

Optimalisasi Teknik Handheld Dalam Penciptaan Pada Film *Horor Found Footage* Ruqyah

Optimization of Handheld Techniques in the Creation of the Found Footage Horror Film Ruqyah

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

^{a,b}Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A Tj. Mulia, Kota Medan, 20241, Indonesia
threeboy09@gmail.com¹, mhd.ali8mursid@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian penciptaan film Ruqyah ini berfokus pada penerapan teknik handheld dan gaya visual found footage sebagai pendekatan penyutradaraan realisme dalam genre horor. Tujuan utama adalah menghadirkan pengalaman menonton yang menegangkan sekaligus terasa dekat dengan kenyataan melalui gaya penceritaan sederhana namun kuat secara emosional. Metode yang digunakan mencakup riset lapangan mengenai praktik ruqyah, studi referensi film sejenis, penyusunan naskah, hingga tahap produksi dan pascaproduksi dengan penekanan pada kesan dokumentatif. Pendekatan ini diperkuat dengan teori André Bazin tentang realisme sinema serta pandangan Bordwell dan Thompson mengenai peran sutradara dalam mengelola narasi dan visual. Hasilnya, film Ruqyah berhasil mengintegrasikan aspek handheld, pencahayaan low key dan high key, penggunaan warna, serta arahan aktor yang natural untuk membangun atmosfer horor yang intens dan imersif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penyutradaraan realis dalam format found footage mampu memperkuat keterlibatan penonton sekaligus menegaskan bahwa film horor tidak selalu bergantung pada efek visual besar untuk menciptakan ketegangan.

Kata Kunci : Penyutradaraan, Handheld, Found Footage, Realisme, Film Horor

ABSTRACT

The research on the creation of the Ruqyah film focuses on the application of handheld techniques and visual found footage styles as a realism directing approach in the horror genre. The main goal is to deliver a suspenseful viewing experience that feels close to reality through a simple yet emotionally powerful storytelling style. The methods used include field research on the practice of ruqyah, reference studies of similar films, script preparation, to the production and post-production stages with an emphasis on documentary impressions. This approach is reinforced by André Bazin's theory of cinematic realism as well as Bordwell and Thompson's views on the role of directors in managing narrative and visuals. As a result, Ruqyah's film manages to integrate handheld aspects, low key and high key lighting, the use of color, and natural actor direction to build an intense and immersive horror atmosphere. This study shows that realist directing in the found footage format is able to strengthen audience engagement while confirming that horror films do not always rely on large visual effects to create suspense.

Keywords : Directing, Handheld, Found Footage, Realism, Horror Film

Info Artikel :

Disubmit: 12 Januari 2025

Direview: 15 Februari 2025

Diterima : 19 Maret 2025

Copyright © 2025 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Film merupakan media komunikasi massa yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memuat beragam pesan yang bersifat informatif, edukatif, hingga persuasif. Melalui visual, dialog, suara, serta suasana yang dibangun, film mampu menyampaikan nilai-nilai tertentu dan membentuk persepsi penonton terhadap isu yang diangkat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman disebutkan bahwa film merupakan karya seni budaya sebagai media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dan dipertunjukkan kepada publik,

baik dengan suara maupun tanpa suara. Hal ini menunjukkan bahwa film memiliki posisi penting sebagai media ekspresi dan penyampai pesan dalam kehidupan masyarakat.

Dalam proses penciptaannya, film merupakan hasil perpaduan antara unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif merujuk pada cerita, karakter, konflik, dan struktur dramatik, sedangkan unsur sinematik mencakup aspek visual, suara, editing, dan *mise-en-scène* [1]. Seorang sutradara berperan penting dalam mengintegrasikan kedua unsur ini agar dapat membentuk sebuah karya yang utuh dan mampu menyampaikan makna yang jelas kepada penonton. Menurut Bordwell dan Thompson, sutradara memegang kendali utama dalam penciptaan gaya film dan arah narasi visualnya [2]. Sutradara bertanggung jawab dalam menerjemahkan skenario ke dalam bentuk visual serta memastikan keseluruhan unsur bekerja harmonis untuk mencapai intensi artistik tertentu. Salah satu keputusan penting dalam proses penyutradaraan adalah pemilihan genre.

Genre membantu mengarahkan gaya penceritaan dan pendekatan visual yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Genre adalah klasifikasi atau pengelompokan film berdasarkan karakteristik tertentu, seperti tema, latar, suasana, teknik pengambilan gambar, hingga struktur cerita [3]. Genre bukan hanya berfungsi untuk mengklasifikasikan, tetapi juga mempengaruhi ekspektasi penonton terhadap alur cerita dan penyajiannya. Misalnya, film dengan genre komedi memiliki kecenderungan menampilkan situasi ringan dan lucu, sementara film dengan genre drama menekankan pada pengembangan karakter dan konflik emosional.

