**JOURNAL COMMUNICATION SPECIALIST**

[**https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/**](https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/)

**VOL 1, NO 1, Juli 2022, 13-44**

**Rancangan Dasar Genre pada Film Pendek Horor Singsot Karya Ravacana**

**Mahardika Indrapuspita1, Redi Panuju 2**

1,2 Universitas dr. Soetomo Surabaya , Indonesia

[daffaathaya996@gmail.com](mailto:daffaathaya996@gmail.com)

Submitted: Mei, 2022; Reviewed:June, 2022; Published:July, 2022

**ABSTRACT**

*This study will analyze the basic design characteristics of the Indonesian short horror film genre called "Singsot". This study is considered important because short films are also productive rides for schoolchildren, students in film and broadcasting, and beginner sineas or also sineas who are professional in creating creations in the form of movies. Within the cinemas, genres may be interpreted such as the form or grouping of a group of films having similar characteristics or marks (typical), as in the background, content (content) and subject, theme, story format, action or event, duration of time, style, situation, mood and character This classification produces a popule genrer, such as action, adventure, drama, comedy, western horror, thriller, noir movie, roman, and etcetra.*

*The type of research used is qualitative research to understand the presence of characteristics in the horror film genre through the basic design of the genre namely Repertoire of Elements including narrative, character, setting, iconography and style. The method used is descriptive to outline the entire discussion. Discussion in research uses existing genre conventions on a film in particular on horror genre films. This study shows that horror genres have a primary genre, namely Horror, Drama and Action genres. Whereas in the secondary genre on this film, that's supernatural.*

***Keywords****:* convention; genre; short film; horror

**ABSTRAK**

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

**Kata Kunci**: konvensi; genre; film pendek; Horor

**PENDAHULUAN**

Film bisa disebut juga sinema adalah elemen dari media komunikasi massa, sosial budaya, karya seni dan macam keahlian yang merupakan haknya, tentu boleh didekati dengan berbagai disiplin ilmu. Proses ancangan sebuah film dari berbagai disiplin ilmu tentu bertujuan untuk mengetahui dan memisahkan kode-kode yang terkandung di dalamnya. Film yang penuh dengan adanya konsep estetik maupun sinematik tentu membuat film dapat menjadi objek kajian beraneka macam disiplin ilmu. Film yang termasuk pada elemen media massa yang sifatnya sangat kompleks dan terdiri dari suara dan video memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosi penonton dari gambar visual yang disajikan (Alfathoni, M. A. M., & Manesah, 2020, p. 28). Jenis yang paling mudah dan paling kerap diaplikasikan untuk mengkategorikan sinema yakni berlandaskan bentuk genre, bagaikan aksi, drama, horor, musik, barat, dan lain-lainnya (Pratista, 2017, p. 39). Bentuk dari genre sinema condong berubah-ubah menempatkan diri atau berorientasi dengan keadaan dan suasana masyarakatnya juga eranya. Menurut (Panuju, 2019, p. 31) dalam bukunya ia mengutip mengenai genre film oleh Nick Lacey bahwa genre (termasuk bentuk sinema tentunya) sebagai suatu bentuk yang berkarakter dinamis, hal ini diakibatkan oleh kemajuan masyarakat.

Banyak macam kategori pada film, seperti film cerita panjang dan film cerita pendek. Salah satu bentuk film yang lugas dan kompleks, memiliki durasi dibawah 60 menit, yaitu film pendek. Meskipun berdurasi pendek buah pikiran dan pendayagunaan sarana komunikasinya bisa berjalan efisien (Erlyana, Y., & Bonjoni, 2017). Sinema pendek (Indie Film) atau independen ini merupakan inversi dari sinema-sinema Hollywood. Sinema ini mempunyai figur yang istimewa dan divergen, dan kurang profitable. Salah satu hal yang memungkinkan hal ini terjadi adalah, tentu saja, sinema independen memancarkan rasa independensi dan sering ditautkan dengan anak muda. Golongan independensi lazimnya dilihat sebagai kesibukan yang inovatif dan cerdas, beraneka ragam sebagai sosial kultur, yang datang dari kelas menengah dan kritis dalam aktivitasnya (Hassan, B. R. A., & Latifabu, 2013).

