang menghanyutkan- dingin. Kesunyian yang mengiris logam yang bergesekan, dan lain-lain.- takut. Disertakan dengan intensitas kuat pada saat-saat akhir adegan horor- <i>shock</i> .	<i>Sound effect</i> yang berkesan tenang, menghanyutkan sekaligus mengiris.	<i>Sound effect</i> sangat berpengaruh dalam film horor.


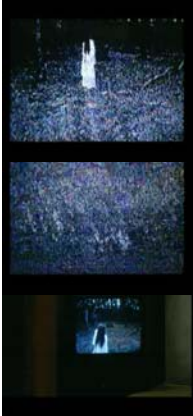



Analisa *sound*:

- *Sound effect* memiliki keunggulan dalam fungsinya untuk menciptakan. Kesan-kesan seperti dingin, takut, gugup, tegang, *shock* dapat diciptakan dengan *sound effect*.
- Dalam Horor *sound effect* dapat disertakan tanpa dukungan tampilan visualisasi akan tetapi tetap menciptakan kesan horor.
- Kolaborasi *sound effect* atau music dengan dialog lebih menekankan pada kuat intensitas dialog, karena pada film dialoglah yang membangun cerita. Karenanya kuat intensitas penyertaan *sound effect* atau music yang hampir sama, akan mengganggu pemahaman cerita oleh penonton menyebabkan kerancuan fokus pendengaran.

4.3.4. Komparasi berdasarkan *editing* film Jelangkung.

Tabel 4.35. Komparasi *Editing* Film Jelangkung Vs The Ring.

<i>Editing</i>	Jelangkung		The Ring		Komparasi
	Gambar	Keterangan	Gambar	Keterangan	
<p><i>Fade in.</i> Definisi teori: Teknik pemindahan gambar dengan cara penumpukan gambar antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya. Teknik ini digunakan untuk menghaluskan proses pemindahan gambar sesuai dengan karakter dan kebutuhan program acara yang diproduksi.</p>		<p>Kesan: <i>netral.</i></p>		<p>Membuat penonton masuk kedalam cerita secara perlahan tanpa disadari. Kesan: <i>netral.</i></p>	<p>Membuat penonton masuk kedalam cerita secara perlahan tanpa disadari. Kesan: <i>netral.</i></p>
<p><i>Dissolve.</i> Definisi teori: Teknik penumpukan ini digunakan untuk menghaluskan proses pemindahan gambar sesuai dengan karakter.</p>		<p>Penumpukan antara benda dan wajah dipersepsikan bahwa kedua hal tersebut berhubungan. Tampilan ini dengan durasi waktu yang cukup, membuat penonton meresapi kengerian atas kehadiran makhluk. Kesan: gugup.</p>		<p><i>Dissolve</i> membuat penonton masuk secara perlahan dan halus kedalam film. Kesan: gugup.</p>	<p><i>Dissolve</i> membuat penonton masuk ke dalam cerita secara perlahan, halus tanpa disadari. Kesan: Gugup.</p>
<p><i>Freeze frame:</i> Definisi teori: berfungsi untuk mempertahankan sebuah momen..</p>		<p>Tampilan <i>freeze frame</i> dengan gambar-gambar yang berbeda-beda membuat penonton memperhatikan perubahan gambar, akan</p>		<p>Mempertahankan momen tertentu dalam benak penonton (<i>shock</i>)</p>	<p>Konsistensi penggunaan warna mempermudah penonton untuk memahami cerita.</p>

		<p>tetapi kesan dari tampilan gambar tersebut kurang menakutkan. Kesan: gugup.</p>			
<p>Cuts</p>		<p><i>Editing</i> ini, menyita perhatian penonton pada pergerakan gambar akan tetapi mengurangi kesan horor yang dimunculkan oleh penampilan visualnya.</p>		<p><i>Editing</i> dengan penggunaan <i>frame-frame</i> tertentu yang membuat cerita tampak lebih realistik.</p>	<p><i>Editing</i> tipe <i>cut</i> ini ini dilakukan berdasarkan jalan cerita. Dua buah gambar pada lokasi yang berbeda diletakkan berdekatan, dan tampil berselingan, akan diasosiasikan terjadi dalam waktu yang bersamaan, berdekatan.</p>
<p><i>Montage.</i> Definisi teori: Serial gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya. Dapat digunakan untuk memperlihatkan peningkatan, pembalikan waktu atau perpindahan lokasi.</p>		<p>Bersifat mengingatkan masa lalu.</p>		<p><i>Montage</i> dengan perbedaan warna gambar yang konsisten, menekankan perubahan waktu yang terjadi. Warna hijau menekankan kesan suram.</p>	<p>Serial gambar yang mengalir, menyatu atau dipotong dari satu ke yang lainnya apabila memiliki kontras warna yang konsisten, berfungsi untuk mempertegas kesan tertentu dari cerita.</p>
<p><i>White in.</i> Definisi teori: Warna putih memenuhi layar kemudian digantikan oleh gambaran.</p>				<p>Teknik <i>white in</i> membuat silau sesaat, berfungsi untuk menyatakan perpindahan waktu dengan cara yang mengejutkan dan membangkitkan momen mistis. Kesan: <i>shock</i>.</p>	<p>Teknik <i>white in</i>, bersifat membedakan waktu dengan cara yang mengejutkan. Kesan: <i>shock</i>.</p>