Dalam penciptaan karya ini, genre yang diangkat adalah horor, sebuah genre yang telah lama menarik perhatian penonton karena kemampuannya membangkitkan ketakutan dan ketegangan. Genre horor umumnya bercerita tentang upaya manusia menghadapi ketakutan terdalamnya, baik yang bersumber dari entitas supranatural, makhluk gaib, atau sisi gelap manusia itu sendiri. Film horor cenderung menghadirkan konflik antara manusia dengan roh jahat, entitas asing, atau kekuatan tidak terlihat yang mengancam keselamatan karakter utama [4]. Dalam penyajiannya, genre ini sering mengandalkan suasana menyeramkan, efek suara yang mencekam, serta pencahayaan gelap untuk menciptakan ketegangan emosional.

Salah satu pendekatan visual yang banyak digunakan dalam genre horor modern adalah teknik *found footage*. Teknik ini menyajikan film seolah-olah merupakan hasil rekaman video mentah yang ditemukan, dan biasanya tidak melalui proses pengeditan secara sinematik. Gaya ini menghasilkan kesan dokumentatif yang memperkuat ilusi realisme. Efek *shaky camera*, akting yang tampak natural, serta sudut pandang kamera karakter menjadi ciri khas teknik ini. Film-film seperti *The Blair Witch Project* (1999) dan *Paranormal Activity* (2007) telah mempopulerkan teknik *found footage* dan membuktikan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan atmosfer mencekam meski dengan produksi minimalis [5].

Penggunaan teknik *found footage* sering kali dikaitkan dengan pendekatan penyutradaraan realisme. Realisme dalam film menekankan pada penyajian kenyataan sebagaimana adanya tanpa manipulasi berlebihan. André Bazin, seorang teoritikus film Prancis, menekankan bahwa kekuatan sinema terletak pada kemampuannya merepresentasikan dunia nyata secara jujur melalui proses perekaman langsung (*direct recording process*) tanpa montase yang mendistorsi. Dengan demikian, pendekatan realisme meminimalisir intervensi sutradara dalam pembentukan makna, dan membiarkan penonton menafsirkan sendiri kejadian yang disaksikannya [6].

Pendekatan visual dan penyutradaraan semacam inilah yang penulis terapkan dalam film *Ruqyah*. Film ini mengisahkan dua mahasiswa film, Bagus dan Noval, yang sedang mengerjakan tugas dokumenter tentang praktik pengobatan ruqyah. Untuk kebutuhan dokumentasi, mereka mendatangi sebuah desa terpencil yang dikenal memiliki tradisi pengobatan spiritual tersebut. Namun, sesampainya di sana, mereka mendapati bahwa Ustaz Zafar (praktisi utama ruqyah) sedang sakit. Sebagai gantinya, praktik ruqyah dilanjutkan oleh muridnya, Zainal.

Seiring proses dokumentasi berjalan, Bagus dan Noval mulai menghadapi berbagai kejadian aneh yang tidak bisa dijelaskan secara logis. Kamera mereka merekam suara-suara ganjil, penampakan samar, hingga perubahan perilaku warga desa yang perlahan-lahan menunjukkan tanda-tanda tidak wajar dan agresif. Semakin dalam mereka menyelami praktik ruqyah tersebut, semakin kuat pula indikasi bahwa mereka tengah berhadapan bukan hanya dengan penyakit spiritual biasa, tetapi dengan kekuatan gaib yang memanipulasi lingkungan mereka dan mengaburkan batas antara realitas dan ilusi.

Kondisi inilah yang menjadi inti pendekatan *found footage*, di mana kamera bukan sekadar alat perekam, tetapi juga menjadi bagian dari narasi, bahkan karakter tersendiri dalam cerita. Kamera merepresentasikan mata penonton, dan setiap kejadian yang direkam terasa lebih dekat, mentah, dan tidak tersaring. Hal ini menuntut sutradara untuk tidak hanya memahami cara kerja teknis kamera, tetapi juga menyusun *mise-en-scène*, *blocking*, dan ritme adegan agar tetap terasa alami seolah-olah tidak disutradarai.

Pendekatan realisme menjadi penting di sini. Sutradara harus mampu merancang suasana yang autentik tanpa terlihat “direka-reka”, dan menciptakan performa aktor yang tidak tampil seperti sedang berakting. Keberhasilan penyutradaraan dalam menciptakan kesan realistis melalui *found footage* bukan hanya soal estetika visual, tetapi juga soal kontrol narasi, bagaimana ketegangan dibangun melalui detail yang tampak kasual, peristiwa kecil yang perlahan-lahan berkembang menjadi mimpi buruk, dan interaksi antar karakter yang tampak alami namun menyimpan ketegangan bawah sadar.

