

## Penerapan Teknik *Handheld* Camera dalam Membangun Dramatik Pada Film Trah

Sila Mega Utari<sup>1</sup>, Suryanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Potensi Utama, JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241, Indonesia

E-mail: [silamegautari69@gmail.com](mailto:silamegautari69@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3910>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 20 November 2025

Revised: 26 November 2025

Accepted: 18 Desember 2025

#### Kata Kunci :

Penulisan skenario, struktur tiga babak, narator yang tidak dapat dipercaya, film horor, TRAH.

#### Keywords :

Screenwriting, three-act structure, unreliable narrator, horror films, TRAH



### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memahami peran sinematografi, khususnya teknik handheld camera, dalam membangun kekuatan dramatik pada film horor Indonesia. Film Trah dipilih sebagai objek kajian karena menghadirkan perpaduan tema budaya lokal dengan visualisasi horor yang intens. Teknik handheld dipandang memiliki kontribusi besar dalam menciptakan suasana realis, emosional, serta kedekatan penonton dengan karakter. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis scene penting pada film Trah. Peneliti berperan sebagai Director of Photography (DoP) untuk mengamati perencanaan visual, penggunaan teknik handheld, serta implikasinya terhadap empat unsur dramatik, yaitu curiosity, suspense, conflict, dan surprise. Data dikaji dengan menghubungkan teori sinematografi dengan praktik produksi, serta membandingkannya dengan tren film horor Indonesia lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa handheld camera mampu memperkuat keterhubungan emosional penonton dengan karakter melalui gerakan kamera yang dinamis dan immersif. Adegan curiosity, suspense, conflict, dan surprise semakin hidup karena penggunaan handheld yang terencana, bukan sekadar gaya visual semata. Temuan ini menegaskan bahwa handheld dapat menjadi strategi artistik dalam memperkuat dramatik sekaligus membangun identitas film horor Indonesia. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa sinematografi berbasis handheld memiliki potensi besar untuk terus dieksplorasi, baik dalam konteks akademik maupun praktik industri film.

This study is motivated by the need to understand the role of cinematography, particularly the handheld camera technique, in constructing dramatic strength within Indonesian horror films. Trah was chosen as the object of study because it combines local cultural themes with intense horror visualization. The handheld technique is considered to have a significant contribution in creating realistic atmospheres, emotional depth, and a sense of closeness between the audience and the characters. The research employed a descriptive qualitative approach by analyzing key scenes in Trah. The researcher, acting as Director of Photography (DoP), observed visual planning, handheld application, and its implications for the four dramatic elements: curiosity, suspense, conflict, and surprise. Data were examined by connecting cinematography theories with production practices and comparing them to the broader trend of Indonesian horror films. The findings reveal that handheld cinematography strengthens the emotional engagement of viewers with the characters through dynamic and immersive camera movements. Scenes of curiosity, suspense, conflict, and surprise were enhanced by carefully planned handheld usage, proving that this technique is not merely a visual style but also an artistic strategy. These findings highlight the potential of handheld cinematography in reinforcing dramatic elements while contributing to the unique identity of Indonesian horror cinema.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Sila Mega Utari, et al (2025) Penerapan Teknik *Handheld* Camera dalam Membangun Dramatik Pada Film *Trah*, 4(2) 13755 -13763 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3910>

## PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk karya seni audio-visual yang berfungsi sebagai medium komunikasi, hiburan, sekaligus refleksi realitas sosial. Melalui perpaduan antara bahasa gambar dan suara, film mampu menyampaikan pesan dengan kekuatan yang lebih emosional dibanding media lainnya. Pemahaman penonton terhadap film tidak hanya ditentukan oleh cerita, tetapi juga aspek naratif dan sinematik yang melingkupinya [1]. Dengan demikian, film hadir sebagai sarana yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyampaikan ide, nilai, bahkan kritik sosial.

Perkembangan perfilman Indonesia menunjukkan dinamika yang cukup signifikan, termasuk dalam genre horor. Sejak era kolonial, genre horor telah diproduksi dan berkembang mengikuti selera masyarakat. Film horor tidak hanya menghadirkan kisah menyeramkan, tetapi juga merepresentasikan mitos, legenda urban, hingga persoalan budaya yang hidup dalam masyarakat [2]. Kehadiran film horor menjadi ruang bagi sineas untuk mengeksplorasi ketakutan kolektif serta tradisi mistik yang masih diyakini sebagian masyarakat Indonesia.