Sinema selaku wahana komunikasi massa kelihatannya sebagai pelampiasan pada para aktivis sinema independen untuk mengirimkan makna atau menyampaikan adat kultur, para aktivis sinema *independen* didorong untuk berlipat-lipat membuat sinema yang menonjolkan narasi-narasi kearifan lokal yang unik. Film pendek juga merupakan wahana produktif bagi para anak sekolah, mahasiswa pada bidang perfilman maupun penyiaran, dan sineas pemula ataupun juga sineas yang profesional dalam menciptakan kreasi berupa film. Seperti Ravacana Films beramai ramai sudah dibentuk sejak tahun 2015. Ravacana Films lahir dari prinsip bersama dari beberapa orang yang memiliki visi yang sama untuk menggali potensi bersama industri film, profesional dan pemula. Ravacana films telah memproduksi 13 film terbaiknya salah satunya film yang berjudul “Singsot” ini. Dalam bahasa Jawa, singsot memiliki arti bersuit atau bisa disebut juga bersiul. Film ini diproduksi oleh perusahaan produksi yang bernama Racavana Films, seperti halnya film Tilik. Selain itu, Wahyu Agung Prasetyo juga menjabat sebagai sutradara yang sama, dengan produser yang sama, Elena Rosmeira. Dibuat pada tahun 2016, film ini telah mengikuti beberapa acara sinematik dan memenangkan beberapa penghargaan, antara lain Film Terbaik di Festival Film Horor Fiagra 2016, Film Horor Terbaik di Festival Film Taman 2017 dan seleksi resmi JogjaNetpac Asian Film Festival 2016 (Wijana & Maulina, 2020).

Sebutan genre berawal dari bahasa Perancis yang berarti “bentuk” atau “jenis”. Sebutan genre itu sendiri merujuk dalam sebutan biologi, yakni genus, suatu kategorisasi flora dan fauna yang fasenya lebih tinggi dari varietas jenisnya dan lebih rendah dari angkatannya. Didalam sinema, genre boleh diinterpretasikan seperti bentuk atau penggolongan sekelompok film yang mempunyai karakteristik atau tanda yang serupa (khas), sebagaimana latar, kandungan (isi) dan subjek, tema, format cerita, tindakan atau peristiwa, durasi waktu, gaya, situasi, ikon, suasana hati dan karakter Klasifikasi ini menghasilkan genre populer, seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor barat, thriller, film noir, roman, dan sebagainya (Pratista, 2017, p. 39). Menurut (Rusdiarti, S. R. 2009) genre film horor sudah muncul sejak masa film awal (early cinema) pada akhir abad ke-19. Early cinema merupakan kata yang digunakan buat menyebut film-film masa awal kurang lebih tahun 1890-1910. Menurut Internasional Design School (2015) dikutip dalam buku (Panuju, 2019, p. 30) bahwa film horor tersebut dibuat untuk menakut-nakuti dan untuk memanggil ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Dengan final yang mengejutkan dan menghibur kita pada saat yang sama dalam pengalaman katarsis.

**METODE**

Jenis pada penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebagai metode etnographi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif , karena data yang terkumpul dan data analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiyono, 2017, pp. 7–8). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode analisis genre. Metode analisis genre ini digunakan untuk mengetahui karakteristik genre pada film yang akan diteliti oleh peneliti dengan menggunakan ‘Reportoire of elements’ yang mencakup karakter, setting atau latar, ikonografi, narasi dan style atau gaya film.