Melalui film Ruqyah, penulis mencoba menerapkan prinsip-prinsip penyutradaraan realisme dalam membentuk pengalaman horor yang tidak megah secara produksi, namun kuat secara atmosfer dan psikologis. Gaya *found footage* dipilih karena selaras dengan kebutuhan cerita dan pendekatan realis yang ingin ditonjolkan. Selain itu, penggunaan teknik ini juga memungkinkan eksplorasi terhadap batas antara fiksi dan dokumenter, antara tontonan dan pengalaman langsung.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penciptaan karya film Ruqyah, penulis merujuk pada beberapa kajian pustaka yang berkaitan dengan penyutradaraan, estetika realisme dalam film, serta pendekatan *found footage* sebagai gaya visual dalam genre horor. Tinjauan pustaka ini menjadi dasar konseptual yang mendukung arah penyutradaraan dan perancangan gaya visual film yang penulis garap.

A. Penyutradaraan

Penyutradaraan adalah proses kreatif yang bertanggung jawab atas arah artistik dan naratif dalam sebuah film. Sutradara adalah pemegang visi utama dalam produksi film yang mengarahkan semua aspek cerita, visual, hingga performa aktor agar sesuai dengan tujuan estetika dan makna cerita [7]. Penyutradaraan tidak hanya melibatkan arahan teknis di lapangan, tetapi juga interpretasi terhadap naskah dan pemilihan gaya penceritaan yang selaras dengan tema.

Dalam film Ruqyah, penyutradaraan difokuskan pada bagaimana membangun atmosfer realisme di tengah genre horor yang umumnya cenderung manipulatif dan teatrikal. Pendekatan realis menjadi pijakan utama dalam mengarahkan aktor, pemilihan lokasi, serta strategi pengambilan gambar yang dibuat seolah-olah tidak disutradarai, namun justru dikendalikan secara sadar untuk mencapai efek realisme maksimal.

B. Realisme dalam Film

Realisme dalam film adalah pendekatan estetika yang berupaya merepresentasikan kehidupan sebagaimana adanya. Menurut Bazin, kekuatan sinema terletak pada kemampuannya untuk menangkap kenyataan melalui proses rekaman langsung, bukan melalui konstruksi ulang yang bersifat manipulatif. Pendekatan ini menghindari penggunaan montase yang berlebihan atau dramatisasi visual yang terlalu teatrikal, dan lebih menekankan pada kontinuitas waktu dan ruang.

Dalam penciptaan film *Ruqyah*, penulis mengadopsi prinsip realisme untuk menciptakan pengalaman horor yang tidak dibuat-buat, melainkan berkembang secara natural dari situasi dan karakter. Penerapan realisme juga tercermin dalam bagaimana aktor diarahkan untuk tidak "berakting", melainkan merespons situasi seperti dalam kehidupan nyata, serta bagaimana momen-momen horor dibangun secara perlahan dan tidak eksplisit.

C. Horor dan Gaya *Found Footage*

Genre horor selalu menjadi medium yang efektif dalam merepresentasikan ketakutan terdalam manusia, mulai dari ancaman fisik, entitas tak terlihat, hingga trauma psikologis. Seiring berkembangnya zaman, muncul berbagai pendekatan estetika dalam penyajiannya, salah satunya adalah gaya *found footage*, sebuah bentuk visual yang menyajikan film seolah-olah berasal dari rekaman nyata yang ditemukan setelah peristiwa tragis terjadi. Teknik ini mempermainkan persepsi penonton, membaurkan realitas dengan fiksi, dan menghasilkan pengalaman menonton yang lebih intens secara emosional.

Gaya *found footage* mulai dikenal luas lewat film-film seperti *The Blair Witch Project* (1999) dan *Paranormal Activity* (2007), yang secara efektif memanfaatkan kesan mentah, tidak tersusun, dan realistis dalam penceritaannya. Unsur teknis seperti penggunaan kamera handheld, gambar yang tidak stabil (*shaky cam*), dan pengambilan gambar dari sudut pandang karakter pertama, menjadi ciri khas pendekatan ini. Tujuannya bukan hanya menciptakan ketegangan, melainkan juga membangun rasa keterlibatan langsung dari penonton terhadap peristiwa horor yang terjadi di layar.

