

Penyutradaraan Dalam Film Fiksi Bergenre *Psycho Thriller* Pada Film “Warisan”

Direction of Psycho Thriller Genre Fiction Film in The Film "Warisan"

Rizky Bagus Sentosa^{a,1}, Muhammad Ali Mursid Alfathoni^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
rizkybagussentosa06@gmail.com¹, mhd.ali8mursid@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini tentang penyutradaraan film fiksi dengan judul “Warisan” dengan genre *Psycho Thriller*. Tema dalam penyutradaraan film tersebut seputar perebutan warisan. Konsep penyutradaraan *psycho thriller* pada film Warisan diterapkan menggunakan *Mise en Scene*. *Psycho Thriller* berfokus pada cerita, pengembangan karakter, dan konflik moral yang melibatkan ketakutan dan kecemasan untuk membangkitkan ketegangan psikologis dengan cara yang tidak terduga. Tahapan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Persiapan, Elaborasi, Sintesis, Realisasi, dan tahapan. Dalam film ini akan diberikan sudut pandang yang menarik mengenai sifat manusia dan hubungan antara anggota keluarga. Kepentingan material dapat mengungkap sifat-sifat manusia yang kompleks seperti keserakahan, kecemburuan, dan rasa takut kehilangan. Dengan banyaknya pesan yang dapat disampaikan melalui tema perebutan warisan, maka hal ini sangat cocok untuk penulis angkat ke dalam sebuah film. Film Warisan menceritakan tentang seorang pemuda bernama Joko yang berlibur ke kampung halaman neneknya. Sesampainya disana, Joko menemukan beberapa kejanggalan dan mulai mencurigai gerak-gerak adik neneknya yang bernama Nenek Kasmi.

Kata Kunci : Penyutradaraan, *Psycho Thriller*, *Mise en Scene*

ABSTRACT

This research is about directing a fictional film with the title "Warisan" with the *Psycho Thriller* genre. The theme in the direction of the film revolves around the struggle for inheritance. The concept of directing a *psycho thriller* in the film Warisan is applied using *Mise en Scene*. *Psycho Thriller* focuses on story, character development, and moral conflicts that involve fear and anxiety to evoke psychological tension in unexpected ways. The stages of the methods used in this study include Preparation, Elaboration, Synthesis, Realization, and stages. In this film will be given an interesting point of view regarding human nature and relationships between family members. Material interests can reveal complex human traits such as greed, jealousy, and fear of loss. With so many messages that can be conveyed through the theme of fighting for inheritance, this is very suitable for the author to adopt into a film. The film Warisan tells the story of a young man named Joko who goes on vacation to his grandmother's hometown. When he got there, Joko found some irregularities and began to suspect the movements of his grandmother's sister named Grandma Kasmi.

Keywords : Directing, *Psycho Thriller*, *Mise en Scene*

Info Artikel :

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Film hadir sebagai sebuah media yang mempresentasikan antara audio dan visual[1]. Oleh karena itu, melalui penyutradaraan film Warisan mengangkat cerita tentang seorang pemuda bernama Joko yang berlibur ke kampung halaman neneknya. Sesampainya disana, Joko menemukan beberapa

kejanggalan dan mulai mencurigai gerak-gerak adik neneknya yang bernama Nenek Kasmi. Joko bersama temannya, Adit, mulai menyelidiki kisah hidup keluarganya dan berhasil mengungkapkan suatu rahasia dibalik kematian neneknya yang berhubungan dengan harta warisan.

Berdasarkan keterangan diatas, film Warisan termasuk dalam kategori film fiksi. Cerita film fiksi biasanya memiliki karakter (penokohan) seperti antagonis dan protagonis, jelas sangat bertolak belakang dengan jenis film dokumenter [3]. Film Warisan mengusung *genre Psycho Thriller*. Peter Hutchings menyatakan *psycho thriller* berfokus pada cerita, pengembangan karakter dan konflik moral yang meliputi ketakutan dan kecemasan guna mendorong ketegangan psikologis dengan cara yang tidak terduga [4]. Dalam film Unsur keteganga tentu akan mendorong penonton agar tetap menonton film sampai selesai[2].