Analisa *editing*:

- Konsistensi penggunaan warna-warna dalam *editing montage* menguatkan kesan masa lalu.
- *White in* dan *fade in* memiliki jenis pengaplikasian yang serupa, perbedaan warna yang ada membuat kesan yang berbeda pula. Warna hitam pada *fade in* berkesan menghanyutkan. Warna putih pada *white in* bersifat mengejutkan.
- Penggunaan warna yang konsisten pada pengeditan *freeze frame, montage* memudahkan penonton untuk memahami cerita. Misal: (warna coklat-hijau: masa lalu, warna biru: tampilan dalam televisi, Hijau: suasana horor, dan lain-lain).

4.4 Analisa dan Pembahasan Hasil Quesioner

4.4.1 Data Responden

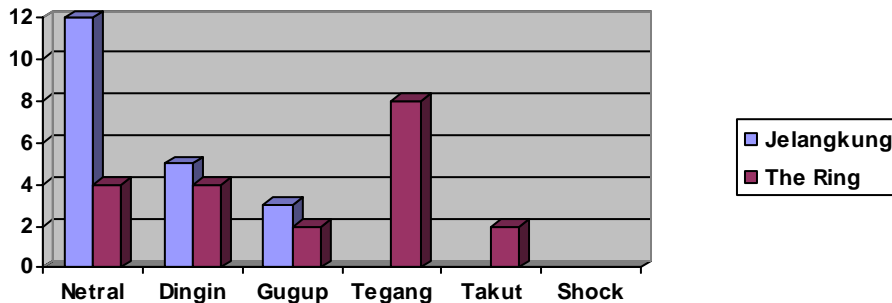
Tabel 4.36 Data Responden.

NO	NAMA		ALAMAT	PEKERJAAN
1.	Adi Satria	L	Siwalankerto Perma Blok G no. 6	Mahasiswa.
2.	Agree	L	Siwalankerto Timur no. 15	Mahasiswa.
3.	Andi Barlianto	L	Siwalankerto Blok E no. 1-2	Mahasiswa.
4.	Ayusta Panjaya	L	Sidoyoso III/ 26	Mahasiswa.
5.	Ferry Effendi	L	Siwalankerto Permai III/4	Mahasiswa.
6.	Gillroy	L	Siwalankerto Permai I/ C11.	Mahasiswa.
7.	Hendru Matoke	L	Petemon IV/ 94	Mahasiswa.
8.	Peter Prabowo	L	Siwalankerto VIII/ 7	Mahasiswa.
9.	Prima WS	L	Siwalankerto Permai Blok G no 6.	Mahasiswa.
10.	Tonni	L	Siwalankerto Permai Blok G no 6.	Mahasiswa.
11.	Fanny	P	Siwalankerto 164.	Mahasiswa.
12.	Lusi Sutanti	P	Manyar Indah X/15	Mahasiswa.
13.	Made Fera	P	Palem Putri	Mahasiswa.
14.	Melani	P	Villa Kalijudan Blok.M no.103	Mahasiswa.
15.	Melisa Pradja	P	Ngagel Wasana IV/ 39	Mahasiswa.
16.	Mendy Hosana	P	Teuku Umar no. 12	Mahasiswa.
17.	Netty	P	Siwalankerto no.8	Mahasiswa.
18.	Putu Widhiari M.	P	Siwalankerto no. 164.	Mahasiswa.
19.	Vivi Puspa Maria	P	Padang Pasir Blok AA no. 3.	Mahasiswa.
20.	Wiwik	P	Siwalankerto Permai I/ 101	Mahasiswa.

4.4.2 Analisa hasil survey

4.4.2.1 Angle.

- *Extreme Long Shot*.

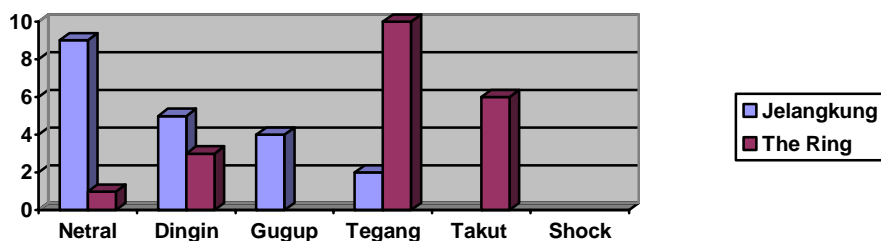


Gambar 4.32 Kesan Responden terhadap penggunaan *angle Extreme Long Shot* dalam film horor.