Dalam film *Ruqyah*, gaya *found footage* digunakan sebagai alat untuk menciptakan atmosfer yang lebih intim dan menyeramkan. Pendekatan ini mengajak penonton untuk tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga seolah-olah terjebak di dalam ruang dan waktu yang sama dengan karakter. Strategi tersebut menuntut penyutradaraan yang presisi: visual harus tampak spontan namun tetap diarahkan, agar cerita tetap terstruktur tanpa kehilangan ilusi "rekaman asli". Kombinasi ini membuat horor tidak hanya hadir dari sosok menakutkan, tetapi juga dari situasi yang terasa terlalu nyata untuk dianggap sekadar fiksi.

D. Penyutradaraan Realisme dalam *Horor Found Footage*

Perpaduan antara penyutradaraan realisme dan gaya *found footage* menciptakan tantangan tersendiri bagi sutradara. Dibutuhkan keseimbangan antara kehilangan kontrol visual (untuk memberi kesan alami), dan pengarahan yang sangat presisi agar narasi tetap berjalan efektif. Dalam hal ini, konsep *invisible directing* menjadi penting, di mana peran sutradara disamarkan demi menciptakan kesan bahwa film benar-benar terjadi tanpa campur tangan kreator.

Melalui kajian ini, penulis mencoba menggabungkan dua pendekatan tersebut (realisme dan *found footage*) untuk menyusun pengalaman horor yang lebih mendalam secara psikologis. Tujuannya bukan hanya untuk menakut-nakuti penonton, tetapi juga membangun rasa tidak nyaman yang lebih personal dan meresap.

3. METODE

A. Persiapan

Penulis dan tim terlebih dahulu melakukan riset untuk menyusun naskah film Ruqyah. Riset ini dilakukan guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai praktik ruqyah sebagai dasar realistis dalam pengembangan cerita. Salah satu metode riset yang dilakukan adalah wawancara langsung dengan narasumber yang memiliki pengalaman dalam praktik ruqyah, yaitu teman penulis yang membuka praktik pengobatan ruqyah di daerah Marelان, Medan.

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan difokuskan pada aspek-aspek mendasar serta pengalaman personal narasumber selama menjalankan praktik ruqyah. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar dalam membangun realitas naratif dalam film, baik dari segi dialog, adegan, hingga atmosfer yang diciptakan. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa cerita yang disusun tetap mengakar pada kenyataan, meskipun dikembangkan dalam bentuk fiksi horor dengan pendekatan visual *found footage*.

B. Elaborasi

Pada tahap elaborasi, penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa film yang memiliki kedekatan dengan tema dan pendekatan visual film Ruqyah. Tujuannya adalah untuk menggali bagaimana film-film tersebut menyajikan elemen horor, spiritualitas, serta teknik *found footage*. Berikut beberapa film yang dijadikan rujukan:

1) The Medium (Thailand)

Film ini memiliki kemiripan dengan Ruqyah, terutama dalam aspek naratif yang mengisahkan tim dokumenter yang meliput kejadian spiritual. Namun, perbedaan utama terletak pada pendekatan praktik spiritual yang diangkat. The Medium tidak menampilkan praktik ruqyah atau pengusiran makhluk gaib secara Islam seperti yang menjadi fokus utama dalam film Ruqyah. Meski begitu, film ini sangat membantu dalam memahami teknik penyutradaraan dokumenter yang digunakan dalam format *found footage*.

2) Incantation (Taiwan)

Film ini memperkuat pemahaman penulis mengenai bagaimana penggunaan kamera sebagai sudut pandang karakter mampu menciptakan ilusi realisme yang menegangkan. Penempatan elemen-elemen supranatural dalam ruang lingkup rekaman video yang "kasar" menjadi acuan penting dalam pengembangan visual Ruqyah.

3) Qodrat (Indonesia)

Meskipun Qodrat bukan termasuk dalam *sub-genre found footage*, film ini mengangkat tema ruqyah secara eksplisit, yang sangat relevan dengan substansi cerita dalam film Ruqyah. Penulis mempelajari bagaimana praktik ruqyah divisualisasikan secara sinematik serta bagaimana pendekatan religius dikemas dalam format hiburan yang tetap mempertahankan nilai-nilai spiritual Islam.

B. Sintesis

Setelah proses riset dan pengumpulan data terkait praktik pengobatan ruqyah selesai dilakukan, penulis mulai menyusun naskah film Ruqyah. Penyusunan naskah dilakukan dengan mengacu pada informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara dan studi referensi, sehingga alur cerita dapat terasa otentik dan relevan dengan tema yang diangkat.