Pada analisis genre ada tiga unsur yang memiliki keterkaitan, yaitu : artist (producer), khalayak (penonton), institusi. Terdapat diagram yang memaparkan keterkaitannya antara teks film, pembuat film, dan penonton dalam menentukan genre sebuah film analisis dalam buku (Ida 2014: 156), sebagai berikut :

**Gambar 1**

**Hubungan Antara Genre, Penonton dan Institusi**

Sumber :(Ida, 2014)

**HASIL DAN DISKUSI**

Film bisa disebut juga sinema adalah elemen dari media komunikasi massa, sosial budaya, karya seni dan macam keahlian yang merupakan haknya, tentu boleh didekati dengan berbagai disiplin ilmu. Film itu sendiri terbagi menjadi dua unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya elemen naratif dan elemen sinematik. Sepasang elemen ini saling berkorelasi dan menyebar hingga membangun adanya sebuah film. Tiap-tiap elemen ini tidak akan dapat membentuk film jika diisolasi atau dipisahkan. Jika salah satu elemen tersebut tidak ada maka tidak akan terbentuknya adanya film. Banyak macam kategori pada film, seperti film cerita panjang dan film cerita pendek. Salah satu bentuk film yang lugas dan kompleks, memiliki durasi dibawah 60 menit, yaitu film pendek. Meskipun berdurasi pendek ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif (Erlyana, Y., & Bonjoni, 2017, p. 132).

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

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

Mendeskripsikan Genre dalam Film Pendek Singsot

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

1. Genre Induk Primer.

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



Gambar 6

Plot dan Narasi Bergenre Horor

Sumber: Youtube Ravacana

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

Selain genre horor, genre drama juga merupakan peran penting dari unsur naratif pada film ini, dimana anak kecil tersebut memiliki perselisihan dengan neneknya membantah tidak mempercayai apa yang dibicarakan oleh neneknya tersebut. Dan munculnya kejadian kejadian aneh yang dialami anak kecil tersebut hingga ketakutan.



Gambar 7

Plot dan Narasi Bergenre Drama

Sumber: Youtube Ravacana

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



Gambar 8

Plot dan Narasi Genre Aksi & Kriminal

Sumber: Youtube Ravacana

1. Genre Induk Sekunder.

Pada film pendek “Singsot” ini mengandung satu genre induk sekunder yaitu genre supernatural. Genre horor merupakan salah satu kedudukan yang paling penting dalam pengembangan supernatural atau supranatural ini dalam film (Sen, 2017, p. 6).

**Mendeskripsikan ‘repertoire of elements’ pada film “Singsot”**

Pada penelitian ini, penelitian akan memaparkan isi ‘repertoire of elements’ atau unsur-unsur genre pada film pendek Horor “Singsot”.