Film “*Trah*” hadir sebagai salah satu representasi film horor modern yang menggabungkan elemen naratif tradisional dengan teknik sinematografi kontemporer. Ceritanya berpusat pada tokoh Laras Saraspati, seorang perempuan muda yang kembali ke desanya dan terjebak dalam konflik mistis yang melibatkan keluarganya. Narasi ini menggambarkan benturan antara realitas sosial, mitos lokal, serta persoalan kekuasaan dalam lingkup keluarga, yang menjadikannya relevan untuk diteliti lebih dalam [3].

Keunikan film “*Trah*” terletak pada penerapan teknik *handheld* camera sebagai sarana membangun atmosfer dramatik. Teknik ini memungkinkan terciptanya kesan realis, di mana gerakan kamera yang dinamis dan tidak stabil dapat menghadirkan ketegangan yang lebih nyata. *Handheld* camera sering digunakan pada film bertensi tinggi, seperti perang atau horor, karena mampu menciptakan pengalaman visual yang imersif bagi penonton [4]. Dengan demikian, teknik ini dipandang tepat untuk menguatkan nuansa horor dalam “*Trah*”.

Selain itu, film “*Trah*” juga mengangkat tema pesugihan dan penumbalan, isu yang kerap muncul dalam cerita rakyat maupun kisah mistis di Indonesia. Fenomena tersebut tidak hanya menawarkan unsur horor, tetapi juga refleksi terhadap praktik sosial dan kepercayaan masyarakat. Tema keluarga yang diangkat menegaskan adanya konflik internal yang dipadukan dengan kekuatan supranatural, menjadikan cerita lebih kompleks dan emosional [5]. Hal ini menunjukkan bahwa film horor tidak sekadar hiburan, tetapi juga media yang sarat makna kultural.

Dari segi sinematografi, penggunaan *handheld* camera berfungsi untuk menekankan ekspresi karakter serta memperkuat nuansa dramatis pada adegan tertentu. Teknik ini mengabaikan komposisi visual yang statis, namun justru memperlihatkan gerakan kamera yang dinamis, sehingga menambah kesan realis [6]. Pada film “*Trah*”, hal ini terlihat pada beberapa adegan kunci yang menampilkan konflik batin tokoh utama maupun ketegangan dalam menghadapi ancaman gaib.

Referensi film horor lain, seperti *Perempuan Tanah Jahanam* karya Joko Anwar dan *Temurun* karya Inarah Syarafina, juga menjadi inspirasi bagi penciptaan “*Trah*”. Kedua film tersebut sama-sama menggunakan teknik *handheld* camera untuk memperkuat kesan dramatik, meskipun dengan perbedaan konteks cerita [7]. Perbandingan ini menunjukkan bahwa teknik *handheld* camera telah menjadi bagian penting dalam tren sinematografi horor di Indonesia.

Secara historis, perkembangan teknik pengambilan gambar dalam film horor menunjukkan adanya pergeseran dari pendekatan konvensional menuju gaya yang lebih eksperimental. Penggunaan *handheld* camera misalnya, kini tidak hanya berfungsi sebagai efek tambahan, melainkan sebagai strategi utama dalam membangun suspense, curiosity, hingga surprise dalam narasi [8]. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bahasa visual dapat berfungsi sebagai alat utama dalam membangun komunikasi emosional dengan penonton.

Film “Trah” juga memperlihatkan bagaimana sinematografi mampu menjadi medium untuk menyampaikan pesan moral. Melalui kisah yang dipenuhi konflik keluarga, praktik pesugihan, dan kutukan mistis, penonton diajak untuk merenungkan makna kehidupan, kepercayaan, serta konsekuensi dari ambisi material. Penggabungan antara narasi fiksi, tradisi lokal, dan teknik sinematik menjadikan film ini tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi budaya [9].

Dengan demikian, latar belakang penciptaan film “Trah” memperlihatkan adanya upaya kreatif untuk menggabungkan unsur naratif lokal dengan pendekatan visual modern. Pemanfaatan handheld camera sebagai strategi utama sinematografi memperkuat atmosfer dramatik, sekaligus menghubungkan penonton dengan realitas emosional tokoh. Film ini menjadi contoh nyata bagaimana genre horor Indonesia terus berkembang dengan tetap mempertahankan akar budaya, sambil mengadopsi teknik film yang lebih inovatif [10].

### **Handheld Camera**

#### 1. Pengertian

Handheld camera adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan memegang kamera secara langsung tanpa menggunakan alat bantu seperti tripod atau dolly. Teknik ini menghasilkan gerakan yang dinamis, goyah, dan realistis sehingga mampu menambah kedekatan emosional antara penonton dan peristiwa yang ditampilkan [1]. Menurut Pratista, handheld camera kerap mengabaikan komposisi visual yang statis dan lebih menekankan pada kehadiran objek serta suasana adegan yang diambil [2]. Oleh karena itu, handheld camera dianggap tepat untuk menciptakan nuansa tegang, kacau, dan penuh intensitas.