Asumsi: *Extreme Long Shot* pada film Jelangkung tidak menimbulkan kesan horor, berdasarkan dari beberapa komentar responden, menyatakan bahwa tampilan *extreme Long Shot* dalam film Jelangkung terkesan terlalu dibuat-buat.

Akan tetapi *extreme Long Shot* dalam film The Ring cukup menimbulkan perasaan tegang pada responden. Perbedaan kedua hal ini dari responden dimungkinkan karena faktor *lighting* dan cerita yang mempengaruhi pembuatan film.

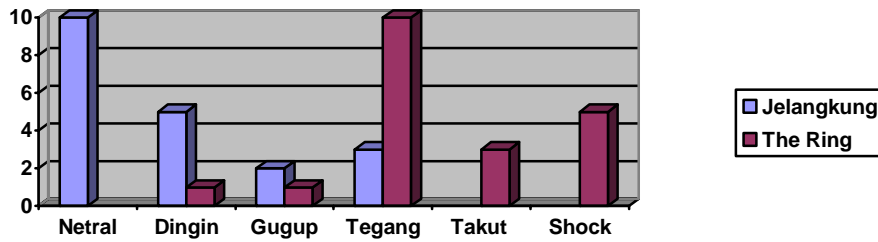
- *Medium Long Shot*.



Gambar 4.33 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Medium Long Shot* dalam film horor.

Asumsi: Dengan *angle Medium Long Shot* yang digunakan dalam kedua film, Film Jelangkung hanya menimbulkan kesan dingin, gugup pada penonton. Akan tetapi sebaliknya dalam film The Ring, pengambilan gambar dengan *angle* ini mampu menimbulkan kesan tegang. Perbedaan ini mungkin ditimbulkan dari perbedaan cerita.

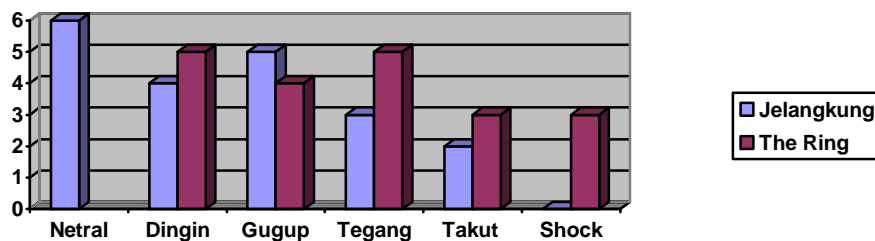
- *Long Shot*.



Gambar 4.34 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Long Shot* dalam film horor.

Asumsi: Dengan *angle Long Shot* yang digunakan dalam kedua film, Film Jelangkung kurang bisa menimbulkan kesan horor pada penonton. Akan tetapi sebaliknya dalam film The Ring, pengambilan gambar dengan *angle* ini mampu menimbulkan kesan tegang. Hal ini disebabkan pengambilan gambar *Long Shot* dalam film The Ring memiliki dasar pengambilan untuk membangun cerita. Sedangkan dalam film Jelangkung, hanya berfungsi untuk mendapatkan tampilan gambar yang indah.

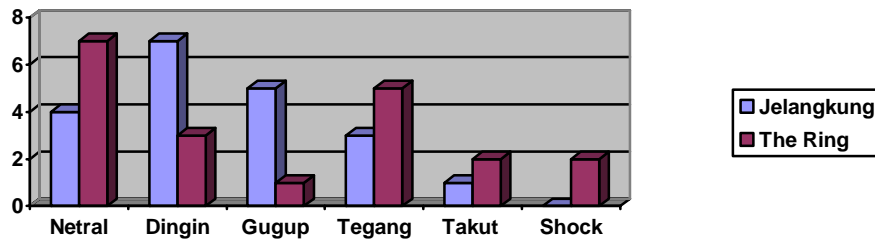
- *Medium Shot*



Gambar 4.35 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Medium Shot* dalam film horor.

Asumsi: Pengambilan gambar dengan *angle Medium Shot* mampu menciptakan berbagai perasaan. Kebanyakan perasaan yang ditimbulkan dari film Jelangkung tidak menciptakan kesan horor yang mencapai klimaksnya, yaitu *shock*. Akan tetapi pengambilan gambar ini dalam film The Ring cukup mengundang perasaan *shock*. Karena perbedaan keberadaan makhluk dalam *frame*. Film The Ring menampilkan keberadaan makhluk dan subjek dalam satu *frame*, untuk itulah digunakan *angle Medium Shot*, sedangkan film Jelangkung menggunakan pengambilan gambar ini hanya sebatas untuk mengambil gambar ketakutan subjek.