Setelah naskah selesai, penulis dan tim melanjutkan ke tahap diskusi teknis. Beberapa hal yang dibahas meliputi:

- a. Penentuan lokasi dan tempat syuting
- b. Konsep visual berdasarkan gaya *found footage*
- c. Aspek sinematografi dan pencahayaan
- d. Penyusunan storyboard dan shotlist untuk memperjelas kebutuhan teknis saat produksi

Setelah lokasi syuting ditentukan, tim melakukan proses *recce* (peninjauan lokasi) untuk melihat kesesuaian lokasi dengan kebutuhan adegan. Proses ini juga sekaligus dimanfaatkan untuk latihan *blocking* dan improvisasi awal, di mana ketiga anggota tim (termasuk penulis) turut menjadi pemeran dalam film.

C. Realisasi

Tahap selanjutnya adalah proses produksi film Ruqyah. Jadwal syuting direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Januari. Dengan adanya jeda waktu sebelum pelaksanaan syuting, penulis dan tim masih memiliki kesempatan yang cukup untuk melakukan persiapan secara maksimal. Persiapan ini mencakup finalisasi teknis, koordinasi kru, kelengkapan peralatan, serta pengaturan logistik dan jadwal agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana..

D. Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan fase akhir dari proses penciptaan film Ruqyah, yang berfokus pada pascaproduksi hingga publikasi karya. Setelah seluruh pengambilan gambar selesai, proses dilanjutkan ke tahap penyuntingan (editing), yang meliputi:

- 1) Pengawasan Editing Gambar
Memilih dan menyusun adegan sesuai alur cerita. Mengarahkan ritme naratif agar sesuai dengan tensi horor dan gaya *found footage* serta menjaga kontinuitas visual
- 2) Koreksi Warna (*Color Grading*)
Menentukan palet warna dan nuansa visual untuk memperkuat atmosfer mencekam serta Menyesuaikan tone gambar agar mendukung realisme gaya dokumenter.
- 3) Pengarahan Tata Suara
Mengarahkan *sound designer* dalam merancang suara-suara diegetik dan non-diegetik. Menguatkan kesan horor melalui *ambience*, efek suara, dan kesenyapan. Memastikan keselarasan antara visual dan audio.
- 4) Rendering
Menyetujui hasil akhir film dalam format digital setelah semua elemen digabung (gambar, suara, teks).

Setelah proses teknis selesai, penulis mempersiapkan materi pendukung untuk publikasi karya, seperti desain poster dan trailer film. Kedua materi ini dirancang untuk mencerminkan isi dan gaya film sekaligus menjadi alat promosi yang efektif dalam memperkenalkan film Ruqyah kepada publik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menerapkan pendekatan realisme dalam berbagai aspek produksi untuk menciptakan suasana yang dekat dengan kenyataan serta menyatu dengan budaya masyarakat setempat di mana cerita berlangsung. Pendekatan ini mengacu pada gagasan André Bazin yang menekankan pentingnya

kejujuran visual serta prinsip Bordwell dan Thompson mengenai peran sutradara dalam mengarahkan gaya penceritaan dan visual film. Pembahasan ini menjelaskan secara rinci penerapan penyutradaraan realisme oleh penulis dalam beberapa adegan penting yang terekam dalam film, termasuk pilihan visual, pengarahan aktor, penggunaan kamera, dan keputusan teknis lainnya.

A. Konsep pergerakan kamera

Pergerakan kamera pada film RUQYAH menggunakan teknik kamera **HANDHELD** yakni kamera dipegang langsung oleh tangan. Teknik kamera Handheld memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan berguncang untuk memberikan kesan nyata (realitas). Teknik handheld, umumnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada obyek yang diambil. Selain pengambilan gambar handheld memberikan kesan nyata, pengambilan gambar handheld dapat menambahkan suasana ketegangan.



Gambar 2: Menit 00:13:45



Gambar 3. Menit 00:13:53

Kamera bergerak mengitari seluruh ruangan untuk memperlihatkan kondisi ruangan
(sumber : FILM INCANTATION, 2023)

B. Konsep pencahayaan

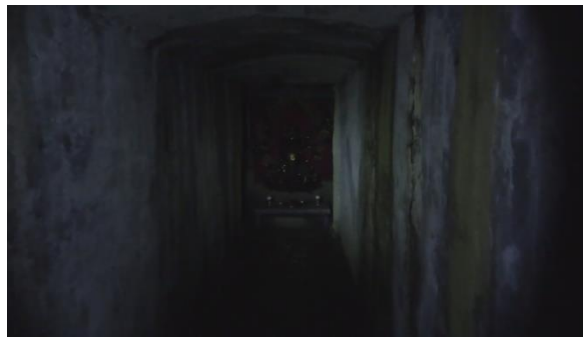
Penataan cahaya pada film RUQYAH menggunakan dua kualitas cahaya *high key* dan *low key*. Kualitas cahaya *low key* akan mudah menggambarkan pesan yang disampaikan kepada penonton. Warna hitam pada film RUQYAH menggunakan kualitas cahaya *low key* akan membuat bayangan tegas untuk memberikan penekanan kepada tokoh. Suasana dan nuansa yang dibangun dengan menggunakan kualitas cahaya *low key* pada film RUQYAH terdapat pada adegan saat Zainal mencoba me-ruqyah pasien dan pada saat Zainal datang pertama kali ke rumah pasien dan melihat kondisi pasien.