Konsep penyutradaraan *psycho thriller* pada film Warisan diterapkan menggunakan *Mise en Scene*. Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam '*Film Art*' menyatakan bahwa *mise en scène* adalah "menempatkan ke dalam tempat" dan diaplikasikan oleh kerja sutradara [4]. Istilah ini muncul awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film.

Mise en scène berupaya mengontrol aspek-aspek film yang berkaitan dengan *setting*, cahaya, tata rias, kostum, dan gerak aktor. Cerita dalam naskah tidak selalu berjalan sesuai dengan ekspektasi, sutradara dapat merubah naskah dan aktor dapat menambahkan garisnya sendiri. Itu semua untuk menunjang efek dramatis pada film. Dengan kata lain, segala sesuatu yang tampak dalam *frame* adalah kekuasaan sutradara untuk pembuatan film.

Penerapan *mise en scène* dalam film Warisan yakni mengatur unsur-unsur visual di dalam *frame* untuk menciptakan atmosfer misterius dan menegangkan, mencakup penempatan karakter, *setting*, kostum, pencahayaan, set, dan elemen visual lainnya.

Penulis meletakkan karakter Joko dalam *setting* lokasi berupa lorong gelap bersawang laba-laba untuk menunjukkan kesan bahwa lorong tersebut sudah lama tidak digunakan. Joko berjalan pada lorong tersebut yang ditangkap melalui pengambilan gambar dengan sudut ekstrem untuk memperlihatkan kepada penonton bahwa ada sesuatu yang berbahaya yang akan dilihat oleh Joko.

Pencahayaan yang digunakan sedikit redup dan gelap dengan beberapa cahaya yang hanya menyinari Joko untuk memberikan kesan kepada penonton bahwa bahaya tersebut bisa muncul dari sekitaran lorong, dari belakang Joko atau dari depan.

Aspek *mise en scene* selanjutnya adalah membuat karakter kompleks pada karakter Nenek Kasmi yang memiliki jiwa psikopat. Perubahan Nenek Kasmi menjadi psikopat dimulai dari sifat iri dan kecemburuannya kepada saudara kandungnya, Mirna, yang mendapat harta warisan dari orang tua. Hal ini membuat Nenek Kasmi tega membunuh Mirna supaya harta warisan itu jatuh ke tangannya.

Sifat psikopat Nenek Kasmi semakin berkembang dan menjadi lebih parah. Nenek Kasmi tega menyantet kaki suaminya menjadi lumpuh supaya suaminya tidak bisa berjalan dan mulut suaminya disantet menjadi bisu supaya tidak dapat berbicara dan mengaduhkan perbuatan kejamnya kepada orang lain.

Dengan demikian, latar belakang ini memberikan pemahaman tentang *genre psycho thriller*, serta tujuan penyutradaraan dalam menciptakan pengalaman menegangkan bagi penonton. Selanjutnya, akan dibahas lebih lanjut mengenai proses kreatif dalam penyutradaraan film "Warisan", termasuk sinematografi, pengembangan karakter, dan pengarahan adegan-adegan yang penting.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Setting

Latar atau *setting* adalah semua keterangan menyangkut waktu, tempat atau ruang dan suasana pada sebuah film yang akan diciptakan. Konsep *setting* dan latar tempat dalam film Warisan mengambil tempat di perkampungan terpencil yang dikelilingi oleh hutan lebat. Rumah-rumah di perkampungan ini jarang-jarang atau jarak dari satu rumah ke rumah lain lumayan jauh sehingga banyak dari orang-orang di perkampungan yang tidak mengenal tetangganya.

Kebanyakan adegan akan berlangsung di rumah Nenek Joko. Konsep rumah ini merupakan bangunan tua dengan ruang-ruang besar dan gelap, koridor-koridor yang panjang, serta sudut-sudut tersembunyi yang menambah ketegangan dalam film. Selain itu rumah ini memiliki suasana yang kental dengan misteri dan atmosfer yang gelap.