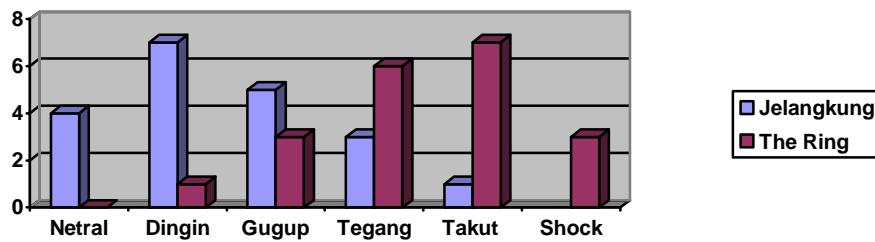
- *Medium Close up.*



Gambar 4.36 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Medium Close up* dalam film horor.

Asumsi: *Angle* ini mengundang berbagai perasaan penonton, tetapi kebanyakan masih merasa bahwa *angle* ini berkesan biasa saja atau netral. Akan tetapi penggunaan *angle* ini, memiliki fungsi yang jelas dalam film yaitu sebagai pembangun cerita.

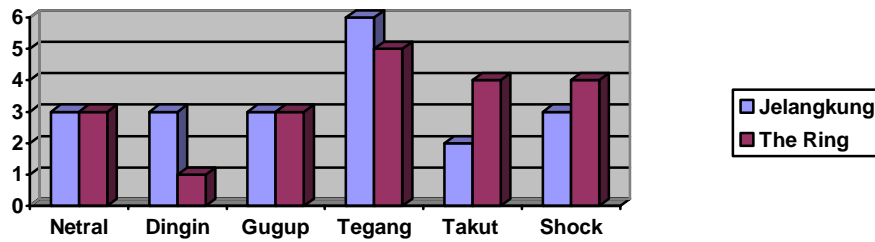
- *Close up.*



Gambar 4.37 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Close up* dalam film horor.

Asumsi: *Angle Close up* mampu menciptakan perasaan dingin, gugup, tegang, dan takut pada penonton. Hal ini ditentukan dari subjek yang diambil. Karena pengambilan gambar *Close up* memungkinkan untuk melihat detail wajah subjek.

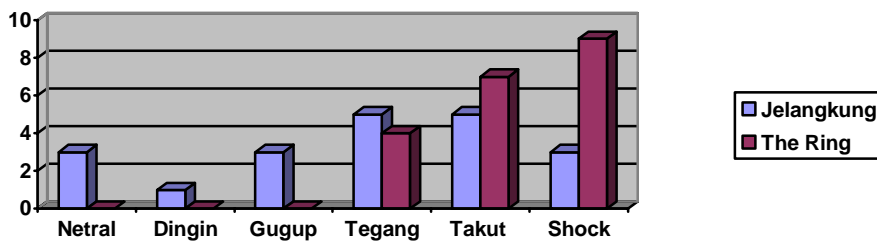
- *Big close up*



Gambar 4.38 Kesan responden terhadap penggunaan *angle Big close up* dalam film horor.

Asumsi: *Angle Big close up* paling efektif untuk menciptakan perasaan tegang pada penonton. Dalam penggunaannya dalam film horor terutama adegan-adegan yang menampilkan mimik wajah ketakutan. Penggunaan *angle* ini memungkinkan pengambilan gambar yang menyampaikan kedalaman pandangan mata subjek pada penonton.

- *Extreme close up*

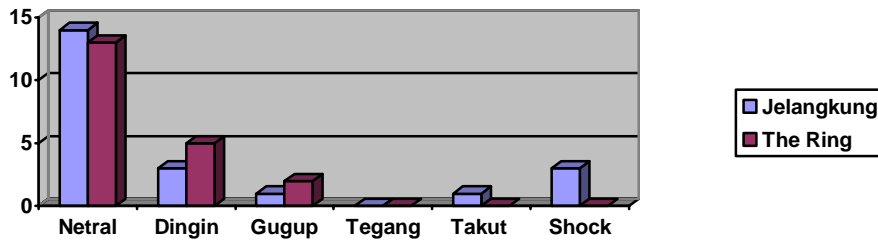


Gambar 4.39. Kesan responden terhadap penggunaan *angle Extreme close up* dalam film horor.

Asumsi: *Angle Extreme close up* mampu menciptakan perasaan *shock*, dengan intensitas yang cukup tinggi. Dilihat dari jumlah responden yang merasa *shock* pada pengambilan gambar ini dalam film *The Ring*. Sebaliknya, tampak bahwa Film *Jelangkung* kurang dapat mengefektifkan pengambilan gambar ini untuk menciptakan perasaan *shock* pada penonton.