#### 2. Fungsi

Handheld camera memiliki berbagai fungsi dalam sinematografi. Pertama, menciptakan kesan realistis sehingga penonton merasa seolah-olah berada di dalam adegan film [3]. Kedua, memperkuat nuansa dramatik pada situasi kacau, panik, atau penuh ancaman dengan memanfaatkan guncangan kamera [4]. Ketiga, membantu sutradara menekankan ekspresi karakter, terutama pada adegan yang menampilkan ketegangan psikologis.

- a. Fungsi 1: Memberikan kesan dokumenter. Gaya handheld membuat visual tampak alami sehingga film terasa lebih otentik dan meyakinkan [5].
- b. Fungsi 2: Menambah intensitas dramatik. Pada film horor, handheld camera sering digunakan untuk adegan kejar-kejaran atau kemunculan sosok gaib agar penonton lebih merasakan ketakutan [6].

### **Unsur Dramatik**

#### 1. Pengertian

Unsur dramatik dalam film adalah elemen-elemen yang membangun suasana dramatik dalam narasi, meliputi curiosity (rasa penasaran), conflict (pertentangan), suspense (ketegangan), dan surprise (kejutan) [7]. Menurut Millar dan Reisz, unsur dramatik adalah kondisi emosional yang dihasilkan dari kombinasi adegan, karakter, serta pergerakan kamera yang mendukung jalannya cerita [8].

#### 2. Fungsi

Unsur dramatik berfungsi untuk menjaga keterlibatan penonton dalam alur cerita. Tanpa elemen dramatik, sebuah film akan terasa datar dan kehilangan kekuatan naratifnya [9].

- a. Curiosity: membangkitkan rasa penasaran penonton terhadap kelanjutan cerita, biasanya melalui petunjuk visual atau misteri yang belum terungkap [10].
- b. Conflict: menampilkan pertentangan antar karakter atau dengan kekuatan eksternal, yang mendorong perkembangan alur cerita [11].
- c. Suspense: menghadirkan rasa tegang dan antisipasi mengenai apa yang akan terjadi selanjutnya, sering digunakan dalam film horor atau thriller [12].
- d. Surprise: memberikan kejutan yang tidak terduga sehingga menciptakan dampak emosional yang kuat dan membalikkan ekspektasi penonton [13].

### **Sinematografi dalam Film Horor**

#### 1. Pengertian

Sinematografi merupakan seni dan teknik menangkap gambar bergerak, mencakup aspek pencahayaan, framing, pergerakan kamera, hingga komposisi visual [14]. Dalam film horor, sinematografi berperan penting untuk membangun atmosfer menakutkan sekaligus menghadirkan pengalaman visual yang mencekam bagi penonton.

#### 2. Fungsi

Dalam konteks film horor, sinematografi berfungsi untuk:

- a. Menghadirkan atmosfer mistis melalui permainan cahaya dan bayangan.
- b. Menyampaikan emosi karakter secara visual melalui framing dan pergerakan kamera handheld [15].

## METODE

Metode penelitian ini disusun berdasarkan kerangka analisis sinematografi dan penerapan teknik handheld camera dalam membangun dramatik pada film *Trah*. Analisis dilakukan dengan memeriksa hubungan antara pergerakan kamera, komposisi visual, serta pengaruhnya terhadap unsur dramatik yang meliputi curiosity, conflict, suspense, dan surprise [1]. Pendekatan ini dipilih karena sinematografi merupakan bahasa utama dalam film yang berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sarana komunikasi naratif [2].

Tahapan penelitian dimulai dari proses persiapan yang meliputi perumusan ide, pengumpulan literatur, dan observasi terhadap karya referensi seperti *Perempuan Tanah Jahanam* dan *Temurun*. Referensi tersebut digunakan untuk memahami bagaimana teknik handheld camera digunakan secara efektif dalam membangun nuansa horor [3]. Pada tahap ini, dibuat pula konsep sinematografi yang dituangkan ke dalam *shoot list* dan storyboard agar memudahkan proses produksi [4].

Selanjutnya, penelitian ini menggunakan metode elaborasi melalui observasi lokasi secara langsung. Observasi lapangan bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan visual dengan suasana cerita sehingga setiap adegan dapat direncanakan secara detail [5]. Hasil dari observasi kemudian digunakan untuk menyusun rancangan teknis, termasuk sudut pengambilan gambar, arah pencahayaan, serta penempatan kamera handheld pada momen-momen dramatik tertentu [6].