Gambar 6. Konsep pencahayaan film RUQYAH

(sumber : FILM INCANTATION, 2023)

Suhu warna yang digunakan untuk menciptakan warna hitam menggunakan 51000K. Karakter cahaya digunakan adalah *daylight* dengan hanya menambahkan *filter diffusion*. Konsep teknis penataan cahaya dengan menggunakan *high key* digunakan pada adegan di luar ruangan, Tujuannya adalah untuk memberikan nuansa serta atmosfer mencekam, mengerikan dan menakutkan, perasaan waswas kepada penonton.



Gambar 7. Konsep pencahayaan film RUQYAH

(sumber : FILM INCANTATION, 2023)

Untuk menciptakan warna hitam gelap pekat dan tetap dapat memperlihatkan aktor dengan jelas, suhu warna yang digunakan berkisar 49000K. Suhu ini berada di titik seimbang antara karakter cahaya *daylight* dan *tungsten*. Secara warna ini akan dibentuk dengan kualitas cahaya *high key lighting* atau *soft light*. Untuk membentuk suhu warna dari sumber cahaya, sumber cahaya akan ditambahkan filter *gel Color Temperature Orange* (CTO) ½ untuk mengurangi suhu warna yang dikeluarkan agar tidak terlalu nampak terlalu gelap.

C. Konsep Warna, Look & Mood

Penggunaan warna dalam sebuah film akan membuat gambar menjadi berwarna, dinamis, dan indah. Tetapi ada alasan lain juga yang membuatnya hanya sebagai penceritaan visual. Penggunaan warna yang baik dalam film akan menceritakan sebuah kisah yang menarik jika diolah sedemikian rupa. Warna memegang posisi yang kuat di antara elemen-elemen struktur pada film. Warna seperti bahasa universal, menarik bahkan bisa dinikmati bagi mereka yang buta huruf, anak-anak dan orang dewasa. Fungsi warna di layar bersifat utilitarian dan estetis.



Gambar 10. Konsep pencahayaan film RUQYAH di luar ruangan

(sumber : FILM KERAMAT, 2009)

Warna tidak hanya dilihat tetapi dirasakan secara emosional oleh setiap penonton. Sebelum mengenal film bersuara, terlebih dahulu teknologi perfilman mengenal film berwarna. Warna dalam film bukan sekadar teknis, namun lebih kepada seni atau cara untuk menyampaikan sebuah pesan. Seperti pada generasi sebelumnya, D.W. Griffith dalam filmnya yang berjudul *Intolerance* (1916) menggunakan perbedaan warna dalam gambar untuk menunjukkan perbedaan waktu.



Gambar 11. Konsep pencahayaan film RUQYAH di dalam ruangan

(sumber : FILM INCANTATION, 2022)

D. Storyboard

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Tujuan dari pembuatan storyboard yakni agar memudahkan menyampaikan pesan atau ide kepada orang lain.



Gambar 22. Storyboard film RUQYAH

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

Storyboard untuk adegan ketika pasien pertama kali diperlihatkan melalui rekaman video yang ditunjukkan oleh Zainal ke Bagus dan Noval. Pasien duduk dengan ekspresi wajah mengerikan



Gambar 23. Storyboard film RUQYAH

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

Storyboard untuk adegan ketika pasien diobati oleh Zainal. Di mana pasien sudah kesurupan dan mencoba untuk menerkam Zainal. Pasien dipegang oleh kedua orang tuanya.

D. Video Ruqyah di Ponsel

Pada menit 14:22, murid ustadz Zafar yang bernama Zainal menunjukkan sebuah video dari ponsel yang merekam kejadian ruqyah sebelumnya. Dalam video tersebut, terlihat seorang pasien

sedang kesurupan Jin saat tubuh pasien tersebut sedang dilakukan pengobaran ruqyah. Gambar 5 menampilkan layar ponsel secara sederhana tanpa efek *zoom in* atau *crop*. Pantulan cahaya layar dibiarkan terlihat, dan fokus kamera terkadang tidak tajam. Penulis sengaja tidak memperbaiki hal ini secara teknis karena ingin menjaga kesan realistis dan mentah dari dokumentasi tersebut.