B. Aktor

Perwujudan emosional yang sesuai dengan peran aktor utama sangat diperhatikan dan juga diutamakan dalam penciptaan film Warisan. Pada watak tokoh utama (Joko) memiliki sifat yang kalem dan juga memiliki rasa ingin tau yang kuat. Sedangkan pada tokoh nenek kasmi memiliki sifat yang jahat serta licik.

Mengarahkan aktor dalam film bergenre *psycho thriller* adalah tugas yang menantang bagi seorang sutradara. Proses pengarahannya harus menciptakan nuansa yang tepat, menggali emosi yang mendalam, dan memastikan penampilan aktor sesuai dengan karakter dan alur cerita. Penting bagi penulis untuk memiliki komunikasi yang terbuka dengan para aktor sebelum, selama, dan setelah pengambilan gambar.

C. Kostum

Konsep kostum dalam film Warisan bergenre *psycho thriller* harus mencerminkan karakter-karakter yang kompleks dan suasana misteri yang terdapat dalam cerita. Kostum-kostum ini dapat membantu menggambarkan kepribadian karakter dan menambahkan elemen visual yang penting untuk membangun suasana film.

Untuk karakter-karakter utama dalam film Warisan seperti Joko dan Adit, akan menggunakan kostum bergaya santai seperti pakaian-pakaian dari merek Uniqlo atau Eiger. Kedua merek pakaian tersebut memiliki tema pakaian seperti hendak pergi ke pegunungan dengan bahan-bahan yang tidak panas jika digunakan saat tidak berada di daerah pegunungan.

D. Pencahayaan

Pencahayaan adalah penggunaan cahaya yang disengaja untuk mencapai efek praktis atau estetika. Teknik kontras yang mempertajam jarak antara cahaya dan bayangan serta menggunakan nuansa cahaya yang sedikit lebih gelap akan diterapkan pada film Warisan untuk membangun suasana yang seram serta penuh ketegangan.

Pencahayaan dalam film Warisan harus menciptakan atmosfer yang gelap dan remang-remang. Penggunaan lampu-lampu temaram dan bayangan akan meningkatkan suasana misteri dan ketakutan. Dominasi cahaya yang lemah dan redup dapat menghadirkan bayangan-bayangan menakutkan yang meningkatkan ketegangan dalam adegan-adegan.

E. Pengambilan Gambar

Seorang sutradara dapat menggunakan kamera dan komposisi visual untuk memengaruhi perasaan penonton. Misalnya, penggunaan sudut pandang yang tidak biasa atau teknik-teknik sinematik seperti "*shaky cam*" untuk menciptakan ketidakstabilan atau kebingungan. *Angle* kamera yang unik dan kreatif penulis gunakan untuk mempengaruhi cara penonton melihat dan merasakan film Warisan.

Pengambilan gambar *low-angle* dapat memberikan kesan bahwa karakter memiliki kekuatan dan dominasi, sementara *high-angle* memberikan kesan bahwa karakter sedang dalam ketidakberdayaan.

Permainan *angle* kamera tersebut dapat meningkatkan ketegangan visual dan memperkuat pesan psikologis yang ingin penulis sampaikan kepada penonton. Blain Brown berpendapat bahwa Bidikan rendah (*low angle*) memiliki efek psikologis yang kuat karena menunjukkan bahwa objek atau karakter yang difilmkan memiliki kehadiran yang kuat atau mengancam [4]

Dengan cara ini, ketika digunakan dalam *genre thriller*, bidikan rendah dapat memperkuat perasaan tegang dan misterius, serta menciptakan ketidakseimbangan visual yang mencerminkan konflik internal atau eksternal yang terjadi dalam cerita.

3. METODE

A. Persiapan

Penulis melakukan penelitian mengenai *genre psycho thriller*, termasuk ciri khas, elemen naratif, dan tujuan utama dari *genre* ini. Setelah itu penulis menonton film-film terkenal dalam *genre psycho thriller* dan membaca tentang teori-teori yang berkaitan. Memahami karakteristik utama dan elemen apa saja yang biasanya ada dalam film *psycho thriller*.

Langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah membaca naskah yang telah membaca naskah dengan cermat serta memahami alur cerita, karakter dan tema yang diusung. Mengidentifikasi momen-momen penting yang terdapat dalam film Warisan seperti *plot twist*, adegan yang penuh ketegangan serta adegan yang membuat penonton penasaran.

B. Elaborasi

Tahap ini penulis mulai menentukan visi dan konsep yakni dapat membantu membangun dramatik dan unsur *suspense* dalam film Warisan. Pengembangan visi dan konsep juga dapat membantu dalam mengidentifikasi visual dan naratif film yang mencakup pemilihan gaya sinematik, pengaturan artistik, dan penggunaan elemen audio yang mendukung pesan dan nuansa film.

Langkah selanjutnya penulis berdiskusi dengan tim produksi seperti penulis naskah, penata gambar, editor dan penata suara untuk memberikan arahan serta menerima masukan dari ide-ide yang mereka berikan. Bertukar pikiran dengan penata gambar untuk menentukan pendekatan sinematik dan pencahayaan yang mendukung atmosfer *genre psycho thriller*, seperti palet warna, teknik pengambilan, penempatan *lighting* dan *blocking* yang sesuai untuk menciptakan ketegangan dalam film Warisan.

C. Sintesis

Mengkoordinasikan kepada seluruh tim untuk memastikan kesesuaian visi dan konsep film. Memastikan bahwa dana tersedia untuk setiap aspek produksi seperti lokasi, kostum, properti, dan peralatan. Menyusun rencana produksi yang mencakup jadwal syuting, urutan adegan, dan alokasi waktu untuk setiap aspek produksi. Melakukan audisi untuk memilih aktor yang sesuai dengan karakter-karakter pada film Warisan.

Mempersiapkan strategi penyutradaraan yang mencakup pemahaman tentang bagaimana elemen penyutradaraan akan mendukung *genre psycho thriller*. Memastikan ketersediaan peralatan teknis seperti kamera, pencahayaan, mikrofon, dan perlengkapan lainnya yang diperlukan.

D. Realisasi

Penulis bekerja sama dengan para aktor untuk mengembangkan karakter dan memastikan penghayatan yang tepat sesuai dengan visi. Memberikan petunjuk akting, arahan gerak, serta membantu dalam mengekspresikan emosi yang diinginkan.

Berkolaborasi dengan penata gambar untuk memberikan arahan mengenai jenis shot yang sesuai untuk mengungkapkan emosi, membangun ketegangan, dan memperkuat narasi film serta membantu menentukan komposisi *frame* yang kuat dan menarik secara visual. Memantau kualitas hasil pengambilan gambar, akting, dan elemen teknis lainnya selama proses produksi.

E. Penyelesaian

Bekerja sama dengan editor untuk mengatur urutan adegan, memilih pengambilan gambar yang terbaik, dan merancang ritme yang tepat. Memberikan arahan mengenai visi dan konsep film yang diinginkan. Memberikan petunjuk dan arahan kepada perancang suara dan komposer untuk mencapai

efek audio yang diinginkan. Mengarahkan proses color grading untuk mencapai penampilan visual yang sesuai dengan visi dan konsep film.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakter yang Kompleks

1) Nenek Kasmi

Perubahan karakter Nenek Kasmi menjadi seorang psikopat dimulai dari sifat iri dan kecemburuannya kepada saudara kandungnya, bernama Mirna yang mendapat harta warisan dari orang tua. Harta tersebut berupa tanah dan rumah. Dari mulai inilah Nenek Kasmi berencana membunuh Mirna supaya harta warisan itu jatuh ke tangannya. Pembunuhan berencana itu dapat terlihat pada *scene* 1 - menit 01:47.