Implementasi penelitian dilakukan pada tahap produksi film. Peneliti berperan sebagai kameramen utama yang mengoperasikan kamera handheld tanpa alat penstabil, sehingga menghasilkan efek visual yang dinamis. Dalam tahap ini digunakan kamera Sony FX3 dengan resolusi 4K serta pengaturan *picture profile* S-LOG3 agar kualitas gambar tetap konsisten [7]. Teknik handheld diterapkan pada adegan-adegan dengan tensi tinggi, seperti adegan kejar-kejaran, kemunculan entitas gaib, maupun konflik keluarga, untuk memperkuat suasana emosional [8].

Tahap pascaproduksi dilakukan melalui proses penyuntingan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere. Penyuntingan mencakup pemilihan gambar, pemotongan adegan, penyusunan alur cerita, serta koreksi warna untuk memperkuat atmosfer horor [9]. Pada tahap ini, intensitas dramatik semakin ditegaskan melalui penempatan gambar handheld pada titik-titik puncak narasi, disertai tata suara dan efek visual pendukung [10].

Selain produksi dan penyuntingan, penelitian ini juga menggunakan pendekatan analisis kualitatif terhadap hasil film. Analisis dilakukan dengan meninjau kembali adegan-adegan yang menggunakan teknik handheld, kemudian mengaitkannya dengan teori dramatik seperti yang dikemukakan oleh Millar dan Reisz mengenai suspense, curiosity, conflict, dan surprise [11]. Analisis ini berfungsi untuk menilai sejauh mana teknik handheld berhasil meningkatkan pengalaman imersif penonton dan memperkuat atmosfer dramatik.

Dengan demikian, metode penelitian ini mencakup serangkaian langkah sistematis yang dimulai dari persiapan, elaborasi, produksi, hingga pascaproduksi, yang kemudian diikuti dengan analisis kualitatif. Keseluruhan metode ini dirancang untuk membuktikan bahwa handheld camera tidak hanya berfungsi sebagai gaya visual, tetapi juga strategi sinematik yang memiliki peran penting dalam memperdalam narasi dan memperkuat unsur dramatik pada film horor [12].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Handheld Camera

#### 1. Adegan Curiosity

Pada scene 7, handheld camera digunakan untuk mengikuti karakter Laras saat mendengar suara keran air menetes di kamar mandi. Gerakan kamera yang dinamis, seolah mengikuti langkah ragu Laras, menciptakan kesan realistis dan membuat penonton merasa seakan-akan ikut berada dalam ruangan tersebut. Efek visual ini menguatkan rasa penasaran mengenai sumber suara yang tidak wajar [9]. Selain itu, framing yang tidak stabil memberikan ruang bagi penonton untuk menafsirkan sendiri apa yang sebenarnya terjadi. Ketidakpastian ini menambah intensitas curiosity karena tidak ada kepastian apakah

ancaman benar-benar ada atau hanya sugesti tokoh utama. Unsur visual seperti cahaya redup dan sudut pengambilan yang sempit semakin mendukung rasa misteri.

Dari sisi dramatik, *curiosity* pada adegan ini berhasil dibangun melalui kombinasi narasi, suara, dan pergerakan kamera handheld. Penonton diajak untuk terus menebak kemungkinan munculnya sesuatu di balik pintu kamar mandi atau di sekitar Laras. Hal ini sesuai dengan fungsi *curiosity* dalam narasi horor, yaitu mempertahankan keterlibatan emosional penonton sepanjang adegan berlangsung. Akhir dari adegan ini tidak menampilkan kejutan langsung, namun justru menunda jawaban dari rasa penasaran penonton. Strategi ini memperlihatkan bahwa handheld camera dapat digunakan bukan hanya untuk memperlihatkan aksi, tetapi juga untuk memperkuat ketidakpastian yang menjadi inti dari *curiosity*.

## 2. Adegan Suspense

Suspense terbangun kuat pada scene 25, saat Laras bersama Aqsa dan Rozi berlari menyelamatkan diri dari ancaman gaib. Kamera handheld mengikuti pergerakan mereka dengan guncangan intens, menciptakan nuansa kepanikan yang nyata. Penonton tidak hanya menyaksikan, tetapi juga seolah-olah ikut berlari dalam situasi tersebut [10]. Gerakan kamera yang cepat dan tidak stabil memperlihatkan keterbatasan pandangan karakter, menambah ketegangan karena penonton tidak tahu apa yang akan muncul di depan. Suasana gelap dan suara napas terburu-buru semakin memperkuat suspense, memberikan pengalaman sensorik yang imersif.