1. Narasi

Narasi pada film menurut (Todorov dalam (Taum, Y, 2018, p. 3)) dibagi menjadi lima fase, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | a state of equilibrium | Fase gangguan terhadap urutan (distrubtion) | Fase realisasi (pengenalan) gangguan. | Fase upaya untuk memperbaiki kerusakan yang terjadi | the new equilibrium stage |
| D  E  S  C  R  I  P  T  I  O  N | Pada tahapan pertama, equilibrium (keseimbangan). Bagian pertama dari cerita akan menampilkan awal yang bahagia, dimana sebagian besar karakter atau tokoh merupakan konten dan semuanya sebagaimana mestinya. Jadi pada film pendek “Singsot” ini, pada bagian awal semuanya normal tokoh anak kecil yang bernama Pulung ini datang kerumah nenek dan kakeknya. Dimana kakek sedang merawat hewan burung peliharaannya tersebut. | Pada fase atau tahapan kedua dari narasi pada film pendek ini akan menampilkan masalah atau beberapa hal mengganggu kebahagiaan. Dimana kakek dan anak kecil tersebut sedang bersiul, dan nenek mengingatkan mereka untuk tidak bersiul saat maghrib. | Pada tahapan ketiga atau fase ketiga, yaitu tahapan realisation, bagian dari plot ini ialah ketika semua orang menyadari masalah itu adalah kekacauan. Jadi, pada tahapan ini Pulung atau anak kecil itu mengalami kejadian-kejadian aneh seperti munculnya makhluk ghaib (supernatural) sesuai apa yang dikatakan oleh nenek nya itu. | Pada tahap atau fase keempat ini dimana fase memperbaiki kerusakan yang terjadi. Pada fase inilah dimana karakter mencoba memperbaiki kerusakan dan pulihkan masalah. Jadi, pada part ini Pulung tersadar dari mimpi buruknya dan berusaha keluar dari rumah dan mengetuk ngetuk pintu dengan keras. Pada saat itu nenek dan kakeknya mau pergi dan sedang mengunci pintu rumahnya akan tetapi tidak jadi dikunci sebab terdengar suara cucunya tersebut. | Pada tahap terakhir ini dimana fase equilibrium baru. Bagian atau fase inii adalah fase akhir dari plot dimana masalah diselesaikan dan normalitas dapat dilanjutkan lagi. Jadi, pada cerita ini akhirnnya Pulung ikut dengan kakek dan neneknya pergi. |
| T  E  X  T  &  D  I  A  L  O  G | Anak kecil (Pulung) : “Burungnya baru mbah?”  Kakek : “Iya dong, jagoan lho ini. Selalu juara.”  Anak kecil (Pulung) : “Lho burung yang lain kemana? Kemaren kan banyak?”  Kakek : “Sudah kakek jual semua, lalu jadi satu burung ini. Banyak sekali yang mengincar burung ini tapi tidak kakek jual.”  Anak kecil (Pulung) : “wow... keren.. juara ini pasti.”  Kakek : “ayo masuk, sudah maghrib. Bawa tasnya masuk” | Anak kecil (Pulung) : ~bersiul~  Kakek : “bukan seperti itu, seperti ini lho.”  Kakek : ~bersiul~  Nenek : “ Berhenti bersiulnya! Sudah maghrib nanti kualat!”  Kakek : “Cukup bersiulnya, nanti dimarahi nenekmu.” | Terdengar suara gemuruh datang lalu Pulung terbangun dari tidurnya, dan terdengar suara kicauan burung, Pulung pun bersiul mengikuti suara kicauan burung peliharaan kakeknya, lalu disusul siulan yang Pulung kira itu adalah suara kakeknya.  Anak kecil (Pulung) : “Mbah..mbah..mbah” (sedang memanggil kakek dan mencari kakek dan neneknya)  Suasana rumah sepi makin mencekam Pulung tetap memanggil kakek dan neneknya itu sambil mencari-cari keberadaan kakek dan neneknya. Terus memanggil neneknya saat gemuruh datang lampu rumah padam, hp Pulung pun berdering nada telepon datang. | Anak kecil (Pulung) : “Kek...Nek...Aku Ikut!”  Lalu dibukakanlah pintu oleh kakeknya.  Anak kecil (Pulung) : “Kek aku ikut!”  Lalu Pulung lari memeluk erat tangan kakeknya tersebut. |  |

Namun pada pada akhir cerita pada film ini alur cerita tak terduga atau plot twist yang dimana terdapat karakter tambahan terdapat seseorang pencuri yang sedang mengintai kakek dan neneknya untuk membobol rumah tersebut bertujuan untuk mencuri burung peliharaan kakeknya tersebut dan saat mau mengambil salah satu sangkar burung yang tergantung diatas pencuri ditampakkan oleh kepala manusia yang berwujud kakek.