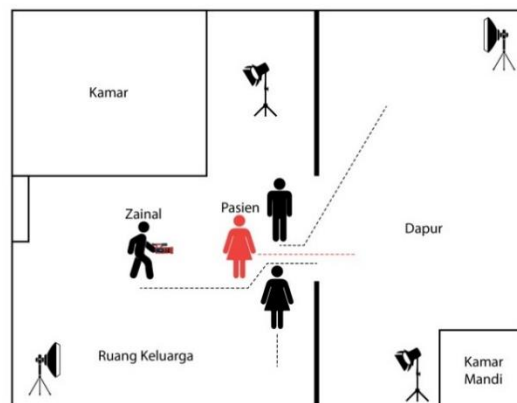
Selain itu, pengambilan gambar dilakukan dengan sudut *over-the-shoulder* dari karakter Bagus yang sedang melihat ponsel. Penulis ingin menciptakan jarak antara penonton dan objek yang ditonton, agar penonton tidak hanya melihat isi video, tetapi juga merasakan situasi sekitar dan ekspresi karakter saat menyaksikannya. Ini menciptakan dimensi psikologis tambahan yang memperkuat atmosfer ketegangan secara tidak langsung.



Gambar 5. Video Ruqyah di Ponsel
(sumber: Muhammad Zainal, 2025)

E. Floor Plan

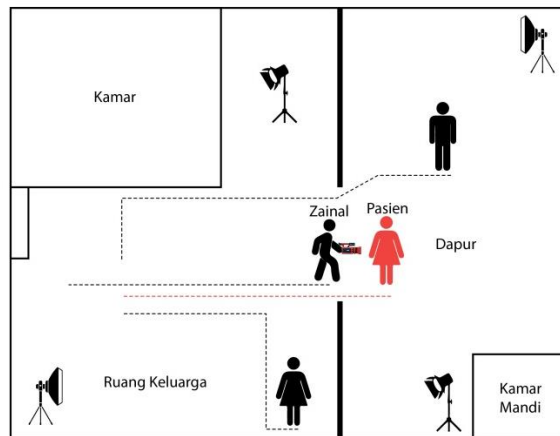
Floor Plan adalah denah atau setting lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar atau foto dan biasanya digunakan saat shooting film, shooting iklan, dalam dalam pembuatan konten visual lainnya.



Gambar 27. Floor Plan Film RUQYAH Babak 2

(Sumber: Bagus Irawan, 2023)

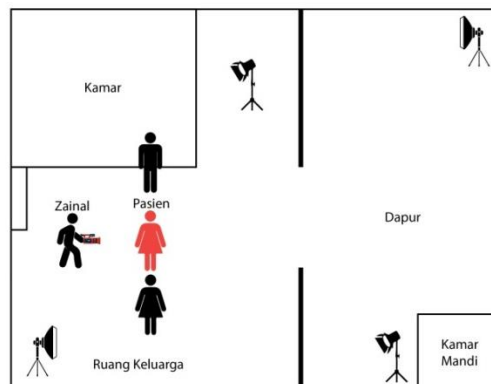
Floor plan diatas diperlihatkan dari sudut pandang Zainal, dalam floor plan terlihat Zainal memegang kamera. Empat lighting ditempatkan di empat sudut berbeda agar dapat saling menyinari ruangan Garis putus-putus memperlihatkan pergerakan kamera yang mengikuti pergerakan karakter.



Gambar 28. Floor Plan film RUQYAH Babak 2

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

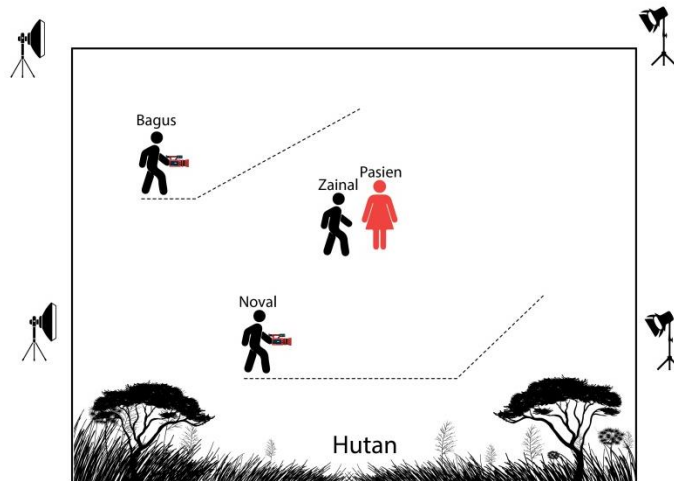
Floor plan diatas memperlihatkan pergerakan pasien yang berubah karena menyerang kedua orang tuanya. Dari arah pergerakan, lighting tetap dapat tertutupi oleh dinding-dinding rumah sehingga tidak terlihat di dalam kamera.