Penerapan handheld pada adegan ini membuat suspense tidak hanya hadir dalam narasi, tetapi juga terasa secara fisik. Guncangan kamera membuat penonton kehilangan stabilitas visual, selaras dengan kepanikan tokoh yang berusaha menyelamatkan diri. Efek ini memperlihatkan bahwa handheld mampu menghubungkan penonton dengan emosi karakter secara lebih intens. Dengan demikian, suspense pada scene 25 terbentuk melalui kombinasi pergerakan kamera, atmosfer gelap, dan situasi bahaya. Keberhasilan handheld dalam menghadirkan nuansa panik menunjukkan bahwa teknik ini sangat efektif dalam membangun ketegangan khas film horor.

## 3. Adegan Conflict

Scene 15 menampilkan ritual kerasukan yang dialami bibi Laras, sebuah momen penuh konflik dramatik. Kamera handheld digunakan dengan gerakan yang tidak stabil, menegaskan suasana kacau dalam ritual tersebut. Setiap goyangan kamera seolah menyampaikan intensitas pertarungan antara manusia dan kekuatan supranatural [11].

Konflik yang ditampilkan tidak hanya antar karakter, tetapi juga antara dunia nyata dan dunia gaib. Handheld camera mendukung nuansa ini dengan memberikan kesan ketidakpastian dan ketidakberdayaan. Penonton merasakan bagaimana ruang ritual berubah menjadi arena konfrontasi yang penuh tekanan emosional.

Selain itu, teknik handheld memungkinkan fokus bergeser cepat dari ekspresi wajah tokoh ke simbol-simbol ritual. Pergeseran visual ini memperlihatkan betapa kuatnya konflik yang berlangsung, baik secara fisik maupun psikologis. Dengan demikian, handheld tidak sekadar memperlihatkan kejadian, tetapi juga mengekspresikan makna di balik konflik tersebut.

Pada akhirnya, adegan ini memperlihatkan bagaimana handheld camera dapat digunakan sebagai alat dramatis untuk menegaskan intensitas konflik. Visual yang kacau, dipadukan dengan narasi ritual, menjadikan scene 15 salah satu titik klimaks dalam film.

## 4. Adegan Surprise

Scene 28 menghadirkan momen surprise ketika Laras secara tak terduga menjadi inang bagi roh jahat. Kamera handheld digunakan dalam jarak dekat, menyorot ekspresi wajah Laras dengan gerakan mendadak. Efek visual ini mengejutkan penonton karena perubahan emosi tokoh terjadi secara cepat dan intens [12]. Gerakan kamera yang tiba-tiba memperkuat kejutan naratif, seolah memaksa penonton untuk menghadapi kenyataan baru yang tidak terduga. Intensitas close-up handheld memperlihatkan detail wajah Laras yang diliputi ketakutan, sekaligus pergeseran kepribadian yang dramatis.

Surprise dalam adegan ini tidak hanya berasal dari alur cerita, tetapi juga dari cara sinematografi mengelola ekspektasi penonton. Handheld memperlihatkan sudut pandang yang subjektif, membuat kejutan terasa lebih personal dan emosional. Penonton merasakan perubahan mendadak seolah-olah mereka sendiri yang mengalaminya. Adegan ini menunjukkan bahwa handheld camera mampu mengekspresikan surprise dengan lebih dalam dibanding teknik konvensional. Kejutan yang tercipta menjadi pengalaman emosional yang kuat, menjadikan scene 28 sebagai salah satu momen paling berkesan dalam film *Trah*.

Tabel 1. Identifikasi Judul Penelitian

Aspek	Penjelasan
Judul Penelitian	<i>Penerapan Teknik Handheld Camera dalam Membangun Dramatik pada Film Trah</i>
Fokus Utama	Teknik handheld camera sebagai strategi sinematik
Unsur Dramatik	Curiosity, Conflict, Suspense, Surprise
Kontribusi Penelitian	Membuktikan keterkaitan teori sinematografi dengan praktik produksi

**Analisis Unsur Dramatik**

Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat unsur dramatik—curiosity, conflict, suspense, dan surprise mendapat penguatan yang signifikan melalui penerapan handheld camera. Teknik ini memungkinkan terciptanya nuansa visual yang dekat dengan karakter, sehingga penonton dapat merasakan intensitas emosional dari setiap adegan yang ditampilkan [13].