Angle ini juga sangat tepat digunakan untuk menampakkan detail suatu bagian pada makhluk, dalam film *Jelangkung* *angle* ini hanya berfungsi untuk memperbesar tampilan gambar pada pengambilan gambar sebelumnya. Sehingga pada film *Jelangkung*, kesan takut, dan *shock* kurang tercapai.

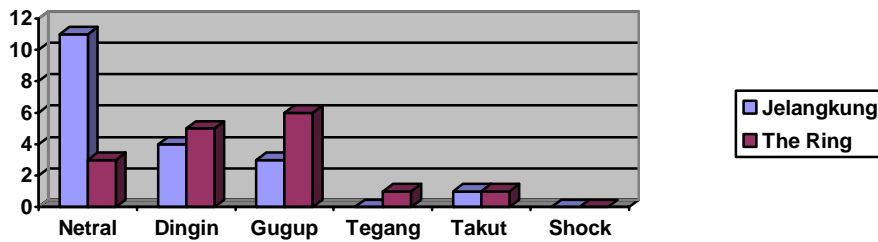
- *Low Angle Shot*



Gambar 4.40. Kesan responden terhadap penggunaan *Low Angle Shot* dalam film horor.

Asumsi: *Low Angle Shot* tidak menimbulkan kesan horor dalam film.

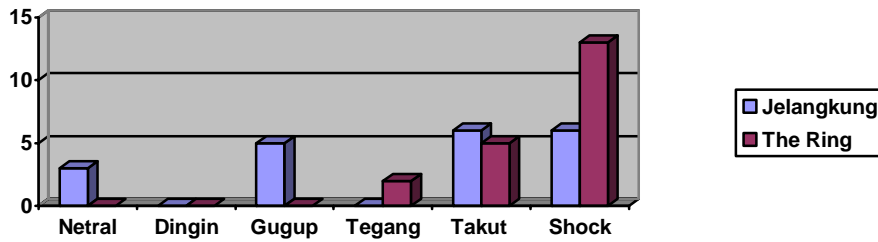
- *Shallow Focus*.



Gambar 4.41. Kesan responden terhadap penggunaan *Shallow Focus* dalam film horor.

Asumsi: *Shallow Focus* paling baik digunakan untuk memicu perasaan gugup penonton. Akan tetapi hal ini juga tergantung dari ceritanya. Beberapa responden berpendapat, focus yang baik dalam film horor, difokuskan pada penampilan makhluk, daripada penampilan subjek.

- *Eye level shot*.



Gambar 4.42. Kesan responden terhadap penggunaan *Eye level shot* dalam film horor.

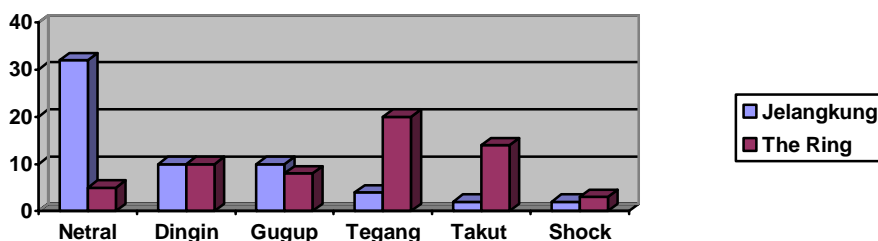
Asumsi: Penggunaan *Eye level shot* paling baik untuk menciptakan perasaan *shock*. Yang merupakan kesan yang menjadi klimaks dalam film horor.

Jadi berdasarkan questioner dan pendapat responden, maka *angle-angle* yang baik untuk menciptakan kesan horor adalah *Medium Long Shot*, *Long Shot*, *Close up*, *Big close up*, *Extreme close up*, *Eye level shot*.

Dan juga penggunaan *angle-angle* dalam pengambilan gambar yang dilakukan dalam film, sebaiknya memikirkan fungsinya sebagai pembangun cerita tidak hanya sebagai sarana untuk menampilkan gambar-gambar indah. Karena terkadang gambar-gambar yang terlalu indah di dalam film, dapat memperkuat kesan dibuat-buat pada film oleh penonton. Hal ini akan mengurangi nilai cerita.

4.4.2.2 Lighting

- *Low key*

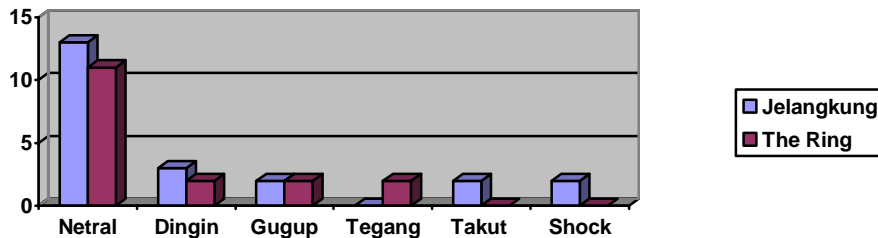


Gambar 4.43. Kesan responden terhadap penggunaan *lighting Low key* dalam film horor.