Gambar 29. Floor Plan film RUQYAH Babak 2

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

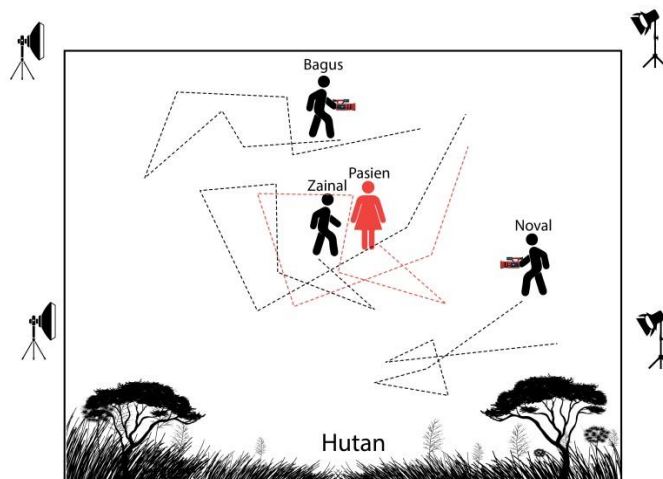
Pergerakan keempat aktor yang mundur disesuaikan agar kamera yang dipegang oleh Zainal tidak menangkap lighting yang berada di samping kamar.



Gambar 30. Floor Plan film RUQYAH Babak 3

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

Floor plan diatas menunjukkan penempatan keempat lighting yang berada jauh dari area lingkup kamera. Hal ini karena pada babak ketiga ini akan banyak sekali pergerakan yang dilakukan aktor. Untuk menghindari lighting tertangkap kamera maka lighting ditempatkan jauh.



Gambar 31. Floor Plan film RUQYAH Babak 3

(sumber: Bagus Irawan, 2023)

Floor plan diatas memperlihatkan pergerakan keempat aktor yang sangat zig zag. Hal ini terjadi karena pada adegan tersebut kondisi pasien mengalami kesurupan yang membuat ia menjadi brutal kesana kemari sehingga Zainal, Bagus dan Noval mengikuti arah pergerakan pasien.

5. KESIMPULAN

Penciptaan film Ruqyah menunjukkan bahwa penggabungan genre horor dengan pendekatan *found footage* dan gaya pengambilan *handheld* yang mendekati realitas mampu membangun

pengalaman menonton yang kuat secara suasana dan emosi. Teknik pengambilan gambar yang sederhana, penataan adegan yang terlihat alami, serta performa aktor yang tidak dibuat-buat berhasil menciptakan kesan cerita yang nyata. Pendekatan ini juga memperlihatkan bahwa penyutradaraan yang fokus pada kesederhanaan dan kedekatan dengan kehidupan sehari-hari dapat memperkuat keterlibatan penonton.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

REFERENSI

- [1] Pratista, H. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [2] Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). Film Art: An Introduction (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- [3] Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar Teori Film. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [4] Sipos, R. (2022). Analisis Penggambaran Film Supranatural. Universitas PGRI Yogyakarta.
- [5] Heller-Nicholas, A. (2014). Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc.
- [6] Bazin, A. (1967). What is Cinema? (Vol. 1). Berkeley: University of California Press.
- [7] Sutrisno, S. (2013). Dasar-Dasar Ilmu Sosial Budaya Dasar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [8] Ajidarma, Seno Gumira. 2000. Layar Kata. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- [9] A.S.C, Joseph V.Mascelli. (1987). Sinematografi 5C. Jakarta : Cine/Grafic Publications Holywood, California 90028.
- [10] Baksi, A. & Warsidi, E. (2003), Membuat Film Indie Itu Gampang. Jakarta
- [11] B.Hardoyo. Adityo (2020). Pengumpulan Data. Universitas Komputer Indonesia. Jawa Barat. 13
- [12] Blain, Brown. (2011). "*Cinematography: theory and practice : image making for cinematographers and directors*". USA: Focal Press. Hal. 68.
- [13] Denis McQuail. 1987. Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa). Jakarta: Erlangga
- [14] Effendy, Heru, 2009. Bagaimana memulai shooting: Mari membuat Fil,. Jakarta: Erlangga
- [15] Himawan Prastista. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka 2008. Hal. 09.