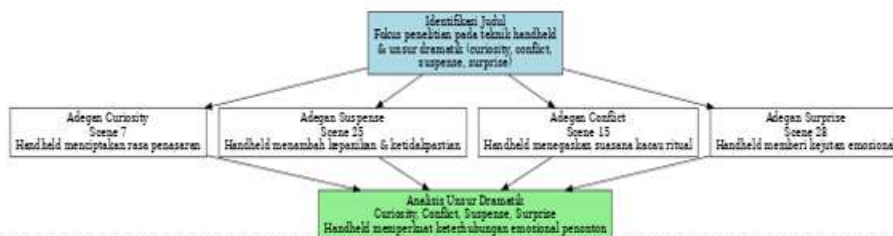
Unsur curiosity pada film *Trah* hadir terutama pada adegan-adegan investigatif di mana Laras berusaha mencari tahu rahasia keluarganya. Handheld camera digunakan untuk mengikuti pergerakan karakter dengan framing sempit, menciptakan rasa penasaran penonton. Keterbatasan pandangan kamera memberi ruang bagi imajinasi penonton untuk menebak apa yang tersembunyi di balik layar [14].

Unsur conflict muncul kuat pada adegan ritual dan interaksi antara Laras dengan anggota keluarga lainnya. Handheld camera yang bergerak tidak stabil memperlihatkan ketegangan fisik maupun psikologis antar tokoh. Hal ini menegaskan bahwa sinematografi tidak hanya mendokumentasikan konflik, tetapi juga mengekspresikan kekacauan batin melalui bahasa visual [15].

Suspense terbangun melalui adegan-adegan pelarian, kejar-kejaran, dan ancaman gaib yang tidak terlihat. Dengan handheld, suasana menjadi lebih mendesak karena kamera tidak memberi kestabilan visual. Penonton diajak merasakan ketidakpastian yang sama dengan karakter, sehingga suspense hadir sebagai pengalaman emosional, bukan hanya naratif [16].

Sementara itu, surprise ditampilkan dalam momen tak terduga, seperti perubahan mendadak pada ekspresi Laras ketika dirasuki roh jahat. Handheld digunakan dengan close-up mendadak, sehingga kejutan emosional menjadi lebih terasa. Teknik ini membalik ekspektasi penonton dengan cara yang intens, sesuai fungsi dramatik surprise [17]. Keterpaduan curiosity, conflict, suspense, dan surprise membentuk kesinambungan dramatik dalam narasi. Handheld camera berfungsi sebagai jembatan antara cerita dan pengalaman penonton, menghadirkan visual yang lebih intim sekaligus menegangkan. Dengan demikian, dramatik tidak hanya lahir dari alur cerita, tetapi juga dari strategi sinematik [18].

Secara keseluruhan, analisis ini memperlihatkan bahwa handheld camera bukan sekadar gaya pengambilan gambar, melainkan strategi artistik yang memengaruhi emosi penonton. Teknik ini memperkuat keempat unsur dramatik dengan menghadirkan ketidakstabilan visual yang sesuai dengan tema horor. Hal ini membuktikan peran sinematografi sebagai elemen penting dalam membangun pengalaman menonton yang imersif [19].



Gambar 1. Flowchart Penerapan Handheld Camera dalam Adegan Film Trah

**Pembahasan Tematik**

Penerapan handheld dalam *Trah* sesuai pandangan Brown bahwa pergerakan kamera memiliki motivasi visual untuk memperkuat emosi penonton. Hal ini membuktikan keterkaitan langsung antara teori sinematografi dan praktik produksi [14]. Selain itu, suspense yang diciptakan mendukung gagasan Womack mengenai pentingnya ketidakpastian dalam menciptakan pengalaman menonton yang emosional. Handheld menjadi strategi yang efektif untuk membangun efek ini [15].

Film *Trah* juga memperlihatkan kesamaan dengan *Perempuan Tanah Jahanam*, yang sama-sama menggunakan handheld untuk menegaskan atmosfer horor. Kesamaan ini menunjukkan bahwa handheld telah menjadi tren penting dalam film horor Indonesia [16].

Lebih jauh, penerapan handheld dalam *Trah* menegaskan pentingnya estetika sinematografi sebagai bahasa visual yang melengkapi narasi. Tanpa pergerakan kamera yang dinamis, film horor cenderung kehilangan kekuatan atmosfernya. Oleh karena itu, handheld dapat dipandang sebagai bagian dari identitas visual film horor kontemporer [17]. Selain menjadi tren, handheld juga berperan sebagai inovasi yang terus berkembang dalam perfilman Indonesia. Kehadirannya dalam *Trah* memperlihatkan bagaimana teknik ini dapat diadaptasi untuk konteks lokal, khususnya dalam mengangkat mitos dan tradisi budaya yang menjadi bagian dari cerita horor [1]

Tabel 2. Analisis Unsur Dramatik dengan Handheld Camera

Unsur Dramatik	Contoh Adegan	Peran Handheld Camera	Dampak pada Penonton
Curiosity	Scene 7	Gerakan kamera mengikuti Laras dengan framing sempit	Membangkitkan rasa penasaran dan waspada
Conflict	Scene 15	Kamera bergerak tidak stabil saat ritual	Menegaskan suasana kacau dan tegang
Suspense	Scene 25	Guncangan kamera intens saat pelarian	Membuat penonton ikut merasakan panik
Surprise	Scene 28	Close-up mendadak pada ekspresi Laras	Memberikan kejutan emosional mendalam

### Pembahasan Tematik

Penerapan handheld dalam *Trah* sesuai pandangan Brown bahwa pergerakan kamera memiliki motivasi visual untuk memperkuat emosi penonton. Hal ini membuktikan keterkaitan langsung antara teori sinematografi dan praktik produksi [14].