Gambar 9

Scene menit 10:09 – 11:25

Sumber: Youtube Ravacana

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

1. Karakter (sphere of action)

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

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

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

Tabel 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Anak Kecil | Kakek | Nenek | Pencuri |
|  |  |  |  |
| Anak kecil pada film pendek ini merupakan tokoh utama ia memerankan anak yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan susah diatur. Hal tersebut terlihat pada narasi pada scene menit ke 00:20 dan menit ke 02:02 | Kakek pada film pendek ini merupakan tokoh memerankan kakek yang memiliki sifat sabar dan apa adanya, terlihat pada dialog scene menit 03:27 dengan nenek, kakek hanya memaklumi perbuatan cucunya tersebut karena masih anak anak. | Nenek pada film pendek memiliki karakter yang cerewet dan marah-marah. Hal tersebut akibat dari perbuatan cucunya sendiri, dan terlihat pada dialog scene pada menit 01:33 dan menit ke 02:02. | Tokoh pencuri pada film pendek ini merupakan tokoh terakhir dimana tokoh ini tidak berdialog hanya melakukan aksi pencurian pada scene akhir pada film ini. |

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



Gambar 10

Scene menit 05:34

Sumber : Youtube Ravacana

Pada gambar 10 terdapat karakter non-fisik yaitu ditampakkan makhluk supernatural. Pada scene menit 05:34 munculnya arwah ditampakkan dibalik pintu. Selanjutnya pada scene menit 08:35 munculnya makhluk supranatural semacam hantu berwajah menyeramkan dan hantu hanya berbentuk berkepala saja yang muncul pada sangkar burung yang terdapat scene menit 11:24.

1. Setting

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

1. Ruang dan waktu

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

2. Status sosial

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

Tabel 3 Aspek Setting (Latar (tempat dan waktu))

|  |  |
| --- | --- |
| Visual | Teks/Dialog/Suara |
| Gambar 1. Kakek dan cucunya sedang berbicara. | Anak kecil (Pulung) : “Burungnya baru mbah?”  Kakek : “Iya dong, jagoan lho ini. Selalu juara.”  Anak kecil (Pulung) : “Lho burung yang lain kemana? Kemaren kan banyak?”  Kakek : “Sudah kakek jual semua, lalu jadi satu burung ini. Banyak sekali yang mengincar burung ini tapi tidak kakek jual.”  Anak kecil (Pulung) : “wow... keren.. juara ini pasti.”  Kakek : “ayo masuk, sudah maghrib. Bawa tasnya masuk” |
| Penanda | Petanda |
| Dalam adegan pada gambar terlihat seorang kakek dan cucunya sedang berbicara di luar ruangan terdapat beberapa tumbuhan. | Suasana diluar ruangan yang terdiri dari seorang kakek dan cucunya sedang berada di halaman rumah dialog pada adegan tersebut memperlihatkan kakek dan cucu sedang berada diluar rumah. |
| Adegan yang terdapat pada gambar film pendek Singsot ini berlatar belakang halaman rumah. Dalam adegan tersebut menunjukkkan bahwa latar waktu yang digunakan oleh sutradara dalam mengambil scene tersebut dilakukan pada waktu menjelang malam hari atau menjelang maghrib. Hal tersebut tercermin dalam dialog kakek mengajak cucunya masuk kedaalam rumah | |

Tabel 4 Aspek Setting (Latar (tempat dan waktu))

|  |  |
| --- | --- |
| Visual | Teks/Dialog/Suara |
| Gambar 2. Nenek dengan cucunya sedang duduk dan berbicara | Anak kecil (Pulung) : ~bersiul~  Nenek : “Berhenti bersiulnya! sudah malam!”  Anak kecil (Pulung) : “Kenapa sih nek?!”  Nenek : “Nenek beritahu. Kalau bersiul malam-malam itu nanti kualat, terus dihantui.”  Anak kecil : “Biarin nek, aku tidak takut” |
| Penanda | Petanda |
| Dalam adegan pada gambar terlihat seorang nenek dan cucunya duduk berbicara di dalam ruangan terdapat kursi, meja dan rak lemari. | Suasana di dalam ruangan yang terdiri dari seorang nenek dan cucunya sedang berada di ruang tamu, dialog pada adegan tersebut memperlihatkan nenek dan cucu sedang berada di dalam rumah |
| Adegan yang terdapat pada gambar film pendek tersebut berlatar belakang ruang tamu. Dalam adegan tersebut memperlihatkan bahwa latar waktu digunakan oleh sutradara pada waktu itu malam hari. Hal tersebut tercermin pada dialog nenek mengingatkan pulung untuk tidak bersiul dimalam hari. | |