Asumsi: *Low key* tidak terlalu mempengaruhi kesan horor. Akan tetapi cukup menjadi kekuatan dalam film horor *The Ring*. Penyinaran ini menciptakan kesan tegang, takut dan *shock* dalam film *The Ring*. Hal yang membedakan penyinaran dengan teknik ini pada kedua film adalah, kekontrasan warna gelap dan terang yang digunakan. Pada film *The Ring*, kontras warna jelas dan juga memfokuskan

pandangan mata penonton pada suatu bagian tertentu. Sedangkan pada film *Jelangkung*, kontras warna gelap terangnya kurang, dan juga berubah-ubah. beberapa saat ada bagian-bagian yang mengandung unsur-unsur biru, kuning dan merah.

- *Medium Key*

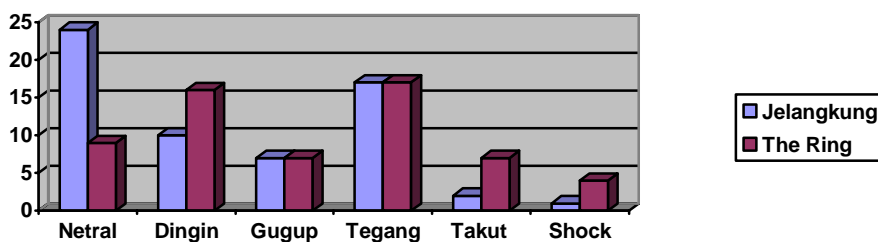


Gambar 4.44. Kesan responden terhadap penggunaan *lighting Medium Key* dalam film horor.

Asumsi: Penyinaran *Medium Key* tidak menciptakan kesan horor dalam film, akan tetapi kekuatannya mampu menciptakan berbagai perasaan yang cukup merata, dingin, gugup, tegang, takut dan *shock*.

Dalam film *The Ring*, kemiripan penyinarannya dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar, makin memperkuat kesan kedekatannya dengan kehidupan nyata.

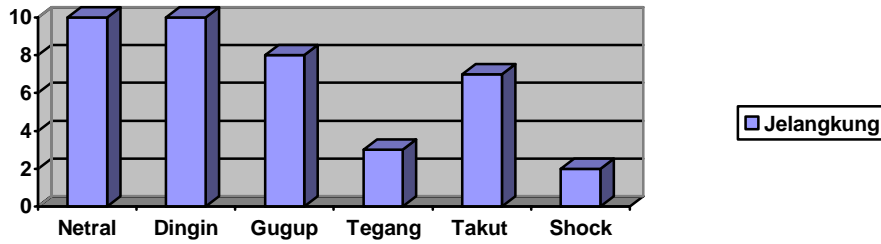
- *Blue light*.



Gambar 4.45. Kesan responden terhadap penggunaan *Blue light* dalam film horor.

Asumsi: *Blue light* mampu menunjang penciptaan perasaan tegang pada penonton. Pada film *The Ring*, penggunaan penyinaran ini dihubungkan dengan tampilan-tampilan gambar di dalam televisi. Dalam film *Jelangkung*, tampilan-tampilan gambar yang menggunakan warna biru terlihat indah dipandang, mengesankan sesuatu yang terlalu dibuat-buat.

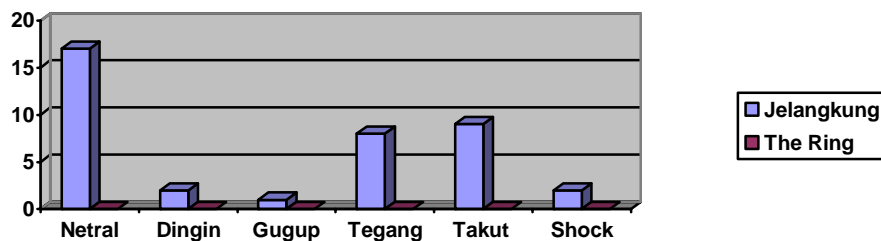
- *Dark green light*.



Gambar 4.46. Kesan responden terhadap penggunaan *Dark green light* dalam film horor.

Asumsi: *Dark green light* menimbulkan perasaan dingin dan takut pada film jelangkung, akan tetapi penyinaran ini tidak digunakan sama sekali dalam film *The Ring*. Dalam film *Jelangkung*, penggunaan warna ini pada bagian akhir cerita, dilakukan bersamaan dengan penggunaan warna merah. Dua warna ini saling bertabrakan dengan kekuatan yang sama. Sehingga kontras kedua warna ini tidak didapat, hasilnya adalah semakin menyusahakan penonton dalam melihat adegan yang terdapat dalam *frame* gambar.