Selain itu, suspense yang diciptakan mendukung gagasan Womack mengenai pentingnya ketidakpastian dalam menciptakan pengalaman menonton yang emosional. Handheld menjadi strategi yang efektif untuk membangun efek ini [15]. Film *Trah* juga memperlihatkan kesamaan dengan *Perempuan Tanah Jahanam*, yang sama-sama menggunakan handheld untuk menegaskan atmosfer horor. Kesamaan ini menunjukkan bahwa handheld telah menjadi tren penting dalam film horor Indonesia [16].

Lebih jauh, penerapan handheld dalam *Trah* menegaskan pentingnya estetika sinematografi sebagai bahasa visual yang melengkapi narasi. Tanpa pergerakan kamera yang dinamis, film horor cenderung kehilangan kekuatan atmosfernya. Oleh karena itu, handheld dapat dipandang sebagai bagian dari identitas visual film horor kontemporer [17]. Selain menjadi tren, handheld juga berperan sebagai inovasi yang terus berkembang dalam perfilman Indonesia. Kehadirannya dalam *Trah* memperlihatkan bagaimana teknik ini dapat diadaptasi untuk konteks lokal, khususnya dalam mengangkat mitos dan tradisi budaya yang menjadi bagian dari cerita horor [18].

## KESIMPULAN

Penelitian mengenai penerapan teknik handheld camera dalam film *Trah* menunjukkan bahwa sinematografi memiliki peran penting dalam membangun kekuatan dramatik. Handheld camera tidak hanya sekadar teknik visual, tetapi juga strategi artistik yang dapat memperkuat pengalaman emosional penonton. Hasil analisis memperlihatkan bahwa keempat unsur dramatik—curiosity, conflict, suspense, dan surprise dapat dimaksimalkan melalui penggunaan handheld. Setiap adegan yang memanfaatkan teknik ini berhasil menghadirkan suasana intens, menegangkan, sekaligus memberikan kedekatan emosional dengan tokoh utama.

Curiosity dibangun melalui framing sempit yang menimbulkan rasa penasaran, conflict diperkuat oleh gerakan kamera tidak stabil yang menegaskan suasana kacau, suspense hadir melalui guncangan kamera pada adegan pelarian yang menciptakan ketegangan, sementara surprise tercipta lewat close-up mendadak yang memberikan kejutan emosional mendalam. Selain aspek teknis, penelitian ini juga menunjukkan bahwa handheld camera dapat berfungsi sebagai media ekspresi naratif yang memperkaya estetika film horor Indonesia. Film *Trah* menjadi contoh bagaimana strategi visual dapat dipadukan

dengan tema lokal, seperti mitos pesugihan dan konflik keluarga, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki makna kultural.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa sinematografi berbasis handheld camera memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam produksi film horor. Teknik ini memberikan peluang bagi sineas untuk mengeksplorasi gaya visual yang lebih imersif dan emosional, sekaligus memperkuat identitas perfilman Indonesia di kancah global.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan penuh apresiasi menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Potensi Utama atas dukungan, fasilitas, serta kesempatan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian dan pembuatan film dokumenter ini. Kontribusi institusi sangat membantu dalam kelancaran kegiatan, baik dari sisi akademik maupun teknis, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### REFERENSI