Tabel 5 Aspek Kostum dan Tata Rias

|  |  |
| --- | --- |
| Visual | Teks/Dialog/Suara |
| Gambar 3. Kostum kakek dan cucunya saat di rumah    Gambar 4. Kostum nenek saat di rumah    Gambar 5. Kostum kakek dan nenek saat bersiap mau pergi | Anak kecil (Pulung) : “Mau pergi kemana mbah?”  Kakek : “Mau syukuran dirumah pak RT. Kamu mau ikut tidak?”  Anak kecil : dak ah, aku ngantuk.”  Kakek : “Yasudah ayo bu, segera siap-siap.”  Nenek : “Yasudah ayo” |
| Penanda | Petanda |
| Pada gambar 3 kakek menggunakan kaos polos berwarna putih sedangkan Pulung (anak kecil) menggunakan kaos bercwarna abu abu. Pada gambar 4 nenek menggunakan daster motif polkadot dengan dasar berwarna ungu tidak memakai jilbab. Pada gambar 5 kakek menggunakan baju batik dan nenek menggunakan gamis batik bewarna biru dengan memakai jilbab bewarna putih. | Kostum dipakai kakek dan cucunya menunjukkan bahwa dua tokoh tersebut sedang berada didalam rumah karena pada gambar 3 menunjukkan pakaian yang dikenakan oleh kakek dan cucunya merupakan kaos santai yang biasa dipakai di rumah. Pada gambar ke 5 menunjukkan bahwa kakek menggunakan pakaian rapi dengan model batik coklat sedangkan nenek menggunakan gamis batik bewarna biru dengan jilbab bewarna putih, mereka bersiap siap memakai baju formal untuk datang sebuah acara, terlihat pada dialog pada narasi film tersebut. |
| Berbagai bentuk kostum yang terdapat pada film pendek ini mencerminkan seorang kakek, nenek dan cucunya yang hidup sederhana. sehingga terlihat disini sutradara mengusung konsep khas pakaian sehari hari pada masyarakat lokal Indonesia. | |

Tabel 6 Aspek Pencahayaan

|  |  |
| --- | --- |
| Visual | Teks/Dialog/Suara |
| Gambar 6 Soft Lighting    Gambar 7 Under Lighting    Gambar 8 Low Key lighting |  |
| Penanda | Petanda |
| Pada gambar 6 terlihat pencahayaan memengaruhi kelembutan atau kekerasan pada cahaya terkait dengan adanya seberapa besar sumber cahaya. Pada gambar 7 pencahayaan terlihat dari arah bawah. Pada gambar 8 terlihat tatat cahaya menciptakan batasan tegas antara area gelap dengan area terang. | Arah pencahayaan lebih banyak menonjolkan bagian kanan terlihat pada gambar wajah kakek terlihat lebih gelap pada sisi kiri wajahnya. Pada gambar 7 efek cahaya dari sinar handphone diarahkan dari arah bawah guna mempertegas sumber cahaya. |
| Pada film pendek “Singsot” ini berbagai bentuk pencahayaan dalam setiap scene. Dalam penerapan pencahayaan pada film ini secara keseluuruhan terlihat soft. Sehingga konsep pencahayaan terlihat lebih klasik dan memberikan kesan dramatik serta mencekam pada film ini. | |

1. Ikonografi

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

a) Audio

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

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

b) Visual

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



**Gambar 11**

**Scene 1**

Sumber : YouTube Ravacana

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



**Gambar 12**

**Scene 2**

Sumber : Youtube Ravacana

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



**Gambar 13**

**Scene 3**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene ketiga pada film pendek ini menggunakan posisi asimetrik dengan jumlah POI satu buah. Dimana obyek terletak posisi dominan kanan. Pada scene ini dimensi jarak obyek dalam frame ini yaitu medium close-up.