Dari pembunuhan tersebut, Nenek Kasmi berhasil mendapatkan harta warisan orang tuanya. Namun kejadian itu ternyata dilihat oleh suaminya. Karena tidak ingin suaminya mengaduh perbuatan kejinya kepada orang lain, Nenek Kasmi dengan tega menyantet kaki suaminya menjadi lumpuh sehingga suaminya susah berjalan.



Gambar 1. Nenek Kasmi membunuh Mirna
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Nenek Kasmi juga menyantet mulut suaminya menjadi bisu sehingga suaminya susah untuk berbicara. Adegan Nenek Kasmi menyantet suaminya terdapat pada *flashback* di *scene* 17 – menit 32:44



Gambar 2. Nenek Kasmi menyantet Kakek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Pengembangan karakter Nenek Kasmi menjadi seorang psikopat tidak berhenti disitu. Selama bertahun-tahun Nenek Kasmi mengurung suaminya di dalam kamar dan tidak memperbolehkan suaminya untuk keluar. Sampai kedatangan cucu Mirna bernama Joko dan temannya, Adit. Suatu malam, Joko mendengar suara benturan, mengikuti arah suara dan membawanya pada penampakan Kakek (suami Nenek Kasmi) sedang membenturkan kepalanya ke pintu rahasia.

Nenek Kasmi muncul dengan ekspresi mengerikan mengejutkan Joko. Nenek Kasmi tidak menyangka bahwa setiap malam suaminya berusaha membuka pintu rahasia untuk menghilangkan santet yang ada pada dirinya. Ekspresi Nenek Kasmi yang cukup mengerikan sampai mengejutkan Joko dapat terlihat pada *scene* 9 – menit 12:43.

Pada akhirnya pintu rahasia berhasil dibuka. Nenek Kasmi begitu murka kepada suaminya dan kepada Adit yang telah membuka pintu tersebut. Nenek Kasmi pun tidak segan-segan membunuh keduanya. Pada detik ini karakter Nenek Kasmi telah berkembang menjadi seorang psikopat sesungguhnya yang sudah tidak punya perasaan dan empati. Adegan Nenek Kasmi membunuh Kakek dan Adit pada *scene* 16 – 29:07



Gambar 3. Nenek Kasmi membunuh Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Selain membunuh Adit, jiwa psikopat yang sudah mendarah daging dalam tubuh Nenek Kasmi membuatnya membunuh Joko, cucunya sendiri. Motif Nenek Kasmi membunuh Joko karena Nenek Kasmi berpikiran bahwa kedatangan Joko ke rumahnya karena ingin merebut dan mengambil kembali harta warisan miliknya. Dengan tega Nenek Kasmi menggantung Joko dan menggorok lehernya. Adegan ini di *scene* 19 – 35:29

2) Kakek

Karakter kompleks berikutnya terdapat pada karakter Kakek. Kakek adalah sosok yang misterius, tidak banyak bicara dan setiap kemunculannya selalu menampilkan misteri baru dan selalu menegangkan. Pada *scene* 1 karakter menjadi saksi bisu atas meninggalnya yang dibunuh oleh istrinya sendiri. *Scene* 1 – menit 00:45



Gambar 4. Kakek menyaksikan pembunuhan Mirna
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

Saat pertama kali Joko dan Adit datang ke rumah Nenek Kasmi. Kakek menyambut dengan cara yang sangat tidak biasa. Tangan Kakek memegang pundak Adit dan ketika Adit menoleh, Kakek melihat Adit dengan tatapan mengerikan sehingga membuat Adit ketakutan. Dari situlah, Adit berpikiran bahwa Kakek adalah orang jahat yang ingin mencelakakan mereka. Adegan itu berada di *scene* 5 – menit 06:49.

Karakter misterius pada Kakek terus diperlihatkan, seperti *scene* 9 – menit 12:47 ketika Joko melihat Kakek membenturkan kepalanya ke sebuah pintu dengan sangat keras yang membuat Joko terkejut dan hampir tidak percaya. Kemudian pada *scene* 15 – menit 23:35 Karakter Kakek

diperlihatkan ingin memukul Joko dan Adit yang membuat karakter Kakek semakin misterius dan tidak bisa ditebak.