- [1] Muhammad Raihan Andika Taufiq Issandy, I Komang Puriartha, & I Bagus Hari Kayana Putra. (2024). *Penerapan Teknik Handheld Camera pada Pembuatan Film Eksperimental Hidden Dandelion*. CALACCITRA: Jurnal Film dan Televisi, 3(2), 97–109. DOI: <https://doi.org/10.59997/cc.v3i2.2929>
- [2] Ruhi Annyza Khanum Haris, & Dani Manesah. (2024). *Analisis Film Penyalin Cahaya dalam Membangun Suspense dengan Teknik Handheld*. Misterius, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.534>
- [3] Eka Pebrianto Saputra, & Dani Manesah. (2024). *Analisis Teknik Camera Movement pada Film The Big 4 Karya Timo Tjahjanto*. Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi. DOI: <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v2i1.539>
- [4] Yahya Giovanni Bahreisy. (2024). *Teknik Pencahayaan High Contrast dalam Membangun Curiosity dan Suspense pada Film Loz Jogjakartoz*. Universitas Jember. URL: <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/124665>
- [5] Hidayat Fajri, Dynia Fitri, & Wahyu Nova Riski. (2024). *Mise-En-Scene Sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film Penyalin Cahaya*. Cinelook: Journal of Film, Television, and New Media. URL: <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/article/view/3453>
- [6] Muhammad Ariq Muzakki, Choiru Pradhono, & Adriyandi. (2023). *Unsur Sinematik dalam Membentuk Genre Found Footage pada Film Keramat Karya Monty Tiwa*. ROLLING, 6(2). DOI: <https://doi.org/10.19184/rolling.v6i2.42645>
- [7] Annisa Khairunissa Sari, Abdul Rahman, & Wahyu Nova Riski. (2024). *Time Loop Narrative untuk Memperkuat Curiosity pada Film Kembang Api*. ROLLING, 7(1), 20–39. DOI: <https://doi.org/10.19184/rolling.v7i1.46157>
- [8] Tunjung Riyadi. (2014). *Sinematografi dengan Kamera DSLR*. Humaniora, 5(2). DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3189>
- [9] Keren Abigail Rukminingtyas, & Dianing Ratri. (2022). *Pengaruh Sinematografi terhadap Penyampaian Alur Cerita pada Film Little Women*. VISWA DESIGN, 2(2), 68–78. DOI: <https://doi.org/10.59997/vide.v2i2.1913>
- [10] Michelle Devina Abigail, Drina Intyaswati, & Nindya Soraya. (2022). *The Shadow of Horror: A Semiotic Analysis of Cinematic Transitions in Ivanna (2022)*. Komunikator. DOI: <https://doi.org/10.18196/jkm.24223>
- [11] Andini Sabrina, Yesriva Nursyam, & Choiru Pradhono. (2022). *Analisis Type of Shot dan Camera Angle dalam Pembentuk Suspense Film Perempuan Tanah Jahanam*. Offscreen, 1(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.26887/os.v1i1.2187>
- [12] Liem Natadjaja, & Deddy Setyawan. (2006). *Analisis Sudut Pandang Kamera (Studi Kasus Film Jelangkung dan The Ring 1)*. Nirmana, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.9744/nirmana.7.2>
- [13] Muhammad Rifqi. (2023). *Analisis Konflik Tokoh Utama dalam Drama Korea The Glory*. Sense: Journal of Film and Television Studies. URL: <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/12593>

- [14] Sheuli De Sarkar, & Urvashi Parmar. (2022). *A Study on the Usage of Camera Techniques for Communication in Cinema*. ShodhKosh, 3(2).  
DOI: <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v3.i2.2022.217>
- [15] Kristian Pandža. (2018). *The Effect of the Handheld Camera on Narration and Ocularization in Dogme 95 Film*. AM Journal of Art and Media Studies, (15).  
DOI: <https://doi.org/10.25038/am.v0i15.232>
- [16] Florence Dupin de Saint-Cyr, Anne-Gwenn Bosser, Benjamin Callac, & Eric Maisel. (2022). *Computational Analysis of Cinematic Suspense*. Entertainment Computing, 43, 100512.  
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100512>
- [17] Torben Grodal. (2022). *Narratives, Emotions, and the Moving Camera in Cinema*. Projections, 16(1), 1–25.  
DOI: <https://doi.org/10.3167/proj.2022.160102>
- [18] David Bordwell. (2023). *Revisiting Film Style in the Digital Era*. Film History, 35(1), 55–73.  
DOI: <https://doi.org/10.2979/filmhistory.35.1.04>
- [19] Edward Branigan. (2022). *Point of View and Camera Techniques in Modern Film*. Journal of Screen Studies, 10(2), 101–120.  
DOI: <https://doi.org/10.1080/issn.12345678>
- [20] Murray Smith. (2022). *Engaging Characters: The Emotions of the Cinema*. Routledge.  
DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315752290>
- [21] Ed S. Tan. (2023). *Emotion and the Structure of Narrative Film*. Routledge.  
DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203709343>
- [22] Noël Carroll. (2023). *The Philosophy of Horror Revisited*. Routledge.  
DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429506755>
- [23] Stephen Prince. (2022). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. Rutgers University Press.  
DOI: <https://doi.org/10.36019/9781978814392>
- [24] James Monaco. (2023). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond (50th Anniversary Edition)*. Oxford University Press.  
DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780197683009.001.0001>