**Gambar 14**

**Scene 4 (Close-Up)**

Sumber : Youtube Ravacana



**Gambar 15**

**Scene 4 (Medium Long-Shot)**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene keempat pada film pendek ini menggunakan posisi simetrik dimana dengan jumlah POI dua buah di sebelah kanan dan kiri, dua buah POI ini objek dominan seimbang di pinggir kanan dan kiri frame. Pada scene ini dimensi jarak obyek dalam frame ini yaitu close-up dan berpindah ke jarak medium long shot.



**Gambar 16**

**Scene 5**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene kelima pada film pendek ini menggunakan posisi simetrik. Dimana dengan jumlah POI tiga buah pada tengah frame. Dalam scene ini menggunakan dimensi jarak yaitu medium shot.



**Gambar 17**

**Scene 6**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene keenam pada film pendek ini mengunakan posisi asimetrik yang lebih dominan pada kiri frame. Jumlah POI pada scene ini terdiri dari dua buah pada kiri dan tengah frame. Pada scene ini menggunakan dimensi jarak yaitu long shot.



**Gambar 18**

**Scene 7**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene ketujuh pada film pendek ini menggunakan posisi asimetrik yang lebih dominan pada kanan frame. Jumlah POI pada scene ini terdiri hanya satu buah yang terletak pada kanan frame. Pada konsep pengambilan adegan ini ingin memperlihatkan adegan kejutan horor dengan munculnya wajah seram dari makhluk supranatural, sehingga dibuat agar bidang POI bersifat non dominan dengan frame kiri terlihat kosong.



**Gambar 19**

**Scene 8**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada scene kedelapan dala film ini menggunakan posisi asimetrik yang lebih dominan pada kanan frame. Jumlah POI dalam scene ini terdiri hanya satu buah pada kanan frame. Dalam scene ini menggunakan dimensi jarak yaitu medium close-up, konsep pengambilan gambar ini memperlihatkan mimik dan gerak tubuh sedang ketakutan dan menciptakan ketegangan.

1. Gaya / style

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

1. Sudut kamera

Eye level



**Gambar 20**

**Scene eye level**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada gambar 20 memperlihatkan sosok kakek dan cucunya sedang berbicara diambil melalui angle eye level dimana pada angle yang dihasilkan terlihat standar seperti apa yang kita lihat. Banyak adegan pada film ini yang menggunakan sudut kamera eye level.



**Gambar 21**

**Scene eye level**

Sumber : Youtube Ravacana



**Gambar 22**

**Scene eye level**

Sumber : Youtube Ravacana

Low Angle



**Gambar 23**

**Scene low angle**

Sumber : Youtube Ravacana

Pada gambar 23 memperlihatkan sosok yang menyerupai kakek Pulung angle pada adegan ini diambil melalui low angle. Kesan yang diambil angle pada adegan tersebut memberikan efek ketegangan yang kuat.

Frog Eye Angle



**Gambar 24**

**Scene Frog Eye Level**

Sumber : Youtube Ravacana

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

1. Pencahayaan

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



**Gambar 25**

**Pencahayaan**

Sumber : Youtube Ravacana



**Gambar 26**

**Pencahayaan**

Sumber : Youtube Ravacana

Unsur bayangan memberikan efek horor mencekam dan misteri, bayangan pada objek terwujud ketika cahaya gagal menerangi semua permukaan obyeknya, jadi memberikan adanya efek siluet untuk menampilkan sosok arwah jahat yang dimana saat lampu dinyalakan hilang dan saat dimatikan muncul kembali seperti pada gambar (25 & 26).