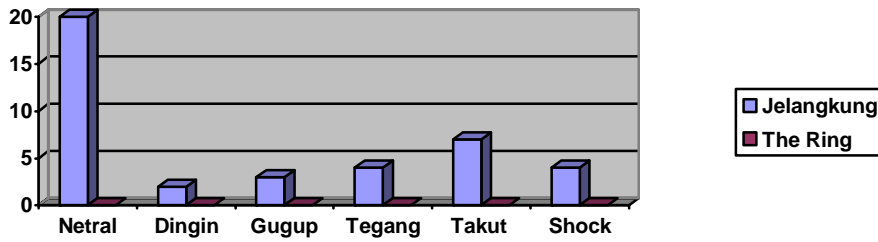
- *Red light*.



Gambar 4.47. Kesan responden terhadap penggunaan *Red light* dalam film horor.

Asumsi: *Red light* yang digunakan dalam film horor jelangkung tidak menimbulkan kesan horor. Hal ini mungkin juga disebabkan karena tampilan visual penggunaan cahaya merah ini tidak didukung oleh tampilan visual dan *sound* yang memadai.

- *Lighting* yang menghasilkan tampilan siluet.



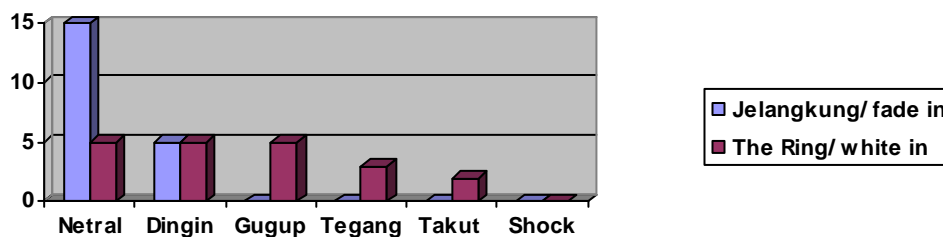
Gambar 4.48. Kesan responden terhadap penggunaan *lighting* yang menghasilkan tampilan siluet dalam film horor.

Asumsi: penggunaan *lighting* yang menghasilkan tampilan siluet tidak menimbulkan kesan horor. Bahkan semakin mengesankan sesuatu yang dibuat-buat, tanpa mengetahui maksud dari tampilnya *frame* tersebut dalam film.

Jadi dalam penyinaran, yang paling menunjang terciptanya sebuah tampilan horor adalah penyinaran dengan teknik-teknik *Low key* dan *Blue light*. Selain itu, penggunaan warna-warna dalam penyinaran sebaiknya disesuaikan dengan jalan cerita. Penggunaan pencahayaan yang diperlihatkan terlalu indah dalam *frame* akan semakin memperkuat kesan dibuat-buat, dan mengurangi nilai cerita.

4.4.2.3 Editing.

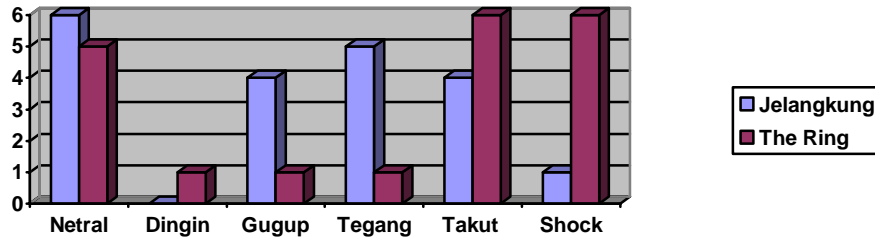
- *Fade in vs White in.*



Gambar 4.49. Kesan responden terhadap penggunaan *fade in* dan *white in* dalam film horor.

Asumsi: *White in* sesuai untuk pengeditan yang mengundang perasaan gugup tegang dan takut. *Fade in* yang digunakan sebagai pembukaan film Jelangkung tidak menimbulkan kesan-kesan horor.

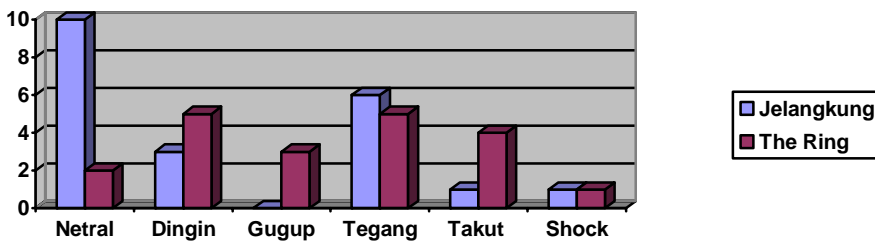
- *Freeze frame.*



Gambar 4.50. Kesan responden terhadap penggunaan *freeze frame* dalam film horor.

Asumsi: *Freeze frame* yang lebih efektif adalah *freeze frame* yang menggunakan 1 jenis warna saja daripada menggunakan beragam warna. Warna-warna yang ditampilkan beragam identik dengan tampilan dalam video klip. Penggunaan *freeze frame* mampu menunjang kesan horor yang ditampilkan.