Gambar 5. Kakek ingin memukul Joko & Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

B. *Mise en Scene* Film Warisan

Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam '*Film Art*' menyatakan bahwa *mise en scène* adalah "menempatkan ke dalam tempat" dan diaplikasikan oleh kerja sutradara. juga dapat dipahami sebagai bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam film. Istilah ini muncul awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film. *Mise en scène* berupaya untuk mengontrol aspek-aspek film yang berkaitan dengan *setting*, cahaya, tata rias, kostum, dan gerak aktor. *Scene 5*, *scene 9*, *scene 12*, *scene 18* dan *scene 19*

1) *Scene 5*

Scene 5 ini bercerita mengenai Adit yang sedang menunggu Joko di depan, tiba-tiba pundaknya di pegang oleh sebuah tangan. Awalnya Adit mengira itu adalah tangan Joko yang sedang mengerjainnya namun begitu Adit menoleh ke belakang, ia begitu terkejut karena yang memegang pundaknya adalah seorang kakek dengan mata dan raut wajah mengerikan.



Gambar 6. Kakek mengangetkan Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

a. *Setting*

Setting lokasi yang digunakan dalam *scene 5* berada di perdesaan, dengan mengambil tempat di sebuah rumah yang jauh dari rumah penduduk. Rumah yang sudah terlihat tua, terbengkalai dengan beberapa bagian rumah seperti atap seng yang sudah karatan dan banyak bolongnya, dinding rumah yang sudah berkelupas dan lantai rumah yang tampak kotor seperti sudah lama tidak dibersihkan.



Gambar 7. *Setting* rumah film Warisan
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

b. Pengambilan gambar

Kamera awalnya berfokus pada tokoh Adit yang diambil dari arah samping, kemudian berpindah mengambil *close up* sebuah tangan memegang pundak Adit dan kembali lagi memperlihatkan ekspresi wajah Adit.



Gambar 8. Tangan Kakek memegang pundak Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

2) *Scene* 9

Beberapa saat setelah Joko dan Adit tertidur, tiba-tiba terdengar suara gedoran pintu, suara tersebut membangunkan Joko. Dengan rasa penasaran Joko mengikuti arah suara tersebut yang membawanya pada sebuah jalan menuju lantai atas. Joko begitu terkejut setelah mengetahui bahwa suara gedoran pintu itu berasal dari seorang kakek yang membenturkan kepalanya ke pintu.

Masih belum hilang dari terkejut melihat seorang kakek yang membenturkan kepalanya ke pintu, Joko pun kembali dikejutkan dengan kedatangan Nenek Kasmi yang secara tiba-tiba. Joko kemudian mengatakan bahwa ia terbangun karena mendengar suara gedoran. Raut wajah nenek Kasmi berubah dan dengan nada yang keras, Nenek Kasmi menyuruh Joko untuk segera tidur, kemudian nenek Kasmi naik ke atas dan membawa kakek masuk ke dalam sebuah ruangan.



Gambar 9. Joko memeriksa suara benturan
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

a. *Setting*

Setting lokasi pada *scene* 9 ini berada di sebuah lorong tangga yang gelap dan sempit. Pegangan tangga dan lantainya tampak sangat kotor seperti tidak pernah dibersihkan untuk memberikan kesan menyeramkan/ Joko menaiki tangga ingin memeriksa asal suara benturan yang didengarnya sewaktu tidur.



Gambar 10. Joko berjalan di lorong tangga
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

b. *Pencahaya*an

Pencahaya^{an} memainkan peran, dimana penulis menggunakan pencahaya^{an} yang sedikit gelap dan diarahkan sedikit keatas sehingga menerangi sebagian ruangan lorong tangga untuk memunculkan kesan menyeramkan. Lalu penulis mengarahkan Nenek Kasmi untuk muncul secara tiba-tiba dan mengejutkan Joko.