**KESIMPULAN**

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

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

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

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

**DAFTAR PUSTAKA**

Adler, R., Rosenfeld, L., & Proctor, R. (2001). *Interplay: the process of interpersonal communicating* (8th ed.). Fort Worth, TX.

Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=\_G4PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Alfathoni+%26+Manesah.+2020.+Pengantar+Teori+Film.+Yogyakarta:+Deepublish.&ots=eHP\_DOnjuA&sig=dq9dJxOnxwrTJm8A-8ifDEAR\_Bo

Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). ANALISIS KEBARUAN KOMPOSISI SIMETRIK PADA KEDINAMISAN VISUAL FILM “FANTASTIC MR. FOX.” *Trijunal Trisakti*. https://trijurnal.trisakti.ac.id/index.php/semnas/article/view/3354

Devita, F. (2013). “Wreck IT Ralph”: Studi Genre Pada Film Disney Animation Studios. *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, *1*. https://www.dropbox.com/s/rudmo8iac8woi5i/jpkomunikasidd130287.pdf?dl=0

Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2017). Perancangan Film Pendek “Tanya Sama Dengan". *UBM*, *3*, 2. https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/161

Ferlia, & Maya. (2021). Composition in La La Land. *Jurnal Seni Media Rekam*, *13*. https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/view/3650

Hassan, B. R. A., & Latifabu, R. A. (2013). Epistephilic forces in Malaysian indie documentary: Three scenarios. *Journal of Asian Pasific Communication*, *23*.

Ida, R. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*.

Lacey, N. (2016). *Introduction to film.* (2nd ed.). Macmillan International Higher Education. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=atz\_CwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Lacey,+N.+2016.+Introduction+to+film.+2nd+edn.+Macmillan+International+Higher+Education.&ots=gHN51b2fgM&sig=HYgLLrZEorypPz7RzRadPdskI0M

Panuju, R. (2019). *Film Sebagai Proses Kreatif*. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=VJDPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=film+sebagai+proses+kreatif&ots=rD7bi6F4gT&sig=YhEnXiPIvnl0X-\_6Oy6WVY5EllY

Pratista, H. (2017). *Memahami Film*.

Richardson, J. (2017). *Todorov’s Narative Theory*. https://www.slideshare.net/Katrinabrookes/todorovs-narrative-theory24244633

Sen, M. (2017). *Haunting Bollywood: Gender, genre, and the supernatural in Hindi commercial cinema*. University of Texas Press. https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=ZA7BDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=Sen,+M.+2017.+Haunting+Bollywood:+Gender,+genre,+and+the+supernatural+in+Hindi+commercial+cinema.+University+of+Texas+Press.&ots=JqIaBFeZ1J&sig=2cIi-ZZeolcr-ugcR74KSxsJMlU

Stokes, J. (2007). *How to do media and cultural studies: Panduan untuk melaksanakan penelitian dalam kajian media dan budaya.* https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=\_meYfy1ofLsC&oi=fnd&pg=PR10&dq=Stokes,+J.+2007.+How+to+do+media+and+cultural+studies:+Panduan+untuk+melaksanakan+penelitian+dalam+kajian+media+dan+budaya.+Yogyakarta:+Bentang&ots=avGaf3P9v-&sig=Sl\_imY4BmvlXqNYGR-x

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.

Taum, Y, Y. (2018). The Problem of Equilibrium in the Panji Story: A Tzvetan Todorov’s Narratology Perspective. *International Journal of Humanity Studies*, *2*, 90–100. http://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJHS/article/view/1583

Wijana & Maulina. (2020). Viral Film Pendek Singsot Buatan Jogja, Kenalkan Mitos Horor di Jawa. *Suarajogja.Id*, 1. https://jogja.suara.com/read/2020/09/18/170500/viral-film-pendek-singsot-buatan-jogja-kenalkan-mitos-horor-di-jawa