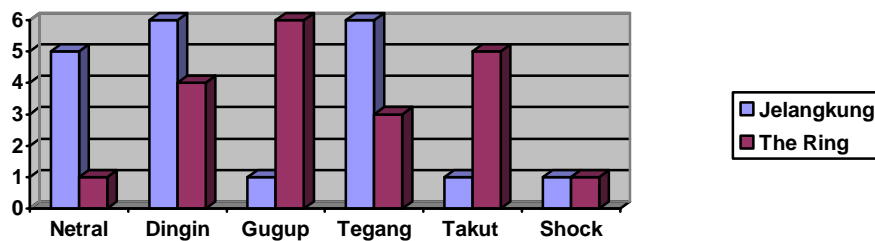
- *Cuts*



Gambar 4.51. Kesan responden terhadap penggunaan *editing cuts* dalam film horor.

Asumsi: Pemotongan gambar dengan efek yang berselingan antara black layer, gambar dan black layer lagi, kurang menimbulkan kesan horor dibandingkan pemotongan gambar yang biasanya, dalam film *The Ring*, pemotongan ini didasarkan pada fungsinya untuk membangun cerita.

- *Montage.*

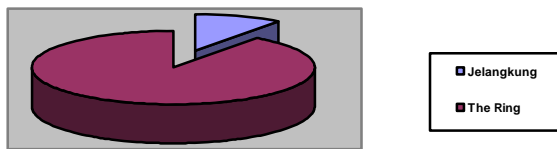


Gambar 4.52. Kesan responden terhadap penggunaan *editing montage* dalam film horor.

Asumsi: Pemotongan gambar yang menggambarkan perpindahan waktu mampu menciptakan kesan gugup dan tegang. Dalam *The Ring* menggunakan warna hijau pekat, kecoklatan sedangkan dalam film *Jelangkung* banyak didominasi warna-warna biru, hal ini memperkuat kesan tegang pada penonton

Jadi dalam *pengeditan*, yang paling berfungsi dalam menciptakan kesan horor adalah penggunaan *freeze frame* pada terutama pada *frame-frame* yang mengutamakan tampilan visual yang menakutkan. Selain itu sebaiknya setiap *editing* yang dilakukan, berdasarkan pada fungsinya untuk membangun cerita.

4.4.2.4 Film manakah yang lebih anda ingat, atau berkesan bagi anda?

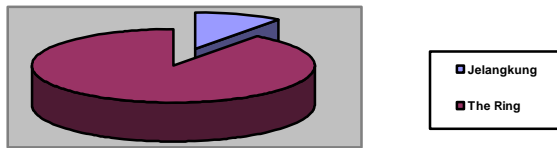


Gambar 4.53. Diagram pendapat responden tentang perbandingan film yang lebih diingat antara *Jelangkung* dan *The Ring*.

Asumsi: Berdasarkan diagram diatas, dapat dilihat bahwa film *The Ring* lebih banyak berkesan bagi penontonnya. Hal ini menurut pendapat beberapa responden disebabkan karena *angle* yang digunakan oleh film *The Ring* untuk menampilkan *Sadako*, menggunakan Ekstrem *Close up* yang mampu menampilkan dengan jelas bentuk sebagian wajah dari *Sadako* yang sangat mengerikan dan seakan mau meloncat keluar. Dan juga ketepatan penggunaan *angle* ini dengan fungsinya dalam film meningkatkan intensitas kengerian yang ditimbulkan pada penonton.

Dalam Film *Jelangkung*, penggunaan-penggunaan *angle* ini kurang sesuai dengan fungsinya dalam cerita sehingga kurang efektif dalam menciptakan kesan horor yang tepat. Selain itu dalam film *Jelangkung* menggunakan *editing* yang menyerupai video klip yang mana gambar-gambarnya saling menggantikan satu sama lain dengan durasi waktu sepersekian detik, *pengeditan* sistim ini ini kurang cocok untuk film horor yang lebih mementingkan tampilan visual dan *sound* yang membantu terciptanya sebuah momen-momen menakutkan yang banyak digunakan dalam film horor.

4.4.2.5 Manakah yang lebih seram?



Gambar 4.54. Diagram pendapat responden tentang perbandingan film yang lebih seram antara Jelangkung dan The Ring.

Asumsi: Seperti yang telah dijabarkan dalam poin di atas, tampilan klimaks The Ring yang paling berkesan pada penonton adalah tampilan yang paling seram dalam film ini. Dibandingkan dengan film Jelangkung, penggunaan-penggunaan *anglenya* terkesan kurang efektif dalam menakut-nakuti penonton, oleh karena itu film The Ringlah yang paling banyak dipilih penonton sebagai film yang lebih seram.