Gambar 11. Ekspresi Nenek Kasmi melihat Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

c. *Akting*

Penulis mengarahkan tokoh Nenek Kasmi untuk memainkan ekspresi kejam seakan-akan ia akan memangsa orang yang berada di hadapannya. Melalui ekspresi kejam tersebut, penulis dapat memberikan efek kejutan kepada penonton. Selanjutnya penulis mengarahkan tokoh Kakek untuk menumpahkan segala kebencian yang berada di dalam dirinya, sehingga ketika Kakek membenturkan kepalanya, ekspresi yang tertangkap adalah ekspresi kemarahan dan kebencian.



Gambar 12. Kakek membenturkan kepala ke pintu
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

3) Scene 12

Setelah nenek Kasmi pergi, Joko dan Adit langsung masuk ke dalam rumah. Pada saat itulah mereka melihat Kakek berjalan menuju ruang rahasia. Joko dan Adit menghampiri Kakek namun Kakek malah mengambil sebuah palu dan mengarahkannya kepada mereka. Joko dan Adit segera menahan tangan kakek namun tenaga kakek terlalu kuat hingga akhirnya mereka berdua melarikan diri dan bertabrakan dengan Nenek Kasmi. Nenek Kasmi segera memarahi mereka dan berpikiran bahwa mereka telah menyakiti Kakek.



Gambar 13. Nenek Kasmi memarahi Joko & Adit
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

a. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar pada *scene* 12 ini menggunakan sudut pengambilan yang unik, terutama pada adegan Joko dan Adit sedang menyelidiki misteri ruang rahasia. Pengambilan gambar pada adegan dibawah, diambil seperti orang yang sedang mengintip. Hal ini penulis lakukan untuk menyampaikan kesan misteri dan memancing rasa penasaran penonton karena kedua sisi frame tertutup oleh tembok yang membuat karakter ditengah tidak terlalu kelihatan jelas.



Gambar 14. Kakek membenturkan kepala
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

b. Akting

Pada adegan ini penulis mengarahkan tokoh Kakek untuk menjadi lebih agresif supaya memberikan kesan kepada penonton bahwa karakter Kakek adalah karakter antagonis. Hal ini penulis lakukan supaya penonton semakin yakin bahwa kakek memang sosok antagonis yang pada akhirnya, dibagian klimaks film, penulis akan memutarbalikkan semuanya. Dalam adegan dibawah, dapat terlihat Joko dan Adit sedang berusaha mengambil palu yang coba diarahka Kakek kepada mereka.



Gambar 15. Adit & Joko menahan Kakek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

4) Scene 18

Saat melarikan diri dari kejaran Nenek Kasmi, tiba-tiba kaki Joko menabrak akar pohon besar yang membuat tubuhnya terjatuh dan kepalanya terbentur. Setelah sadar, Joko mendapati tubuhnya terikat tali dan digantung dengan posisi kepala dibawah. Nenek Kasmi menghampiri Joko dengan begitu cepat, tangan nenek Kasmi menggorok leher Joko menggunakan pisau dan seketika darah mengalir deras dari leher Joko.



Gambar 16. Nenek Kasmi menggorok leher Joko
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

a. Permainan Kamera

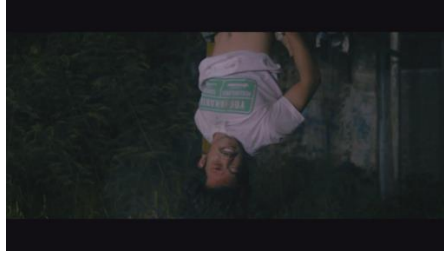
Permainan kamera memperlihatkan kepada penonton karakter Nenek yang begitu sadis, kejam dan bengis. Pemilihan *low angle* dapat menangkap karakter nenek yang siap untuk membunuh siapa pun yang menghalanginya. Selain itu penerangan redup dan bayangan digunakan untuk menyembunyikan sebahagian informasi, memicu imajinasi penonton, dan merangsang perasaan ketidaknyamanan.



Gambar 17. Ekspresi Bengis Nenek
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

b. Pencahayaan

Pada adegan ini pencahayaan yang penulis gunakan, sedikit redup dan dalam agar menambah kesan menegangkan, terutama pada adegan ini, Joko digantung dan akan digorok lehernya oleh Nenek Kasmi. Ketika Joko berhadapan dengan situasi konflik seperti adeham dibawah, pencahayaan yang tiba-tiba atau sorotan yang tajam dapat memberikan nuansa dramatis yang mendalam pada adegan tersebut.



Gambar 18. Joko digantung terbalik
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

c. Tata Rias

Make-up darah pada leher Joko dapat penulis gunakan untuk menggambarkan tingkat penderitaan dan kebrutalan yang dialami oleh karakter Joko. Darah yang mengalir dari leher Joko akan memberikan penekanan visual yang kuat yang sedang Joko alami. Dengan detail yang tepat dan penggunaan warna yang sesuai, penonton akan lebih mudah meyakini situasi yang sedang terjadi dan merasa terlibat secara emosional.



Gambar 19. Leher Joko selesai digorok
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

5) Scene 19

Adegan ini adalah penutup film *Warisan* yang bercerita setelah kematian Joko, Adit dan Kakek, Nenek Kasmi terus melanjutkan hidupnya. Di dalam ruang rahasia masih terdapat sesajen untuk melakukan ritual santet. Terlihat pula pada ruangan itu sesosok mengerikan, bertubuh pendek dengan rambut panjang kebawah sedang tersenyum. Sosok itu adalah Jin yang selalu diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi.



Gambar 20. Jin yang diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

a. Kostum

Penggunaan warna hitam dalam kostum makhluk halus ini akan memberikan kesan bahwa makhluk halus ini muncul dari kegelapan atau dunia supranatural. Selain itu, warna hitam juga menciptakan kontras visual yang kuat, sehingga karakter tersebut akan lebih mencolok dengan pencahayaan yang tepat. Rambut panjang dapat dirancang dengan menggunakan wig yang mencapai punggung atau lebih panjang lagi.



Gambar 21. Jin yang diberikan sesajen oleh Nenek Kasmi
(Sumber: Muhammad Rizki Bagus, 2023)

5. KESIMPULAN

Setelah dilakukan proses pembuatan film Warisan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penulis sebagai sutradara mempunyai peran penting dalam membawa cerita film Warisan menjadi lebih menegangkan melalui genre *psycho thriller*. Penulis bertanggung jawab untuk mengarahkan aktor agar mereka memberikan penampilan terbaik yang penuh emosi dan intens dalam memainkan karakter.

Sebagai sutradara film Warisan bergenre *psycho thriller*, penulis berhasil menciptakan atmosfer gelap dan mencekam dengan memanfaatkan pengaturan kamera dan permainan cahaya untuk membangun ketegangan visual. Membawa penonton dalam mengikuti perjalanan Joko dan Adit dalam mengungkap misteri dibalik ruang misterius yang menyimpan segudang rahasia mengenai pembunuhan dan perebutan hak warisan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap penelitian dapat diambil ilmu dan manfaatnya.

REFERENSI

- [1] Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Identitas Budaya Batak Toba Dalam Struktur Mise En Scene Pada Film Lamaran. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 5(2), 123-137.
- [2] Alfathoni, M. A. M. (2019). Analisis Konflik Tokoh Utama Pada Film Harani Adat Dalam Membangun Suspense. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 5(1), 01-12
- [3] Alfathoni, M. A. M. (2016). Mise En Scene Dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 1(2), 165-178.
- [4] Pratista, Himawan, Memahami Film Edisi 02, Yogyakarta : Montase Press, 2017.
- [5] Hutchings, Peter (2009). The A To Z Of Horror. Scarecrow Press. P. 253. Isbn 9780810870505.
- [6] Bordwell, David & Thompson, Kristin. (2008). Film Art An Introduction. Newyork: Mcgraw-Hill
- [7] Brown, B. (2016). "Cinematography Theory And Practice For Cinematographer & Directors Third Edition". New York: Routledge.